

ИГРОМАНИЯ

ИСТОРИЯ
РОССИЙСКОЙ
ИГРОВОЙ
ИНДУСТРИИ

2 ВСЕ ТИРАЖ С
DVD
+ НАКЛЕЙКИ
ПОСТЕР



В РАЗРАБОТКЕ

RISEN 2: DARK WATERS
SERIOUS SAM 3
WARHAMMER 40 000: SPACE MARINE
INSANE 2

ВЕРДИКТ

DARKSPORE
NEXT BIG THING
PORTAL 2
HOARD
SANCTUM

ВЕДЬМАК 2

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ



ИСТОРИИ БОЙЦОВ MORTAL KOMBAT МУЛЬТИПЛЕЕР GEARS OF WAR 3 ВИНТОВКА ДЛЯ PLAYSTATION MOVE



Disney · PIXAR

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ВАЛЛ·E

ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ



Disney · PIXAR

Тачки

2

С 23 ИЮНЯ

СТАНЬ
СВИДЕТЕЛЕМ СОБЫТИЯ,
КОТОРОЕ ИЗМЕНИТ
НАШ МИР



ЛЮДИ ИКС ПЕРВЫЙ КЛАСС

В КИНО 2 ИЮНЯ



Приветствую!

Обзорную экскурсию по номеру, который вы держите в руках, в этот раз хочется начать не с блока превью и не с раздела рецензий, а со статьи рубрики «Спецматериалы»: «Проблемный геймдев — двадцать лет вместе». Этот материал о становлении и развитии игровой индустрии в нашей стране мы готовили больше полугода — уточняли детали, беседовали с людьми, так или иначе причастными к развитию отечественного геймдева. Некоторые вещи, на которые, казалось бы, не может быть двух различающихся взглядов, разные участники событий описывали совершенно отлично друг от друга. Приходилось искать дополнительных «свидетелей» и «очевидцев», сравнивать их «показания» и в итоге докапываться до истины. Сейчас, когда читаешь готовый текст, все в нем кажется таким простым и понятным — сложно представить, что для его создания пришлось побеседовать более чем с тремя десятками людей. Надеюсь, вы получите не меньше удовольствия от прочтения, чем мы от подготовки этого материала. Подробности на *стр. 122*.

В превью-разделе не пропустите статью про *Serious Sam 3* (*стр. 40*). Роман Рибарик, директор Croteam, рассказал нам об основных особенностях третьей части игры, а главное — описал, как будет выглядеть кооператив, про который ходило много слухов, но никто до сего момента толком не знал, что же такое инновационное готовят разработчики.

Раздел «В центре внимания» в этом номере разросся до колоссальных размеров. Вас ждет репортаж Георгия Кургана из жаркого Майами-Бич, где проходила в этом году *Captive* (*стр. 42*), обзор двух игр про гигантских роботов (*стр. 48*), отчет о нашей поездке на шоукейс Electronic Arts в Лондоне и на показ FIFA 2012 в Канаде.

Сейчас сложно, наверное, найти человека, который не прошел бы *Portal 2*. Именно тем, кто уже получил свою дозу фана, адресована рецензия на игру Олега Ставицкого — весьма необычный, критический взгляд на очередной шедевр Valve (*стр. 70*).

На *стр. 76* вас ожидает обзор второго «Ведьмака», который вопреки опасениям оказался просто потрясающей ролевой игрой. При желании ее можно пройти за четыре-пять дней, но жить в ней хочется месяцами.

Оставайтесь на связи.

Алексей Макаренко
makarenkov@igromania.ru

МЕХА В МОДЕ



В скором времени к выходу готовятся сразу две игры, посвященные битвам громадных роботов. В чем-то очень разные (одна — мрачная мультиплеерная мясорубка, другая — шутивная тактическая аркада для XBLA), но удивительно схожие в одной важнейшей детали: в обеих играх ставка сделана на образ меха. Подробности о стальных гигантах на *стр. 48*.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко
Заместитель главного редактора Надежда Недова
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 Загатин, *дизайнер*
Евгения Лебедева, *дизайнер*

Корректур

Мария Луговская
Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Андрей Александров
Главный редактор сайта Максим Еремеев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»

Адрес редакции

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

Генеральный директор

Азам Данияров

Директор издательства

Денис Давыдов

Учредители

Евгений Исулов
Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Руководитель отдела рекламы

ООО «Игромедиа»

www.igromedia.ru

Тел./факс

(495) 730 4014

Электронная почта

Дарья Новоторцева
(dn@igromania.ru)

Реклама

Мария Королева
Анастасия Муравьева
Светлана Попова
Елена Данилюкова
Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»

www.aviton-press.ru

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

Тел./факс

(495) 231 2368

Электронная почта

sales@aviton-press.ru

Менеджеры

Юлия Воробьева
Серьян Смакава
Ирина Ефимова
Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.

(495) 231 2365

Тел./факс

(495) 231 2364

Электронная почта

mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief

Alexey Makarenkov
(makarenkov@igromania.ru)

Games Editor

George Kourgan
(kourgan@igromania.ru)

Contacts

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

АВТОРА!

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

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

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная. Отпечатано в UAB «Sraudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1. DVD отпечатаны в ООО «Хай-Тех Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2011
Тираж 180 000

© Igromania, 1997-2011
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 21 июня!

Подписка на журнал «Игромания»: Обьединенный каталог «Пресса России» — Игромания 2 DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания 2 DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания 2 DVD — индекс 36254



Новая глубина ощущений с 3D LED-монитором Samsung.



Официальный монитор Российского Финала Киберигр WCG 2011



S23A750
T23A750*



S27A950
T27A950*

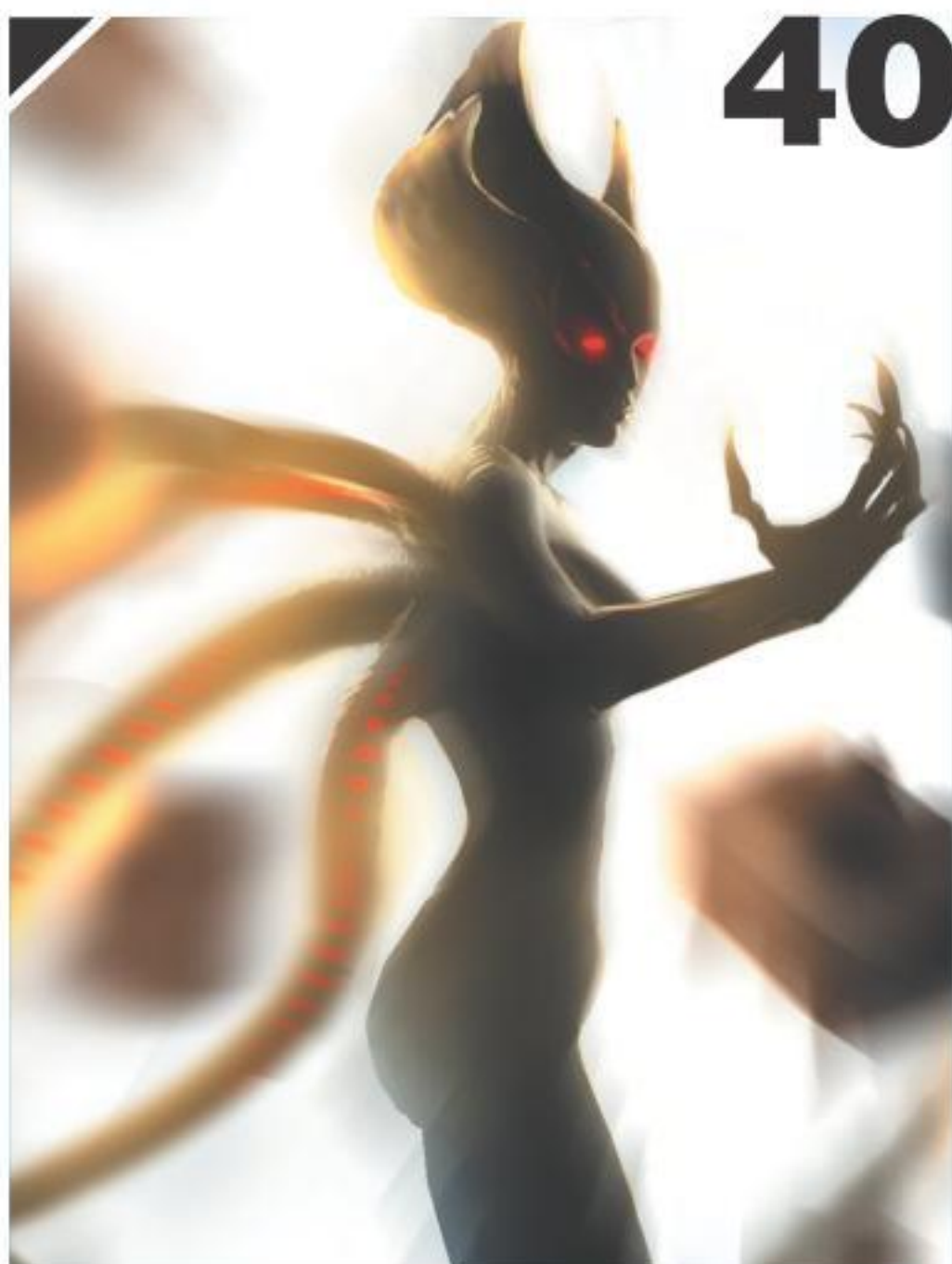
Развертка 120 Гц • Реалистичное 3D-изображение* • Конвертация 2D в 3D**

* Необходимо использовать 3D очки, входящие в комплект поставки. ** Только для модели S27A950.
Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com

* Модель с ТВ-тюнером.
Товар сертифицирован. Реклама.



Diablo 3 Игра за минуту



40

Serious Sam 3: BFE И правда серьезно!

14-18 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

- 14 Новостной меридиан
- 18 Даты выхода игр

20-23 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 20 Warhammer 40 000: Space Marine

24-25 ИГРА ЗА МИНУТУ

- 24 Diablo 3

26-41 R&S: В РАЗРАБОТКЕ

26 Рейтинговая система рубрики R&S

- 28 Dead Island
- 32 Confetti Carnival
- 34 Risen 2: Dark Waters
- 36 Insane 2
- 40 Serious Sam 3: BFE

42-67 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- 42 Captivate 2011
- 48 Меха в моде
- 54 EA Showcase

68-69 ГЕРОЙ НОМЕРА

- 68 GLaDOS

70-115 R&S: ВЕРДИКТ

- 70 Portal 2

- 76 Witcher 2: Assassins of Kings
- 86 The Dishwasher: Vampire Smile
- 90 Sanctum
- 92 Darkspore
- 96 SOCOM: Special Forces
- 98 The Next Big Thing
- 102 Hoard
- 104 Hector: Badge of Carnage. Episode 1 — We Negotiate with Terrorists
- 106 Black Mirror 3
- 110 Rush'n Attack: Ex-Patriot
- 111 Darkest Hour: A Hearts of Iron Game
- 112 Red Faction: Battlegrounds
- 113 Fancy Pants Adventures
- 114 The Tiny Bang Story
- 115 Cargo! The Quest for Gravity

116-117 ИГРА МЕСЯЦА

- 116 Итоги голосования за период с 3 по 28 апреля 2011 года
- 117 «Игромания» рекомендует

118-121 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

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



Меха в моде Роботы в играх



Portal 2 Портал в Голливуде

Alan Wake	116
Alice: Madness Returns	18
Assassin's Creed: Brotherhood	116, 117
Batman: Arkham City	18
Battlefield 3	18
Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	116
Beyond Good & Evil HD	117
Black Mirror 3	106
Brink	18
Bulletstorm	116, 117
Call of Duty: Black Ops	116
Call of Juarez: The Cartel	18
Cargo! The Quest for Gravity	115
Confetti Carnival	32
Crysis 2	116, 117
Darkest Hour: A Hearts of Iron Game	111
Darkspore	92
Dead Island	28
Dead Rising 2	116
Dead Space 2	116, 117
Deus Ex: Human Revolution	18
Diablo 3	24
DiRT 3	18
Donkey Kong Country Returns	117
Dragon Age 2	116
Driver: San Francisco	18
Duke Nukem Forever	18
Dungeon Siege 3	18
Earth Defense Force: Insect Armageddon	18
Eye of the Beholder 2: The Legend of Darkmoon	208
F.E.A.R. 3	18
F1 2011	18



76

... **Witcher 2: Assassins of Kings** Цветок папоротника

122-161 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 122 Проблемный геймдев
- 136 Тотальная эмуляция
- 140 Звони играючи
- 146 Дон Кихотц
- 150 Лучшие игры для Nintendo 3DS

Интернет

- 154 Мудрая куча мусора

Кино

- 158 Тачки 2
- 159 Люди Икс: Первый класс

Книги

- 160 Deus Ex: Icarus Effect
- 161 Halo: Cryptum Book One of the Forerunner Saga

162-187 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 162 Железные новинки
- 166 Нюансы разгона оперативной памяти

Тесты

- 174 Видеокарта AMD Radeon HD 6790
- 176 Цифровая ручка Ritmix DP-205 BT
- 178 Компьютер Acer Predator G5900
- 180 Диджейский пульт Hercules DJ Console RMX

- 182 Разумный компьютер
- 186 Горячая линия: железо

188-189 ИГРОСТРОЙ

190-199 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ

- 193 Uncharted 3: Drake's Deception
- 194 Serious Sam 3: BFE

200-201 КОДЕКС

- 200 Стандартные коды
- 201 Читательские пасхалки
- Читательские хинты

202-205 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 202 Тест № 6. Июнь
- 203 Сканворд № 6. Июнь
- 204 Фотографическая память № 6. Июнь
- 205 Подведение итогов за №04/2011

206-207 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

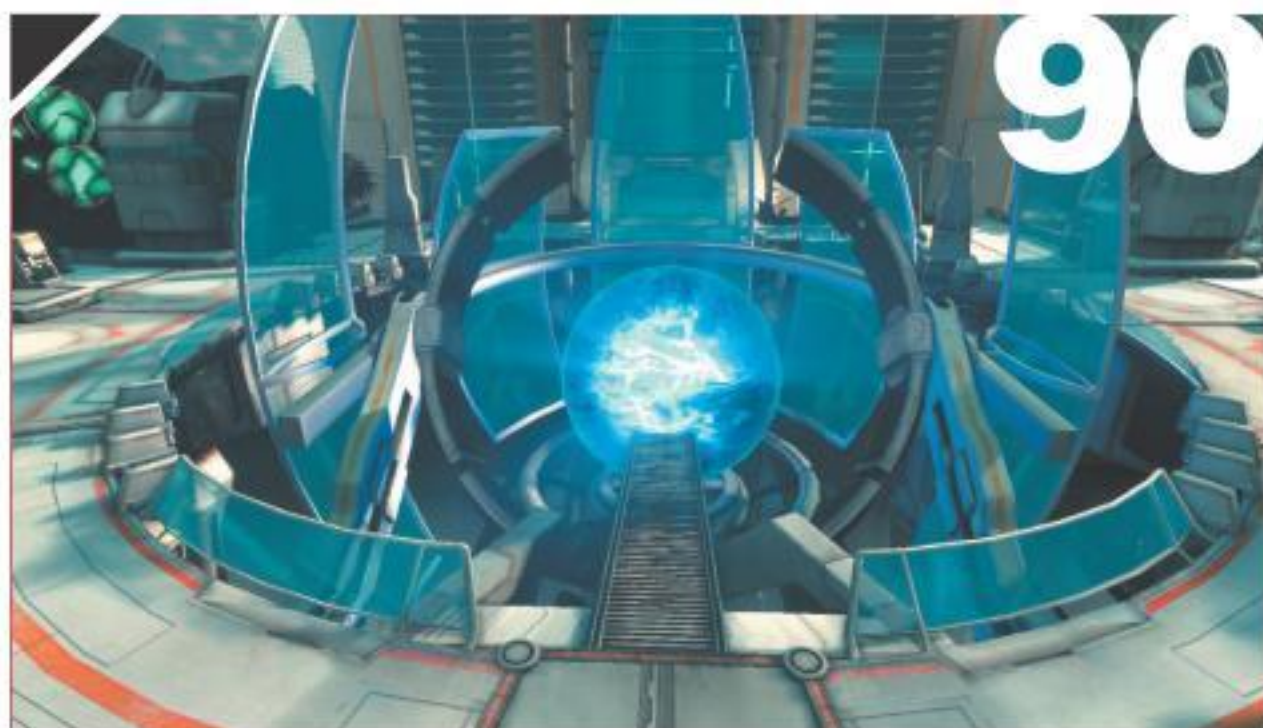
- 206 No, I have a life

208 GAME OVER?

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

Алфавитный список игр в номере

Fable 3	18, 116
Fallout: New Vegas	116
Fancy Pants Adventures	113
FIFA 11	116
Forza Motorsport 4	18
Gears of War 3	18
Gran Turismo 5	116, 117
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	116
Hector: Badge of Carnage. Episode 1 —	
We Negotiate with Terrorists	104
Hoard	102
inFamous 2	18
Insane 2	36
Killzone 3	116, 117
L.A. Noire	18
LEGO Pirates of the Caribbean	18
LittleBigPlanet 2	116, 117
Mafia 2	116
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	117
Mass Effect 3	18
Master of Orion 2: Battle at Antares	208
Max Payne 3	18
Might and Magic Heroes 6	18
Mortal Kombat	117
Need for Speed: Hot Pursuit	116
Need for Speed: The Run	18
Portal 2	70
Prey	208
Pro Evolution Soccer 2011	116
Red Dead Redemption	116
Red Faction: Armageddon	18
Red Faction: Battlegrounds	112



Sanctum Новые растут микрорайоны



Проблемный геймдев Двадцать лет вместе

**МЕГАПОСТЕР
«ИГРОМАНИИ»**
Portal 2
Witcher 2: Assassins of Kings

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Driver: San Francisco
Warhammer 40K: Space Marine
Red Faction: Armageddon
Metal Gear Solid: Rising

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Walt Disney Studios
Sony Pictures
Releasing2-я обложка
Softclub3-я обложка
Samsung4-я обложка

В номере:
Двадцатый Век Фокс СНГ1

Asus63, 75
Destiny Development39
Ingamba61
Mental Games108-109
Ritmix101
Samsung3
Softclub9, 11, 13, 19, 27
Первый Игровой Телеканал ...179
ТехноМир89, 165, 184-185

Risen 2: Dark Waters	34
Rush'n Attack: Ex-Patriot	110
Sanctum	90
Serious Sam 3: BFE	18, 40
Shadows of the Damned	18
Shift 2 Unleashed	116, 117
Silent Hill 2	208
SOCOM: Special Forces	96
Star Wars: The Force Unleashed 2	116
Star Wars: The Old Republic	18
StarCraft 2: Wings of Liberty	116
Stronghold 3	18
Super Street Fighter 4: Arcade Edition	18
Test Drive Unlimited 2	116
The Dishwasher: Vampire Smile	86
The Last Guardian	18
The Next Big Thing	98
The Tiny Bang Story	114
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	18
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	116
Torchlight 2	18
Total War: Shogun 2	116
Trine 2	18
Uncharted 3: Drake's Deception	18
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution	116
Warhammer 40 000: Space Marine	20
Witcher 2: Assassins of Kings	76
World of Tanks	116
World of Warcraft: Cataclysm	116
Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию	116



... Anomaly: Warzone Earth

ДЕМОВЕРСИЯ

Anomaly: Warzone Earth

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Тема DVD

Crysis — The Worry of Newport

Подборки

Dragon Age 2
Civilization 5
Fallout: New Vegas
Left 4 Dead 2
Shift 2 Unleashed
StarCraft 2: Wings of Liberty
Total War: Shogun 2

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

Cheap Amateur Film in Space
Grief
Pebble of Time
Two Worlds 2: Castle Defense

ОНЛАЙН-ИГРА

Седьмой элемент

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Лучший софт за истекший месяц
Игроманский стандарт
Драйвера для видеокарт

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Демосцены
Скины для Winamp
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows
Темы для Windows

Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС

Сохранения (PC)

Crysis 2
Dragon Age 2
Portal 2
Shift 2 Unleashed

Сохранения (Wii)

de Blob 2

Сохранения (PSP)

Final Fantasy IV: The Complete Collection
Patapon 3

Трейнеры

Arcania: Gothic 4
Assassin's Creed: Brotherhood
Bridge! The Construction Game
Crysis 2
Darkest Hour: A Hearts of Iron Game
Dead Space 2

Dragon Age 2
Hoard
Homefront
LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
Magicka: Vietnam
Portal 2
Sanctum
Shadow Harvest: Phantom Ops
Shattered Origins: Guardians of Unity
The Sims: Medieval
База кодов «Игромании»



... Crysis — The Worry of Newport

ВЕДЬМАК[®] 2

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

ПОКУШЕНИЯ

ЗАГОВОР

ЭЛЬФЫ

ЛЮБОВЬ

МОНСТРЫ

ИНТРИГИ

ВОЙНА

ВЫБОР

НЕНАВИСТЬ

МЕСТЬ

РИСК



ГЛАВНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ГОДА

ПРОДОЛЖЕНИЕ ОДНОЙ ИЗ ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ
ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ СЮЖЕТ И ОГРОМНЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ МИР
ПРОДУМАННАЯ РОЛЕВАЯ СИСТЕМА И ДИНАМИЧНЫЕ СРАЖЕНИЯ
ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ ПЕРСОНАЖИ И СЛОЖНЫЕ МОРАЛЬНЫЕ ДИЛЕММЫ
ВСЁ ЭТО – «ВЕДЬМАК 2. УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ»!

WWW.THEWITCHER.COM

1С-СофтКлуб

CDPROJEKT

SNOWBALL

УЖЕ
В ПРОДАЖЕ



Мультиплеер **Gears of War 3**

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Новое видео:

Asura's Wrath
Deus Ex: Human Revolution
Duke Nukem Forever
Dungeon Siege 3
Resident Evil: Operation Raccoon City
Sonic Generations
Street Fighter X Tekken
Twisted Metal
Inversion
Risen 2
Uncharted 3: Drake's Deception

Из первых рук:

Gears of War 3

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад:

Titan Quest, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Super Mario 64, Civilization
Происшествия в игровой культуре, «этот месяц в истории» и многое другое

Таймлайн

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

Большие темы:

15 лет Resident Evil
Новая консоль Nintendo
Запуск Portal 2
Анонсы:
Anno 2070
Deadliest Warrior: Legends
Disgaea 4
Harvest Moon: The Tales of Two Towns
NBA Jam: On Fire Edition
PlanetSide Next
The Sims 3: Generations
Sniper Elite v2
Take On Helicopters

Dead Rising 2: Off the Record
Dragon's Dogma
Super Street Fighter 4: Arcade Edition
Centipede: Infestation
Law & Order: Los Angeles
Sonic Generations

SPECIAL

Duke Nukem Forever — вспоминая Дюка
F.E.A.R. 3 — разработчики рассказывают о комикс-приквеле игры
Gears of War 3 — развитие мультиплеера серии
The Lord of the Rings: War in the North — о художественном оформлении игры
Prototype 2 — рассказ о новом герое в сравнении со старым
Пугающий мир Shadows of the Damned
Warhammer 40 000: Space Marine — рассказ о вселенной и сюжете игры

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Anarchy Reigns
Battlefield 3
Dead Rising 2: Off the Record
DiRT 3
Dragon's Dogma
Dungeon Siege 3
Dungeons & Dragons: Daggerdale
F.E.A.R. 3
Green Lantern: Rise of the Manhunters
The Lord of the Rings: War in the North
Rage

Red Faction: Armageddon
Ridge Racer: Unbounded
Street Fighter X Tekken

PC

The Ball: Portal

PS3

inFamous 2
Resistance 3
Ratchet & Clank: All 4 One
Xbox 360

Gears of War 3

Online

Kingdom Under Fire 2
Path of Exile
The Secret World

Mobile

Dead or Alive: Dimensions
Duke Nukem: Critical Mass
Doctor Lautrec and the Forgotten Knights

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых нуарных игр
Легенды игровой индустрии:
Red Faction
История серии Monkey Island:
The Curse of Monkey Island

Хардкорные игры для

PlayStation Move
Персонажи трилогии Mortal Kombat
Статуя Свободы в играх

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Hoard
Mortal Kombat
Operation Flashpoint: Red River
Patapon 3
Portal 2
Sanctum
SOCOM 4
The Next Big Thing

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Веб-сериал Mortal Kombat Legacy, части 1-4
Portal Kombat
Duck Hunt — фильм
Вселенная Killzone
Косплей Mortal Kombat
Just Cause 2: Трюки и глюки



Персонажи трилогии **Mortal Kombat**

HUNTED[®]

КУЗНЯ ДЕМОНОВ

Тьма
наступает



ИЮНЬ 2011



Мир темного фэнтези



Режим совместной игры



Орды опасных чудовищ

18
www.pegi.info

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

PS3

PS3

INXILE
entertainment

Bethesda

1С-СофтКлуб

© 2011 ZeniMax Media Inc. Hunted: The Demon's Forge, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with inXile Entertainment Inc. inXile Entertainment and the inXile Entertainment logo are registered trademarks or trademarks of inXile Entertainment Inc. Microsoft, Windows, иконка «Пуск» системы Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. Games for Windows и эмблема юнги «Пуск» системы Windows Vista используются по лицензии, предоставленной корпорацией Майкрософт. "2", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.
© ООО «1С-СофтКлуб», локализация и оформление, 2011 г.

ONLINE-ИГРА НА DVD

SEVEN SOULS

Седьмой элемент

Жанр

PvP-ориентированная MMORPG

Разработчик

CR-Space

Локализатор/издатель в России

Nival

Бизнес-модель

Условно-бесплатная

Сайт игры

7souls.ZZima.com

Минимальные системные требования

1,1 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео



Только успевай уворачиваться



«Седьмой элемент» — фэнтезийная MMORPG в поразительно красивом и разнообразном мире Нейя. По словам Nival, «такой потрясающей картинке нет ни в одной бесплатной MMORPG»: до мелочей прорисованные персонажи и экипировка, естественная анимация монстров, динамичные сражения создают необычный эффект присутствия. Жизнь на Нейе бьет ключом — только успевай уворачиваться!

Однако времени, чтобы насладиться красотами пейзажей, у вас не будет. Нейя — мир яростного PvP. Тут есть и дуэли, и гильдийские войны, и турниры, и PvP-арены, и, конечно, предательский режим свободного убийства (PK). Несмотря на это, вы никогда не почувствуете себя проигравшим. Все отчаяние и злобу можно выместить на сурикатах — смешных маленьких зверьках, которые не наносят повреждений, но очень надоедают своими танцами. Сурикатов любят и защищают в Европе, а у нас и в Корее нещадно уничтожают.

Борись до последней капли крови



Нейя не терпит слабаков. Игровой механике «Седьмого элемента» чужды классы поддержки — лекари, друиды, шаманы, и во время дуэли запрещено пользоваться

снадобьями и зельями, восстанавливающими здоровье, ману или выносливость. А вступив в схватку, отключить PK-режим будет невозможно. Придется сражаться до последней капли крови — своей или вражеской.

Впрочем, как бы ни завершилась битва, ни убийце, ни убитому она не сойдет с рук просто так. В игре существует система отложенного штрафа, по которой всем участвующим в боях игрокам начисляются штрафные PK-очки. Чем больше у персонажа таких очков, тем выше вероятность, что он потеряет ценные вещи и много опыта, когда его убьют. Это справедливое наказание для зарвавшихся PK-героев и гарантия, что необстрелянных новичков в игре будут убивать мало и неохотно. Какой смысл, если все набитые на них вещи и опыт все равно потом отберут?

Используй мощь стихий



Как и следует ожидать, классы в «Седьмом элементе» исключительно атакующие. Это охотник, вооруженный луком, кинжалами и громадными металлическими когтями, воин, обвешанный мечами, глефами и топорами, и маг, управля-

ющийся с клинком, острыми дисками и косой. Все они зачаровываются до уровня легендарных артефактов или объединяются, разбираются и даже копируются в специальном магическом кубе.

Каждому виду оружия соответствует отдельная ветка умений, которые можно прокачивать и вместе, и по отдельности. И если благодаря умениям ваш герой становится сильным, то гибким его делают карты семи элементов (Ветра, Земли, Огня, Дерева, Воды, Металла и Жизни), позволяющие в любой момент адаптировать персонажа под разные игровые ситуации. Карта элемента дает мощный бонус постоянного действия, и только игрок, правильно собравший и вовремя скомбинировавший нужные карты, сможет создать непобедимого героя.

Сорви джекпот!



В «Седьмом элементе» удача пригодится не только охотникам за редкими картами и экспериментаторам с магическим кубом. Она понадобится всем — чтобы сорвать лакомый куш.

Система джекпота дает возможность бесплатно получить предмет, опыт, бафф (положительный волшебный эффект) или деньги. Очки джекпота начисляются за убийство монстров и за выполнение заданий. Когда шкала заполняется, игрок может провести розыгрыш и выбрать себе приз.

Пожелать можно что-то одно или все сразу, но что именно вам достанется — зависит от уровня персонажа и его везучести. И если с предметами, опытом и бонусами все более-менее понятно, то про деньги стоит сказать особенно. Обычно игроки выигрывают холщовые мешочки с символическими суммами, но иногда им удается по-настоящему сорвать джекпот — получить процент от выигрышей всех игроков, то есть миллионы золотых монет!

ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ 2



PlayStation
Network

БЫТЬ ГЕРОЕМ НЕОБЯЗАТЕЛЬНО

16

www.pegi.info

СПАСИ МИР... ЕСЛИ ЗАХОЧЕШЬ

ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ В ГОРОД НЬЮ-МАРЕ.

ЗАЩИТИТЕ ЕГО ОТ ЗЛА...

ИЛИ РАЗРУШЬТЕ ДО ОСНОВАНИЯ.

У ВАС ЕСТЬ СИЛА, ЧТОБЫ СТАТЬ ГЕРОЕМ.

НО СМОЖЕТЕ ЛИ ВЫ СПАСТИ МИР...

ИЛИ УНИЧТОЖИТЕ ЕГО?

«ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ 2»,
ТОЛЬКО НА PLAYSTATION 3,
ИГРА – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО.



реклама

SUCKER
PUNCH



PS3

PlayStation 3



"PS3" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "PS" are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sucker Punch Productions, LLC. All rights reserved. Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Changes apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

SONY
make.believe



Рубрику подготовили: Павел Шубский

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Неутомимый Ричард

ГЛАВА VIRGIN GROUP СОБИРАЕТСЯ ИССЛЕДОВАТЬ ГЛУБИНЫ ОКЕАНА



В профиль субмарина совсем не похожа на привычную подводную технику. Сложно представить, что хлипкое на вид стекло сможет выдержать невероятное давление.



Ричард Брэнсон никогда не сидит на месте: наигравшись с «Формулой-1» (безуспешно) и самолетами, он тут же придумал себе новое увлечение.

возможности любых аналогов — прямое доказательство того, что безлимитные финансы могут решить любую проблему.

Разумеется, организаторы займутся исследованием глубин не ради своего собственного удовольствия: субмарина позволит человечеству исследовать морское дно в самых таинственных точках планеты, внесет весомый вклад в науку, поможет разобраться в опасностях, которые могут угрожать Мировому океану. Экспедиция пройдет в пять этапов в разных уголках Земли. Исследователи планируют достичь дна Марианской впадины в Тихом океане, впадин Пуэрто-Рико и Южный Сэндвич в Атлантическом океане, впадины Диамантина в Индийском океане и Глубины Моллой в Северном Ледовитом океане. Во время первого захода Ричард Брэнсон опустится в Марианскую впадину на месте второго пилота вместе с Крисом Уэлшем. В дальнейшем предприниматель будет управлять субмариной в качестве первого пилота. На завершение кампании Virgin Oceanic уйдет примерно два года.

Сэр Ричард Чарльз Николас Брэнсон считается одним из самых успешных бизнесменов мира. Британец начал свою карьеру в 1972 году с создания музыкальных магазинов Virgin Records. Дела быстро пошли в гору (конечно, не без неудач); в данный момент конгломерат Virgin Group включает более 400 различных компаний. Брэнсон занимает пятое место в списке самых богатых жителей Великобритании и 254-е место в списке миллиардеров Forbes 2011 года.

Британскому миллиардеру сэру Ричарду Брэнсону никак не сидится на своем уютном тропическом острове в окружении прислуги и звезд шоу-бизнеса — создатель империи Virgin Group всю готовится отправлять первых космических туристов на орбиту Земли, а недавно задумался о том, чтобы лично опуститься в самые глубокие впадины Мирового океана на собственной субмарине.

Ричард Брэнсон анонсировал экспедицию на конференции Brainstorm GREEN, где собираются руководители компаний из престижного списка Fortune Global 500. Лидеры самых разных индустрий обсуждают мировые проблемы, обмениваются опытом, делятся мыслями по поводу будущего. Здесь же крутятся всевозможные поли-

тики, крупные инвесторы, научные работники и другие светила. Иными словами, конференция стала отличным поводом анонсировать столь глобальный проект.

Для того чтобы осуществить задуманное, на деньги Брэнсона была построена продвинутая подводная лодка Virgin Oceanic (virgin-oceanic.com). Создатели продумали футуристическую конструкцию до мельчайших деталей — субмарина, собранная в 3,5-тонном корпусе из углеродного волокна и титана, способна опускаться на глубину до 11 200 метров. Лодка может функционировать на протяжении 24 часов без какой-либо дополнительной поддержки. Разработчики очень гордятся особым крылом в верхней части субмарины — инженеры позаимствовали

идею у дельфинов, китов и скатов. Крыло позволит лодке элегантно скользить под водой, не привлекая внимания обитателей и не мешая окружающей среде. При погружении в самую глубокую точку планеты корпус субмарины подвергнется давлению на уровне 1000 атмосфер — иначе говоря, ему придется выдерживать груз весом до 6 тысяч тонн. Во время экспедиции лодка сможет записывать видео и собирать другие полезные данные.

Создатели особо подчеркивают, что другие субмарины могут опускаться на глубину до 5500 метров, тогда как глубина Марианской впадины достигает 11 000 метров; аппарат Virgin Oceanic транспортирует участников туда, где еще не бывали люди. Возможности субмарины заметно превосходят воз-



Релиз **Mass Effect 3** перенесен с осени текущего года на начало следующего. **BioWare** объясняет задержку желанием сделать **Mass Effect 3** «самой большой, самой мощной и самой лучшей игрой серии».



С мая по июль этого года **Bethesda Softworks** планирует выпустить три загружаемых дополнения для **Fallout: New Vegas**. В них героя будут грабить, похищать и проводить над ним бесчеловечные научные эксперименты, а в заключение откроют одну из тайн сюжета основной игры.



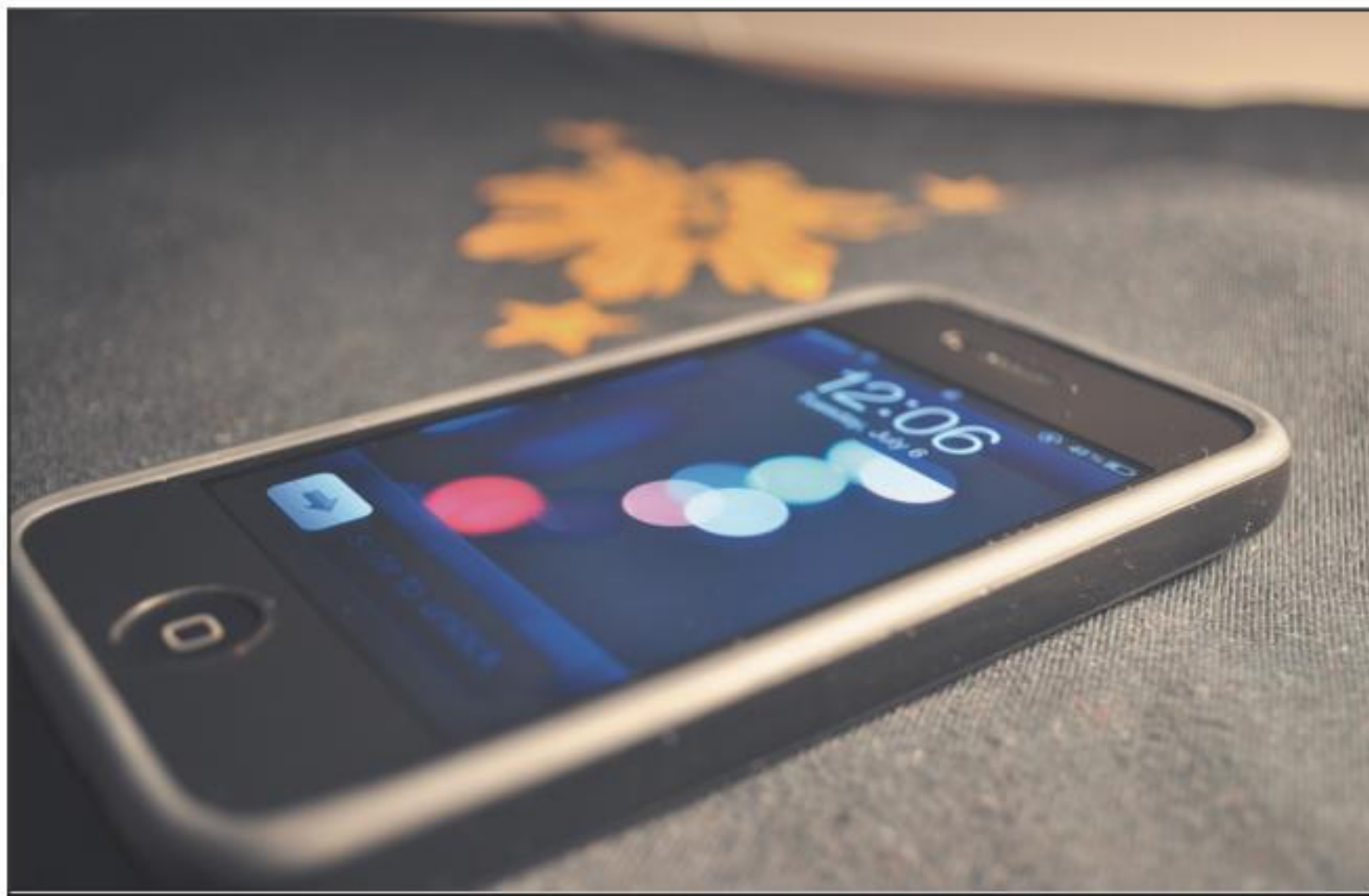
Айфон-шпион

ИССЛЕДОВАТЕЛИ УЗНАЛИ, ЧТО APPLE IPHONE ЗАПИСЫВАЕТ ВСЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ВЛАДЕЛЬЦА

Современные сотовые телефоны хранят архивы всех звонков владельца, коллекционируют текстовые сообщения, да и вообще ведут себя не слишком дружелюбно по отношению к нашей приватности. Однако большинству аппаратов все еще очень далеко до Apple iPhone — как выяснилось, «яблочные» смартфоны чутко следят за перемещениями своего хозяина и даже записывают все данные в специальный файл! Не слишком сложное программное обеспечение позволяет создавать полноценную карту путешествий владельца каждого отдельно взятого iPhone. Разумеется, пресса моментально подняла шум и раздула историю до настоящего скандала.

Все началось с того, что исследователи систем безопасности Пит Уорден и Аласдар Аллан обнаружили в айфоне на первый взгляд безобидный файл под названием consolidated.db. Всесторонний анализ этой базы данных выявил, что телефон следит за перемещениями владельца на основе данных от базовых станций операторов сотовой связи, а также точек доступа Wi-Fi. Устройство записывает все координаты с самого момента первого включения (то есть буквально с завода-производителя). Первооткрыватели подчеркивают, что аппараты никуда не отправляют полученные данные, так что необходимость вести настолько скрупулезные логи кажется как минимум подозрительной.

Уорден с Алланом сразу принялись проверять смартфоны на основе других операционных систем и выяснили, что Google Android ведет схожую базу данных, однако геолокационные подробности хранятся в соответствующем файле в течение недели и затем автоматически замещаются новыми. Компания Microsoft решила облегчить задачу исследователей и рассказала о том, что телефоны под управлением Windows Phone 7 тоже следят за владельцами, однако без какой-либо угрозы для приватности.

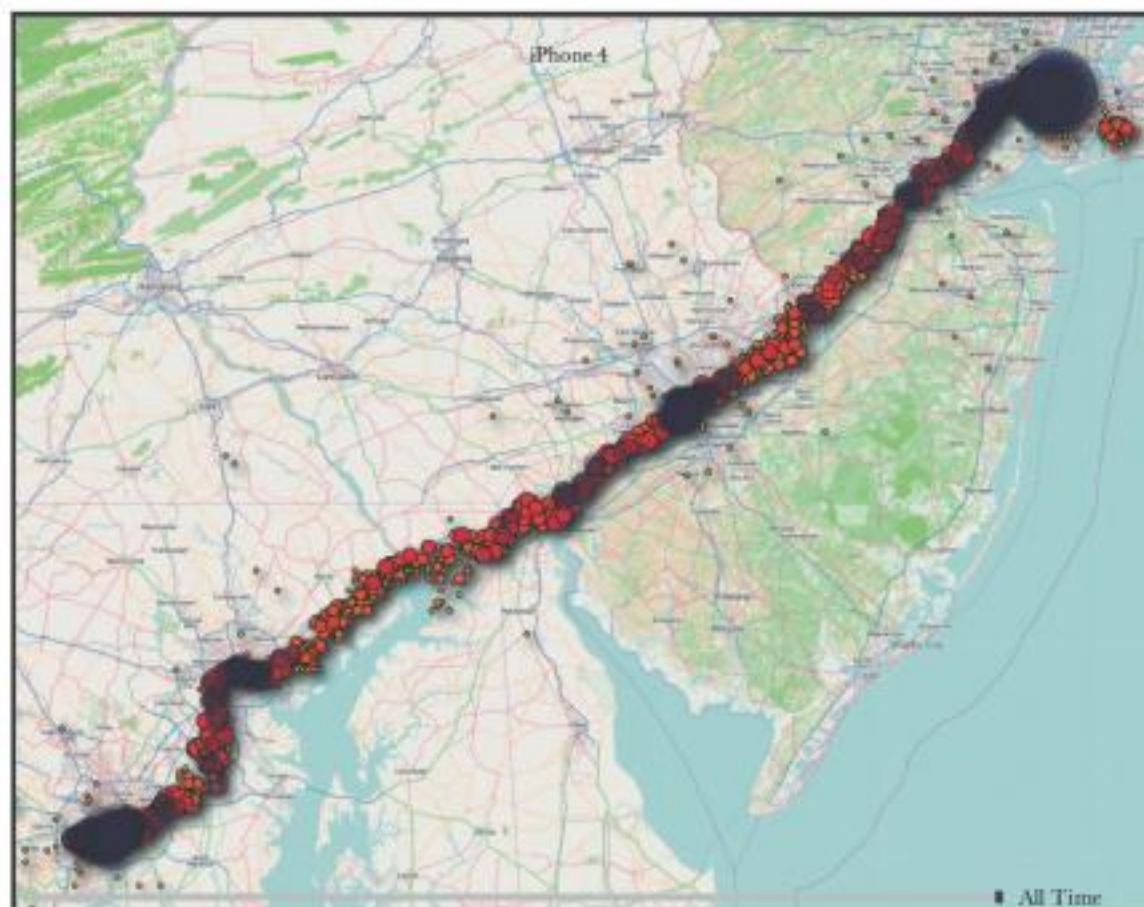


Кто бы мог подумать, что этот милый гаджет может знать о нас даже больше, чем мы сами. Настоящий подарок для шпиона, купленный по собственному желанию (фото: Marcooz @ Flickr).

Разработчики программного обеспечения для мобильных устройств уже придумали официальное оправдание своих действий — мол, информация о местоположении владельцев используется для того, чтобы улучшать различные сервисы. Вот только вопрос, каким образом компании используют данные, если аппараты не отправляют добытые сведения в штаб-квартиру?

Поднятый журналистами шум в целом вполне понятен — пресса очень любит всевозможные теории заговоров и другую ненаучную фантастику. Наглые корпорации следят за нами без нашего ведома, нарушают все возможные законы защиты частной жизни. В общем, пора надевать шапку из фольги и уходить в горы. Если же трезво оценить «катастрофу», сразу же станет понятно, что корпорации, в общем-то, ничего и не скрывают — в пользовательском соглашении iPhone прямо указывается, что разработчики могут собирать самую разную информацию о пользователе, будь то занятия, язык, почтовый индекс и в том числе локационные данные.

Кроме того, особенности работы iPhone уже были изучены



Такую карту путешественника может составить каждый владелец Apple iPhone любого поколения. Остается только выгащить злобный consolidated.db из папки в телефоне и загрузить данные в специальный софт.

экспертами и активно используются в криминалистике. Американский исследователь Алекс Левинсон, например, успел написать подробную книгу о криминалистическом анализе iPhone и прочесть несколько лекций в университетах. Помимо прочего, в книге затрагивается вопрос consolidated.db, и автор не видит никакой угрозы в том, что Apple (теоретически) может знать ко-

ординаты базовых станций, вокруг которых бродили владельцы аппаратов.

Сама Apple отреагировала на немой вопрос пользователей почти моментально — производитель пообещал выпустить новую прошивку для iOS. После установки обновления телефон перестанет хранить данные с самого первого включения.



Ubisoft открыла собственную кинокомпанию под названием **Ubisoft Motion**. У руля встал Жан-Жульен Баронне, который ранее руководил продюсерской конторой Люка Бессона. Ждем в ближайшее время анонса экранизаций **Assassin's Creed** и **Splinter Cell**.



Обзавидуетесь

NINTENDO ГОТОВИТ МОЩНУЮ ЗАМЕНУ WII



Не знаем, как там будет с управлением, но возможность увидеть Mario в HD уже должна поставить на уши нетребовательных фанатов Nintendo (фото: McFlipFlops@Flickr).

Представленная шесть лет назад Nintendo Wii может отправиться на покой уже в следующем году. Японский разработчик подтвердил подготовку следующего поколения консоли. Если все пойдет по плану, Nintendo продемонстрирует будущее устройство в начале лета на выставке Electronic Entertainment Expo.

Компания держит технические характеристики приставки в строжайшем секрете, однако проницательные шпионы не дремлют. По слухам, устройство бу-

дет обрабатывать игры в HD-разрешении, но в каком именно — 1280x720 или 1920x1080 точек — пока не известно. Но все источники сходятся в показаниях, что консоль будет располагать мощностью на уровне Xbox 360 и PS3, то есть снова отставать от лидеров на поколение.

По некоторым слухам, устройство может получить мультимедийный процессор Marvell Armada на основе архитектуры ARM, однако чув-

ство здравого смысла заставляет усомниться в их правдивости. Ранее консоли Nintendo использовали процессоры IBM, переход на новую платформу поставит крест на поддержке старых игр, а на такой шаг руководство Nintendo никогда не решится.

Говорят, будущее устройство будет меньше ориентированно на казуальных игроков — в линейке игр появятся привычные нам шутеры и другие игры, по большей части

недоступные для поклонников Wii.

Пока же аналитики считают, что выпускать еще одну HD-консоль в 2012 году будет слишком поздно — конкуренты в лице Microsoft Xbox 360 и Sony PlayStation успели закрепиться на рынке. С другой стороны, Sony и Microsoft явно не собираются обновлять свои консоли вплоть до 2015-2016 года, а это значит, что у консоли Nintendo будет как минимум три года форы.

Появилась первая информация о **Starhawk**, сиквеле сетевого шутера для PS3 **Warhawk**. Игра обзаведется полноценной одиночной кампанией, а воевать теперь придется не только на (и над) поверхностью планет, но и в космосе.



В будущем **Valve** может отказаться от игр с традиционной одиночной кампанией в угоду мультиплееру и кооперативному режиму. Ничего удивительного в этом нет. Ставка на коллективную игру четко прослеживается во всех последних играх Valve — **Left 4 Dead**, **Team Fortress 2**, **Portal 2** и, разумеется, в ремейке **DotA**, над которым в данный момент трудится студия.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



Свернуться колесом

УЧЕНЫЕ СОЗДАЮТ РОБОГУСЕНИЦУ, КОТОРАЯ СМОЖЕТ БЫСТРО ПЕРЕДВИГАТЬСЯ



Попытки создать мягкотелых роботов в форме гусениц принимаются учеными по всему миру достаточно давно. Правда, проекты не получаются применять по назначению из-за слишком медленного передвижения.

Сотрудники исследовательской лаборатории Университета им. Тафтса, Массачусетс, США, решили применить метод, используемый некоторыми видами гусениц для ухода от хищников. При приближении опасности насекомые моментально сворачиваются

клубком и перекатываются при помощи импульсов собственных мышц (посмотреть на это в действии можно здесь: [youtube.com/watch?v=wZe9qWi-LUo](https://www.youtube.com/watch?v=wZe9qWi-LUo)).

Метод передвижения, известный под названием «баллистическое скручивание» (ballistic rolling), лег в основу мягкотелой робогусеницы GoQBot: резиновый 10-сантиметровый киберчервь оснащен специфическими электронными компонентами, которые заворачивают искусственное тело в клубок за

100 миллисекунд. Дальше в дело вступают сервомоторы. Технология позволяет роботу перемещаться на скорости до 50 сантиметров в секунду — этого вполне достаточно для выполнения поставленных задач. Подобные гусеницы и даже змеи будут использоваться для быстрой разведки в бедствующих районах. Например, во время землетрясений или цунами.

В ходе создания робота ученые выяснили, почему гусеницы не используют баллистичес-

кое скручивание постоянно. Как оказалось, подобные перемещения отнимают слишком много энергии и, кроме того, контролировать движение в завернутом режиме не всегда возможно: если наскочить на камень или другую неровность ландшафта, предугадать точку приземления будет проблематично. Впрочем, выяснить, каким образом мускулы крохотных созданий настолько быстро генерируют нужные импульсы, ученым так и не удалось.



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
7 июня	inFamous 2	Человек-батарея Коул продолжает программу электрификации вымышленных городов США. Теперь, похоже, с голливудским размахом (PS3).	ХИТ
7 июня	Shadows of the Damned	Совместное детище Синдзи Миками (создатель Resident Evil) и Гоити Судзу (автор No More Heroes). Чем обернется такой союз для психологического экшен-триллера Shadows of the Damned — та еще загадка (360, PS3).	75%
10 июня	Duke Nukem Forever	«Время надирать задницы и жевать жвачку! Черт, у меня кончилась жвачка!» (PC, 360, PS3)	75%
14 июня	Alice: Madness Returns	Повзрослевшая Алиса еще раз отправляется в Зазеркалье, чтобы раз и навсегда разделаться с психическими травмами детства (PC, 360, PS3).	75%
17 июня	Dungeon Siege 3	Продолжение серии ролевых игр Криса Тейлора, к которому сам Крис Тейлор имеет весьма опосредованное отношение: делает игру Obsidian Entertainment (PC, 360, PS3).	70%
21 июня	F.E.A.R. 3	Кого же родит повзрослевшая мертвая девочка? И что стало с героем F.E.A.R. 2? Получить ответы на эти вопросы вы сможете уже совсем скоро (PC, 360, PS3).	60%
24 июня	Super Street Fighter 4: Arcade Edition	Судя по всему, последняя, самая полная итерация Street Fighter 4. Конечно, не очень хорошо разделять в третий раз почти ту же самую игру, но зато она появится и на PC (PC, 360, PS3).	70%
5 июля	Earth Defense Force: Insect Armageddon	Продолжение невероятно мясного и захватывающего, но мало кому известного экшена о борьбе земного спецназа с инопланетными муравьями (360, PS3).	80%
Июль	Torchlight 2	Пока Blizzard все никак не может доделать свою Diablo 3, Runic Games выпускает уже вторую часть весьма качественного дьябло-клона (PC).	75%
23 августа	Deus Ex: Human Revolution	Новый Deus Ex выглядит и звучит как эротический сон фаната киберпанка. Но вот получится ли из него хорошая игра — большой вопрос (PC, 360, PS3).	85%
30 августа	Driver: San Francisco	Попытка реанимировать популярную некогда серию Driver. В главной роли — все тот же Таннер, только на этот раз в коматозном состоянии (PC, 360, PS3, Wii).	70%
Июль	Torchlight 2	Пока Blizzard все никак не может доделать свою Diablo 3, Runic Games выпускает уже вторую часть весьма качественного дьябло-клона (PC).	75%
Лето	Call of Juarez: The Cartel	Call of Juarez пошел по стопам Modern Warfare и перенес действие с Дикого Запада в настоящее время. Но, учитывая, что воевать мы будем в Южной Америке, этот переход можно и не заметить (PC, 360, PS3).	75%
Лето	Serious Sam 3	2011-й явно войдет в историю как год возвращения классических безбашенных шутеров. Очередной возвращенец — Серьезный Сэм. Встречайте (PC, 360, PS3).	75%
Лето	Stronghold 3	Кто бы мог подумать, что популярная некогда замкостроительная стратегия Stronghold все еще живее всех живых (PC)?	70%
Лето	Trine 2	Продолжение прекрасного кооперативного (до трех игроков) экшена с изрядно похорошевшей графикой. Герои все те же: рыцарь, маг и ворюшка.	80%
8 сентября	Might and Magic Heroes 6	Рокировка слов в названии игры Heroes of Might and Magic — самое большое изменение в шестой части мегапопулярной пошаговой стратегии. И это здорово (PC)!	85%
20 сентября	Gears of War 3	Трудно представить, как Epic Games сможет сотворить еще более крутую игру, чем Gears of War 2. Но они это сделают, мы верим (360).	ХИТ
23 сентября	F1 2011	Codemasters начинает потихонечку доить «Формулу-1». Впрочем, предыдущая игра была неплохой, так что мы не жалуемся (PC, 360, PS3).	75%
Сентябрь	Star Wars: The Old Republic	Гаргантюанская MMORPG, которая завлекает игроков не только известной вселенной и бесконечными рейдами, но и полноценными сюжетными кампаниями для каждого класса (PC).	ХИТ
18 октября	Batman: Arkham City	Темный рыцарь продолжает войну с психами на улицах Готэма. Родной город может спать спокойно (PC, 360, PS3)!	ХИТ
1 ноября	Uncharted 3: Drake's Deception	Лучшая приключенческая (а может, и вообще) игра для PS3 не нуждается в представлении. Готовьтесь к путешествию в Африку (PS3).	ХИТ
2 ноября	Battlefield 3	Полноценный Battlefield нового поколения с разрушаемостью и невероятно красивой графикой. Надеемся, игра не повторит ошибок первого Crysis (PC, 360, PS3).	ХИТ
17 ноября	Need for Speed: The Run	Новый NFS предложит полноценную одиночную кампанию с сюжетом и задачей пересечь США с запада на восток быстрее конкурентов. На кону, похоже, жизнь главного героя (PC, 360, PS3).	80%
Осень	Forza Motorsport 4	Главная гоночная игра на Xbox 360 — западный ответ дерзкому самураю Казунори Ямаути и его Gran Turismo 5 (360).	80%
2011	Max Payne 3	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—
2011	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft и Том Клизни продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%
2012	Mass Effect 3	Капитан Шепард завершает свою эпическую битву против космических захватчиков. Поле битвы — Земля (PC, 360, PS3).	90%
2012	The Last Guardian	Долгожданная игра от Фумито Уэды, создателя легендарных ICO и Shadow of the Colossus. The Last Guardian расскажет историю взаимоотношений маленького мальчика и большого котоптица (PS3).	ХИТ



inFamous 2



Shadows of the Damned



Alice: Madness Returns



Street Fighter 4



Earth Defense Force



Trine 2



Gears of War 3



Mass Effect 3

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Brink	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом (PC, 360, PS3).	70%
DIRT 3	Третья часть аркадного раллийного симулятора, которая вырастет вширь (больше трасс, машин, соревнований), но вряд ли изменится качественно (PC, 360, PS3).	75%
Fable 3	Владельцы PC все-таки дождались еще одной сказки от Питера Молинье, которая расскажет, как это тяжело — быть братом деспота-короля (PC).	85%
L.A. Noire	Многообещающая детективная история от Rockstar, в которой не столь важно метко стрелять, сколько внимательно смотреть по сторонам и слушать собеседника (360, PS3).	ХИТ
LEGO Pirates of the Caribbean	Вместо серьезной игры по мотивам грядущего фильма о «Пиратах Карибского моря» было решено сделать его LEGO-версию. Может, это даже и правильно (PC, 360, PS3, Wii, DS, PSP).	70%
Red Faction: Armageddon	Марсианский пролетариат продолжает по привычке с чем-то бороться. Технология разрушения всего и вся из Red Faction: Guerilla останется на месте (PC, 360, PS3).	75%



Brink



L.A. Noire

* 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.

«ТЕПЕРЬ МЫ СМОЖЕМ СЫГРАТЬ В НАСТОЯЩЕМ КИНО» – ИГРОМАНИЯ

Реклама

ROCKSTAR GAMES ПРЕДСТАВЛЯЕТ

LA LANOIRE

МАЙ

ROCKSTARGAMES.COM/LANOIRE

18

www.pegi.info



TEAM BONDI
SYDNEY • AUSTRALIA



©2008 - 2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, LA Noire, and the R logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. or its subsidiaries. The Team Bondi mark and logo is property of Team Bondi Pty. Ltd. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. "X", "PlayStation", "PS3", "P3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All rights reserved.

Георгий Курган



Жанр
Экшен
Издатель
THQ
Разработчики
Relic Entertainment
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
Август 2011 года

ЧТО? Space Marine, экшен по Warhammer 40 000 от создателей лучших стратегий по Warhammer 40 000
ГДЕ? Дублин, Ирландия

SPACE MARINE

Недоношенный ребенок войны

«Игромания» едет знакомиться с первым и единственным высокобюджетным экшеном во вселенной Warhammer 40 000. Куда, блин? To Dublin

Построенный в XVII веке Королевский госпиталь «Килмейнем» (расположенный в одноименном районе Дублина) уже много лет не используется по назначению — теперь там музей современного искусства. Тем не менее больничная часовня выглядит так, как будто только вчера там отпевали павших воинов и молились о здравии болящих. Высокие потолки с лепниной и мистический свет солнечных лучей, преломленных витражными стеклами, — современное искусство сюда, к счастью, пока не добралось. Сидящая на деревянных скамьях публика замерла в почтительном молчании. На амвон поднимается штатный маркетолог Relic Entertainment, молодой человек в свитере и очках, улыбается ослепительной карнегианской улыбкой и произносит: «Центральная идея Space Marine — возможность показа-

тельно жестоко убивать пришельцев». Не можем не похвалить его за мастерское владение церковной риторикой: показательные жестокие убийства в игре действительно есть. С остальным — сложнее.

40 000-я любовь Марины

В первый и единственный раз мы видели Warhammer 40 000: Space Marine почти год назад, на gamescom. Тогда игра выглядела прекрасно, а вот работала как-то не интересно: альфа-самец с цепным мечом оглушительно топтался по производственным цехам огромного, но скучного и ржавого завода, размазывал по стенам орков и гретчинов, раз в пяти минутку расчехлял пистолет-пулемет (который в этой вселенной называется неблагозвучным русскому уху словом «болтер»),

один раз — встал за турель. То, что дело происходило в грохочущей, ревущей, лязгающей, лоснящейся от эпоса вселенной Warhammer 40 000, право, было несущественно: что толку, если при этом у тебя перед глазами разыгрывают сто раз виденный экшен-фестиваль, а замкнутые и тоскливые коридоры вызывают смутные ассоциации с целой плеядой посредственных игр.

Разработчики отмахивались стандартными фразами о том, что у них еще ничего не готово. У нас не было причин им не верить, тем более что после выставки Relic и в самом деле взяли техническую паузу: новой информации об игре практически не появлялось. И вот в середине апреля британское представительство американской компании THQ позвало всю европейскую прессу в Ирландию, чтобы наконец-то показать им игру канадской студии.

Я кругом бронирован

Собственно, в упомянутой выше часовне проходила только презентация. Там всю дорогу звучали исключительно правильные вещи. Представители THQ говорили о том, как они хотят передать размах и мощь вселенной Warhammer 40 000, как собираются дать игроку почувствовать себя настоящим космодесантником — наглухо бронированной, физически и психически усовершенствованной машиной смерти. Они уверяли, как важно для них дать игроку возможность тактического выбора между стрельбой и рукопашной, как они хотят заставить игрока сражаться с превосходящими силами противника, а также с особым нажимом настаивали на том, что в их игре можно будет всех грубо и

Кто в танке

Эта сцена с незначительными вариациями повторялась на протяжении всех уровней превью-версии (суммарно мы протопали около часа кампании) — ни спецспособностей, ни укрытий, ни прокачиваемых умений. Есть, конечно, несколько видов холодного оружия — помимо меча, будут как минимум молот, секира и с десяток единиц огнестрельного. Но едва ли у кого-то хватит совести назвать их оригинальными: пистолеты обычные и усиленные, плазменные и лазерные пушки, гранатометы — лучшие образцы вооружений из первого **Doom**. Единственная оригинальная сцена случилась, когда на отряд героев напал псайкер Хаоса (как мы знаем из **Dawn of War**, если где-то появляются орки, то за ниточки почти всегда дергают эти неприятные бледные личности): мерзавец левитировал, телепортировался и вызывал на поле боя демонов.

Но в конце концов справились и с ним. А потом возник резонный вопрос — что дальше? Обычно в таких местах появляются геймдизайнеры со сценаристами, цыганами и медведями и делают из экшена 1.0 (каковым **Space Marine**, безусловно, и является) лютый урабоевик с вывернутыми наружу орками. Но только не здесь. Как только разработчики решают, что игрок начинает скучать от орков, они находят ответ, не колеблясь ни минуты: еще боль-



На одного морпеха всегда наваливается толпа орков, но в абсолютных величинах и в масштабах вселенной Warhammer 40 000 это не тянет даже на мелкую поножовщину.

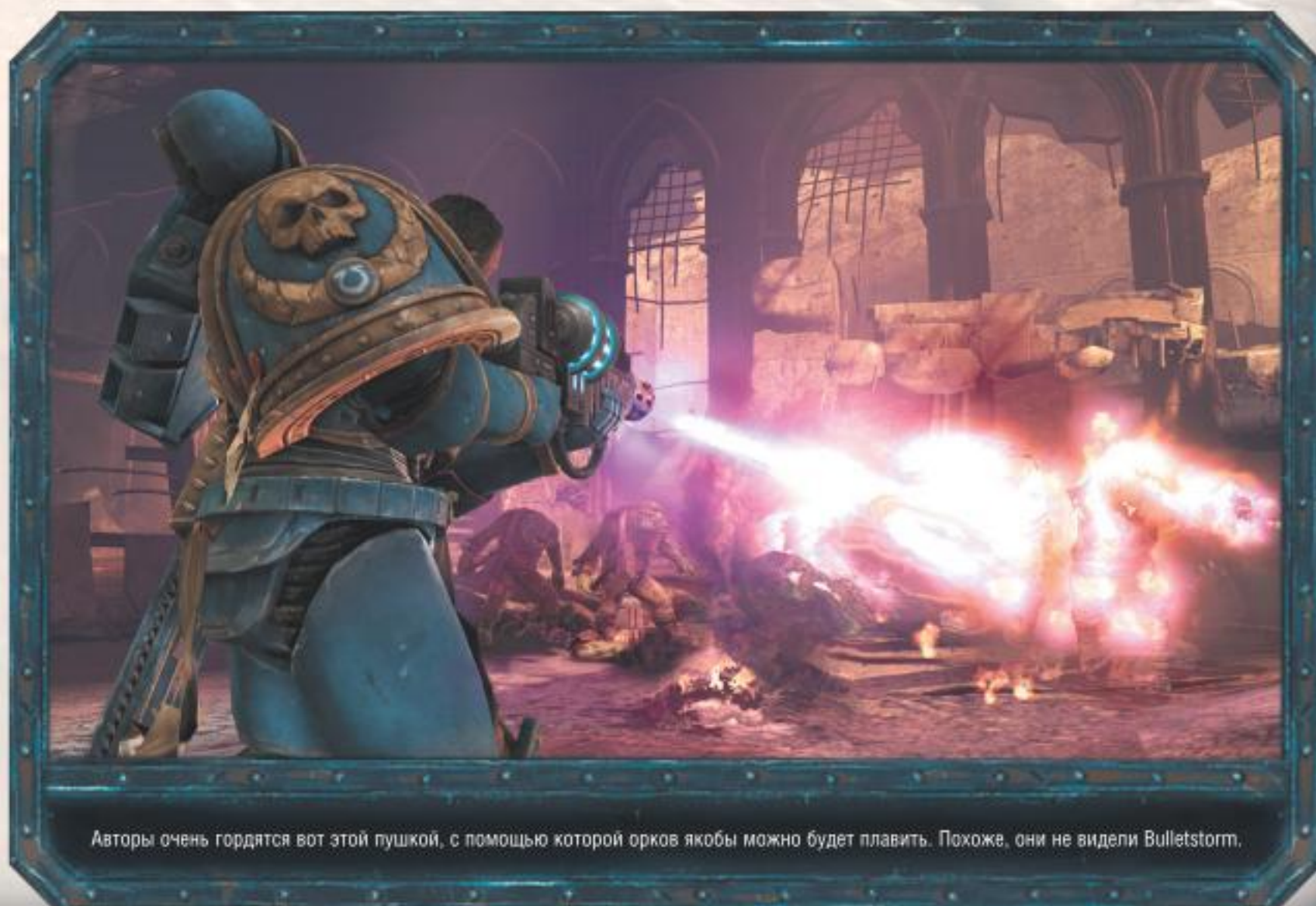
кроваво резать. В подтверждение всего сказанного представители компании раздали каждому из присутствующих по буклету, в котором подробно объяснялось, чем и кого нужно будет резать, кто именно будет входить в состав сил противника, а также сколько именно органов имплантируют кандидатам в космодесантники в процессе тренировок (девятнадцать).

Однако как только журналист, воодушевленный пропагандой, переходил в величественный Главный зал и под снисходительными взглядами монархов и знати на портретах садился за одну из консолей с демоуровнями игры — с ним случался конфуз. Проведя с геймпадом в руках пять минут, большинство западноевропейских коллег, должно быть, несколько раз помянули **Gears of War**, но мне припомнилась совсем другая игра — украинский экшен **Collapse**. Его авторы, помнится, тоже предлагали комбинировать огнестрельное и холодное оружие и тоже разрешали рубить всяких нехороших уродов на ломти. Причем еще в 2008 году.

А вот как выглядит **Space Marine**: тот самый альфа-самец с тяжелой поступью, иногда в компании нескольких товарищей, вламывается в какой-нибудь очередной цех или разгрузочный дворик (дело, напоминаем, происходит на осажденной орками планетезаводке по производству боевых кораблей). Тут же из ка-

ких-то отворков на него выскакивают зеленокожие — в разном составе (уже сейчас заявлено около десятка видов орков и гретчинов), но всегда в приличном количестве. Несмотря на все обещания предоставить игрокам возможность выбора способа уничтожения живой силы противника, сценарий боя всегда был примерно одним и тем же: закидать гранатами стрелков и армированных щитами бойцов, проредить наступающую «кавалерию» огнестрельным оружием, после чего — добить мечом оставшихся (присутствуют детсадовские комбо о двух кнопках). Десантники расправ-

ляются с пришельцами действительно жестоко: отрубают головы и конечности, глубоко вонзают меч в самое тулово, но чувства удовлетворения от этого почему-то не наступает — скорее тяжелая боевая усталость от того, что орков слишком много, они все одинаковые (в нашем случае было около трех видов противников) и всех непременно нужно распилить. Изрубив определенное количество сволочей, мы получаем возможность казнить произвольного зеленокожего особенно жестоким образом или (если в ваших руках болтер) расстрелять нескольких врагов из *slo-mo*.



Авторы очень гордятся вот этой пушкой, с помощью которой орков якобы можно будет плавить. Похоже, они не видели **Bulletstorm**.



Хотя демоны и вооружены мечами, о сколько-нибудь сложной фехтовальной механике речи не идет. Кажется, даже блок ставить нельзя.

угрожающими орками на фоне гигантских цехов и циклопических (здесь вообще все огромное) конструкций непонятного предназначения.

И все же нас не покидает ощущение, что остальные люди в команде не очень представляют, что делать со всей этой красотой. Похоже, наши прошлогодние нехорошие предположения продолжают сбываться: представления Relic о том, каким должен быть экшен от третьего лица, датируются в лучшем случае 2008 годом. Они похожи на детей, которые открывают для себя дивный новый мир и с волнением спешат сообщить окружающим, что огонь жжется, что из песка можно лепить кулички, а если долго прыгать по лужам, то промокают ботинки. То есть берут Gears of War без укрытий, добавляют туда два притопа и три прихлопа с мечом и радостно суют получившуюся конструкцию нам под нос — ну вот же, посмотрите, эпический блокбастер! Может, и эпический, но вселенная Warhammer 40 000 явно способна на большее.

Конечно, еще ничего не потеряно. Как уже было сказано, даже на такой механике можно сделать очень приличную игру — стоит только включить голову и скрипты да отвесить бодрящего пинка сценаристам с геймдизайнерами. Надеемся, всем этим Relic занимаются прямо сейчас. В любом случае у них получится лучший экшен во вселенной Warhammer 40 000 (за отсутствием альтернативы), но вот смогут ли они составить хоть какую-то конкуренцию выходящим вскоре Gears of War 3 — большой и открытый вопрос. ■

ше орков! Самая оригинальная дизайнерская ситуация на которую их хватает, — это задача вида «найди и нажми кнопку». Не говоря уже о том, что большую часть времени игроки проводят зажатými в какие-то тесные коллекторы и технические тоннели — как будто мы играем не за элиту человеческой расы, а за летучий отряд космосантехников. В какой-то момент персонажи все-таки выходят наружу и видят, как на их глазах орочий транспорт на полном ходу врежется в огромный цех. Думаю: «По всем законам жанра эта стена сейчас должна рухнуть всем на голову вместе с кораблем». Не рухнула — кажется, дизайнерам такое даже не пришло в голову. Как будто не было **Bulletstorm**.

И это уже не говоря о тысяче багов, которыми уровни были буквально нашпигованы. «Что, провалились сквозь лестницу? Ну ничего, мы об этом баге зна-

ем!» — им бы циничные шутки для **Portal 2** выдумывать. Словом, для большой презентации после долгого радиомолчания THQ выбрали, мягко говоря, слабый билд.

Не вешать нос, гардемарины!

Мы говорим «выбрали», потому что во время интервью становится ясно, что кое-какие козыри разработчики все-таки припасли и, возможно, к релизу в Space Marine даже можно будет с удовольствием играть.

Так, когда мы в панике схватили того же маркетолога за рукав и спросили, куда он и его коллеги дели обещанный эпос, тот посоветовал успокоиться и сказал, что уж с ним-то проблем не будет, в частности, пообещал сцену, в которой десанникам нужно будет на джетпаках взбираться на высоченную башню-передатчик, отбиваясь по пути

от разной нечисти. Или вот еще не пропустите битву посреди песчаной бури в пустыне. Или сражения с воинами Хаоса — мы видели всего два их вида, но в буклете было нарисовано и описано восемь. Или одно из запланированных воздушно-космических сражений — такое мы уже описывали во время первого знакомства с игрой, и выглядело оно действительно класно.

Вообще, если кто в Relic совершенно точно не зря ест свой хлеб — так это художники. Это, впрочем, совсем не секрет. Они сумели вдохнуть жизнь даже в крошечные модельки юнитов из **Dawn of War** — маленькие деловитые космодесантники там работали пилами так, что становилось по-настоящему жутко. Поверьте, в человеческий рост они выступают ничуть не менее профессионально: огромные трехсоткилограммовые детины бьются насмерть с не менее



Этот скриншот — пожалуй, самый интригующий из всех опубликованных на сегодняшний день. Тут, по крайней мере, происходит что-то отличное от бесконечного одинакового рубилова.



Сюжет в игре пока подается в стиле Gears of War: коллеги главного героя идут за ним следом и что-то бормочут. Однако обещают и эмоциональные скриптовые сцены.

ТРЕНИРУЙСЯ ЛУЧШЕ НА...

Основные виды холодного оружия в Space Marine — меч со встроенной бензопилой, секира и молот. Чтобы овладеть ими в совершенстве, у космодесантников уходят десятилетия изнурительных тренировок. Чтобы вы могли начать освоение этих удивительных инструментов прямо сейчас, «Игромания» публикует практические советы по работе с соответствующими бытовыми аналогами. Программа разработана так, что единственные, кто пострадает во время занятий, — кучка ни в чем не повинных поленьев и покрышек

Топор



1. Установите чурак на предварительно подготовленную колоду. Для колоды лучше всего подойдет кряжистый сучковатый участок древесного ствола — такой не-

возможно расколоть случайными ударами, даже сильными. Сучки внутри колоды обеспечат ей прочность, а выходящие наружу — обеспечат удобство при переноске.

2. Тонкие чурачи раскалывают топором, толстые — с помощью колуна и металлических или деревянных клиньев.

3. Установите ноги на ширине плеч. Держите топор обеими руками. Возьмитесь левой рукой за верхнюю часть топорича и попрактикуйтесь скользить ею вниз, в направлении правой руки. Это поможет научиться контролировать движения и обеспечит более высокую силу удара.

4. Наметьте место, в которое будете бить. Изучите чурак на предмет сучков — чтобы с большей вероятностью расколоть полено, бить следует между ними.

5. Заведите топор за голову, переведя левую руку в верхнюю часть топорича.

6. Нанесите быстрый и решительный удар в намеченную точку, позволяя левой руке скользнуть обратно к основанию топорича.

(Источники — wikihow.com и «Русская печь», Геннадий Федотов, Москва, 2002 г.)

Бензопила

1. Прочитайте инструкции по безопасности!
2. Выберите подходящую бензопилу. Длина лезвия бензопилы должна быть как минимум на треть больше диаметра того, что вы собираетесь пилить.



3. Подготовьте пространство для работы. Убедитесь, что у вас достаточно места. Если вокруг вас есть линии электропередач или здания, внимательно изучите их месторасположение.

4. Существует три основных разновидности применения бензопилы: валка деревьев,

обрезка веток и раскряжевка, т.е. распиливание ствола на части. При валке деревьев сначала нужно определить, в какую сторону удобнее «уронить» дерево. Для этого учитывается естественный наклон ствола, направление ветра и количество веток на каждой из его сторон. Перед валкой нужно срезать ниж-

ние ветки, чтобы они не мешали работе.

5. При обрезке работу ведут в медленном темпе, как верхней, так и нижней частью шины, стараясь не задействовать носовую часть пилы. Обрезание веток начинается с нижней части ствола. Ветки с верхней части спиливают, положив инструмент набок.

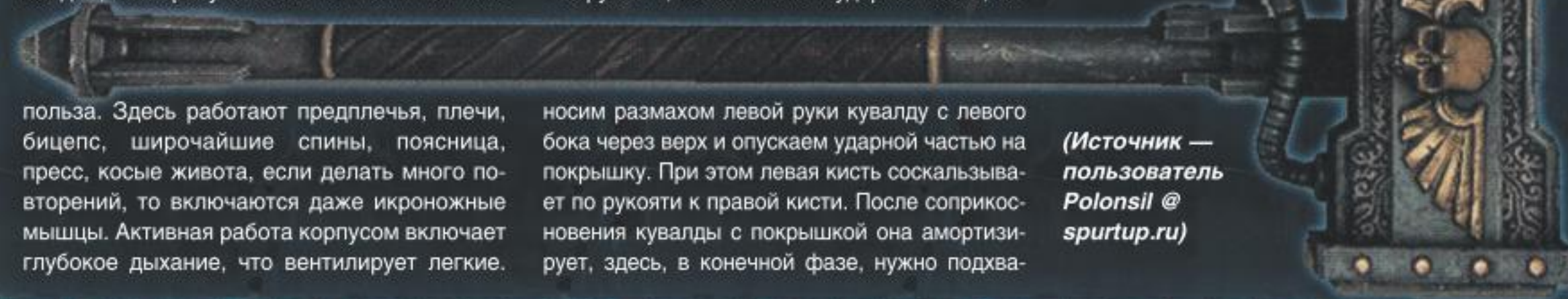
6. После того как со ствола спилены все ветки, можно приступать к раскряжевке. Ствол дерева распиливают от ствола к вершине. При распилке запрещается стоять ниже ствола, если он находится на наклонной плоскости. Если пила застряла в стволе, нужно остановить двигатель и накло-

нять ствол до тех пор, пока пила не выйдет из древесины.

(Источники — wikihow.com и сайт remontblizko.ru)

Кувалда

Упражнение с кувалдой в тайском боксе. Так же, как и упражнение «вертолет», отличается комплексным развитием нескольких мышечных групп, что дает навык совместного применения этих мышц. Стоит только один раз попробовать выполнить упражнение с кувалдой, как сразу становится понятным его



польза. Здесь работают предплечья, плечи, бицепс, широчайшие спины, поясница, пресс, косые живота, если делать много повторений, то включаются даже икроножные мышцы. Активная работа корпусом включает глубокое дыхание, что вентилирует легкие.

Это упражнение из ряда тех, что развивают силовую выносливость, что, как я считаю, необходимо в любом контактном виде спорта.

Выполнять упражнение с кувалдой можно в нескольких вариациях. Здесь я приведу самый простой вариант, для перехода к остальным нужно в достаточной мере проработать этот. Техника простая, становимся фронтально к покрышке, правой рукой беремся за окончание рукояти, левой ближе к ударной части, за-

носим размахом левой руки кувалду с левого бока через верх и опускаем ударной частью на покрышку. При этом левая кисть соскальзывает по рукояти к правой кисти. После соприкосновения кувалды с покрышкой она амортизирует, здесь, в конечной фазе, нужно подхва-

тить снова левой рукой кувалду ближе к ударной части и снова провести весь алгоритм.

После того как сделали нужное количество ударов с левой стороны, нужно поменять руки и сразу продолжить с правой.

(Источник — пользователь [Polonsil @ spurtup.ru](http://Polonsil@spurtup.ru))

DIABLO 3

За те три года, что прошли с момента официального анонса Diablo 3, неторопливая Blizzard Entertainment успела рассказать об игре очень многое: раскрыла классы героев, поведала об их прокачке, продемонстрировала онлайн-режимы, показала немало познавательных видеороликов и даже дала избранным журналистам поиграть в демоверсию игры. Но одна тема старательно замалчивалась — на все вопросы о напарниках главного героя давался лишь один ответ: «Без комментариев». И вот, наконец, настало время сорвать покровы. Знакомьтесь: «Последователи».

0:03



0:03

КТО ОНИ?

Если помните, в Diablo 2: Lord of Destruction по ходу повествования можно было подружиться с несколькими наемниками, взять кого-то из них в напарники и вместе с ним пойти откручивать рога демонам. Эти наемники, которые по-английски звались Hirelings, не играли никакой роли в сюжете и просто молча следовали за вами, помогая в сражениях против нечисти. Разумеется, при желании вольнонаемную рабочую силу можно было игнорировать, гордо путешествуя в одиночку. Примерно такую же схему было решено использовать и в Diablo 3. Но Blizzard была бы не Blizzard, если бы кардинально ее не улучшила. А чтобы подчеркнуть различия, даже переименовала наемников в последователей (Followers).

0:15

КАКИМИ ОНИ БЫВАЮТ?

В Diablo 3 будет очень много «пушечного мяса» — людей, которые ненадолго к вам присоединяются по ходу выполнения очередного квеста. Но с полноценными напарниками они не имеют ничего общего. Истинных же последователей будет трое. Templar — храмовник, классический укатанный в железо воин с мечом; Scoundrel — вор и разбойник, для которого правила «играй честно» и «не бей лежачего» — это что-то вроде смешной салонной шутки; Enchantress — чародейка, поддерживающая вас всевозможными заклинаниями.

0:30

ЧЕМ ОНИ ВЫДЕЛЯЮТСЯ?

Последователи — это не безмолвные роботы, которые будут слепо следовать за вами, а продуманные до мелочей персонажи. В этом и кроется их самое главное отличие от безликих наемников из Diablo 2. У каждого из последователей есть имя (пока известно только, что храмовника зовут Корнак) и своя история за плечами. Со временем вы узнаете, что на храмовника наложено страшное проклятие, поможете рыцарю избавиться от него и отомстить обидчикам. Или раскроете тайну о том, что разбойник умудрился стащить какой-то артефакт дикой ценности и теперь скрывается по подворотням от разгневанных преследователей. Самая загадочная цель в жизни у чародейки: она принадлежит некоему тайному обществу и пытается (цитируем) «предотвратить конец света».

0:15



0:30

0:33



0:33

КАК ОНИ ОБЩАЮТСЯ?

Учитывая, что последователи превратились в самодостаточных личностей, последнее, чего от них можно ждать, так это тишины. По словам Blizzard, для каждого из них записаны тысячи фраз на все случаи жизни. Во время боев друзья, как и положено, будут грязно ругаться, кричать, пыхтеть, призывать богов на помощь и высказывать каждому встречному демону, что они думают о нем и о всех его чертовых предках до седьмого колена. А в более-менее спокойные моменты спутники будут рассказывать о своем прошлом и настоящем, комментировать увиденное, высказывать мнение о ваших действиях — в общем, будут трещать без умолку, не давая вам заскучать в очередном не в меру большом и пустынном подземелье.

0:50

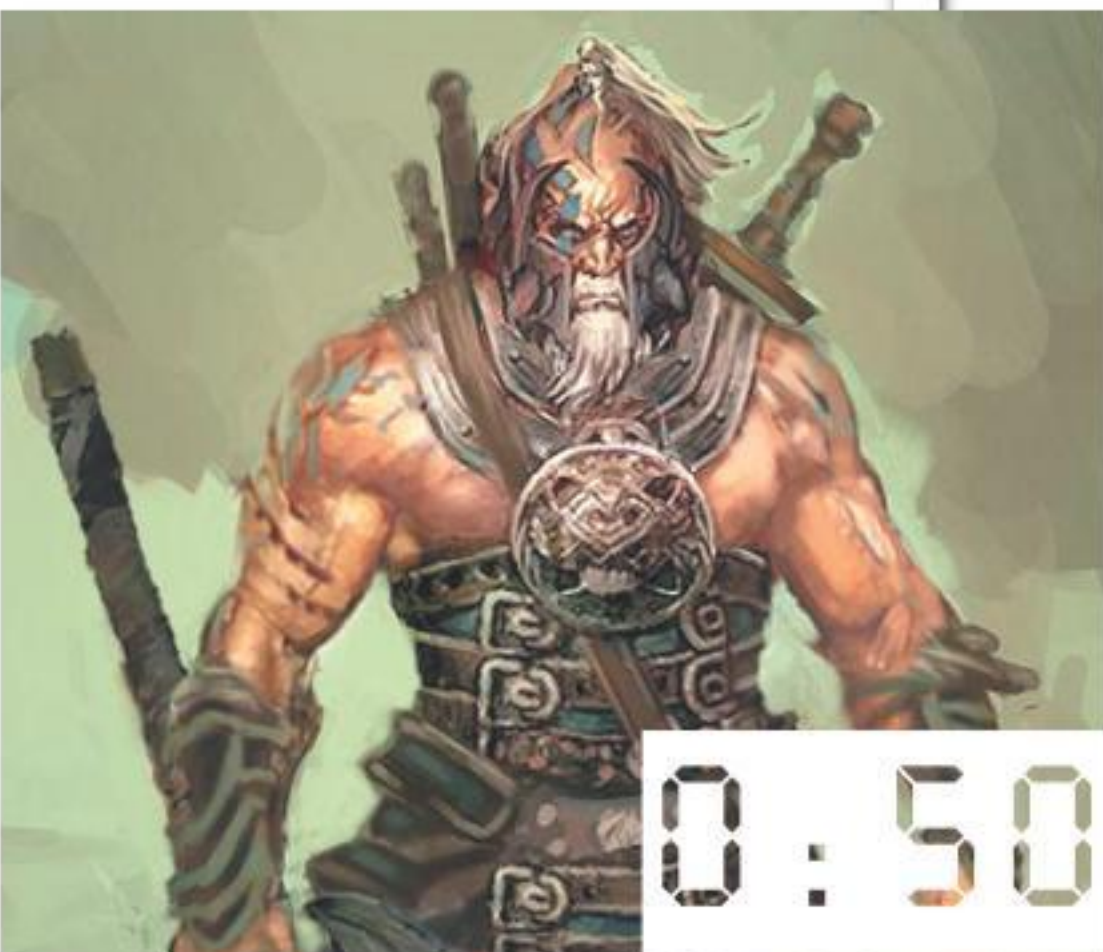
КАК ОНИ КОНТРОЛИРУЮТСЯ?

Напрямую управлять действиями напарников мы почти не сможем. Максимум можно будет в срочном порядке приказывать им использовать какое-то умение (магический щит поставить или пошатнувшееся здоровье поправить), если они сами об этом не догадаются. Все остальное время соратниками управляет искусственный интеллект. Его обещают сделать адекватным и гибким, чтобы друзья не раздражали вас своей непроходимой тупостью и вообще как можно меньше отвлекали на себя внимание.

0:58

ПОДСТРАИВАЮТСЯ ЛИ ОНИ ПОД ВАС?

Со временем последователи набираются опыта, и их можно развивать в нужном вам направлении. Например, сделать из храмовника танка с мечом и щитом или превратить его в грозного воина с двуручным оружием, наносящим огромный урон врагам. Бойцов можно собственноручно экипировать, и более того — со временем у них откроется слот для уникальных, доступных только им вещей. Есть подозрение, что случится это после завершения квеста каждого из героев, но это уже наши домыслы — Blizzard, как это часто бывает, отделалась фразой «пусть это станет сюрпризом для игроков». Чувствуем, что, несмотря на огромное количество информации об игре, в ней нас ждет еще немало таких вот «сюрпризов».



0:50



0:58

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

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

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

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

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

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

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

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

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

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

ГЕЙМПЛЕЙ

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

ГРАФИКА

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

ЗВУК И МУЗЫКА

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

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)

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

3-4 (ПЛОХО)

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

5 (СРЕДНЕ)

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

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

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

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

7 (ХОРОШО)

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

8 (ОТЛИЧНО)

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

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

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

10 (ИДЕАЛ)

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

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ



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



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



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

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

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

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



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



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



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

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра с интересным сюжетом и высокой скоростью забавных находок — останется лишь завернуть все это в качественную обертку. Посмотрим, что будет.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

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.

BRINK



**РЕВОЛЮЦИЯ
НАЧИНАЕТСЯ**



Brink® © 2011 ZeniMax Media Inc. Brink, Bethesda Softworks, Bethesda, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Splash Damage Ltd. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, логотип «Пуск» системы Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. Games for Windows и эмблема кнопки «Пуск» системы Windows Vista используются по лицензии, предоставленной корпорацией Майкрософт. «Б», «PlayStation», «PS3», «P3» and «» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
© ООО «1С-СофтКлуб», локализация и оформление, 2011 г.

Реклама

Остров Невезения в океане есть

Жанр
FPS
Издатель
Deep Silver
Разработчик
Techland
Мультиплеер
Кооператив
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
2011 год
Сайт игры
deadislandgame.com

DEAD ISLAND

Линар Феткулов

Залитые солнцем пляжи — это, кажется, единственное место, до которого ожившие мертвецы в играх еще не добрались. В *Dead Island* такую проблему должны раз и навсегда решить — этот хоррор посвящен нашествию зомби на уютный тропический курорт. Воображение уже рисует чарующие картины: накачанные зомби-спа-

сатели, хрупкие тайские массажистки-зомби, зомби-слоны и зомби-трансвеститы, зомби, плывущие на надувных матрасах, и, конечно, зомби-модели в мини-бикини. Но разработчики быстро спускают с небес на землю.

«Каждая сексапильная зомби-красотка — это всего лишь несчастная женщина, пораженная страшной болезнью. Только

что она нежилась на солнышке, а теперь жаждет крови, вот и все, — объясняет продюсер проекта Адриан Чижевски. — А единственная роль воды в нашей игре — это очерчивание границ геймплейного пространства, так что никаких, слышите, никаких плавучих зомби!»

В общем, мужайтесь, друзья. Грядет первая в своем роде ре-

алистичная игра про ходячих мертвецов. Реалистичная настолько, насколько это вообще возможно на теплом, милом островке-курорте, заполненном толпами чавкающей гниющей плоти.

На лицо ужасные

Поляки Techland давно при-



Добро пожаловать в тропический рай Банои, отель Роял Пэлмс.



Принимайте расслабляющие солнечные ванны.



Или оживитесь в приятную прохладу гостиничных номеров.



В вашем распоряжении — просторный бассейн и постоянно работающий бар.

архипелагу как к месту действия для своей игры. В 2007 году они анонсировали сразу два островных шутера — **Warhound** (про наемников) и **Dead Island** (про зомби). Казалось, оба они навсегда затерялись в бизнес-планах компании: у Techland отлично сложились дела с вестерн-серией **Call of Juarez**, какие уж тут тропики... Но вот неожиданно приходят две новости. Во-первых, Techland анонсируют третью часть **Call of Juarez**, **The Cartel**. Во-вторых, восстает из могилы **Dead Island** — видимо, прежний издатель, **Ubisoft**, не проявил интереса к зомби, а вот новый, **Deep Silver**, взял проект на попечение и теперь помогает довести до ума. На наш вопрос о том, как они все это успевают, Адриан ответил просто: «У нас несколько команд, каждая занимается своим делом. Более того, даже в подразделении **Dead Island** мощная специализация, и каждый работает над своим персональным мертвым островком».

Разделение обязанностей ощущается отчетливо. **Dead Island** — это что угодно, кроме «**Call of Juarez** про зомби»: вместо героического эпоса игроков, похоже, ждет натуральная драма. Приготовьтесь к то-

му, что нам на полном серьезе станут рассказывать историю нападения зомби на пляжный курорт.

Место действия — вымышленный остров Банои, расположенный чуть южнее побережья Папуа-Новой Гвинеи. В самый разгар местного праздника на острове случается зомби-апокалипсис, и солнечный городок начинает жить по законам **Fallout**. Что именно произошло — непонятно. По признанию продюсера, главный (практически философский) вопрос новой игры: «А едят ли зомби Банои мозги или питаются чем-то еще?» Так или иначе, улицы кишат упырями, а мелкие группы выживших ютятся по домам, отчаянно цепляясь за жизнь. Борьба за выживание не просто броское словосочетание в описании сеттинга, а один из ключевых мотивов геймплея. Вам придется самому собирать инструменты уничтожения зомби, разыскивая нужные детали; патронов для огнестрельного оружия всегда будет мало, да и сами стволы вы

найдете только ближе к середине игры. Главный способ борьбы с монстрами — рукопашная.

По мозгам

«Погружение в роль — вот главная причина, по которой мы решили оставить в нашей игре вид от первого лица. Так, как у нас, игроки с зомби еще никогда не сражались — они буквально дерутся за жизнь! Мы потратили уйму времени, чтобы бои выглядели впечатляюще, и могу вас уверить, **Dead Island** — это, мягко говоря, не простой FPS, перешитый под ближний бой. У нас масса анимаций рук героя, каждая из них синхронизирована с движением камеры, а каждое движение совершается

строго по команде игрока», — описывает Адриан боевую систему.

То есть смысл в том, что даже в самый разгар сечи вы не должны терять контроль над движениями, бить прицельно. Самый верный способ прикончить монстра — отрубить ему голову. В ситуации, когда игрок окружен ожившими мертвецами, которые вот-вот употребят его в пищу, проделать такой маневр часто бывает затруднительно, и тут в дело вступает система повреждений.

«Нет, у нас, конечно, не симулятор судебно-медицинской экспертизы, но повреждения все же очень достоверные. Вы можете отрубить упырю руки (тогда он не сможет вас схватить) или ноги (тогда не сможет



За отдельную плату вы можете заказать услуги массажиста, любителям экзотики подойдет наш фирменный интенсивный массаж всего тела.

идти). Тонкость в том, что тот же самый эффект произведет и мощный удар тупым предметом, если удастся сломать кость. Кстати, даже со сломанными (или отрезанными) конечностями зомби не перестанет предпринимать попытки вас укусить; другое дело, что толку от этого будет немного», — подытоживает Адриан. Добавим лишь, что бесконечно махать, скажем, пожарным топором не получится: игра учитывает усталость героя, а чтобы дать себе передышку, зомби всегда можно отпихнуть ногой.

Видерский батл

Сражаться с зомби можно будет как в одиночку, так и в кооперативе с тремя друзьями. Четверка героев получилась невероятно колоритной, ничуть не хуже Left 4 Dead: официантка, серфенгист, агрессивный темнокожий рэпер, чья карьера идет на спад, и девушка по имени Пурна, чью личность разработчики пока держат в секрете.

Несмотря на столь разные типы, кампания, очевидно, будет для всех одна. Так, вне зависимости от выбранного героя, первый акт точно будет одинаковым: вы просыпаетесь в убежище, где вам сразу хотят

размозжить голову битой, приняв за зомби. Чтобы доказать свою человечность, вы выходите наружу и помогаете случайному прохожему отбиться от нападающих упырей. После этого начинается кампания, которая уведет героев от побережья вглубь острова, где они познакомятся с новыми зомби и новыми способами их уничтожения. На данный момент известно три типа живых мертвецов: классические медленные, быстрые и мертвяки-камикадзе, которые умеют взрываться.

Наши герои от зомби не отстают и тоже умеют всякое. Четыре персонажа — это четыре класса, и в кооперативе вам придется совмещать их умения. Сами разработчики называют их «танк», «убийца», «лидер» и «мастер на все руки». На сегодняшний день известны лишь приемы из арсенала рэпер-танка. Первый называется «Ярость» — это когда герой расправляется с зомби голыми руками, а второй — «Раздавленный череп первого уровня»,



Тем, кто предпочитает активный образ жизни, обязательно понравятся наши вечера кинотеатра и отдыха и конкурсы с неизменно интересными аниматорами.

и, пожалуйста, отгадайте сами, что это значит.

Помимо прокачки героев, в игре предусмотрены и апгрейды оружия, и вот тут мысли об упомянутой выше «настоящей драме» как-то улетучиваются. Дело в том, что кроме липких гранат и других самодельных боеприпасов вы сможете собрать мачете... бьющее током. Разработчики сразу успокаивают, что до беспредела уровня Dead Rising 2 не дойдет: «Герои мастерят агрегаты строго в рамках здравого смысла».



Вполне возможно, что задержка релиза Dead Island никак не связана с занятостью

Techland. Похоже, поляки просто оценили ситуацию на рынке: в последние два года недостатка в зомби-играх точно не было, а сейчас все иначе. У Valve на повестке дня Portal 2, так что про Left 4 Dead 3 лучше забыть... Или, наоборот, вспомнить — под названием Dead Island в кооперативе. ■

Будем ждать?

Зомби-шутер на тропическом острове. С мощной системой рукопашного боя от первого лица, детальной моделью повреждений и кооперативом, который явно намерен загрызть Left 4 Dead.

Процент готовности:

70%

Мертвое море

В апреле сотрудникам «Игромании» удалось ознакомиться с ранней прерью-версией Dead Island, из которой стало ясно, что нашествие живых мертвецов в этой игре не похоже ни на одну другую



Мушба на полях летит,
муха над нами кружит

Разумеется, первое, на что в Dead Island обращаешь внимание, — это непривычные декорации для широкомасштабной эпидемии. Кусочек рая на земле с золотым песком, лазурным морем и фантастически красивыми закатами вдруг становится охотничьими угодами для толп полуразложившихся туристов. Стонущая мертвечина настолько контрастирует со всем этим природным величием, что поначалу просто теряешься — такого еще нигде не было. Вдобавок Techland удалось очень ловко использовать новое окружение и сделать мертвецов еще более отвратительными: знойное тропическое солнце, играющее на гнилой плоти, вкупе с омерзительнейшим жужжанием мух вызывают острое желание выложить свой завтрак в ближайший мусорный бачок. Эффект удивительный.



«Последнюю пулю оставь для себя»

Наверное, главное упущение зомби-игр последнего времени — в том, что почти ни у одной из них нет приличного сюжета. Играм отчаянно не хватает серьезных драм в декорациях зомби-апокалипсиса наподобие фильмов «28 дней спустя» или ремейка ромеровского «Рассвета мертвецов». Dead Island делает ставку именно на взрослый, качественный сюжет с яркими персонажами, тяжелым психологизмом и моральными дилеммами героев. Techland с трепетом относится к фильмам-столпам зомби-культуры, поэтому хрестоматийную сцену в духе «Меня заразили! Убей меня! Сейчас же!» мы обязательно увидим.



Смерть одного не друг

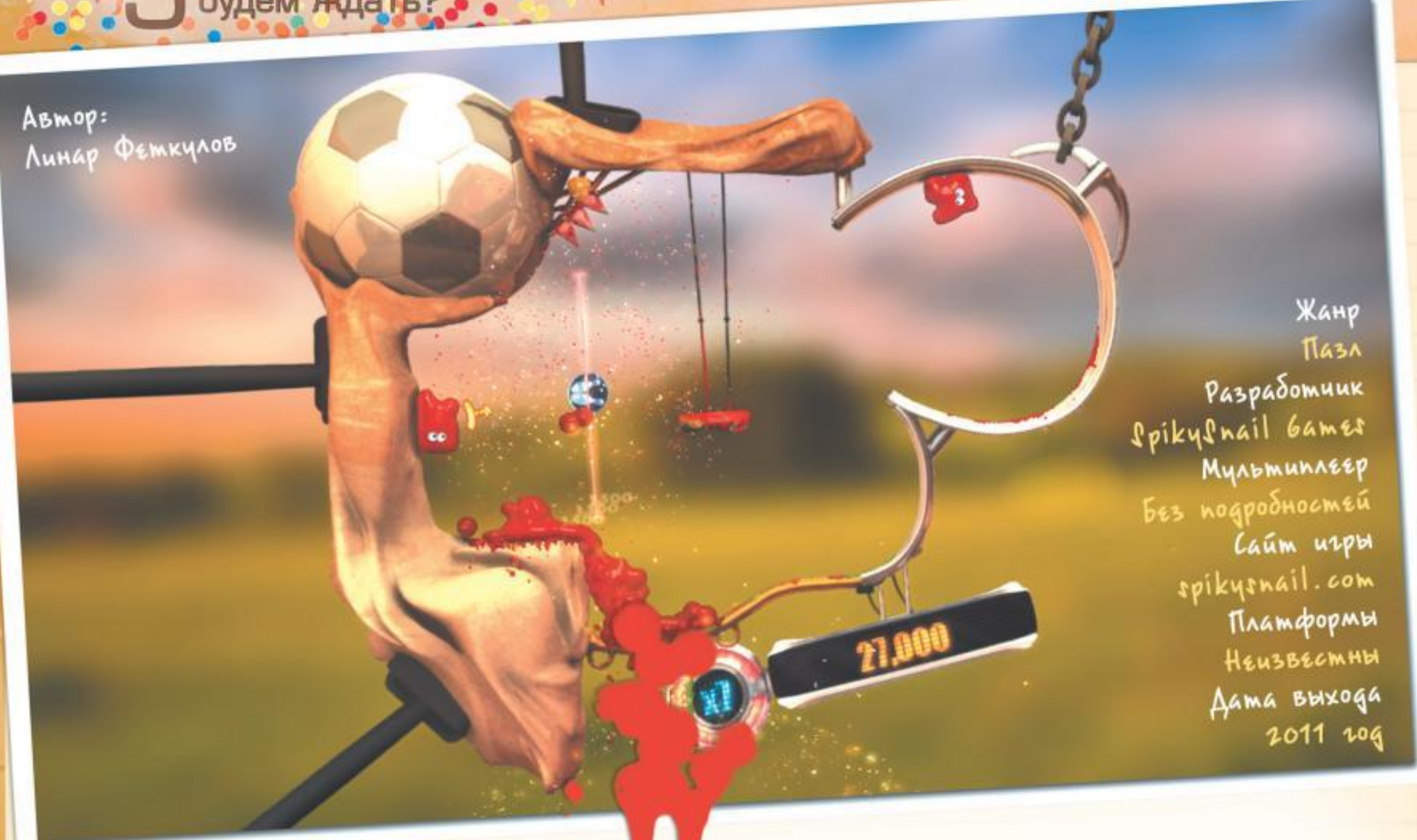
По сравнению с теми же Dead Rising и Left 4 Dead бои в игре Techland кажутся мелкими семейными потасовками на кухне: если Фрэнк Вест и Чак Грин не моргнув глазом выкашивают бензопилой сотни зомби за раз, то герои Dead Island редко когда дерутся более чем с пятью мертвецами. Но вот что удивительно — Dead Island, наверное, первая зомби-игра, в которой количество разрубленных тел на единицу времени не является определяющим критерием качества геймплея. Бои здесь гораздо интимнее, напряженнее и серьезнее, ведь вы все-таки деретесь с несколькими людьми сразу, хоть и порядком отупевшими. По ощущениям все это напоминает Condemned, только здесь противники не в пример хуже выглядят и пахнут.



Оружие пролетариата

Существует не так уж и много игр, в которых сражаться врукопашную от первого лица было бы и удобно, и приятно. Так вот, Dead Island определенно к ним относится. Прежде всего — здесь есть огромное множество бытовых приборов и инструментов, которые в умелых руках превращаются в универсальную вакцину против эпидемии зомби. Каждый такой предмет чувствуешь в руках по-разному: если медленными, но мощными и размашистыми ударами кувалды можно снести череп сразу толпе мертвецов, то короткие дубинки и колюще-режущие приспособления требуют хирургической точности (хоть и компенсируют это высокой скоростью). Благодаря правильному поведению камеры бой от первого лица передан очень правдоподобно: так, во время особо мощного замаха вы некоторое время не видите своих противников, так что возрастает вероятность промахнуться, а то и вообще оказаться в жарких объятиях особо шустрой кокетки в бикини.

Автор:
Линар Феткулов



Жанр
Пазл
Разработчик
SpikySnail Games
Мультиплеер
Без подробностей
Сайт игры
spikysnail.com
Платформы
Неизвестны
Дата выхода
2011 год

CONFETTI! CARNIVAL

Мой мармеладный

Израильские видеоигры. Обдумайте это словосочетание несколько секунд — вряд ли на ум придет что-то более конструктивное, чем военно-пропагандистские шутеры про Палестину (их-то, впрочем, чаще выпускают сами палестинцы). Самые искушенные, возможно, вспомнят игру **Shi-**

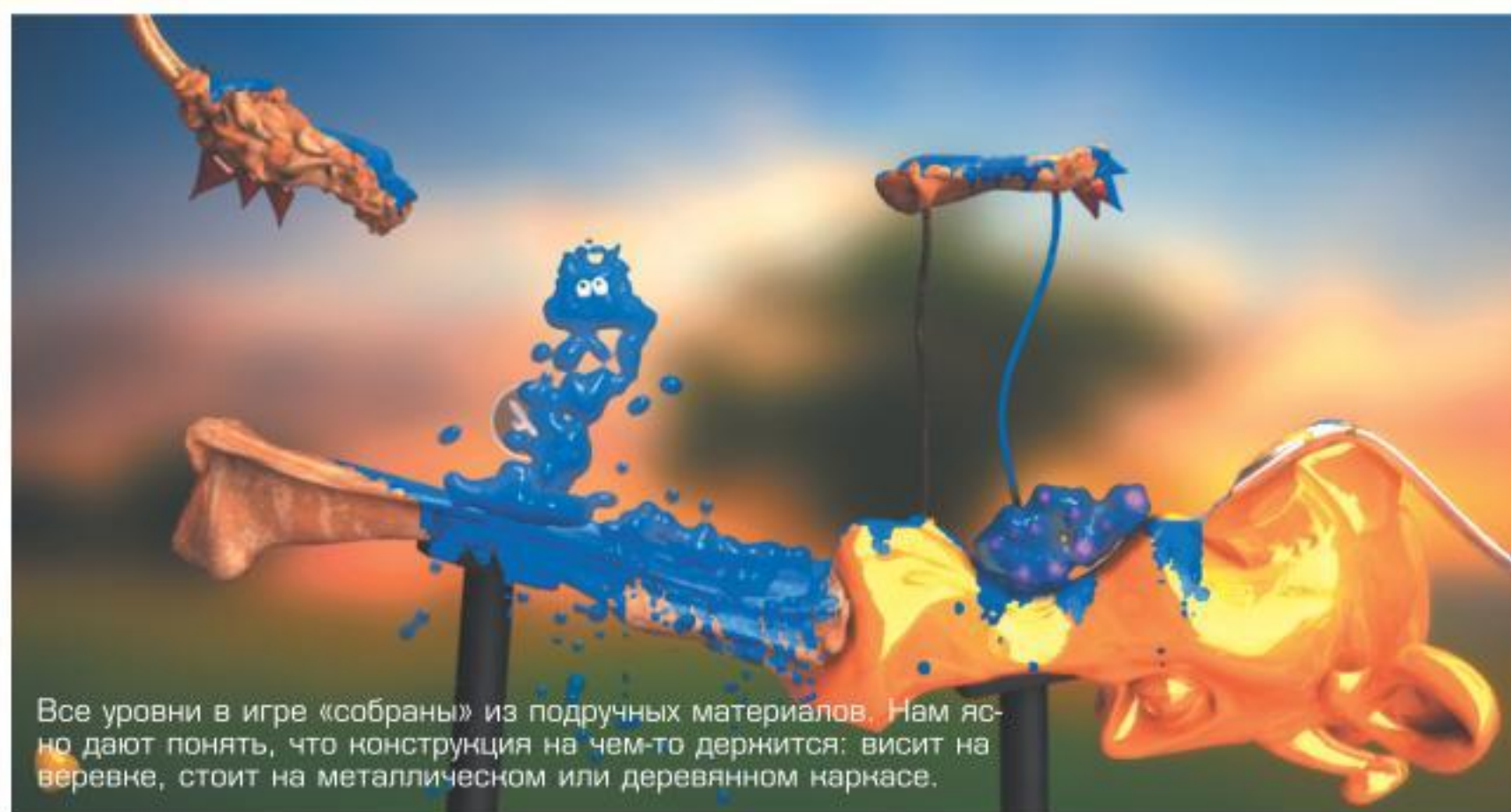
vah — грустный инди-квест о раввине, переживающем тяжелейший кризис веры. В общем, Израиль с играми как-то не ассоциируется.

И тем удивительнее то обстоятельство, что игру, о которой пойдет речь в этой статье, разрабатывают в самом что ни на есть Тель-Авиве. Однако если привя-

зывать геймплей к национальному колориту, то можно подумать, что игра рождается в Рио-де-Жанейро, причем как раз во время бразильского карнавала. Она так и называется — **Confetti Carnival**, и в ней вы взрываете бомбы с конфетти при помощи липких глазастых снарядов мармелада.

Мазл тоф

Разработчиков трое: программист, дизайнер и, вероятно, музыкант. Пользуясь случаем, мы не могли не поинтересоваться у них, как вообще обстоит в стране ситуация с играми. Как выяснилось, не очень. Сами **SpikySnail** (так называется команда) смогли вспомнить только два проекта — экшен со случайно генерируемыми уровнями **Virus** и авиасимулятор **BlueStar**. «Компьютерные технологии у нас развиты превосходно: например, датчик для Kinect был разработан в Израиле. А вот с играми дела обстоят куда хуже, сообщества разработчиков попросту не существует. Единственный выход для тех, кто хочет делать игры, — стать инди». Именно этим ребята и занялись — начали разработку без издателя, да так лихо, что сразу же попали в список участников минувшей IGF. **Confetti Carnival** выступала в номинации «За техническое исполнение», но в финале все же уступила **Amnesia**.



Все уровни в игре «собраны» из подручных материалов. Нам ясно дают понять, что конструкция на чем-то держится: висит на веревке, стоит на металлическом или деревянном каркасе.

Деликатес

Confetti Carnival — физический пазл. Ближайший ориентир, от которого сами разработчики и не думают открещиваться, — **Angry Birds**, казуальный хит для устройств **Apple**. В распоряжении игрока есть несколько снарядов, с их помощью нужно подорвать все расположенные на уровне мины. Игра сама предлагает вам место, откуда начать «атаку», вы выбираете угол обстрела, натягиваете тетиву рогатки — и снаряд полетел! Такой вот ненавязчивый виртуальный тир.

Подвох, конечно же, есть, и скрыт он как раз в снарядах. Сами разработчики называют их сплэттерами, то есть «хлюпами» (в честь звука, с которым они врезаются в стены). Внешне эти существа походят на мармелад «Фруктовая волна», а вот аэродинамическими свойствами скорее ближе к куда менее аппетитной субстанции, которая, как принято говорить, мотыляется в проруби и не тонет. На наш вопрос о том, каковы сплэттеры на самом деле на вкус, разработчики ответить затруднились.

Зато о физических свойствах героев рассказывают куда более охотно. Во-первых, они вооружены сногшибательной улыбкой, которую не стесняются демонстрировать в полете. Еще они липнут к стенам. Мнутся. Подпрыгивают. И сочатся жидкостью.

Вот тут начинается самое интересное. Оказывается, каждый сплэттер до краев наполнен каким-то сиропом. Если проколоть ему туловище, мощная струя вырывается наружу, а сам сплэттер, повинувшись гидравлической силе напора, начинает бешено крутиться в воздухе, забрызгивая все вокруг (улыбаться при этом он не перестает — напротив, похоже, что именно в этот момент он чувствует

себя наиболее комфортно). И все бы ничего, но, как только капли сиропа попадают на раскиданные по уровню мины, эти мины тут же детонируют. Именно здесь и скрыта удивительная сущность Confetti Carnival. Она во взрывах — взрывах при помощи жидкости.

Самый цимес

Как нетрудно догадаться, задача игрока — заляпать как можно больше мин за один выстрел. Для этого придется учитывать форму сплэттера и особенности карты. В **Angry Birds** геймплей строится вокруг разных типов птичьих снарядов. Все герои Confetti Carnival пикируют примерно одинаково, но рельеф уровня мгновенно вносит в их полеты необходимое разнообразие. Насколько остра поверхность, в которую угодил сплэттер, на какую часть «тела» пришлось столкновение — все это повлияет на напор вырвавшейся из него жидкости.

Итак, сплэттер врезался, надорвался и теперь, кружась, мечется по уровню. Не стоит, однако, думать, что этот безобразный, неконтролируемый полет уже никак нельзя подкорректировать. Дальше в дело вступают бонусы. Пока объявлены два приема. Первый очень простой, называется **Air Strike**. В какой бы момент вы ни задействовали его, взмывший в небо сплэттер тут же рухнет на землю, словно наногорилла из **Crysis 2** во время силового прыжка.

Второй прием, **Time Flip**, куда сложнее и интереснее. Несмотря на название, он влияет не на время, а на направление. Стоит только нажать нужную кнопку, как вектор выброса жидкости сменится на противоположный. Только что она вырывалась из левого «борта» сплэттера, он вертелся по ча-

Внутри меня водуца
Несколько слов о технологии Confetti Carnival



Симуляция жидкости в играх с каждым годом становится все более реалистичной. Вода легко струится по уровням, и лучше, кажется, не знать о том, какой страшный набор знаний стоит за расчетом ее физики. Стоит только сунуть нос в статьи о визуализации жидкости, и на ваши головы обрушится набор совершенно матерных слов (например, «изолированная воронка» или «полуагранжевый метод»). SpikySnail используют в своей игре метод частиц (партиклов). Условно говоря, поток жидкости — это несколько связанных между собой точек, у которых заданы параметры места, массы и скорости. Стоит задеть эти точки, как они тут же меняют свое положение. Интересно, что полигоны, то есть настоящие трехмерные объекты, в отображении жидкости не участвуют. Поверхность воды, ее блеск, прозрачность и мелкие брызги создаются при помощи шейдеров, которые словно натягиваются между опорными точками.

совой стрелке — а после применения **Time Flip** сироп тут же начнет бить с другой стороны и герой закрутится в обратную сторону. Инерция при этом учитывается: скажем, если повторить прием много раз подряд, то многострадальное тельце просто зависнет на ровном месте, а потом плюхнется на землю.

Вместе с этим трюком перед разработчиками открывается целое море возможностей моделирования уровней. Контролируя напор, вы сможете загонять, пардон, струю в самые укромные уголки карт, чтобы настичать там спрятанные мины и

нешадно детонировать их. Те, кто сумеет совладать с физикой желеобразных тел, почувствуют себя самыми настоящими «жидкими терминаторами», способными произвольно изменять форму и плотность нестабильного тела.



За позитивной желеобразной стилистикой потенциально скрывается очень комплексный пазл, но в основе своей проект SpikySnail — это все-таки карнавал. Мины заполнены конфетти, которые, весело мерцая, в считанные секунды засыпают весь уровень. Взрывы, брызги сиропа, дождь из конфетти — кажется, разработчики бурно отмечают собственный дебют в индустрии. Всех прочих ждут на вечеринку чуть позже в этом году. ■

Будем ждаться?

Безумная аркада про обстрел хлопушек с конфетти мармеладными снарядами, завязанная на дотошно рассчитанной физике жидкостей.

Процент готовности
70%



Для мотивации игрока разработчики используют систему комбо, схожую с системой скиллшотов из **Bulletstorm**.

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
DEEP SILVER
РАЗРАБОТЧИК
PIRANHA BYTES
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
2012 ГОД
САЙТ ИГРЫ
RISEN2.COM

КИРИЛЛ ВОЛОШИН

RISEN 2

Dark Waters

ГОТИЧНЫЕ ПИРАТЫ: СЕРИЯ RISEN ВЫХОДИТ В ОТКРЫТОЕ МОРЕ

Бывают актеры одной роли, музыканты одной песни, а есть разработчики одной игры. Такими долгое время были немцы из студии Piranha Bytes, которые годами делали одну и ту же суровую RPG под названием Gothic. Даже потеряв права на этот бренд, в новом проекте Risen они снова сделали то же самое. И вот пришло время

анонса сиквела Risen 2: Dark Waters — неужели опять? В пятый раз?! Кажется, нет.

Бочонок рома

«Мы делаем пиратскую ролеву игру. В ней вы найдете все неперемненные атрибуты этой темы — сокровища, попугаев и, конечно, много рома! А также саб-

ли, пушки и огнестрельное оружие», — рассказывает в интервью «Игромании» Михаэль Хоге, один из руководителей проекта.

Да, пираты были и в предыдущих проектах студии (вспомните дополнение «Ночь ворона» для Gothic 2 или некоторые квесты из первой Risen), но теперь авторы решили посвятить флибустерам целую игру.

Действие сиквела развернется на нескольких островах, между которыми можно будет плавать на собственном корабле. Мир игры станет намного больше. Piranha Bytes довольны работой, проделанной над Risen («Нам удалось создать насыщенный мир, как в самой первой «Готике»), и теперь хотят пойти на эксперимент. Каждый остров должен быть не менее



Пушки с ядрами также можно будет использовать против толп врагов.



По признанию авторов, прежняя магическая система не вписывалась в пиратский мир, и потому ее полностью переписали. Подробностей пока нет, но в трейлерах есть намеки на использование магии вуду.

насыщен заданиями и персонажами, чем любое поселение из Risen.

Главный герой вместе с симпатичной девушкой-пираткой Пэтти (знакомой нам по оригинальной Risen) будет искать ее отца, старого буканьера по кличке Стальная Борода, который знает секретный путь через опасные моря.

В самом начале наш протезе пребывает в жуткой депрессии. Он прекрасно помнит все свои прежние подвиги (уникальный случай для Piranha Bytes) и знает, что победа над огненным титаном в финале первой части не принесла миру избавления. Море пожирает все более крупные участки суши, а подводные титаны нападают на корабли, разрывая торговые связи между островами.

Вместо того чтобы пожинать плоды заслуженной славы, герой тихо спивается в одном из кабаков портового города Кальдера (должно быть, именно там в одной из драк он потерял правый глаз). Из-за свирепых штормов и морских чудовищ до этого города практически не доходят суда с продовольствием и оружием. Единственное, что остается в такой ситуации, — работать за выпивку, разбирая в порту обломки потерпевших крушение кораблей. Во время очередной такой шабашки мы и встречаем чудом выжившую Пэтти, после чего новая история резко набирает обороты...

В отрыв

Главный вопрос — перейдут ли разработчики последнюю черту и увидим ли мы морские битвы? — пока остается открытым. Официально сражения на воде пока не заявлены, но есть надежда, что их все-таки вклю-

чат в игру. Так, уже известно, что мы как минимум сможем стрелять из корабельных пушек.

Но даже если управлять судном не получится, Risen 2 вы ни за что не спутаете с первой частью. Пистолеты вместо луков и арбалетов (по одному в каждой руке), фехтование на саблях и совершенно новый визуальный стиль — Dark Waters не стесняется заимствовать все лучшее у Fable.

«Магия была переработана полностью. То, что вы видели в оригинальной Risen, никак не соответствует пиратскому сеттингу, поэтому мы изменили практически весь набор заклинаний». Судя по промелькнувшей в трейлере кукле вуду, Piranha Bytes и правда переделали магию с нуля.

Risen становится все более раскрепощенной. «Поскольку в нашей игре теперь есть огнестрельное оружие, прежняя система управления не годится. Раньше камера была жестко закреплена за спиной героя — на этот раз мы хотим освободить персонажа, отцепить его от камеры. Так игроки получат больше простора для действий, им будет проще сражаться с несколькими врагами сразу. Для массовых схваток мы полностью меняем механику: если раньше, находясь в окружении, вы только выбирали направление атаки, то теперь сможете мгновенно, на ходу менять тактики», — продолжает Хоге. Под сменой тактик подразумевается плавный переход от огнестрельного оружия к использованию мечей и магии.

Куда больше будет свободы и при определении специализации героя — по сути, мы будем сами создавать классы персонажа, комбинируя различные умения.



Мечей в игре не будет. Их полностью заменят шпаги, сабли и мачете.

Впрочем, один из главных фетишей любого «готикомана» — наставники, которые могут обучать героя различным умениям, — никуда не денется.

Вместе веселее

Ну и важная на данный момент подробность о Risen 2 — впервые в истории серии нас ждет система взаимоотношений с сопатриотами. Позвать на помощь соседа и атаковать стайку стервятников — подобное было еще в первой «Готике». Разработчики обещают куда большее. «Компаньоны — важнейший аспект нашей новой игры. Мы чувствовали, что эту часть геймплея нужно улучшить, и потому усилили партийную систему. Могу сказать, что создание значимых, интересных персонажей было одним из главных приоритетов. Мы строим именно систему отношений, а не командный интерфейс. В игре надо общаться с героями, а не рыться в меню — основная часть взаимодействий происходит в диалогах. Вам придется говорить компаньонам, чего вы от

них хотите, а не просто кликать по меню с командами», — поясняет Михаэль Хоге.

Разговорам уделяется повышенное внимание. Вслед за TES IV: Oblivion в Risen 2 появится возможность подслушивать, о чем беседуют окружающие, и узнавать таким образом что-то важное — например, где находятся сокровища или у кого можно взять очередное задание.

Еще один пример, который приводят разработчики: чтобы уговорить одного из ремесленников продать нам упомянутую корабельную пушку, герой может дать ему крупную взятку, достать для него семейную реликвию, которой владеет оружейник-конкурент, или даже поработать свахой, устроив личную жизнь негговорчивого мастера.



Пользуясь случаем, мы поинтересовались у разработчиков, следят ли они за судьбой Jowood и не намерены ли выкупить права на «Готику». «Конечно, мы в курсе того, что сейчас происходит с этой компанией, но думать о выкупе бренда сейчас нет времени. Все наше внимание уделено Risen 2». На наш взгляд, это самая верная позиция. Давно пора забыть о «Готике» и перестать переделывать ее раз за разом. Piranha Bytes, похоже, это поняли. ■



По сравнению с первой частью, значительно увеличится число предметов гардероба, которые вы можете надеть на героя: тут вам и шляпы, и шлемы, и штаны, и перчатки.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Piranha Bytes, кажется, взяли за ум и вместо пятого перевыпуска «Готики» делают новую игру. Про пиратов, с магией вуду и одноглазым главным героем.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 60%

R&S В разработке
будем ждать?



Жанр
Автосимулятор

Издатель
Codemasters

Издатель в России
Руссобит-М

Разработчик
Targem Games

Мультиплеер
Интернет

Платформы
PC, Xbox 360

Сайт игры

russobit-m.ru/catalogue/item/insane-2

Дата выхода
2011 год

INSANE 2

Светлана Попова

Английская лицензия, российская сборка

Как бы странно это ни звучало, в ближайшее время Россия может стать одним из главных поставщиков виртуальных внедорожников на западный рынок. Там в последнее время с такими авто негусто. Холеные модели, слабо приспособленные для езды по бездорожью, не в силах удержать интерес надолго. Например, Colin McRae: DiRT 2 — проду-

мана до мелочей, блестит дорогими деталями, но через полчаса комфортной езды начинаешь клевать носом.

В такой ситуации у отечественного «автопрома» появляется шанс: наши уазики пусть и существенно уступают западным аналогам в качестве, зато не боятся лезть в болота хардкора. И если серия «Полный привод» — это такой откровенный

«козел», по самую крышу заляпанный грязью, то Insane 2 от Targem Games скорее похож на всеволжский Ford Focus.

Конструкция западная, сделано в России.

Made in Russia

Почему Codemasters поручили работу российской студии, понять несложно. У команды богатый

опыт в гонках на выживание — вполне зазорные Ex Machina (2006) и Sledgehammer (2008) плюс вторичная Armageddon Riders (2009). Концепция Insane, конечно, не предполагает расстрел противника из пулеметов, но что-то общее между играми есть. Вышедшая одиннадцать лет назад, Insane больше всего напоминала гонки по пересеченной местности в безлунную ночь с вы-



Лицензионных автомобилей в игре по-прежнему нет. Классы на скриншотах фигурируют все те же, что были в Insane, — внедорожники, багги, бигфуты, грузовики.



Основу одиночной игры в Insane 2 составит чемпионат, предлагающий пройти ряд испытаний в различных игровых режимах.

ключенными фарами: адреналин бьет через край, постоянно трясет, а главное — новые ощущения каждые пять минут.

Разработчики из венгерской студии **Invictus** перевернули стандарты гоночного жанра с ног на голову. Вместо огороженных гоночных трасс они пустили игроков на открытые карты, по которым можно было ехать куда в голову взбредет. Причем задача успеть куда-то первым стояла далеко не всегда. Львиной долей успеха *Insane* была обязана огромному выбору игровых режимов, которому позавидовал бы любой **Unreal Tournament**. Бывалые пилоты до сих пор с ностальгией вспоминают, как пытались сбросить друг друга с вершины холма в *Destruction Zone* или сражались за знамя в *Capture the Flag*: внедорожники с грохотом бьются друг о друга, под колесами хрустят оторванные бамперы, в воздухе висит запах пыли и бензина...

При всей своей безбашености *Insane* весьма серьезно подходила к изображению внедорожников. Реалистичные физика и гоночная модель предъявляли довольно высокие требования к игрокам. Попытка штурмовать крутой холм без учета физических особенностей каждой конкретной модели неизменно заканчивалась в положении «колесами кверху».

Лобовое столкновение

В **Target Games** не скрывают желания существенно облегчить обращение с автомобилем. По словам разработчиков, в *Insane 2* игрокам придется все-таки сражаться с соперниками, а не с дорогой и собственным авто. Впрочем, именно эта борьба когда-то составляла основу *Insane*...

Под нож идет и система повреждений. То есть разрушения в *Insane 2* будут — вполне вероятно, даже более зрелищные, чем раньше. Но вот на ходовых качествах машины они радикально не скажутся. Слово руководителю проекта, Николаю Селезневу: «От прямого влияния степени повреждений на поведение машины мы решили отказаться — это сильно ухудшало динамику игры. Так что оторвавшаяся на полном ходу дверь или капот заставят только вздрогнуть, но к проигрышу не приведут. Если машина потеряет колесо, тогда, конечно, возникнут проблемы. Но пару метров до финиша дотянуть все-таки можно». Это значит, что приходит конец старой сис-



Иллюстрация системы повреждений: фургон «вмятку» действительно выглядит впечатляюще. Кстати, сбоку можно разглядеть то самое «оторванное колесо».

теме, когда авто постепенно теряло скорость и проходимость с ростом числа аварий, пока не начинало застревать на каждой кочке. Зато новый физический движок будет учитывать типы поверхности вроде грязи и льда.

По горам, по долам

Но не будем о грустном. *Insane 2*, в конце концов, и не обязана быть «доброй старой». Она должна быть «не менее веселой», чем оригинал, а с этим у **Target** проблем никогда не было.

Если раньше головной болью для игроков была лишь труднопроходимая местность плюс иногда стада диких животных вроде бизонов или антилоп гну, то теперь попытка проскочить к финишу через рельсы чревата встречей с поездом, а заехав на возвышенность во время грозы, вы рискуете получить удар молнией! Игроки смогут выбирать маршруты по своему усмотрению — на более коротких всегда будет поджидать опасность. Сумеете найти объезд и добраться до цели раньше конкурентов — флаг вам в руки и автопоезд на встречу.

Вы вольны сами выбирать путь к успеху, и, чтобы ни в чем вас не ограничивать, разработчики копируют главную особенность первой *Insane* — бесконечные карты.

«Нам понравилась изюминка оригинальной игры с зацикленным игровым миром, поэтому мы добавили такие карты, как бесконечный пляж, по которому можно вечно ехать, разглядывая море с одной стороны дороги и



По такой трассе ехать можно бесконечно в прямом смысле слова — конца у нее нет.

горы с другой. Для повышения динамики езды мы после долгих споров все-таки решили добавить в игру столь популярное нынче нитро. Оно не гарантирует победу в гонке, но наверстать упущенные секунды вполне помогает», — объясняет Николай Селезнев.

То есть трассы *Insane 2* скорее напоминают шутерные карты, а даже такой избитый гоночный прием, как кратковременное ускорение, работает здесь по-новому. Успеть к финишу (попробуйте найти финиш на бесконечной трассе) — отнюдь не главная задача игрока. Так, в одном из новых режимов вам потребуется следовать за летящим по небу вертолетом, одновременно стараясь вывести из гонки соперников (ветераны при этих словах радостно оживляются и вспоминают, куда именно нужно бить внедорожник, чтобы сбросить с обрыва).

В последнее время **Code-masters** проявляют небывалый интерес к российскому рынку. Помимо *Insane*, для предприимчивых англичан в России сейчас делают ремейк **Cannon Fodder** 1994 года выпуска, релиз должен состояться в ближайшее время. Остается надеяться, что отечественные разработчики не разочаруют британского заказчика — так, глядишь, вконец обленившиеся **Team 17** попросят сделать для них в России настоящих новых **Worms**. ■

Будем ждать?

Продолжение легендарной мультиплеерной гонки — менее хардкорное, более безбашенное и из России.

Процент готовности: **60%**

Танки гряззи не бояться

Понравилась Insane? Есть желание повторить то же самое на настоящих машинах? Нет проблем — у многих игровых режимов есть аналоги в реальной жизни.



Monster Truck Demolition

Где/когда: США, с марта по сентябрь
Класс авто: легковые

В режиме Destruction Zone требовалось спихнуть оппонента с вершины холма и как можно дольше продержаться там самому. По аналогичным правилам проходят соревнования американской лиги Monster Truck Demolition, проводимые под эгидой компании TNT Motorsports. Идея проста: берем десяток энтузиастов, выдаем каждому по триста баксов на покупку поддержанной машины и разрешаем укрепить ее подручными средствами с ближайшей помойки. Перед началом соревнования каждый участник письменно отказывается от претензий к организаторам по поводу пострадавшего здоровья или скоростной смерти. За двадцать лет существования лиги погибло трое участников, и все три раза это было связано с тем, что их машины кубышкой летели с холма.



North European Zone Auto Navigation

Где/когда: Великобритания, Финляндия, Швеция, апрель — июнь, август — октябрь

Класс авто: внедорожники, квадроциклы
В режиме Jambojee требовалось объехать все разбросанные по карте точки быстрее соперников. Подобные турниры по ориентированию весьма популярны в Европе. Например, довольно престижной является лига North European Zone Auto Navigation (NEZ), соревнования которой проводятся в Британии и Скандинавии. «Смертность» среди участников довольно высока — как правило, не менее трети пилотов, переоценив возможности своего авто, застревают по дороге к победе. Нередко среди участников попадаются именитые персоны — например, четырехкратный чемпион WRC Юха Канкунен или победитель ралли «Париж — Дакар» в классе квадроциклов Йозеф Махачек.



Motor Madness

Где/когда: США, круглый год
Класс авто: дигифуты

В режиме Capture the Flag игроки перехватывали флаг друг у друга посредством прямого физического контакта. Аналогом можно считать шоу Motor Madness от все той же компании TNT Motorsports. Суть ее состоит в том, что на арену выпускают два, реже — три дигифута. Один из них считается «флагоносцем», которого нужно догнать и ударить бампером (касание другой частью авто не считается — благодаря этому «догоняемый» получает возможность сам таранить машины соперника). Иногда место действия снабжено различными трамплинами и рукотворными препятствиями. Хорошим тоном считается придумать собственный дизайн машины (тут вы можете видеть один из самых известных дигифутов, Jurassic Attack, на котором в разное время выступали сразу несколько пилотов).



Riverhead Raceway

Где/когда: Нью-Йорк, на протяжении одного уик-энда перед Днем независимости

Класс авто: легковые
Вы удивитесь, но есть некий аналог и у придуманной Target Games забавы с преследованием вертолета. Правда, догоняют в этих соревнованиях специальную машину-ведущего. Наиболее популярное из подобных соревнований ежегодно проводится на автодроме Riverhead в Нью-Йорке в самых разных классах авто. В гонке не возбраняется мешать оппонентам, так что нередко заезды заканчиваются завалом на трассе, а побеждает тот, кто ехал сзади и потому не попал в общий «замес». Рекордной считается авария в прошлом году, собравшая сразу десять машин.

CITY of TRANSFORMERS

ЖАНР
SCI-FI MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
DESTINY DEVELOPMENT S
КАРО-ФИЛЬМ
РАЗРАБОТЧИ
9500
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
CITYTRANSFORMERS.RU

Разработчики онлайн-игр продолжают поиски новых сюжетов и миров. Эльфы и орки многим приелись, а фантастика может быть не менее живописна, чем любое фэнтези. Сегодня мы расскажем об онлайн-ом проекте под названием City of Transformers, который как раз верен идеалам sci-fi.

Сюжет игры развивается параллельно с событиями, происходящими в мультсериале «Трансформеры: Кибертрон». Квинтессоны были изгнаны трансформерами с родной планеты и переселились на планету земного типа Амикрон. Стремясь восстановить свое могущество, они начали строить машину, поглощающую энергию звезд. Узнав о воскрешении империи, в погоню за ними отправился Прайм Стилкоу... и не успел остановить Квинтессонов — машина уже оказалась запущена. Но мощнейшая энергия первой звезды вызвала катастрофу: большая часть суши была затоплена, и лишь немногие люди спаслись на маленьком клочке земли. Ценой собственной жизни Прайм Стилкоу остановил зловещный агрегат, оставив после себя свою душу — «Искру».

Наш персонаж — один из так называемых Одаренных, сверхлюдей, чувствующих Искру и способных управлять трансформерами. На выбор нам предоставляются 6 игровых классов: штурмовик — боец ближнего боя; призрак — быстрый и смертоносный воин; техник — стрелок, специализирующийся на дальнебойном оружии; псионик — повелитель стихий; защитник — класс поддерж-

ки, способный исцелять своих соратников и наделять их бонусами; и, наконец, техномаг — умелец затуманивать и уничтожать вражеский разум. Помимо боевых искусств, игроку представлен широкий выбор ремесленных профессий — таких как металлургия, инженерия, химия и даже кулинария.

Нас ждет не одна сотня заданий, не только боевых, но и мирных. Игроки будут сражаться с полчищами Самас — врагами человеческой цивилизации, а в перерывах помогать местным жителям всевозможными способами. Например, как вам возможность побыть в роли таксиста, по-

жарного или полицейского? В миссиях вас ждут самые разнообразные — и красиво отрисованные — области игрового мира: пустыни, горы, заснеженные просторы, болота, футуристические мегаполисы, аномальные зоны.

Также в игре присутствуют многочисленные инстансы, от подземных лабораторий и тюрем до мира снов и школы Одаренных. В них можно пройти только группой бойцов. В таких местах обитают самые сильные монстры, убийство которых сулит получение уникальных предметов.

В зависимости от класса, за который мы играем, нам в руки попадет огромное количество разнообразного специализированного снаряжения. Конечно, каждый предмет можно будет улучшать у специальных NPC, а также при

помощи особых ингредиентов и патронов.

Главное, если не единственное, общее свойство у всех классов персонажей — владение трансформерами. Активированный трансформер дает серьезную прибавку к параметрам. Более того, у каждого трансформера есть свои способности, которые нужно развивать. Все они умеют превращаться в маунтов: у штурмовиков, призраков и техников есть возможность сесть за руль аэромобиля, а для защитников, техномагов и псиоников предназначен аэробайк. Помимо этого, всем классам доступен механоид — не вооруженный, но весьма грозный с виду шагающий робот.

Подводя предварительный итог, можно сказать, что MMORPG-проект City of Transformers имеет все шансы полюбиться приверженцам не только sci-fi, но и фэнтези. Подход разработчиков к задаче объединения этих «коалиций» оставляет приятное впечатление завершенности. Ну и, конечно, MMORPG, где можно подраться в качестве трансформера, не так уж часто делают!



R&S В разработке
будем ждать?



Автор:
Михаил Хромов

Жанр
Шутер
Издатель
Devolver Digital
Разработчик
Croteam
Мультиплеер
Кооператив,
16 человек
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода
Лето 2011 года

PS@GROMMIA.RU

SERIOUS SAM 3 BFE

И правда серьезно!

До выхода **Serious Sam 3** осталось всего ничего, а информации минимум. Короткий пресс-релиз, горстка скриншотов, на которых не видно ни оружия, ни интерфейса (лишь демонстрация графических возможностей Serious Engine 3.5). Неизвестно даже, как расшифровывается аббревиатура в названии.

«Лучше вам этого не знать», — рассказывает нам в интервью директор **Croteam** Роман Рибарик. Попробуем угадать.

Before First Encounter

Успех **Serious Sam: The First Encounter** стал для студии из Загреба своего рода сюрпризом — хорваты создавали игру в основном для того, чтобы рекламировать движок, на продажах которого они и рассчитывали разбогатеть. Но безмозглый, нарочито старомодный шутер, где верзила в джинсах, кедах и майке расстреливал толпы монстров, прекрасно продался.

Создается впечатление, что сами авторы так и не сумели оправиться от удивления и осознать, что

же принесло успех их первой игре: **The Second Encounter** была повторением пройденного, а **Serious Sam 2** почему-то скатился в глупую и несмешную клоунату.

Теперь, похоже, **Croteam** взялись за ум и пытаются вернуться к истокам. **Serious Sam 3** — приквел к **The First Encounter**, игра рассказывает о становлении главного героя. Впрочем, ждать сентиментальных соплей и романтических бредней не стоит, даже в прыщавой юности Самуил был весьма серьезен, бесстрашен, мускулист и умел обращаться с пулеметом.

Было бы в кого стрелять!

Как и десять лет назад, главному герою противостоят гнаары, быки, безголовые камикадзе, гарпии и прочая нечисть. Но звезда **Serious Sam 3** — толстяк с двумя ракетницами вместо рук, дальний родственник манкубуса из **Doom 2**. Выглядит эта тварь на редкость мерзко: блестящая гора грязно-розовой плоти, сшитая из останков нескольких мертвых спецназовцев.

Впрочем, на монстрах сходство игры с **The First Encounter** заканчивается, и начинаются неожиданные отличия. Стилисти-

чески **Serious Sam 3** не похож ни на пасторально-цветастую первую часть, ни на пластиково-лубочную вторую. Нас ждет предельно серьезный и мрачный антураж. Представьте себе, что кто-то взял **Medal of Honor** и заменил в нем бородатых талибов на уродливых монстров. Узкие, заваленные мусором улочки совсем непохожи на бескрайние просторы, к которым мы привыкли. **Serious Sam 3** пытается играть на контрасте и устраивает кровавую мясорубку в предельно реалистичном окружении.

Big F***ing Entertainment

«Раньше Сэм сражался с сотнями врагов. Сейчас их еще больше», — рассказывает Роман и объясняет, что боевую систему они тоже решили доработать. Нет, фирменное сэмовское мочилово никуда не делось, герой по-прежнему может изрешетить целую орду монстров из шестиствольного пулемета или проделать брешь в авангарде противника с помощью пушечного ядра. Но теперь **Croteam** уделяют существенно больше внимания бою накоротке.

В качестве примера Роман привел... кувалду. «Ей можно



либо наносить мощные удары из-за головы, либо крутить ее вокруг себя, расшвыривая мелких противников. Если же у вас стальные яйца и молниеносная реакция, то кувалдой можно раскроить череп разогнавшемуся быку буквально с одного удара». Если вы играли в самого первого «Сэма», то отлично помните, что бой с быками представлял собой самую настоящую корриду. Чтобы убить копытную бестию, нужно было потратить несколько ракет, а уж из шотгана приходилось сажать раз за разом. Теперь же для этого достаточно одного меткого попадания молотком-гигантом.

Croteam сознательно сближают Сэма с монстрами и выстраивают на этом совершенно новую, можно сказать интимную, тактику боя. Например, если вас со всех сторон окружают безголовые, истерично вопящие камикадзе, стрейф вам больше не поможет. Сэм застынет на месте, подпустит самоубийц поближе, а в последний момент изогнется, как Нео, чтобы увернуться от атаки. Если же в кармане завалялась динамитная шашка, наш «гимнаст» с удовольствием засунет ее под хвост гигантскому быку, а сам отскочит в сторону за секунду до лобового удара. Более того, на камерных уровнях именно такой способ ведения боя зачастую оказывается самым эффективным — когда противник выпрыгивает на вас из-за угла, времени на то, чтобы расчехлить пулемет, раскрутить стволы и навестись на цель, просто не остается. Приходится использовать более быстрое и смертоносное оружие.

Мы уточняем у Романа, будет ли новая боевая система давать какие-то преимущества в анонсированном недавно кооперативном режиме игры, и неожиданно узнаем вещь, которой от «Сэма» уж никак не ожидали. Кооператив в игре будет поддерживать — внимание! — до шестнадцати человек.

«Это настоящая бойня, — говорит Роман. — Чем больше народа участвует в игре, тем больше врагов будет им противостоять. Когда все места в команде заняты, начинается настоящий ад. Готов поспорить, вам захочется пристрелить кого-нибудь из напарников, что-



Написано же: «Не входить!» Такой большой, а читать не умеет.

бы хоть чуточку ослабить натиск». Теперь нам больше всего хочется узнать, как такие массовые забеги будут сочетаться с более узкими, по сравнению с первой частью игры, уровнями и боем с использованием холодного оружия.

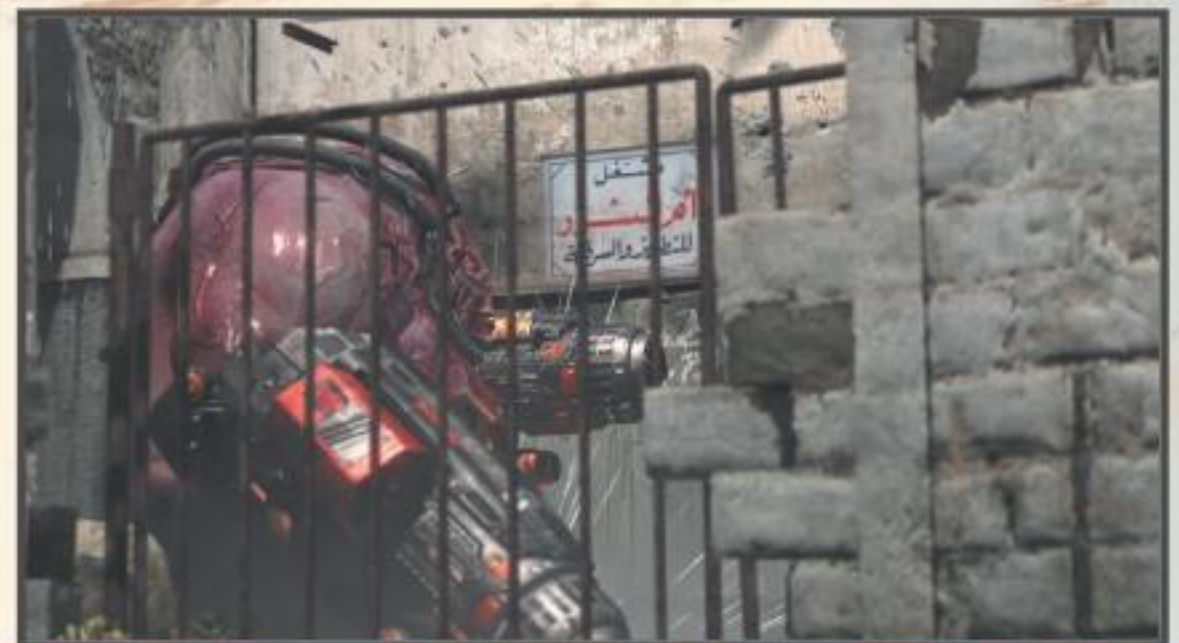
Еще одно опасение, которое возникло у нас после намеков на реалистичное окружение, — будет ли третий «Сэм» достаточно смешным. Ведь первая часть запомнилась во многом благодаря колкому, почти черному юмору главного героя. Разработчики пока отделяются общими фразами про то, что весело будет обязательно, но конкретных примеров не приводят. Самое смешное, что мы можем рассказать вам про *Serious Sam 3*, — это комментарий Форка Паркера, финансового директора **Devolver Digital**, данный одному западному ресурсу: «Блин, я заработаю кучу денег! Вы ведь о них спрашивали? Если эта штука действительно выйдет летом, моя жена наконец-то получит силиконовые сиськи, о которых давно мечтала!»



В 2001 году *The First Encounter* по сути возродил жанр мясного шутера. Сегодня на этом поле хватает сильных игроков: недавно вышел **Bulletstorm**, на подходе (а когда вы будете читать эти строки, возможно, уже на прилавках) **Duke Nukem Forever**. BFE придется очень сильно постараться, что-



А вот и наши любимые гнаары. За прошедшие годы они порядком возмужали.



Если бы не монстр с ракетницей, можно было бы подумать, что это кадр из очередной части *Call of Duty*.

Будем ждать?

Неожиданное возвращение папы *Bulletstorm*, с системой ближнего боя и умопомрачительным кооперативом на 16 человек.

Процент готовности **80%**

В ЦЕНТРЕ
ВНИМАНИЯ

ОТДЕЛ ПРАВОВ

ГЕОРГИЙ КУРГАН



**«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ
В ЯРКИЙ И ЖАРКИЙ ГОРОД
МАЙАМИ-БИЧ С ТЕМ,
ЧТОБЫ ПРОВЕСТИ ДВА ДНЯ
В ЧЕТЫРЕХ ОТЕЛЬНЫХ СТЕНАХ,
ИЗУЧАЯ ЛИНЕЙКУ НОВЕЙШИХ ИГР
КОМПАНИИ САРСОМ**

ДЕНЬ 1

В ЦЕНТРЕ
ВНИМАНИЯ

«Обратите внимание, в **Mercenaries 3D** можно одновременно двигаться и стрелять. Мы решили реализовать эту возможность, когда поняли, что это поможет повысить темп и удовольствие, получаемое от игры», — вежливый японский продюсер с каменным лицом описывает непростой путь, который прошла компания **Sarcot**, пока самостоятельно додумалась до стандартного дизайнерского решения. После таких слов у нас невольно возникает желание покинуть помещение — чтобы вежливый японский продюсер не увидел, как мы за него краснеем.

Работников **Sarcot** чисто по-человечески жалко. Они сделали массу действительно классных игр, всегда с большим уважением относились к западному рынку и игрокам, они, наконец, ежегодно устраивают такие смотрины своим играм, о которых в журналистских кулуарах принято вспоминать с ностальгическим придыханием: то на Гавайи отправят, то затолкают толпу журналистов со всего света в тесное княжество Монако. В этом году место действия — Майами, в пятидесяти метрах от Атлантического океана.



Правда, уже второй год подряд эти хлебосольные люди показывают прессе довольно странные игры. Например, первым делом они гордо продемонстрировали нам проект с малооригинальным названием **Dragon's Dogma**. Представитель студии-разработчика трогательно признается, что с самой школы мечтал сделать игру в фэнтезийном сеттинге, — он, вероятно, не в курсе, что в тот же самый момент об этом мечтало еще как минимум несколько тысяч школьников, которые к настоящему времени успешно воплотили свои планы в жизнь.

В **Dragon's Dogma** будет открытый мир, города с симуляцией жизни, система найма соратников (их тут ласково называют «пешками»), четыре класса персонажей. Пожалуй, главное отличие игры от бесчисленного множества аналогичных продуктов — это гигантские боссы, на которых можно взбираться примерно как в **Shadow of the Colossus**.

Так, в короткой игравельной демоверсии предлагалось сразиться с грифоном. Тварь вела себя крайне агрессивно: летала вокруг на-

шего отряда кругами, заходила в тыл и пикировала. Тактика предлагалась следующая: когда чудовище оказывалось в непосредственной близости от наших чудо-богатырей, главный герой нажатием отдельной кнопки впивался грифону в перья, мучительно (негодяй сопротивляется) взбирался ему на шею и начинал яростно тыкать ножиком. В какой-то момент зверь, естественно, сбрасывал обидчика, после чего процедуру надлежало повторить заново.

Идея, вообще говоря, интересная: в последний раз мы седлали боссов в интерактивном режиме чуть ли не во все той же **Shadow of the Colossus**. В трейлере, опять же, показали, как герой взнуздывает гигантскую гидру, — нам тут же захотелось проделать этот трюк лично. Проблема в том, что уже сейчас видно, насколько **Dragon's Dogma** странная и неудобная. Например, чтобы провести спецудар, нужно в среднем за-

жимать по две-три кнопки. А еще игра тормозит, хотя — надо отдать ей

должное — выглядит при этом убийственно красиво.

Идея карабкаться на огромных монстров, конечно, хороша, но сейчас у **Dragon's Dogma** в принципе нет других отличительных черт. Что еще страшнее — у нее нет собственного лица. Большинство обещаний разработчиков видится как список особенностей европейской ролевой игры. Не говоря уже о том, что открытый мир и управление партией — это довольно сложные дисциплины, в работе с

которыми у **Sarcot** весьма мало опыта. А эти драконы и грифоны — да где мы их только не видели!

«И как тебе **Dragon's Dogma**?» — спрашиваю после показа португальского коллегу. Тот мнетя: «Ну-у-у, у меня на ее счет есть сомнения». Чуть позже этот же вопрос японцы задают мне. Быть откровенным в этой ситуации дьявольски трудно: все-таки недавно люди пережили страшную национальную трагедию, нельзя же с ними сразу вот так.

Майами-Бич был основан 26 марта 1915 года. Вопреки расхожему мнению, он не имеет отношения к агломерации Майами — два города разделяет залив Бискейн. Более половины населения (общая численность, по данным за 2009 год, 87 933 человек) Майами-Бич составляют мигранты — в основном кубинские. Такие пропорции обусловлены исторически: многие из нынешних жителей города осели здесь в 1980 году, когда Фидель Кастро выслал из Кубы в США тысячи неугодных политических элементов. Очевидным образом в расовом составе населения преобладают латиноамериканцы (49,8% — по данным за 2009 год), а Майами является центром кубинской оппозиции: в частности, на его территории действует организация «Братья-спасатели» («Hermanos al Rescate»), миссия которой — «ненасильственными методами поддерживать кубинских граждан в их попытках освободиться от диктатуры».



Людмила Милославская

RESIDENT EVIL™ THE MERCENARIES 3D



Другая важная игра первого дня Captivate — уже упомяну-

тая Resident Evil: The Mercenaries 3D для Nintendo 3DS.

Как ни странно, к ней придраться оказалось значительно сложнее, чем к дорогой и активно продвигаемой Dragon's Dogma. Во-первых, с Mercenaries было все понятно: соответствующий мини-режим появлялся в последних трех номерных частях серии. Бессюжетные пробежки по уровням-испытаниям в формате отдельной игры на больших консолях вряд ли смотрелись бы уместно, а вот на 3DS — вполне. Тем более что разработчики планируют превратить Mercenaries 3D в полноценный кооперативный шутер с глобальным сетевым режимом.

В самой игре — полный набор соответствующих гарниров: кастомизация персонажей и оружия, прокачка и система скиллов, которые также совершенствуются по мере использования — можно, например, заказать себе возможность

бить электричеством всех, кто попадет под ваше оружие ближнего боя. Для тех, кто сомневался в их полезности, разработчики даже продемонстрировали серию сравнительных роликов. Кроме того, чтобы у игроков было больше поводов для нежной дружбы, заявлены кооперативные приемы — когда, например, один персонаж колет зомби ножом, а другой валит его на землю ударом с ноги. На железе 3DS все это выглядит отнюдь не хуже, чем четвертая (а местами — и пятая) часть серии, только теперь еще и в 3D.

В итоге, правда, Mercenaries 3D хоть и вызывают симпатию, но на серьезный прорыв все же не тянут — разве что на фоне временного дефицита крупных игр на новой платформе Nintendo. И это притом что точная дата релиза до сих пор не объявлена.

ДЕНЬ 2

Пережив первый день выставки Captivate 2011, продолжения банкета мы ожидали с некоторой опаской. Но выяснилось, что козыри Capcom как раз приберегла напоследок.

ASURA'S WRATH



К примеру, слэшер Asura's Wrath: несмотря на то что облик жанра в его современном виде определили именно Capcom

(см. Devil May Cry), их новая игра по внешним признакам удивительным образом напоминает God of War. Вот хотя бы герой —

некто Асура (образ, как и вся игра, навеян азиатской мифологией, но соответствует ей еще меньше, чем God of War — греческой) замечателен тем, что все время чем-то *взбешен*. Он то и дело рычит, орет, гневно кричит, надрывается и страшно пучит глаза. От раздосадованного клиента отечественного ЖЭКа его отличает только повод для гнева: у Асуры похитили дочь. В связи с этим он, грамотно перенимая опыт греческого коллеги, собирается отыскать и жестоко урегулировать всех причастных.

В продемонстрированном прессе эпизоде досталось синопсису буддобразному гиганту. Толстяк ростом с дом вел себя весьма нелюбезно: стрелял в Асуру ракетами, отпуская в его сторону ернические замечания, вдавливал пузом в сухую расстрескавшуюся землю.

Полубог отвечал в манере, напоминающей скорее Ninja Blade, чем God of War: горным козлом отскакивал в стороны, в нужный момент ввязывался в QTE. Подано все было с нужной долей пафоса: во время бега по гигантскому плато изображение пижонским образом вытягивается, ракеты добросовестно трассируют, в какой-то момент Асура оказывается подброшенным в воздух и некоторое время прыгает по падающим валунам. В итоге он все тем же привычным движением запрыгивает толстяку на загривок, отрацивает четыре запасных руки и в таком виде вышвыривает удивленного противника на околоземную орбиту.

Дальше происходит то, что вы наверняка видели в трейлере: получив метафорического ремня, титан включает режим межпланетной агрессии и вырастает до размеров, в несколько раз превышающих диаметр

Земли, а потом лезет немывтым пальцем в атмосферу, пытаясь раздавить нахального Асуру. Тот не сдастся даже под натиском небесного перста, молотит по нему всеми верхними конечностями (которых может отпустить до шести штук), теряет пять из них, но в итоге побеждает. Синий бог взрывается фейерверком, и все вроде бы счастливы.

Кроме разве что отдельных представителей прессы: после окончания трейлера в комнате на несколько секунд повисает пауза, а уже после нее раздаются положенные аплодисменты. Не сказать чтобы увиденное не впечатлило: напротив, когда грудастый мужчина размером с планету Нептун пытается раздавить пальцем шестирукий пучок тестостерона — это эпично и, в лучшем смысле слова, очень по-японски нелепо. Но вопрос остается тем же, что и за день до этого: а что еще? Мы, бесспорно, не против больших боссов — стремление

завалить титана пожирнее (как и желание поймать самую большую рыбу, купить «Хаммер» и построить трехэтажный особняк) давно стало для многих доступным и приятным способом удовлетворить свои самцовые инстинкты. Кроме того, разработчики гордятся формой подачи — вспомните хотя бы пижонские ракурсы: в Asura's Wrath операторской работе вообще уделяется необычно много внимания, в трейлерах это особенно заметно.

Но все это — художественные приемы и нездоровый гигантизм («Вот этот босс, которого вы сейчас увидели, — еще не самый большой в нашей игре», — подливают масла в огонь представители CyberConnect2). Всего этого мы уже, честно говоря, наелись в God of War. Как только дело доходит непосредственно до геймплея, разработчики демонстрируют ролики, в которых все тот же перекошенный от ярости мужик с разбегу впечатывает кого-то в

Легендарный гангстер Аль Капоне окончил свои дни именно в Майами-Бич. Убийца и меценат (Капоне открывал благотворительные столовые для бездомных и лоббировал законы о датировании срока годности на бутылках молока, чтобы дети ненароком не отравились), Большой Аль скончался довольно жалким образом, постепенно угасая от мучившего его нейросифилиса. После освобождения из тюрьмы в 1939 году он уже не мог управлять делами и начал серьезно сдавать: в 1946-м его личный врач констатировал, что умственные способности Капоне находятся на уровне двенадцатилетнего ребенка. Он то и дело бредил параноидальными фантазиями на тему коммунистов, иностранцев и бывших врагов. В январе 1947 года, с интервалом в неделю, с Капоне случился сердечный приступ и пневмония, что окончательно dokonало короля американского преступного мира.



стену, отбивается от хищных роботов-младенцев и рвет людей голыми руками на фоне живописных японских пейзажей. Запала для того, чтобы стать приличным

современным слэшером, у Asura's Wrath хватит, но вряд ли одного этого будет достаточно, чтобы оживить слегка увядший жанр, — мало ли кто кого-то где-то рвет.

DEAD RISING 2

OFF THE RECORD

Во время бутербродного перерыва присаживаюсь за столик, где уже сидят незнакомые коллеги, и начинаю честно, с плохо скрываемой досадой ругать Dead Rising 2 (за минуту до этого прошла презентация Dead Rising 2: Off the Record). Мужчины внимательно слушают и кивают. А потом оказываются президентом **Carson Canada** и координатором компании по связям с японской стороной. Критику они переносят стоически, по крайней мере внешне. По их словам, они вообще очень внимательно прислушались к свисту всех камней от прессы, которые пролетели над их головами: возможно, именно поэтому в «режиссерской версии» Dead Rising 2 пришлось переосмыслить всю игру.

Первым делом скажем о самом главном: вместо записного мачо Чака Грина в игру возвращается Фрэнк Уэст — погрузневший и погрузневший герой оригинальной игры. Фрэнк, объясняют разработчики, стал большой знаменитостью после инцидента в Уилла-

мейтском мегамолле, у него было все что душе угодно, и бывший фоторепортер сорвался. Необузданное пьянство и общество женщин легкого поведения превратили блестящего журналиста в списанную со счетов звезду, единственная блестящая черта которой — лысина. В попытке заработать себе на понюшку кокаина, Уэст отправляется в Форчун-Сити, согласившись поучаствовать в шоу Terror Is Reality. История будет альтернативным пересказом событий второй части — это, к нашей огромной радости, лишит разработчиков возможности копировать сюжетные ходы Carson: их они почти полностью уже использовали в оригинальном Dead Rising 2.

Начало игры застает Фрэнка уже на арене — в трико идиотской расцветки, элегантно подчеркивающим брюхо. На потеху публике герой голыми руками должен разорвать толпу зомби (чуть позже, однако, благодарный



зритель начнет кидать ему оружие). Там же, на арене, находятся четыре зомбирезки — огромных ящика с пилами, куда мертвецов буквально затягивает. Если активировать их все, то дополнительно включатся огнеметы и превратят мертвецов в угли.

Вместе с Фрэнком в игру вернулась и фотоохота — делая снимки происходящего, вы зарабатываете бонусные очки. Это приятно, потому что, по крайней мере, теперь появится альтернатива унылой боевой прокачке и спасению никому не

Самый знаменитый фильм, действие которого происходит в Майами-Бич, — это, конечно, «Лицо со шрамом» (точнее, ремейк одноименной ленты 1932 года, основанной на жизни Аль Капоне). Однако немногие знают, что на самом деле этот фильм практически целиком снят в Лос-Анджелесе. Камнем преткновения стал протест кубинских иммигрантов, которые сочли, что в этом фильме кубинцы показаны кровожадными животными и наркоторговцами (хотя по-настоящему мерзких кубинцев в фильме от силы трое). Сочувствующий чиновник Демитрио Перез-младший даже потребовал у создателей фильма переписать сценарий, чтобы Тони Монтана представал в нем шпионом, работающим на кубинское правительство. Тем временем в интервью газете Herald продюсер Мартин Брегман заявил следующее: «Уверяю вас, [наш фильм] не создаст вокруг Майами негативный образ. Этот образ и так существует».



нужных нытиков-выживших. Как и раньше, начисляемый опыт зависит от категории фотографии («ужасы», «кровища», «эротика» и многие другие жанры из арсенала газеты «Твой день») и художественной ценности объектов в кадре. Проще говоря, за снимок зомби, доедающих туриста, дадут гораздо больше, чем просто за снимок зомби.

В остальном игра, кажется, не сильно изменилась. Наверняка утверждать, конечно, трудно: на любой конкретный вопрос у разработчиков заготов-

лен целый арсенал ответов — от «не знаем» до «не скажем». Пока они разве что намекнули, что в Форчун-Сити появится одна новая локация и один новый режим игры, по продолжительности не уступающий сюжетной кампании. Обещания о новых боссах, новом комбинируемом оружии и новом-что-хотите сыплются как из рога изобилия, но опять же без какой-либо конкретики. Также (присутствующие в комнате облегченно выдыхают) появятся чекпойнты.

Звучит это очаровательно, но, судя по тому, на чем делают

акцент разработчики (новый контент и шутовские нововведения вроде возможности сфотографироваться с зомби), неуютная атмосфера выживания в замкнутом пространстве, полном ходячих мертвецов, исчезла из игры начисто вместе со сменой гражданства. Раньше все садистские условности (вроде редких сохранений и тесного инвентаря) создавали особенное ощущение физического дискомфорта, который было можно и нужно преодолеть по ходу игры — открыть секретный лаз к ближайшему пункту

сохранения, прокачать персонажа или подобрать особенно выгодный набор оружия и экипировки.

Теперь **Dead Rising** — это такой дружелюбный зомбиленд с аттракционами и чуть ли не сахарной ватой, приходите всей семьей. Должно быть, это неплохо: если из **Dead Rising 2** удалить все заусенцы и покрыть сверху лаком — получится вполне приличная игра. Но тот самый, настоящий **Dead Rising** — нервный, дрожащий, удушливый — мы, к сожалению или к счастью, потеряли навсегда.

RESIDENT EVIL

Operation Raccoon City

Последней из показанных игр стала **Resident Evil: Operation Raccoon City**. По замыслу Сарсон, это, очевидно, должно было стать грандиозным финалом всей их выставки достижений народного хозяйства. Оно и понятно: впервые за несколько лет — новый **Resident Evil** на больших консолях, первый серьезный **Resident Evil** в руках западных разработчиков (вы можете помнить **Slant Six Games** по серии **SOCOM**), возвращение в осажденный живыми трупами Ракун-Сити образца 1998 года... Наконец, волнующая возможность взглянуть на зачистку города глазами оперативника корпорации Umbrella с тем, чтобы попытаться найти и убить Кеннеди. Леона Кеннеди.

В главной роли — летучий отряд в противогазах, похожий не то на команду игроков в **Counter-Strike**, не то на отделение солдат во время тренировок по РХБЗ. Из общего ряда выделяется разве что блондинка с немецким акцентом и зычным именем Берта. Путешествует четверка героев, как правило, вместе — игра заточена под кооператив. Те, у кого в голове сейчас всплыло название **Left 4 Dead**, подумали правильно — но есть ряд важных нюансов.

Во-первых, у каждого бойца имеется четкая специализация: один лечит, второй калечит, третий экипирован активным камуфляжем, а четвертый видит сквозь стены притаившихся

врагов. Набор способностей у каждого свой, а вот арсенал оружия — общий, хотя понятно, что вооружать скаута пулеметом — не самое мудрое решение.

Во-вторых, зомби. Если в **Left 4 Dead** зараженные были альфой и омегой, то здесь они скорее элемент окружения, чем и объясняется их несколько пассивное поведение: мертвяки не кидаются на вас, как пожилые домохозяйки на распродажу филиппинских сумочек. Хотя встречаются и особенно агрессивные экземпляры, и форменные звери — вроде зомби-охотников. Впрочем, и рядовые неупокоенные могут быть крайне агрессивными: почуяв кровь (если персонажа сильно ранили), они бросаются на жертву, словно стая осатаневших акул.

Зомби в их новом амплуа можно использовать в своих целях: так, мы стали свидетелями сцены, в которой группа местных полицейских, на которых наш карательный отряд тоже ведет активную охоту, отстреливался от хищных покойников на взорванной бензоколонке. Это дало возможность обойти копов с фланга и, под дополнительным прикрытием клубов дыма, перестрелять.

Сюжетный режим Сарсон пока демонстрируют только из рук, туманно намекая, что нам еще предстоит выяснить мотивы действий главных героев, — надо полагать, что в глубине души они славные ребята и себя еще



Однако Майами-Бич — это не только гангстеры и иммигранты. Так, местные жители особенно гордятся так называемым Архитектурным районом (также известным как район Ар-деко). Это место является, пожалуй, крупнейшим в мире собранием зданий соответствующего архитектурного стиля, большинство из которых были возведены в период с 1923 по 1943 год. Район насчитывает около 960 строений и в семидесятых годах прошлого века был занесен в Национальный реестр исторических мест США (в нем же, например, находится статуя Свободы). Если вам вдруг захочется навестить этот памятник архитектуры прошлого века, то лучшее время для этого — январь, когда Лига охраны дизайна Майами проводит специальный ежегодный ар-деко уик-энд.

покажут. Зато удалось изучить командный мультиплеер в режиме Versus, и он, надо доложить, выглядит многообещающе. По сути это самый обычный дефматч для двух отрядов, только в этот раз к привычным элементам уравнения «классы/стрельба/очки» добавляется новый — зомби. Больше нельзя прятаться в укрытии и, прикрывшись камуфляжем, высматривать врагов в глазок оптического прицела — со спины может подкрасться злой и голодный труп. Крайне не рекомендуется подолгу стоять на

одном месте — по той же причине. Наконец, под завершение матча на карте появляются Охотники — и тогда медлить уж точно некогда, эти достанут где угодно.

Теперь — хорошие новости. Прежде всего, от присосавшегося к вам зомби можно отделаться при помощи приемов рукопашного боя — он тут на удивление неплохо проработан, есть даже весьма садистские фаталити (отрезать голову, мстительно всадить нож в ключицу). Цель матча — набрать общими усилиями как можно больше очков,

которые выдают не только за убийства противников, но и за истребление зомби, пусть размен и идет по несправедливому курсу один к пяти. Поэтому, если вражеская команда совсем уж зажала, можно компенсировать разницу, работая санитаром леса. Или дожидаться появления Охотников — за них дают по пять очков.

В целом играть в Operation Rascoon City скорее интересно, но непонятно, надолго ли хватит игры. И снова дело в нехватке идей. Один свежий элемент механики (зомби как

интерактивный элемент декораций) для обычного кооперативного экшена — это как-то мало. Есть уйма способов это исправить: дизайном уровней и миссий, нестандартными сценарными ходами, необычными способностями героев, — но ничего этого разработчики пока не показывают. Хочется верить, что к E3 они все-таки расшевелются, хотя в целом прогнозы на новый Resident Evil у нас более оптимистичные, чем на большую часть свежей линейки Capcom.

Иду по Коллинз-авеню, куда — сам не знаю: просто приятно оказаться посреди тропического лета после промозглого московского апреля. Вокруг — почти сказка: пальмы, солнце, аккуратные домики и +25 в тени. Вдруг в ноздри ударяет резкий запах гниения — кажется, в кустах кто-то умер и теперь решил, что пора начинать разлагать-

ся. Прохожу пятьдесят, сто, двести метров — липкая вонь все не рассеивается, заставляя на подсознательном уровне подмечать в ярком весеннем дне все самое скверное: мусор на тротуаре, плохо убранные улицы (ну что твой Сочи), облупившуюся отделку коттеджей, подозрительных кубинских иммигрантов...

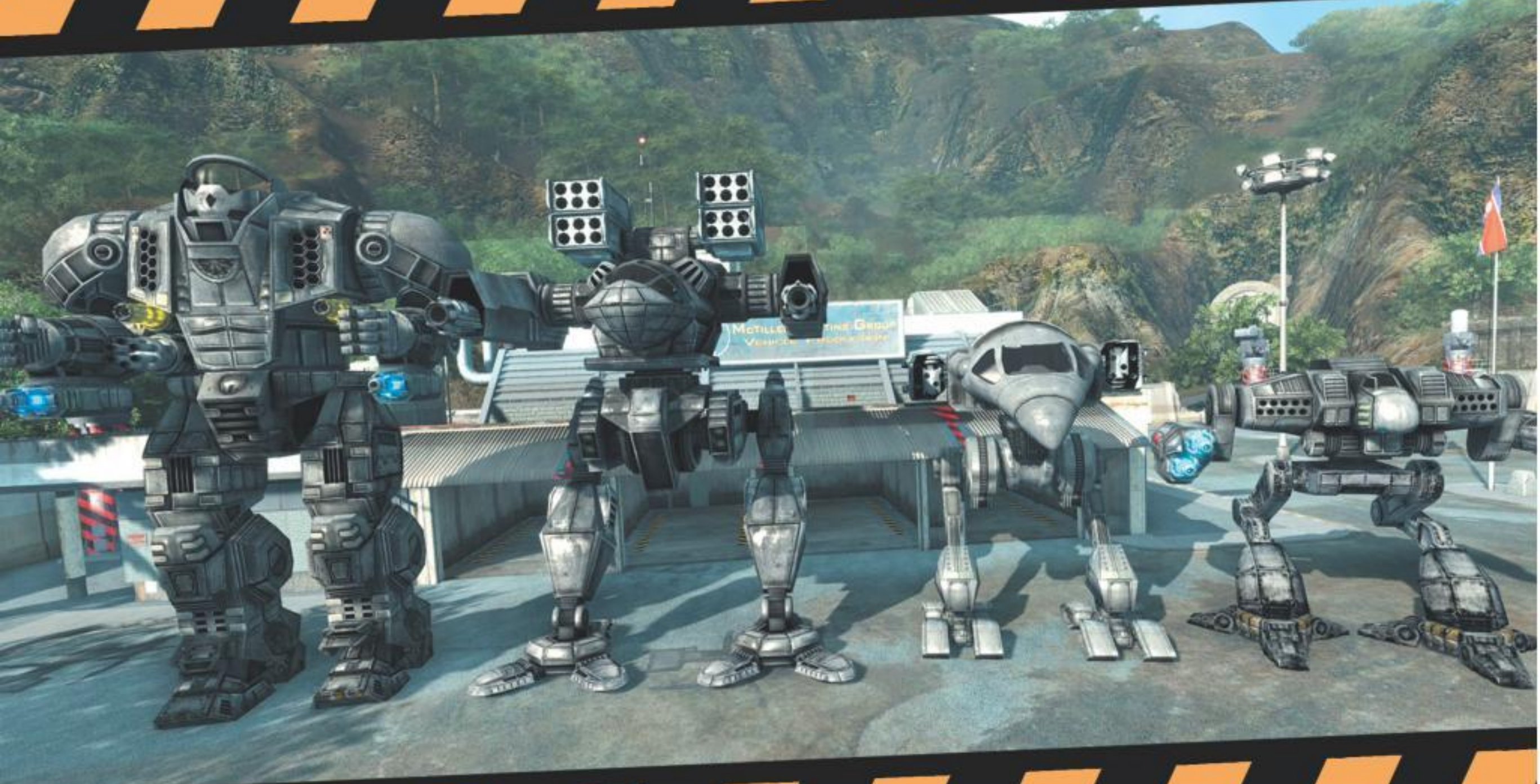
Похожее впечатление оставляет Captivate: Capcom показывает ладные, красивые, потенциально очень интересные игры, но при этом не покидает ощущение, что внутри компании подгнило и плохо пахнет нечто очень важное — то, что отвечает за адекватное восприятие действительности и видение буду-

щего. Их игры настолько лишены свежих идей, настолько застряли в середине прошлого десятилетия, что так и подмывает попросить японцев раскрыть секрет их машины времени. Но все-таки больше хочется надеяться, что однажды эта машина вернет Capcom назад в будущее.



Пожалуй, одна из немногих категорий людей, которые будут чувствовать себя в Майами-Бич неуютно — это гомофобы. В последних десятилетиях прошлого века представители сексуальных меньшинств селились здесь большими партиями и заметно оживили экономику города, скупая и переоборудуя давно закрытые отели, клубы и бары. Сегодня в Майами-Бич для любителей своего пола работают десятки увеселительных заведений, несколько правозащитных организаций и регулярный гомокинофестиваль (на сайте которого можно, например, увидеть трейлер комедии про веселых танцующих гей-футболистов), а утром на прибрежном бульваре можно запросто встретить пожилого черного трансвестита, совершающего пробежку. Однако если вы все-таки закоренелый гомофоб — не расстраивайтесь: случаи несправедливых арестов и давления на меньшинства происходят в Майами-Бич регулярно, отчего многие начинают поговаривать, что город уже не так терпим к гомосексуалистам, как в былые деньки.

В ЦЕНТРЕ
ВНИМАНИЯ



Илья Янович Меха в моде

Две новые игры про боевых роботов

Гигантские роботы в играх — явление преходящее. Казалось бы, вообще все игроки — потенциальные техногики, перспектива почувствовать себя за пультом управления огромной боевой машиной должна быть заманчивой сама по себе. Но не тут-то было. Уже почти десять лет, как стальные колоссы загнаны в фанатское гетто. Они могут промелькнуть в динамичных экшенах (**Lost Planet**) или стратегиях (**Supreme Commander**), но настоящего, дорогого, масштабного симулятора не было уже давно (о новом **MechWarrior** ничего не слышно со

времен анонса в 2009-м). Сейчас в моде скорость, низкий порог вхождения — а эти понятия к породистой мехе неприменимы. И вдруг — неожиданная новость. В скором времени к выходу готовятся сразу две игры, посвященные битвам громадных роботов. В чем-то очень разные (одна — мрачная мультиплеерная мясорубка, другая — шутивная тактическая аркада для XBLA), но удивительно схожие в одной важнейшей детали: в обеих играх ставка сделана на образ меха. Это тяжелые, массивные стальные чудовища, управлять которы-

ми непросто, а чтобы облегчить пилотам жизнь, в мирах обеих игр есть вспомогательные установки — стационарные турели. Пока игрок будет вникать в тонкости пилотирования робота, врагам не удастся растащить его на винтики — покой героев неусыпно охраняют выставленные ими зенитки. То есть компромисс, кажется, найден: вот вам и заниженный порог вхождения, и роботы, которые не кажутся при этом бездушными экзоскелетами. Итак, сегодня речь пойдет о новом подвиде игровой мехи — роботизированном tower defense.

Жанр
Мультиплеерный экшен
Издатель
Adhesive Games
Разработчик
Adhesive Games
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.hawkengame.com
Дата выхода
2012 год



НАШЖЕН

Твоя броня станет твоей новой тюрьмой

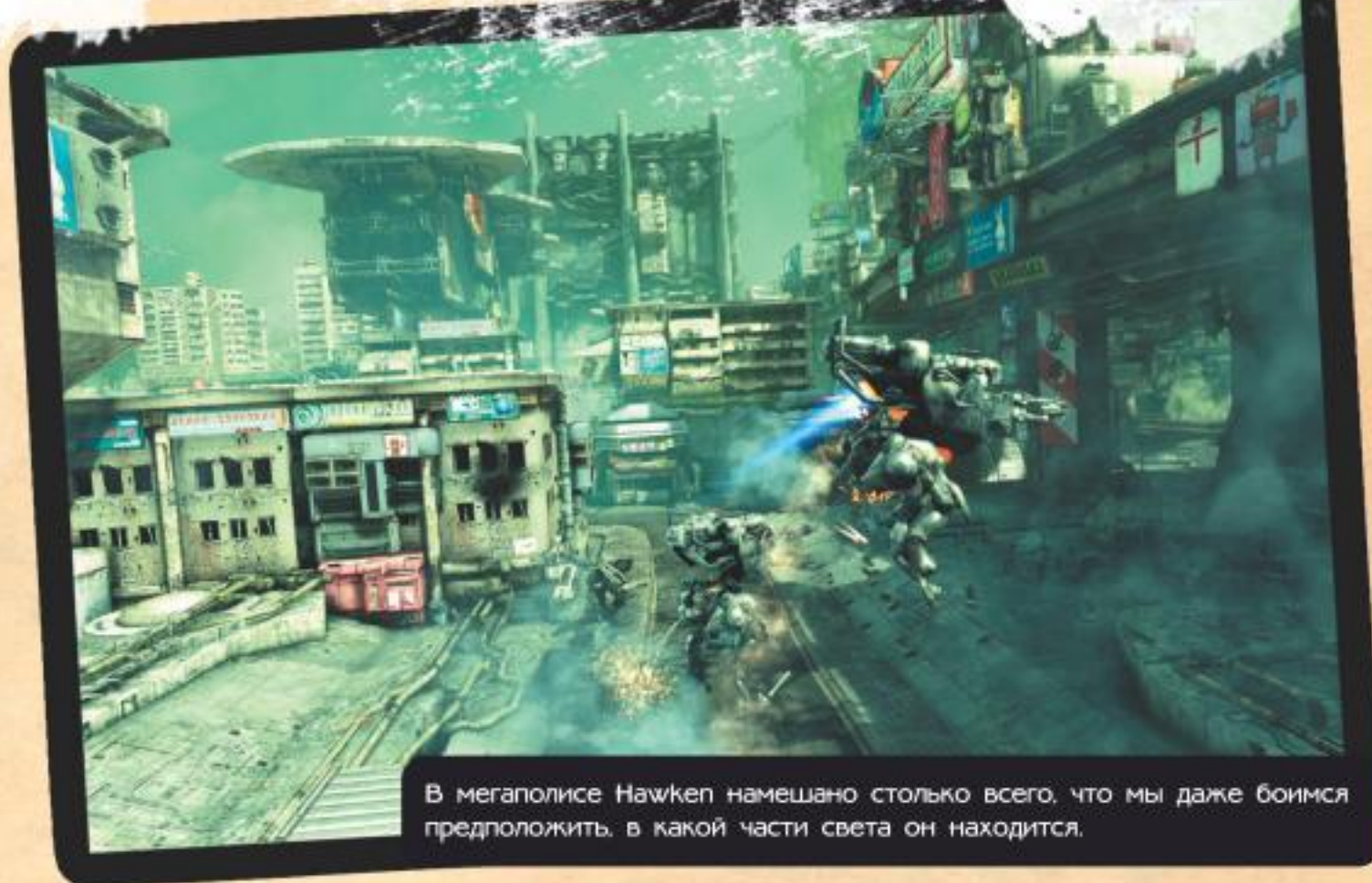
Роботы в играх традиционно делятся по странам-производителям — на нормальных (западных) и безумных (японских), с лучами из глаз и световой катаной. Есть одна видеоигра, которая смогла вместить в себя оба подхода, — это **Metal Gear Solid**. А скоро к ней может прибавиться куда более скромный, но ничуть не менее роботизированный проект **Hawken**.

Арт-директор игры Кан Ли сообщил, в частности, следующее: «Как и для большинства детей-нердов, для меня нет ничего круче гигантского робота. Ну какому мальчишке не нравятся роботы? Понимаете, сама идея управлять огромной боевой машиной — замечательная. Мне нравится «ощущение массы» в западных роботах и скорость, ловкость японских. Мы их поженили, у них родился ребенок — это и есть средний робот из **Hawken**».

На этом вся по-настоящему важная информация об игре заканчивается. Следующий текст — только для самых любознательных детей-нердов.

Я, в работе

Hawken — мультиплеерный экшен для систем цифровой дис-



В мегаполисе **Hawken** намешано столько всего, что мы даже боимся предположить, в какой части света он находится.

трибьюции, разработка которого длится вот уже год. Разработчик — студия **Adhesive Games**, микроскопическая команда, в состав которой в разное время входило от пяти до девяти человек. При этом бед от таких скромных мощностей не так уж и много. В игре может вовсе не быть однопользовательской кампании, и еще не удалось сделать полную разрушаемость окружения, так ожидаемую в масштабной игре про роботов. Впрочем, все некрупные объекты на уровне (например, машины или автобусные остановки) можно раскромсать.

В остальном — раздолье. **Hawken** — авторский, но при

этом профессиональный, красивый и с виду дорогущий шутер, всецело посвященный роботам. Это первая со времен, наверное, **MechWarrior** игра, авторы которой носятся со стальными чудовищами, как с новорожденным котенком. Но если в **MechWarrior** разработчики прививали любовь к своим детищам драконовскими методами, заставляя разучивать назначения сто одной клавиши на вашей клавиатуре, то создатели **Hawken** намереваются погружать игрока менее болезненными методами. Их козырь — вид из кабины.

Игрок не должен чувствовать себя роботом. Он должен ощутить себя в нем, лично по-

чувствовать каждой его шаг, осознать, что в этой игре он закован в сталь и стекло. Именно поэтому основное положение камеры — из кокпита, и тут игра начинается казаться каким-то безумным, футуристическим «Ил-2». Кабина усыпана всевозможными датчиками, мониторами, рычагами, черт знает чем еще — все это пищит, мигает и для чего-то обязательно нужно.

«Да, управление у нас нестандартное, оно отличается от того, что вы привыкли видеть в онлайн-шутерах. Но благодаря этому чувствуешь, что ты действительно сидишь в гигантской боевой машине, а не просто бегаешь. Достичь такого эф-



По словам авторов, внешний вид города им подсказали «Бегущий по лезвию» и «Призрак в доспехах», ну и личный опыт пригодился — детство дизайнера уровней проходило в странах третьего мира.



Если развернуть этот скриншот на весь экран, руки непроизвольно отрываются от клавиатуры с мышкой и тянутся к приборам.

фекта, конечно, непросто. У нас отдельные, нарочно рассинхронизированные анимации для кабины, рук и оружия. Кабину все время трясет, а когда вы под обстрелом, летят искры, идет дым. Стекло может запачкаться грязью или попросту треснуть, что существенно скажется на вашем обзоре. Наконец, если в бою робот перегреется, панель управления погаснет, вам придется прикидывать состояние машины на глаз. Нам недостаточно добиться ощущения того, что вы сидите в роботе. Важно, чтобы игрок чувствовал: робот — это напичканная электроникой жестянка, которая может отказать в любой момент. Hawken — совершенно точно не игра про лощеных футуристических роботов. Она про таких мехов, какие могли бы быть, например, во Второй мировой. И нам кажется, что мы нащупали удачный баланс между захватывающим экшеном и чувством того, что ты внутри сложного механизма».

Рабочий квартал

Одно радует: все эти лишения будете терпеть не только вы, но и каждый ваш противник. Про режимы мультиплеера информации пока практически нет, известно лишь, что разработчики собираются слегка приправить классический экшен щепоткой tower defense.

Сами роботы, конечно, будут разделены на классы. В рамках класса вы сможете дотошно подогнать настройки меха под себя, а вот сложной RPG-прокачки не будет — разработчики хотят, чтобы вы осваивали тонкости управления боевой машиной, обживались в виртуальной кабине, а не убивали врагов одним выстрелом прокачанного рейлга-



Говорите, бюджетная инди-игра? Ну-ну.

на. Все роботы, ввиду межнациональных культурных связей, не только стреляют, но и парят над землей, и высоко прыгают (как в Tribes). Это создает неповторимый силуэт мультиплеерной схватки: с одной стороны, битвы стремительные и воздушные, с другой — к этой воздушности доступ имеют лишь те, кто превосходно контролирует своего меха. У тех же, кто бездумно носится по карте и палит во все стороны, в самый неподходящий момент может закончиться топливо.

Дополнительный шарм боям придает антураж. Наши роботы высаживаются на поля сражений из гигантских авианосцев, зависших над городами. Там, на земле, их ждет грустная картина: улицы разрушены, вокруг ни души — но это отнюдь не приевшийся постапокалипсис. Кажется, здесь Adhesive опираются ровно на те же принципы, что и художники мультфильма «Аладдин» 1992 года выпуска. Аниматоры Disney тогда попробовали ско-

пировать все имеющиеся рисунки с древневосточной архитектурой, но потом поняли, что получается скучно. И поэтому экспериментировали с линиями и конструкциями до тех пор, пока любая из улиц Аграбы не начала выглядеть максимально своеобразно.

Так и в игре. Город Hawken безошибочно узнается по любому скриншоту. Это пустынный мегаполис с каким-то чудовищным переизбытком домов, дорог, автострад и промышленного мусора. Тем не менее чувствуется, что именно такие пейзажи по-настоящему вдохновляют авторов. «Я вырос в стране третьего мира, — рассказывает дизайнер Крис Лалли, — и люблю вспоминать свое детство. Люблю вид жилого города. Города, который построен не по плану или шаблону, как везде сейчас, а который сам «своевольно» разросся. В нем столько души...» От себя лишь добавим, что выглядит игра примерно на миллион долларов дороже, чем есть на самом деле.



После Team Fortress 2 появилось такое понятие, как «режиссура мультиплеера» — когда карты достаточно свободные, но дизайнеры так или иначе выстраивают для игроков интересные ситуации. Hawken тоже отнюдь не про бездумные драки: чтобы побеждать, вы должны разучить на зубок управление роботом и уметь контролировать территорию при помощи стационарных пушек. «Когда для того, чтобы выиграть, нужно не только крушить, но и знать, когда пришло время поджать хвост, спрятаться и сэкономить топливо. Так в игре накручивается саспенс».

Будем ждать?

Инди-игра без философии, прыжков и диалогов про смысл жизни. Зато с нормальными роботами, впечатляющим мультиплеером и потрясающе проработанным видом из кабины.

Процент готовности: **50%**

Сегодня РУЛЮ Я

Три агрегата для контроля над роботами



Контроллер Steel Battalion

Steel Battalion (не та версия, которая разрабатывается сейчас для Kinect гастарбайтерской студией From Software, а старая) — уникальная видеоигра. Во-первых, это умопомрачительной сложности симулятор большого шагающего меха, где убивали за секунду, половину шагающего датчики, меню и мигающие лампочки, а ваше сохранение удалилось, если вовремя не катапультироваться после критической поломки. Во-вторых, они поставилась вместе с такой вот здоровенной фиговинной (см. иллюстрацию), что позволяло вам переделать свое рабочее место в кабину боевого робота. Разобраться в управлении — не проще, чем научиться водить автопоезд, но ощущения того стоили. Плюс с помощью всех этих рычажков можно управлять и некоторыми другими робоиграми и еще, судя по всему, авиалайнером и симфоническим оркестром. Одновременно.

Wireless Intelligent Networked Device

Научные центры, изучающие исключительно роботов, способны их создания и управления, давно уже не редкость. Один из самых крупных таких центров — fuRo (расшифровывается как «Роботехнологии будущего»), филиал Тибийского технологического университета (Япония). Именно там изобрели систему управления роботом, которую вы не раз видели по телевизору и в кино. Работает все элементарно. Человек надевает на себя специальные датчики, машет конечностями, и специальные сенсоры передают по Bluetooth сигналы маленькому роботу, который с задержкой в доли секунды повторяет все движения. Теперь ученые главным образом заняты тем, чтобы все увеличивать: точность, количество распознаваемых жестов, а также размеры роботов. Кое-где они уже давно задействованы в производстве, в ближайшем же времени планируется установить их на заводах повсеместно.



iRobot Packbot

Роботы — это не только Япония. Вооруженные силы США как никто используют электронных помощников для всего подряд: минирования, разминирования, сканирования, шпионажа, преследования и — на правах эксперимента — даже для допросов. Но управлять ими приходится с помощью обычных пультов (в том числе, например, геймпадом от Xbox 360). Ну или приходилось — до недавнего времени. Ученые из Университета Брауна разработали систему iRobot Packbot, которая не требует ни геймпадов, ни сенсоров на теле человека, ни даже самого человека. Робот сам сканирует местность вокруг и анализирует данные. Если в его поле зрения попадает солдат, он определяет, свой это или враг, а приказ ему можно отдать, просто махнув рукой — робот понимает армейский язык жестов.



Жанр
Экшен
Издатель
Microsoft
Разработчик
Double Fine
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
www.trenchedgame.com

Дата выхода
2011 год

TRENCHED

Отлипни от ящика

В игре Тима Шейфера Psychonauts главного злодея зовут Олеандр. Надоедливый, властный усатый мужлан, что-то среднее между комиксовым негодяем и вашим учителем физкультуры. Олеандр — тренер в особом лагере для одаренных детей. А еще он хочет захватить мир. Но главное, Олеандр — бывший военный и под содержание его воспаленного милитари-мозга в Psychonauts отведен целый уровень (ну, вернее, всего лишь уровень).

Это была адская полоса препятствий с окопами, колючей проволокой и воронками от разорвавшихся снарядов. Под грохот бомб и военных маршей Тим Шейфер давал игрокам понять, как именно надо шутить про войну. Шесть лет спустя, после игры с Джеком Блэком, симулятора Хеллоуина и квеста с матрешками, его студия работает над целой игрой по мотивам уровня в голове тренера Олеандра. Согласно последнему тренду в стенах Double Fine, это десятидолларовая веселая безделушка для XBLA. Зато с роботами, пришельцами и телевидением в качестве оружия массового поражения.

Владимир против всех

Trenched — фантастическая история о двух ветеранах Первой мировой, Фрэнке Вудраффе и Владимире Фансворте. Искалеченные в боях, оба они оказались в инвалидных креслах, но бросить службу не захотели и перевелись в радисты, перехватывать сигналы противника. Однажды они попали на какие-то странные (очевидно, инопланетные) частоты, которые расплавили мозг большинству людей, что его услышали. Фрэнк и Влад это пережили, но их мозг мутировал: они стали гораздо умнее.

Каждый из друзей воспользовался даром по-своему. Фрэнк изобрел большие механические ноги, благодаря которым он и другие парализованные солдаты снова смогли ходить, и стал великим героем войны. Владимир оказался куда циничнее: на основе услышанных сигналов он создал одурманивающее телевидение и решил с его помощью захватить мир.

Поскольку канал там всего один, передачу начали называть «Моновидением», а чтобы жители не могли обезопасить себя, просто нажав кнопку



В Trenched, по всей видимости, предусмотрена наша любимая возможность взорвать чужое бунгало.

«Выкл.» на ящике, Владимир взял на вооружение технологии инопланетян. Главная сила в армии Фансворта — механические спруты с пастями, полными острых, как бритва... телевизоров. Монстры совершенно психоделические: они, извиваясь, летают в воздухе, бьют шипастыми хвостами и выжигают людям мозги при помощи шоу «Пусть говорят» (ну или какой-то менее кошмарной инопланетной передачи).

Фрэнк же, в свою очередь, решил дать монстрам отпор и организовал военное сопротивление. Используя технологию, при помощи которой он когда-то вернул свои ноги, Вудрафф поставил на поток производство мехов.

Yes, we can!

Выглядит Trenched то ли как комикс, то ли как антивоенный фильм, в котором перемеша-

лись «Доктор Стрейнджлав» и «Марс атакует!». По словам разработчиков, они вдохновлялись мужскими журналами послевоенной эпохи (здесь уже речь о Второй мировой): они, мол, супермужественные до нелепости. «Там десантники с квадратными челюстями, не успев закрыть парашют, бьют морды нацистам, а обложки яркие, как новогодняя открытка».

Но больше нас интересовали ориентиры в дизайне самих роботов. Тут в Double Fine как раз нашелся фанат мехи, который и руководит проектом. «Я всегда очень любил Battletech! Разработчики, FASA, проделали гигантскую работу по дизайну мехов. Atlas, Locust, Mad Cat... все знаковые! Вообще я за западный тип роботов, которые тяжелые, массивные. Они не суетятся, спокойно делают свое дело. Я часами изучал технические книги по Battletech и еще очень люблю

Взрывы — это очень важно в видеоиграх прок в видеоиграх, в общем.



Мужчина в панамке не слишком хорошо защищен от шальных пуль, но держится уверенно.



Инопланетные скорпионы как будто прибыли из серии Lego Chronicles.

роботов в кино. Особенно в старых фильмах, поздних 80-х. Еще мальчишкой я посмотрел «Робокопа»: главный герой крут, но он не мех, а вот ED-209 просто великолепен!»

Power defense

Машины в Trenched имеют множество конфигураций. В основе — три типа ходовой части: стандартная, боевая и инженерная. Инженерный мех легкий, он быстро двигается, его броню легко пробить, и повесить на него можно только легкие пушки. А взамен он может развертывать четыре самых сильных зенитных установки. Боевой робот — полная противоположность: он — сама смерть, а вот установки у него слабые. Стандартный робот где-то посередине.

Не понимаете, что еще за «установки»? Дело в том, что Trenched — это своего рода tower defense и воевать тут нужно не только паля изо всех орудий, но и устанавливая специальные башни. Их, как и роботов, три вида. Легкие башни — это ружья и пу-

леметы. Тяжелые — мортиры и снайперские турели. Плюс ремонтные краны. Установить башню просто: во время подготовки к миссии вы вешаете разные типы установок на крестовину. Попав на поле боя, жмете нужную стрелочку и удерживаете левый бампер. Выбрали место, бампер отпустили — зенитка падает с небес и вкапывается в землю.

То есть из Trenched должна выйти такая механизированная Plants vs. Zombies. По заранее подготовленным тропинкам к вашей базе лезут орды телевизионных спрутов, а игроки разгадывают направления их атак, ставят башни в узловых точках, а заодно сами расстреливают монстров.

Пушка на курьих ножках

Таким образом, разработчики не только собираются разнообразить традиционное робопоище, но и хотят, как ни странно, подчеркнуть суровую мощь неповоротливых мехов. У всех моделей в игре умышленно занижена скорость — так вы будете

лучше чувствовать их тяжелую поступь, — а там, где не хватит быстроты, вам помогут выставленные стационарные пушки. Вообще, мехи Trenched действительно необычные. Они и правда очень похожи на ногастого ходуна из «Робокопа» — как раз после того, как Робокоп расстрелял его из противотанковой винтовки. Они все какие-то ветхие, ржавые, неуклюжие. По сути, это даже не роботы, а пулеметные гнезда с ногами (в одном из эпизодов мех вырастает прямо из окопа: просто под дзотом вдруг появляется пара механических конечностей и он деловито уходит с насиженного места).

Несмотря на подчеркнутую китчевость, они все-таки грозные и способны разнести все вокруг. Ржавые автомобили и телеграфные столбы будут хрустеть и ломаться под вашими ступнями.



Признаться, было очень интересно, какое участие в разра-

ботке Trenched принимает сам Тим Шейфер. Как выяснилось, он консультант, он в целом придумал стартовую концепцию и помог изобрести геймплей, с помощью которого можно рассказать такую необычную историю. Но проектом руководит другой человек, а над Costume Quest, Stacking и Once Upon a Monster работали другие дизайнеры.

Вероятно, это значит, что сам Тим сейчас занят собственным большим проектом, и за этим он позвал на подмогу Рона Гилберта. Он для Double Fine — как Джон Лассетер для Pixar. А пока что его команда развлекается такими вот небольшими, но стильными играми. ■

Будем ждать?

Карикатурная война с роботами, пришельцами и отупляющим телевидением, разрабатываемая под чутким контролем Тима Шейфера.

Процент готовности: **70%**



ПЛЮС ЭЛЕКТРИФИКАЦИЯ ВСЕЙ ПЛАНЕТЫ

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ
НА ЕЖЕГОДНУЮ ВЫСТАВКУ ДОСТИЖЕНИЙ
КОМПАНИИ ELECTRONIC ARTS

[Линар Феткулов](#)

В прошлом месяце нам удалось побывать на двух презентациях Electronic Arts, проходивших в разных уголках Земли. Первая — традиционный смотр готовящейся к выходу линейки игр, лондонская EA Showcase. На нашей памяти это самая скромная из выставок EA: Bulletstorm и Crysis 2 только что вышли, презентация Battlefield 3 практически не отличалась от той, что мы видели в Эдмонтоне, по-настоящему громкая премьера была только одна.

Вернувшись из Лондона, мы улетели в Канаду, на презентацию FIFA 2012. В ванкуверском офисе мы обстоятельно изучили быт разработчиков одной из самых консервативных и инертных игровых серий в мире и пришли к интересным выводам. О том, как это было, — на следующих десяти страницах.

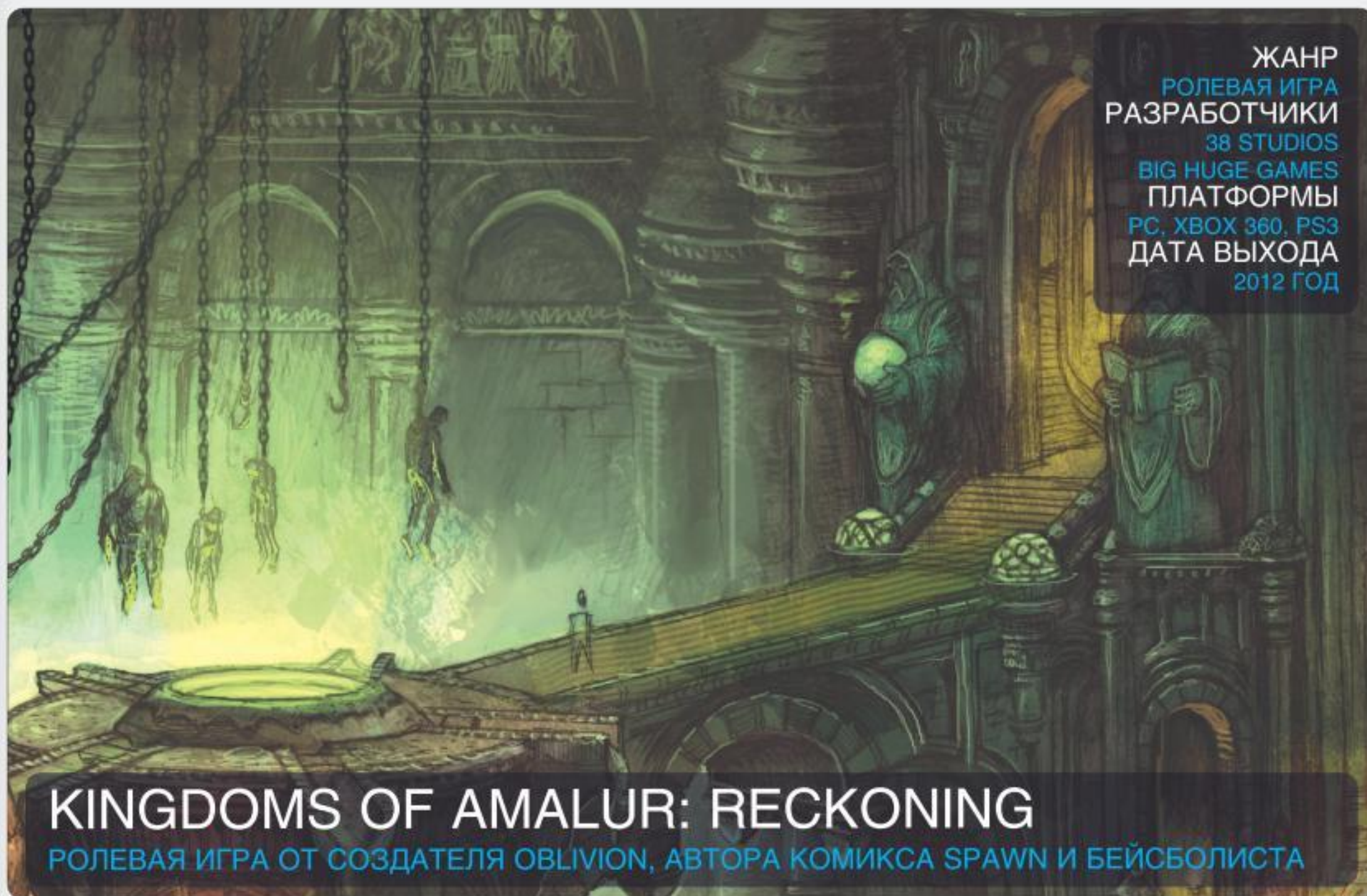


В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ



Kingdoms of Amalur: Reckoning

Поиск



ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИКИ
38 STUDIOS
BIG HUGE GAMES
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
2012 ГОД

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

РОЛЕВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЯ OBLIVION, АВТОРА КОМИКСА SPAWN И БЕЙСБОЛИСТА

Для бывших спортсменов не существует преград. Кинозвезды, телеведущие, политики — видимо, за склонность к этим профессиям отвечает какой-то особый ген, который помогает его счастливым обладателям добиваться любой цели. Вот, например, спортсмен Курт Шиллинг. Когда-то он играл в бейсбол за команду Red Sox. Потом — в **World of Warcraft**. Ему так понравилось, что он решил сделать RPG сам и взялся за дело по-спортивному. Если сюжет — то написанный профессиональным писателем. Дизайн — нарисованный профессиональным автором комиксов, геймплей — придуманный профессиональным геймдизайнером (Кеном Ролстоном, главой разработки **Oblivion**). Ну а если название, то чтобы обязательно с каким-нибудь звучным словом типа Reckoning («расплата») — **Kingdoms of Amalur: Reckoning**.

И нет ничего удивительного в том, что подобная «лобовая атака» может привести к появлению отличной игры.

Не плюй в колодец

В центре сюжета — громадный рукотворный артефакт под названием Колодец душ. Глубоко под землей, в царстве гномов полурослик-изобретатель создал его для того, чтобы воскрешать мертвых. Но возвращение к жизни — не самое великое чудо Колодца. В мире Amalur у каждого жителя есть свой, заранее предначертанный путь, и изменить свою судьбу не дано никому. Другое дело, что, когда человек погибает, судьбе приходит конец, а то, что он может воскреснуть, местные боги как-то не учли. Ваш герой — первый обитатель Амалюра, которому уготована честь самому выстраивать свою жизнь. Именно свободе выбора и посвящен каждый аспект игры — от сюжета до боевой механики.

Начинается Amalur с того, что вас выбрасывают в выгребную яму, прямо на гору зловонных трупов. Под действием колдовских сил Колодца герой приходит в себя и немедленно осознает свой первый

глобальный квест — найти и наказать того, кто, собственно, его убил. Вместе с этим, конечно, нужно разобраться и с древним злом, угрожающим целому королевству.

По словам авторов, важнейшей задачей при оформлении игрового мира было наполнить его понятной человеческой логикой. «Вы должны спасти королевство не потому, что вам так сказали, а оттого, что самим хочется его спасти», — руководствуясь этой мантрой, разработчики кропотливо трудятся над мифологией каждой деревеньки, тщательно продумывают повадки, рацион и среду обитания каждого, даже самого хилого монстра. На ветвистую экосистему рассчитывать не стоит, но, скажем, если вы наткнетесь на древние руины — значит обязательно будут квесты, связанные с их историей и всевозможными древними тайнами.

Нет судьбы

При этом выглядит игра вполне достойно, но в плане дета-

лизации локаций и персонажей очевидно уступает **Mass Effect** или второму «Ведьмаку». Причина — уже упомянутая свобода действия. По насыщенности различными RPG-фетишами Amalur даст фору многим многопользовательским играм.

Для начала — полная кастомизация внешности. Лицо, одежда, татуировки, прическа — потеряв в детализации, персонажи становятся куда более податливыми для «лепки». Далее по списку — изготовление оружия и экипировки, детальное изменение параметров одежды, алхимия, сбор артефактов. Содержание сундуков и «карманов» убитых монстров, естественно, будет задаваться случайным образом. Насчет того, насколько свободно мы сможем исследовать игровой мир и как вообще устроена система квестов, пока информации нет — конечно, из-за участия Кена Ролстона хочется надеяться на вольницу уровня **Morrowind**, но торопиться с выводами не стоит. У Amalur



Участие автора «Спауна» в оформлении игры пока что главным образом сказывается на позах героя. Он всегда стоит слегка ссутулившись и как-то нервно скрючив пальцы.



Связка бананов и два неспелых помидора на посохе помогут магу при подготовке заклинания «Инферно».

все-таки по-другому расставлены акценты. Главное, что вы сможете гибко настроить, — это класс персонажа.

Как таковых классов в игре нет вообще, есть «судьбы» и соответствующие линейки умений. Решив прокачивать воина, вы в любой момент сможете переключиться на мага, — но этим уже лет двадцать как никого не удивишь. Куда важнее реальное, фактическое проявление этих умений. Каждый прием, каждая способность героев имеет яркое, отчетливое геймплейное выражение. Как сказал нам Кен Ролстон: «Our skill-tree is the New Year tree» («По древу умений подарки развешены как по новогодней елке»).

Растечься по древу

Говоря о «фактических проявлениях», разработчики главным образом имеют в виду сражения. Суть в том, что каждый класс идеально подходит для драки. В этом как раз и заключается главная на сегодняшний день особенность Kingdoms of Amalur. Это благородная ролевая игра с боевой системой, достойной самого свирепого слэшера.

С воином все просто, он и так создан для контактного боя. Дерется двумя мечами или безобразно огромным боевым молотом с зазубренным наконечником. Для защиты боец использует блоки и перекаты, а среди продвинутых атак есть убийственный прием, когда герой сбивает врага с ног, и тот падает прямо на шипы, которые служ-

ливо вырываются из преисподней как раз под его задницей. Казалось бы, воин — безупречный герой слэшера. Тонкость в том, что и остальные классы умеют огрызаться не хуже.

«Наш волшебник не привык довольствоваться вторыми ролями, это вам не заурядный класс поддержки», — в подтверждение этих слов разработчики выкатывают на сцену боевого мага. В бою он не теряется — ведет себя ничуть не скромнее воина. Вместо перекатов бойко телепортируется врагам за спины, вместо обычного щита у него — энергетический, а для удаленных атак он использует два метательных диска. Но не стоит думать, что маг вовсе не отличается от воина. «Хотите уничтожить врагов на расстоянии, не замавав рук? Нет проблем!» — с этими словами разработчики демонстрируют следующую сценку. Маг стоит на балконе в каком-то амфитеатре, а внизу, под ним, копошатся мелкие монстры. Прямо с балкона, не приближаясь к тварям ни на шаг, он обрушивает на их головы метеоритный дождь и испепеляет всех в адском пламени.

Наконец, последний класс, показанный на презентации, — классический предательский Rogue. «Грош цена его скорости и остроте кинжалов, если урон у этих кинжалов +1,72», — справедливо замечают Big Huge Games. Их «плут» настоящий ниндзя: чтобы дезориентировать врага, он может бросить ему в лицо грязь, умеет становиться

невидимым, но и в открытом бою он все так же смертоносен.

Азбука Морзе

Задумка создателей игры понятна. Они делают RPG-выжимку: берут только самые агрессивные ролевые классы и затачивают их исключительно под боевую механику. Повышая уровень, вы не просто инвестируете очки в усиленный удар мечом или бросок файерболом — вы постоянно открываете новые движения, расширяете боевую механику. Вне зависимости от персонажа, драки тут яростные и очень контактные, с постановочными ракурсами и QTE-добиванием боссов. Тут возникает традиционная опасность окончательно скатиться в слэшер, но у разработчиков, похоже, есть изящное решение этой проблемы.

Дело в том, что боевая система держится буквально на двух кнопках — атаке и блоке. Никаких симфоний на джойстиках и штудирования комбинаций — все суператаки тут ритмические. Такая морзянка: два длинных удара, один короткий — и все по двум клавишам. Не стоит думать, что с таким подходом нельзя добиться ничего путного. Взгляните хотя бы на отрецензированный в этом номере Dishwasher: там тоже есть всего два базовых удара, но вместе с дополнительными умениями игрок может выдумывать самые заковыристые и смертоносные комбинации.

Важнейшая задача для Big Huge Games — сделать

боевую систему как можно более интуитивной, чтобы каждое движение было максимально понятным игроку. Например, контратака. Всякий раз, когда выпад врага приходится на выставленный вами щит, время замедляется — так разработчики дают вам понять, что пришла пора для ответного удара, а со «стоп-кадром» даже без молниеносной реакции вы без проблем успеете его нанести.



Amalur должна выйти на следующий год, и ее ждет конкуренция с The Elder Scrolls 5: Skyrim. Парадокс в том, что блокбастер Bethesda как раз исповедует заветы Кена Ролстона, пусть уже и без его непосредственного участия. Получается, что одного из отцов современного RPG ждет схватка с им же порожденным «монстром», где единственный способ победить — превзойти самого себя. На наш взгляд, лучшего способа мотивировать дизайнера, который, казалось бы, уже всего в этой жизни добился, и придумать нельзя. ■

Будем ждать?

Масштабная ролевая игра с боевой системой, взятой у самых злобных консольных слэшеров.

Процент готовности: **50%**



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ



Kingdoms of Amalur: Reckoning

Поиск

ГЕРОИ АМАЛЮРА

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING СВОИМ ПОЯВЛЕНИЕМ ОБЯЗАНА СРАЗУ НЕСКОЛЬКИМ НЕЗАУРЯДНЫМ ЛИЧНОСТЯМ И ОДНОЙ ИГРЕ, КОТОРАЯ УЖЕ НИКОГДА НЕ УВИДИТ СВЕТ



ИГРА

Разработчики, Big Huge Games, вообще-то делали другую RPG под названием Ascendant, издать которую должны были хозяева студии, THQ. Именно для Ascendant Брайан Рейнольдс и компания привлекли Кена Ролстона, который ради этой игры отказался от своих планов уйти на пенсию. А дальше дела пошли наперекосяк: после кризиса 2008-го поплохело самой THQ. Издатель начал увольнять сотрудников, чуть было не закрыл BHG, как вдруг появился Курт Шиллинг и выкупил студию. Какой именно должна была стать Ascendant, мы вряд ли когда-нибудь узнаем. Судя по единственному ролику, который успели выпустить, она очень похожа на нынешнюю Amalur. Герой-мститель, картинка в стиле MMORPG, много драк, боевая магия и даже какие-то тираннозавры в роли врагов.



БЕЙСБОЛИСТ

Самая необычная фигура в нашем списке — это, конечно, новый хозяин Big Huge Games Курт Шиллинг, бейсболист, скандалист и поклонник World of Warcraft. Играя питчером в разных командах, он за 21-летнюю карьеру одержал 216 побед в высшей лиге и трижды выигрывал главный трофей сезона. Из профессионального бейсбола Курт ушел в 2009-м в связи с травмой плеча (ему уже был 41 год). Как и все наши герои, Шиллинг — личность многогранная. Он увлекался политикой (и даже собирался баллотироваться в американский Сенат от Массачусетса), занимался вместе с женой благотворительностью, выпускал собственное вино Shilling Chardonnay, получал звание доктора наук, скандалил со СМИ, коллегами-игроками и работодателями. А параллельно со всем этим играл в видеоигры, предпочитая варгеймы и онлайн-овые RPG EverQuest и World of Warcraft. Незадолго до завершения карьеры Курт основал свою игровую студию 38 Studios.



ДИЗАЙНЕР

Встретив этого седовласого пожилого человека в очках и интеллигентной шапочке, вы бы никогда не подумали, что перед вами главный дизайнер Morrowind и Oblivion. Он скорее похож на писателя — да таковым и является. Ролстон — действующий член Ассоциации писателей научной фантастики. Работать в игровой индустрии он начал еще в 1982 году, когда увлекся написанием сценариев для настольных ролевых игр. Начав с создания мегапопулярной настолки Paranoia, Ролстон в итоге приложил руку (точнее, ручку) аж к 30 бумажным RPG. В Bethesda Softworks он пришел в середине 90-х и укрепил статус мастера работой над Morrowind. Именно Ролстон отстаивал принцип полной свободы игрока в огромном, детально проработанном мире. Сразу после выхода Oblivion Ролстон ушел из студии, по собственным словам, на пенсию — но по иронии судьбы через год принял предложение поработать над новой RPG.



ХУДОЖНИК

Тодд Макфарлейн — легендарный автор комиксов, придумавший антигероя Спауна. Один из секретов популярности его работ — нестандартная художественная манера, с крупными планами, высокой детализацией и наплевательским отношением к законам человеческой анатомии. Помимо рисования и написания сценариев, Макфарлейн уделяет много внимания бизнесу и сторонним медиасферам: принадлежащие ему студии делают фигурки известных героев комиксов, спортсменов и музыкантов, выпускают фильмы и мультсериалы (про Спауна, конечно), снимают клипы для Pearl Jam и Korn. Но, как и в случае с Кеном Ролстоном, предложение Big Huge Games заставило Тодда вновь заняться своей основной специальностью. Чем у них там намазано, мы не знаем, но известно, что Макфарлейн, как и Курт Шиллинг, обожает бейсбол. Профессиональным игроком он, правда, не стал (хотя очень хотел), но до сих пор коллекционирует исторически ценные бейсбольные мячи.



ПИСАТЕЛЬ

Роберт Сальваторе, как и Кен Ролстон, впервые заявил о себе в 80-х годах прошлого века. Наибольшую известность ему принесли книги по вселенной Forgotten Realms, которые впоследствии задали тон всей литературе «Забывших королевств».

Кроме того, Сальваторе писал про Тарзана и «Звездные войны». В романе «Вектор-прайм», ставшем первой книгой в серии «Новый орден джедаев», он убил Чубакку (хотя сначала хотел прикончить Люка Скайуокера), за что некоторые фанаты угрожали физической расправой ему самому. К играм Роберт имел отношение всегда. Он придумал модуль The Accursed Tower для AD&D 2-й редакции, писал реплики для ботов из Quake 3: Arena и сценарий для слэшера Demon Stone.



ЖАНР
ЭКШЕН
РАЗРАБОТЧИК
GRASSHOPPER
MANUFACTURE
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
24 ИЮНЯ 2011

SHADOWS OF THE DAMNED

ТРИЖДЫ ПРОКЛЯТЫЙ

Н асколько качественно отработана основная идея игры, легко узнать по бытовым мелочам. Например, Кратос до того крут, что считает ниже своего достоинства таскать ящики, — он их пинает. Или вот в **Portal 2** тот же ящик может слезть с кнопки и убежать. В **Shadows of the Damned** переосмыслили другой обязательный предмет игрового интерьера — двери. Вместо замков у них — чугунные лица младенцев. Пупсы все время хнычут, требуют клубнику (обычную) и яблоки (глазные). Предмет желаний капризного «ребенка» герой вколачивает ему прямо в пасть, а пока тот, выпучив глаза, пытается прожевать

лакомство, открывает створку и заходит внутрь. В крайнем случае в глотку дитяти можно вогнать меч и вырвать его вместе с дверью.

Если вам кажется, что это какой-то ад, то все правильно — действие игры как раз там и происходит.

И вот ты в аду

Главного героя зовут Гарсия Хотспюр, и он — знаменитый охотник на демонов. Как заявлено в пресс-релизе, у него есть все, что нужно: модная кожаная куртка, клевый мотик и красавица-подружка. Последнюю, как обычно, похитили: демон по имени Флеминг утащил ее в ад. Гарсия рванул следом.

Банальнее этого на свете, кажется, ничего уже быть не может, — но **EA**, имевшие сатанинский опыт в **Dante's**

Inferno, прекрасно отдают себе в этом отчет и подходят к делу со свойственным им размахом. Они решают максимально японизировать новую игру, собирая под свои знамена только самых именитых японских безумцев. Глава разработки — Гоичи Суда (автор психоделических **Killer7** и **No More Heroes**). Помогает ему Синдзи Миками (человек, который когда-то придумал **Devil May Cry**), а музыку пишет Акира Ямаока, покинувший **Konami** композитор **Silent Hill**. Официальное разделение обязанностей следующее: Миками отвечает за ужасы, Суда — за безумства. Судя по увиденному в Лондоне, вместе у них получается просто отлично — получается новый **Devil May Cry**.

Хотспюр в Разливе

То есть вот у нас условный Данте, похищенная Беатриче тоже есть — не хватало только Вергилия. В роли проводника по преисподней выступит летающий болтливый череп с рогами по имени Джонсон. Говорит он с британским акцентом, все время невпопад — прямо как Уитли из **Portal 2** (игроки постарше, конечно, должны вспомнить Морте из **Planescape: Torment**). Например, из-под земли вырывается огромная зубастая голова, черепок тут же советует: «Целься в голову». И все в таком духе. Но есть у нашего помощника и действительно полезная особенность — он охвачен адским пламенем и поэтому светится. Если усадить его на стальной



Свет факела меняет цвет в зависимости от выбранного вида оружия.



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ



Shadows of the Damned

Поиск



Герой поправляет себе здоровье исключительно при помощи алкоголя.



Нет, это не сатана, даже не архидемон. Так здесь выглядит продавец аптек и боеприпасов.

прут, получается факел. На свойствах «горячей головы» в игре завязана и боевая система, и решение головоломок, и вообще все.

Ад в *Shadows of the Damned* очень своеобразный: там нет ни залитых магмой кратеров, ни истязаемых мучеников. Вместо этого — тихий европейский город с парками и бронзовыми памятниками, погруженный в непроглядный мрак. Кроме обычных теней, в игре есть тьма куда более вязкая, густая — вот именно с ней мы и будем бороться.

Самый простой вид монстров, с которыми мы столкнулись, — облепленные чернотой зомби. В таком состоянии они неуязвимы, мрак поглощает урон от пуль без остатка. Чтобы победить, нужно сначала сорвать с них покровы при помощи факела или светового пистолета, а уж потом прикончить.

Прямо скажем, все это неприлично похоже на *Alan Wake*, но у *Shadows of the Damned* есть одна важнейшая особенность. Тьма тут совершенно иного толка. Она более плотная, более липкая, более концентрированная. Если у *Remedy* одержимые словно подернуты дымкой, которую так классно рассеивает свет фонарика, то здесь враги будто попадали в чан с гудроном. Они не то что укрыты тенью — тьма свисает с них клочьями, каплями падает на землю. Процесс осветления поэтому выглядит очень болезненно, почти непристойно. Вы буквально наматываете тьму на факел, срывая с врагов здо-

ровенные ломти «мазута». По ощущениям это очень похоже на обработку засорившегося унитаза вантузом — много усилий, много неаппетитных хлюпающих звуков, много яростных движений рукой, но когда облупленный враг вываливается из «кожуры», то его добиваешь с чувством выполненного долга.

Естественно, создав столь необычную грязную субстанцию, разработчики не могли целиком израсходовать ее на одних только зомби. Сгонять тьму нужно не только с врагов, но и с предметов и целых улиц. Бороться с этой гадостью можно разными способами. Есть миссии, где Гарсия позорно убегает от нее, оставляя ей на съеденье улицы, или же дает тьме бой, рассеивая мрак всевозможными способами. Можно действовать как Алан Вейк, зажигая фонари, но куда более интересный прием — взаимодействовать не с источником света, а напротив, с источником тьмы. Чернота прорывается в игровой мир из различных напорных станций (гигантских голов или ладоней). Заткните такой фонтан, и уровень спасен.

Но когда поблизости нет ни одного подходящего светильника, а с напором мрака не совладать, то остается только одно — окунуться в черноту в прямом смысле слова. Тут начинается самое интересное. Попав в эту гадость, Гарсия не умирает. Его движения становятся скованными, медленно тратится жизнь, но герой все равно может идти и сражаться. Разработчики готовят массу «подводных» квес-

тов: например, некоторые двери можно открыть, только когда они «подмыты» тьмой, поэтому хочешь не хочешь, а нырять в эту мерзость придется.

Все на выборы

Как и во всякой игре про борьбу света и тьмы, в *Shadows of the Damned* отличные эффекты освещения, но речь здесь отнюдь про HDR или реалистичные тени. В игре абсолютно дикая палитра: город выполнен в типичных бурых тонах, тьма окрашивает его в темно-синий, а наш верный факел сияет ярко-красным. Набор красок переворачивается с ног на голову — каждый раз, когда вы меняете оружие. На данный момент известны четыре ствола. Помимо упомянутого светового пистолета, отдельного упоминания заслуживает карабин под названием *Bone* (тут, конечно, есть похабная игра слов: *bone* значит «кость», и оружие как раз стреляет костями, но вот конкретно *bone* переводится как «стояк»; в свою очередь, имя «Джонсон» на жаргоне означает «член»). Под каждый вид оружия модная куртка Гарсии меняет цвет, вместе с ней меняется свет факела, а вместе с ним и весь окружающий мир окрашивается в новые тона. Во время жарких перестрелок, когда каждую секунду надо использовать разное оружие, и без того неистово мигающий экран начинает менять цвета, как хамелеон на дискотеке.

Ну и вообще, конечно, игра насковзь психоделичная,

ничуть не уступающая по концентрации японской дичи *Bayonetta* или *Vanquish*. Подруга героя то и дело является ему голой, сама отрывает себе голову, не переставая при этом болтать; по всему городу расклеены объявления о готовящихся выборах (кандидат один, он натуральный черт с рогами — совсем как в жизни), а скажем, адский всадник тут представлен двуногим козлом, сидящим на лошади с лицом человека. Враги очень любят вылезать на поле боя из тел других врагов — выходить из дверей им как-то не статусно.



Все это, точь-в-точь как в *Vanquish*, подано легко и ненавязчиво. Главный герой весело матерится, над ухом все время что-то вещает неугомонный черепок, и в какой-то момент вдруг замечаешь, что мрачная и в общем-то недружелюбная игра про ад совсем не напрягает. «Клевый мотик, модная куртка, красотка-подружка» — что еще нужно? Нужен юмор. С ним в *Shadows of the Damned* все в порядке. ■

Будем ждать?

Новая игра про путешествие в ад от авторов *Devil May Cry* и *Killer7*. По-японски безумная, но отполированная до зеркального блеска на деньги EA.

Процент готовности: **90%**



ИГРЫ РАЗУМА

ЯПОНСКИЕ ИГРЫ ПРИНЯТО СЧИТАТЬ БЕЗУМНЫМИ, А УЖ ИГРЫ МИКАМИ И СУДЫ — ПЕРВЫЕ В СПИСКЕ ОБЫЧНЫХ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ. НО У КАЖДОГО ИЗ НИХ ЕСТЬ ХАРАКТЕРНЫЙ УЗНАВАЕМЫЙ ПОЧЕРК

У МИКАМИ



Миры Миками строго подчинены принципу «стабильная и привычная обстановка, а потом вдруг — бац! — что-то ужасное». В Dino Crisis — обычный такой недофутуристический 2009 год, и тут появляются рептилии. В Devil May Cry — какие-то полусказочные города, а потом нападают демоны или из-под земли вырастает гигантская цитадель зла. В Resident Evil — современный американский город, где на свободу вырывается вирус.

У СУДЫ



У Суды 51, напротив, миры безумны по определению, и все происходящее на экране дикости персонажи воспринимают совершенно нормально. То есть, скажем, если бы в игре Миками поверженные враги, которых вы разрезали пополам, рассыпались как монетки (No More Heroes), а кто-то кому-то заселился в мозги (Killer7), все бы герои сказали «ого!». У Суды все к такому уже привыкли.

В ИГРЕ



Оба подхода в действии. По правилам Суды мир сам по себе очень странный (все-таки это ад, населенный психами), а потом происходит классический микамиевский поворотный момент — в двери стучится охотник на демонов, который, разыскивая свою возлюбленную, устраивает кровавое месиво.

МИРЫ

МЕХАНИКА



Классический (ставший, впрочем, классическим во многом благодаря Миками) геймплей. Survival horror про фонарик и подсчет патронов, пазлы, перестрелки, драки и взрывы. Понятно и японцу, и европейцу, и американцу.



В обычный экшен вписаны фирменные элементы дикости. Сходить по большому, чтобы сохранить, подзарядить батарейки светового меча дикой тряской вимоута, пробить стенку из телохранилелей бейсбольной битой — такие вещи, по собственному признанию, Суда выдумывает, сидя в туалете.



Бурный симбиоз. С одной стороны, это вроде бы экшен в стиле Resident Evil 4 плюс холодное оружие. С другой — рожками на воротах, просящими клубничку, дело явно не ограничится.

ИМЕНА



Данте из Devil May Cry — самое необычное имя у Миками-сана, которое, впрочем, просто продиктовано прямыми заимствованиями из «Божественной комедии». В остальном — без заморочек: Крис Рэдфилд, Леон Кеннеди, Пол Бейкер, просто Том. Президент США Элизабет Уинтерс, наконец.



Гоичи начал экспериментировать с именами еще в Killer7: так, все члены отряда суперубийц носят фамилию Смит, а американо-мексиканского рестлера и вовсе звали Макс де Смит. Главный герой диллогии No More Heroes — Трэвис Тачдаун (тачдаун — это гол в американском футболе), что подчеркивает его взрывной характер.



В действии принцип Суды: охотника на демонов зовут Гарсия Хотспур (hotspur — вспыльчивый, взбалмошный).

ingamba

WEBZEN

реклама



OF THE
SOUL
ULTIMATE NATION™

Зарегистрируйся на sun-online.ru!



ЖАНР
АРКАДА
ИЗДАТЕЛЬ
EA
РАЗРАБОТЧИК
TRAPDOOR
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
2011 ГОД

WARP
САМ СЕБЕ ПОРТАЛ

Тут неожиданно выяснилось, что в Warp есть очень своеобразный стелс. Дело в том, что мы можем телепортироваться не только в комнаты, но еще и внутрь тесных предметов — и даже (внимание!) внутрь людей. Запрыгнули в какой-нибудь реактор, подождали, пока мимо пройдет охранник, — побежали дальше. Когда же вы перемещаетесь в человека, он тут же начинает светиться, поэтому враги понимают, кто «заражен», и немедленно открывают по нему огонь. Телепортация, как мы уже говорили, стремительная, поэтому часто возникает следующая ситуация: вы атакуете группу из трех охранников, а потом начинаете бешено перепрыгивать из одного в другого, не давая мерзавцам взять вас на мушку.



Через сорок тысяч лет после Рождества Христова порядок в Галактике недрогнувшей рукой наводит Император. Когда нечестивые порождения Варпа угрожают покою людей, длань его смыкается в стальной кулак — авангард космодесанта. Спейсмаринеры не знают усталости, не чувствуют боли и не ведают жалости к похабным тварям, исторгнутым из богохульных глубин Варпа, ибо в непроглядном мраке будущего есть место лишь войне.

Если вдруг вам понравилась то, что вы только что прочитали, советуем пройтись по форумам настольной

Warhammer 40 000 или почитать любую из книжек по лицензии — там подобными предложениями выложены сотни страниц. Мы же сосредоточим внимание на одном, конкретном «нечестивце» из Варпа. Таким оранжевым, желеобразным, с двумя звонкими бубенцами на голове.

Не успев заглянуть в наш мир, он тут же попал в плен. Какие-то негодяи заключили его в секретную и, очевидно, подводную лабораторию. Они не знали, что наш герой умеет проходить сквозь стены.

Вообще «warp» означает «деформация», но уже много лет этот термин используется

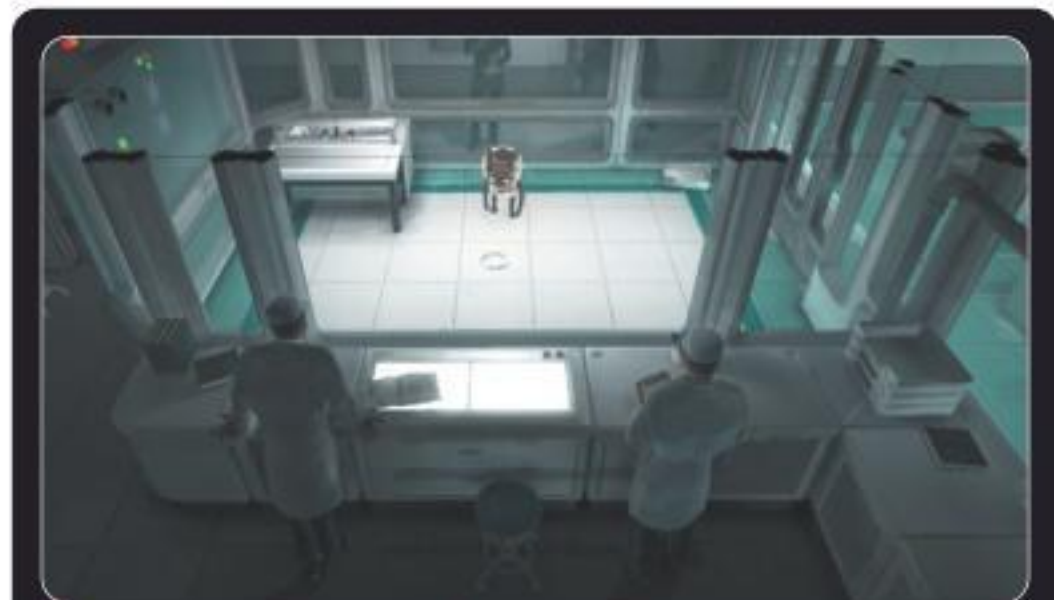
исключительно в научно-фантастическом смысле, когда речь заходит об искривлениях пространства. Игра Warp как раз об этом.

Это аркада с редким видом сверху — камера висит над героем почти перпендикулярно. В такой перспективе как нельзя лучше видна планировка здания, а это для нашего героя самое важное. Он, как Зератул из StarCraft 2, умеет телепортироваться на короткие дистанции. Левым стиком контролируем движения героя, правым выбираем точку телепортации — все очень просто. Короткой длины варпа как раз достаточно, чтобы «перепрыгнуть» через стенку или закрытую дверь. Перезаряжается телепорт очень быстро, поэтому игра проходит в стремительном темпе: вы мерцаете по залам лаборатории, нигде не задерживаясь дольше чем на пару секунд.

Дальше в дело вступают враги.

В показанной нам демоверсии было два типа противников: безобидные ученые и вооруженные охранники, которые могли расстрелять героя.

Оказавшись в теле человека, вы отнюдь не получаете над ним контроль. Можно просто посидеть там. Можно вылезти наружу, не причинив «носителю» никакого вреда. А можно его взорвать. На сегодняшний день это и есть самый сумасшедший фокус Warp. Вы запрыгиваете в тело охранника и начинаете судорожно дергать стик в разные стороны: наш монстр в чреве дрыгается, охранник — тоже, к нему на помощь подбегают друзья... взрыв! Несчастного секьюрити разрывает на части, а его залепанные кровью коллеги падают на землю. Пока они будут приходить в себя, никто не мешает вам проделать такой же маневр с каждым из них. Такие экспресс-роды Чужого в лабораторных условиях. ■



Бедные ученые в ужасе бегут от нашего монстра, визжат и бьют кулаком в закрытые двери.

Будем ждать?

Злобная юмористическая аркада про существо, которое умеет телепортироваться в тела людей. Злобная юмористическая аркада про существо, которое умеет телепортироваться в тела людей.

Процент готовности: **70%**

Ноутбуки **ASUS** серии **N**

на базе процессоров Intel[®] Core™ i5 второго поколения

ПОЧУВСТВУЙ МОЩЬ ЖИВОГО ЗВУКА



Благодаря эксклюзивной технологии SonicMaster, разработанной в сотрудничестве со специалистами фирмы Bang & Olufsen, ноутбук ASUS N53Sv с подлинной операционной системой Windows[®] 7 Домашняя расширенная обеспечивает четкий, насыщенный, глубокий звук, который нельзя было услышать раньше ни на каком ином мобильном компьютере. Помимо выдающейся аудиосистемы в этом ноутбуке реализована технология Super Hybrid Engine, которая увеличивает производительность на 7 процентов*, современный интерфейс USB 3.0 и функция Video Magic, улучшающая качество стандартных видеоматериалов до уровня Full-HD 1080p. Второе поколение процессоров Intel[®] Core™ i5 обеспечивает умную производительность с ускорением, которая позволяет добиться невероятной оперативности работы ПК. Ноутбуки ASUS серии N с аудиосистемой SonicMaster подарят вам совершенно новые ощущения!

* Зависит от конфигурации.

www.asus.ru
www.asusnb.ru

Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999, 8-800-100-2787

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS, можно найти на сайте 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.





ЖАНР
ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ
EA
РАЗРАБОТЧИК
EA CANADA
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ,
«ДИВАННЫЙ» МУЛЬТИПЛЕЕР
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
2011 ГОД

FIFA 12

ТОЖЕ МНЕ, ФИФА

Игры серии **FIFA** принято судить по непозволительно либеральной мерке, о которой авторы других игр могут только мечтать. Если бы по такой схеме развивались, скажем, шутеры, мы все бы сегодня играли в **Quake 2**. Трехмерный, с полноценной поддержкой мыши и возможностью кидать гранаты — что еще нужно?

Даешь революцию!

«Не эволюция. Революция!» — провозглашает продюсер перед залом, полным журналистов, прилетевших со всего света. Все замирают. На экране высвечивается рабочий, непостановочный кадр из **FIFA 11** — привычный вид из зависшей над полем камеры, игроки борются за мяч. «Понимаете, прежнее положение камеры нас не удовлетворило.

Да, оно обеспечивает комфортный обзор, вы видите большой участок поляны без искажений, но общая картинка при этом слишком плоская. Мы долго думали, как бы придать ей больше жизни, сделать похожей на реальную трансляцию матча. После долгих раздумий вот к какому решению мы пришли, — с этими словами ведущий презентации торжественно опускает игровую камеру к земле на пару метров. — Таким будет новый основной режим камеры **FIFA 12!** Те, кто во время смены кадров заглянул в блокнот, чтобы сделать пометку, не понимают, о чем речь.

У таких «революций» испокон веков есть одно-единственное оправдание. Это футбол. Он сам уже 150 лет как не меняется, а единственная задача игры — максимально ему соответствовать. О чем-

то жаловаться конкретно в этом году — и вовсе верх наглости, потому как в 2010-м на PC вышла самая инновационная «фифа» со времен первой трехмерной версии. С новым, очень жизненным геймплеем и по-настоящему новой графикой.

Именно поэтому о масштабных изменениях можно забыть еще на несколько лет. Скажем, как отдельная тема на презентации обсуждался такой элемент игрового процесса, как меню опций или появление кабинок тренеров возле поля. Среди более существен-



Благодаря обновленному физическому движку части тел игроков больше не проваливаются друг в друга.



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ



FIFA 12

Поиск



Система застарелых травм запросто может привести к появлению агрессивных, грязных стратегий игры.



Специально для того, чтобы заново сфотографировать Аршавина и других игроков Английской премьер-лиги, разработчики отправились в затяжное турне по Англии, возя с собой все необходимое оборудование.

ных нововведений — игра на коротке (теперь вы можете сделать больше шагов с мячом на более узкой площади) и измененная механика игры от обороны (можно тонко задавать дистанцию до прессингуемого нападающего). Кроме того, EA Canada собирается добавить игрокам новых характеристик. Например, виденье поля. Игрок с низким показателем этого параметра будет долго разворачиваться, выискивая взглядом партнеров. Тот же, у кого обзор достаточно широкий, мгновенно выдаст точный пас в одно касание. В доказательство того, что тут нет никаких подтасовок, нам показали линии обзоров игроков: подслеповатый футболист видит не дальше своего носа, а, скажем, у Криштиану Роналдо обзор почти на 360 градусов, он охватывает взглядом практически все поле.

Грязная игра

Когда даже самые преданные поклонники от всех этих тре-

нерских кабинок и революционных надписей в меню начали клевать носом, продюсер выкатил тяжелую артиллерию — физику. Новый физический движок называется Impact Engine, и здесь действительно есть о чем рассказать. Если раньше для столкновений игроков использовались заранее заготовленные анимации, то теперь все рассчитывается в реальном времени.

В результате на поле могут случаться совершенно нелепые казусы. Если, скажем, вы ухитритесь выполнить подсечку в стиле Стивена Сигала, то сбитый на полном ходу «противник» исполнит натуральное сальто, потом грохнется на землю, а если ему особенно не повезет, то приземлится на голову и повредит шею. «Конечно, не каждый день игроки летают вверх тормашками, — справедливо замечают разработчики, — но такая вероятность есть, а значит, мы обязаны включить ее в игру»



Вот так теперь выглядит основной режим камеры — она висит ближе к полю.

Дополнительный драматизм и без того жестоким столкновениям добавляют застарелые травмы. Если у игрока был выбит мениск, любой пропущенный удар по коленке может вывести его из строя на несколько матчей. На помощь физике тут приходят анимации персонажей. Вновь получив удар по больному месту, травмированный игрок может взвыть от досады и чуть ли не расплакаться. Наконец, финальный штрих к обновленной системе травм — новые параметры усталости и выносливости. Так, если вы выпустите на поле замученного переломами игрока, не удивляйтесь, когда он на середине первого тайма вдруг перестанет бежать и потеряет мяч на ровном месте.

Что тут началось! Разработчиков начали терзать вопросами о грязных стратегиях: «Что, если игрок упадет на голову. А потом снова упадет на голову. И снова. И снова?» Продюсеры всякий раз ловко уходили от ответа, намекая, что любителям наносить травмы житья не будет от красных карточек. Ну и вообще — никто даже и не пытается скрыть, что новый физический движок сейчас используется не на сто процентов, главное сделать успешный задел на годы вперед.



Впечатление от ванкуверского офиса неизгладимое. Он просто огромный, шикарно обставленный, с тренажерным залом, баскетбольной площадкой, футбольным по-

лем и даже собственным кафе Starbucks. Сами разработчики при этом отнюдь не похожи на заплывших жиром лентяев. Энтузиазм из них брызжет как из заправских индиновичков, только направление у этой энергии несколько иное — это футбольный драйв. Чувствуется, что тут работают настоящие футбольные фанаты. В описаниях механики то и дело мелькают названия реальных клубов, все постоянно вспоминают недавно отсмотренные трансляции, один продюсер болеет за «Челси», другой — за «Арсенал», и они спорят прямо во время презентации. Что и говорить, ведь для каждого нового элемента игры авторы не поленились найти видеопример из реального, прошедшего накануне матча! «Да, наша игра существует во многом за счет того, что люди любят реальный футбол. Но он накладывает ответственность, мы должны держать марку». И да — марку держат, не жалея сотни тысяч долларов на то, чтобы раз в год оцифровывать Андрея Аршавина и при этом, не стесняясь, рассуждать об изменениях в меню опций. ■

Будем ждать?

Новая FIFA — со слегка доработанным искусственным интеллектом и по-настоящему новым физическим движком.

Процент готовности: **50%**



ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ

КАК С ГОДАМИ РАЗВИВАЕТСЯ СЕРИЯ FIFA — И ЧТО В ЭТО ВРЕМЯ ПРОИСХОДИТ В РЕАЛЬНОМ ФУТБОЛЕ



1993 год



«...и это репортаж с матча между Англией и Сан-Марино, где... Англия пропускает мяч», — едва начав трансляцию, радиоккомментатор Джонатан Пирс становится свидетелем самого быстрого гола в истории отборочных матчей чемпионатов мира. Давиду Гуальтьери, нападающему скромной державы, хватает восьми секунд, чтобы огорчить гостей с Альбиона. Озлобленные англичане в долгу не остаются и за следующие девяносто минут отправляют в ворота Сан-Марино семь мячей.



1999 год



«Ну футбол, а? Адская штука!» — только и может сказать сэр Алекс Фергюсон после финала Лиги чемпионов 98/99, в котором его «Манчестер Юнайтед», уступая мюнхенской «Баварии» со счетом 1:0, голами вышедших на замену Шерингема и Сульшера вырывает победу за три минуты до конца поединка. Проходивший в Барселоне матч считается самым драматичным финалом за всю историю Лиги.



2003 год



Летом 2003 года у английского чемпионата появляется отечественный привкус — губернатор Чукотки Роман Абрамович приобретает находящийся на грани банкротства клуб «Челси». Спасенная команда благодарит нового хозяина двухлетним чемпионством, а болельщики — регулярным исполнением «Калинки-малинки» во время матчей.



2008 год



Сборная России, до этого отличавшаяся исключительно упоминаниями в анекдотах, наводит шороху на чемпионате Европы в Австрии и Швейцарии, сенсационно переиграв фаворитов из Голландии в дополнительное время. Сборная покидает чемпионат лишь на стадии полуфинала, уступив будущим чемпионам, испанцам. В карьере Андрея Аршавина наступает переломный момент — им начинает всерьез интересоваться английский «Арсенал».



2010 год



В ЮАР проходит чемпионат мира. Помимо потрясающей игры сборной Испании, для всех он запоминается вуззелами, особыми гудками, звуки которых превращают любой стадион в титанических размеров улей, и осьминогом Паулем из немецкого океанариума, который безошибочно предсказывает исходы матчей с участием команды Германии.



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ



FIFA 12

Поиск

1993 год



Выходит шестнадцатититный FIFA International Soccer от EA. Ни о каких реалистичных составах и лицензированных клубах речь не идет, но шутка ли — это первая в своем роде игра с изометрическим видом на поле. Интересный момент, несправедливо отсутствующий в современных симуляторах: чтобы определить, какая из команд начнет игру с центра поля, в начале каждого матча виртуальный судья бросает монетку.



1999 год



А в FIFA 2000 — пополнение в составе команд. В компанию «Челси», «Барселоне» и прочим добавляется клуб «Порт Вейл» (клуб ныне выступающий в четвертом дивизионе Англии). Причина его появления проста — настоял давний болельщик Робби Уильямс, исполнивший заглавную песню игры. В остальном все по плану: больше команд (впервые в игру включена лига США), лиг, кубков и исключительно номинальные изменения в геймплее.



2003 год



Выходит FIFA Football 2004. Дебютирует «Режим династии»: система трансферов невероятно проста, командный менеджмент сводится к управлению составом и выбором между двумя типами тренировок, обычной и усиленной. Также добавляется система одновременного управления двумя игроками. В теории она должна позволить, скажем, отправить свободного партнера по команде в штрафную для последующей передачи. На практике игроки путаются в хитрых комбинациях клавиш и теряют мяч практически на ровном месте.



2008 год



В PC-версии FIFA 09 появляется система управления игроками при помощи клавиатуры и мыши. Возможно, теперь кто-то с ностальгией вспоминает о временах, когда защитниками и нападающими приходилось командовать словно воинами и лучниками из Warcraft, но большинству игроков новинка не нравится. При кажущемся развитии тактик управлять командой становится невозможно.



2010 год



На Xbox 360 и PS3 вводят возможность поиграть за вратаря, на PC (через четыре года после выхода на консолях nextgen-версии) обновляется графика и появляется улучшенный, доведенный до консольных стандартов геймплей. Среди других бонусов — возможность отдать пас в любом, абсолютно любом направлении, а также мини-игра для загрузок уровня, где можно просто так погонять мяч.



Герой номера

Жанр

Пазл

Издатель/Разработчик

Valve

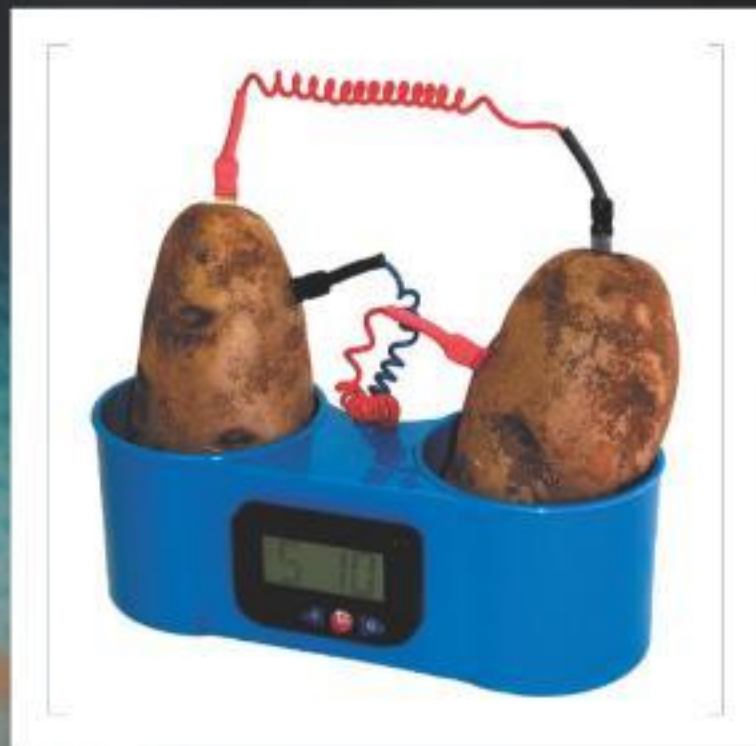
Платформы

PC, Xbox 360, PS3

МОЗГ НОМЕРА

Portal 2

GLaDOS из дилогии Portal — пожалуй, один из главных секс-символов современной игровой индустрии. Ее обворожительный голос и неподражаемое чувство юмора заставляют забыть, что мы имеем дело с безжалостным и циничным искусственным интеллектом. Чтобы вы все время были начеку и не покупались на ее обаяние, «Игромания» публикует подборку сухих фактов о GLaDOS в специальном научно-популярном выпуске «Героя номера»



Клубень веселых и находчивых

На середине Portal 2 GLaDOS обретает форму закрепленного на порталопостановщике микрочипа, питающегося от обыкновенной картофелины. Для бедняжки это один из самых шокирующих эпизодов ее жизни, для нас — повод вспомнить уроки физики (или все-таки химии?) для восьмого класса, на которых нас заставляли добывать электричество из клубней обыкновенного *Solanum tuberosum* (а также яблок и лимонов).

Еще в XVIII веке итальянский врач Луиджи Гальвани собирал прототипы первой батареи из картофеля с цинковыми и медными электродами. Электрический ток возникает из-за активности между двумя металлами, далеко отстоящими друг от друга в ряду электрохимической активности (поищите там Zn и Cu), а картофелина (или лимон) играет роль кислой среды. В 1800 году другой итальянец — некий Алессандро Вольта, — собрал на основе идей Гальвани первый настоящий аккумулятор с цинковыми и медными пластинами, погруженными в раствор серной кислоты.

На иллюстрации: Часы из двух картофелин, медной монетки и гвоздя с цинковым покрытием, дающих полтора необходимых вольта.



У дежурного офицера газы

Любимым оружием GLaDOS являются не агрессивные роботы и не автоматические турели, а устройство для распыления нейротоксинов. Нейротоксин — это любой яд, поражающий мозг и нервную систему. Самым разрекламированным является кураре — то самое излюбленное оружие индейцев племен бассейна Амазонки и авторов третьесортных детективов, вызывающее быструю (5-10 минут) мучительную смерть через паралич окончаний двигательных нервов всех поперечно-полосатых мышц, в том числе и дыхательных. Впрочем, никотин — тоже нейротоксин, пусть и не столь смертоносный для человека...

Парализующие жертву нейротоксины удобны как при охоте, так и при защите от хищников. Они взяты на вооружение пчелами, пауками, змеями, скорпионами, рыбами вроде бородавчатки или бурого скалозуба (из которого, как известно, делается фугу). Усеянная шипами бородавчатка обитает среди коралловых рифов и считается самой ядовитой рыбой в мире.

Искусственно разработанные нейротоксины — химическое оружие массового поражения по классификации ООН, объявленное вне закона Конвенцией 1993 года. Случаи применения изобретенных во время Второй мировой зарина, циклозарина, зомана и табуна встречаются и в наше время — то в токийском метро, то при газовых атаках в Иракском Курдистане.

На иллюстрации: Принцип работы БОВ нервно-паралитического действия в представлении голливудского сценариста. Успевайте надеть противогаз!



Следовательно — существую

GLaDOS — несомненно, живое, тонко чувствующее существо на зависть иным человекоподобным NPC. Что будет делать человечество, когда первая машина наконец-то осознает себя? Есть ли у искусственного сознания права? Стоит ли навязывать ему законы поведения или модули совести?

Короче и проще всего моральный кодекс искусственного интеллекта был сформулирован Айзеком Азимовым — в 1942 году, в рассказе «Хоровод». Не может причинить вред человеку... должен повиноваться всем приказам, кроме... должен заботиться о своей безопасности в той мере... Но эти три закона не устраивали даже самого Азимова, напридумавшего к ним поправки, дополнений, нулевой, четвертый и пятый законы. Что уж тут говорить о лишенных чувства прекрасного нердах-футурологах вроде Рея Курцвейля или Билла Хиббарда, не устающих подчеркивать, что законы были написаны на английском, а не на языке программирования, и что роботы их при всем желании не поймут.

На снимке: Робот Робби из фильма «Запретная планета» (1956): его беззаветное следование азимовским законам едва не привело к гибели всей экспедиции на Альтаир-4.



Спаси и сохранись

В основе GLaDOS лежит личность Кэролайн — оцифрованной секретарши президента Aperture Science Кейва Джонсона. Возможность записи человеческого сознания на внешние носители и интеграции его с вычислительными машинами зовется в футурологии технологической сингулярностью — той самой, до которой так мечтает дожить доктор Шелдон Купер из «Теории большого взрыва». По самому оптимистичному прогнозу американского футуролога Рэймонда Курцвейля сингулярность должна наступить в 2045 году — так что следите за здоровьем! Дальнейшее развитие событий выходит за рамки человеческих представлений: для того, чтобы серьезно рассуждать о перспективах трансгуманизма, надо быть бессмертным ИИ или хотя бы личностью с реально модифицированным при помощи биотехнологий разумом. Мечты о полном копировании человеческого мозга стремятся воплотить в жизнь серьезные дяди из The Blue Brain Project (которым пока что приходится довольствоваться частичным копированием мозга крысы). Ну а о том, что будет, когда кого-то из нас все-таки оцифруют, правдиво рассказывают Джосс Уидон в сериале «Кукольный дом», Иен Бэнкс в серии романов про Культуру и прочие безответственные словоплеты.

На снимке: Явным прототипом Кэролайн выступает ИИ Анна Колманн из гениальной (по нашему мнению) киноверсии «Джонни-мне-маниака».

ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

**СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:**
CORE 2 DUO 3 ГГц,
2 Гб, 128 Мб ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE I3 3 ГГц,
4 Гб, 512 Мб ВИДЕО



ЖАНР
FIRST PERSON PUZZLE
ИЗДАТЕЛЬ
VALVE
РАЗРАБОТЧИК
VALVE
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, КООПЕРАТИВ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
WWW.THINKWITHPORTALS.COM

PORTAL 2

ОДНА НОГА ЗДЕСЬ, ДРУГАЯ — ТАМ



Давайте сразу определимся с базовыми положениями нижеследующего текста. **Portal 2** — блистательная, остроумная, исполненная с удивительным чувством вкуса и меры игра. Эта аксиома была заблаговременно озвучена и очевидна любому сколько-нибудь разумному представителю Homo ludens. Данное обстоятельство позволяет использовать отведенные журнальные полосы не для протокольного перечисления достоинств Portal 2, а для рассуждения о том, чем Portal 2 не стал. И почему.

Портал для двоих

При всей своей безусловной genialности, первая часть была не столько игрой, сколько концептом игры, ее прототипом. Portal — герметичное произведение, вещь в себе: есть пушка, ко-

Наверное, у каждого был хотя бы один момент в игре, когда от бессилия опускались руки. Что самое прекрасное, стоило отключиться минут на 10-15 — и решение само приходило в голову.

торая открывает в любой точке пространства вход и выход, есть череда стерильных помещений, где с помощью этой пушки необходимо решать головоломки. Этот подход идеально работал в условиях камерной независимой постановки, каковой Portal, собственно, и являлся.

Пользуясь статусом концептуального произведения, Valve позволили себе ряд художественных допущений, главное из которых — игра ни на секунду не покидала границ созданного ей жанра. Даже когда главная героиня вырывалась за пределы тестовых комнат Aperture Science, Portal все равно оставался пазлом от первого лица, менялись лишь декорации. Этот подход прекрасно работал в условиях показной театральности Portal, но он с большими оговорками применим к полноценному коммерческому блокбастеру, каковым явно хочет быть Portal 2.

Сама идея сделать из Portal настоящую, большую игру, пересадив ее экспериментальную механику на шутерную почву, казалась невероятно привлекательной. Это как раз тот редкий случай, когда геймплей, выведенный в лабораторных условиях, буквально просился на волю. При попытке представить себе полноценный шутер с участием portal gun, мозг моментально достигал температуры кипения и захлебывался в эйфорической истерике: враги, стреляющие друг другу в зад благодаря метко расставленным порталам! Уровни, где понятия «пол» и «потолок» так же относительны, как пространство и время! Архитек-

турные парадоксы! Пространственная импровизация! Вынуждены с прискорбием признать, что ничего этого в Portal 2 нет.

Пьеса для механического пианино

Механика, структура, устройство уровней и логика взаимодействия с окружающим пространством с незначительными изменениями переехали в сиквел из первой части. Вместо того, чтобы сделать настоящую, полноценную игру, Valve заняты тем, что у них прекрасно получается, — поддают жару.

Вот прямо на наших удивленных глазах собирается тестовая

камера: жужжат управляемые панели, складываются из перегородок целые стены. Вот кусок недостроенного уровня приезжает в кадр, осыпая мебелировку и грохоча кафелем. Вот уходят вверх бесконечные хитросплетения труб, а мы тварью дрожащей семенем где-то внизу. Вот фирменный длинный план: в полупрозрачном тоннеле мы проплываем среди лязгающей машинерии и колб, в которых снуют под давлением ящики и турели.

Проблема в том, что в этих грандиозных, гарантированно впечатляющих декорациях разыгрывается тот же самый Portal, каким мы его помним.

Проверка деньгами и масштабом — излюбленный голливудский студийный тест, который проходят далеко не все уважаемые авторы.

Одно дело — мастерить маленький уютный мир из проволоки, фантиков и картона, и совсем другое — экстраполировать свой талант на пространство многомиллионного коммерческого продукта. Новые сотрудники Valve, к сожалению, пасуют перед этой задачей: Portal 2 выглядит как крохотная независимая постановка, авторы которой категорически не знают, что делать с дорогущими декорациями и свалившимся на них бюджетом.

В итоге на заднем плане Portal 2 рвутся сверхновые, трещит по швам исполинский научный комплекс, а игра знает себе ставит привычные задачки: раз портал, два портал, прыжок, ускорение, пиу-пиу.

Общество спектакля

При этом Valve честно стараются усложнить и углубить оригинальную механику, для чего придуман целый ряд фокусов разной степени удачности. Есть, например, гели, которыми можно покрывать окружающее пространство: одни превращают любую поверхность в натуральный батут, другие смазывают ее ускоряющей жидкостью, третьи позволяют открывать порталы там, где это запрещено делать.

Есть вязкие полупрозрачные тоннели, которые работают как воздушный лифт, набитый кисе-



Из большинства кадров на нас хитро поглядывают деньги. Несравненно большие, чем были вложены в первую игру. Немного грустно, что за рамки собственного жанра игра так и не выбралась.



Думаем, все помнят этот восхитительный момент. Фантастическое чувство озарения, когда понимаешь, что гель надо загнать по portalу в «отстойник», а затем скинуть на турели. Такого количества инсайтов, кажется, не способна подарить нам больше ни одна игра.



Спойлеров, полагаем, можно уже не бояться. Игру прошли практически все. Поэтому просто просьба — взгляните еще раз на этот момент, вспомните, как оно было, и просто улыбнитесь.

терактивная комедия. Ни одна другая игра в мире не использует юмор как органичную часть собственного геймплея. Юмор тут — это не просто остроумные диалоги (они местами достигают уровня «Автостопом по галактике»), юмор — это составная часть игры, ее механики, анимации, ее ДНК.



Парадоксальным образом большая часть нашего хвального текста отведена критике. Но это критика восторженных, бесконечно влюбленных в Portal людей. Это критика тех, кто прошел Portal не как запойный алкоголик, за уик-энд, а растягивал удовольствие неделями. Это критика тех, кто летом 2010-го по три раза ходил на одну и ту же E3-презентацию, а затем пересказывал ее коллегам в баре. Portal 2 — это, безусловно, разочарование. Но по уровню, мастерству исполнения, вкусу и изобретательности оно стоит иных триумфов.●

лем. Есть световые мосты, которые регулярно используются не только по прямому назначению, но и как щит от турелей.

Но все эти находки остаются занятыми музейными экспонатами: вот у нас головоломка с разноцветными гелями, следом — с отражающими линзами, при выходе не ударьтесь головой о лучевой мост. Если вынести за скобки большую постановку и продолжительность, сами головоломки Portal 2 легко представить себе в содержании хорошего DLC.

В итоге вся игра проходит в томительном ожидании, что «сейчас начнется». Нас заботливо ведут через легкие, явно обучающие уровни, знакомят с новыми игрушками, но игра так и остается чередой изолированных пазлов, каждый из которых

имеет единственно верное решение.

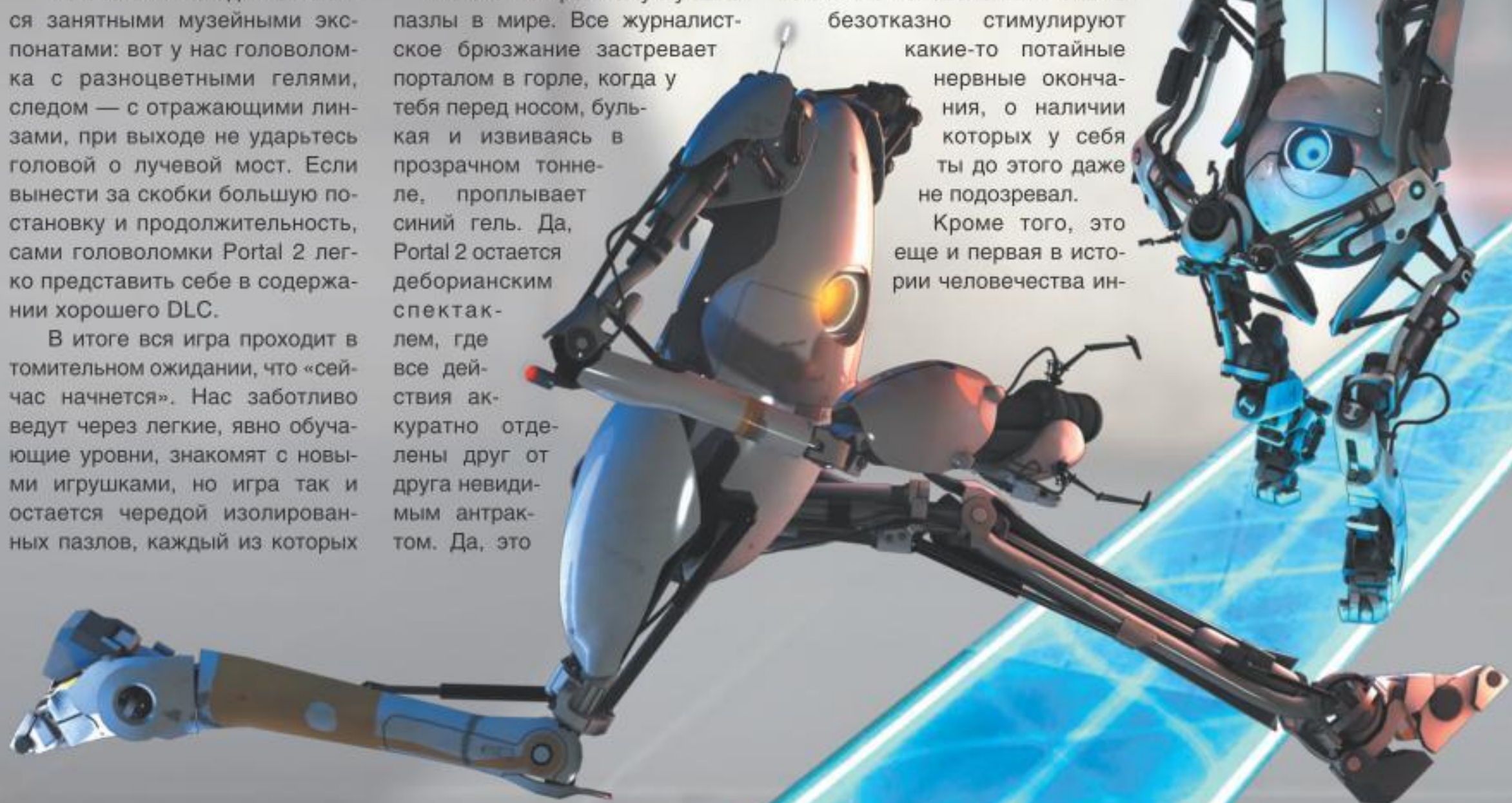
Жанр одной игры

Но это по-прежнему лучшие пазлы в мире. Все журналистское брюзжание застревает порталом в горле, когда у тебя перед носом, булькая и извиваясь в прозрачном тоннеле, проплывает синий гель. Да, Portal 2 остается деборианским спектаклем, где все действия аккуратно отделены друг от друга невидимым антрактом. Да, это

по-прежнему вещь в себе, жанр одной игры, для которого его собственные авторы не могут придумать практического применения. Но головоломки Portal 2 безотказно стимулируют

какие-то потайные нервные окончания, о наличии которых у себя ты до этого даже не подозревал.

Кроме того, это еще и первая в истории человечества ин-



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

ДОЖДАЛИСЬ?

Несмотря на все голливудские ужимки, безупречный юмор и возмужавший геймплей, Portal 2 остался герметичным набором пазлов, театральной научно-фантастической пьесой от первого лица. Но любим мы его от этого ничуть не меньше.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	10

РЕЙТИНГ

9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Aerial Faith Plates are part of a larger trust experiment designed to help the Enrichment Center discover whether the capacity for trust is effected by being catapulted into space.

In mid-trust exercise

Aerial portion of trust exercise nearing conclusion

Aerial Faith Plate

"Faith Plate" is a trademark of Aperture Science (dba Aperture Laboratories)

©1988 All Rights Reserved TESTING ELEMENT

50,000 foot-pounds of force

СКАЖИТЕ, И В МАГАЗИНЕ МОЖНО ТАК ЖЕ СТЕНКУ ПРИПОДНЯТЬ?

НА ВОПРОС О ТОМ, МОЖЕТ ЛИ В ПРИРОДЕ СУЩЕСТВОВАТЬ ТАКАЯ ВЕЩЬ, КАК ПОРТАЛЫ, ПО ПРОСЬБЕ «ИГРОМАНИИ» ОТВЕЧАЕТ НИКИТА ЧАСНИКОВ, СОТРУДНИК КАФЕДРЫ ФИЗИКИ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ ЧАСТИЦ НИЯУ МИФИ

Для начала ответим на главный вопрос: возможна ли телепортация в том виде, в котором мы ее привыкли видеть в современной научной фантастике? Да, но при определенных допущениях. В работах по общей теории относительности [1-4] возникают решения (решения — это описание пространства), которые до-

пускают существование петель в пространстве. Наше пространство не трехмерное и, может быть, даже не четырехмерное. Современные теории вводят до 11 (иногда и больше) измерений. Как этим можно воспользоваться? Представьте на минутку, что мы живем не в привычном нам пространстве, а в двухмерном,

причем не где-нибудь, а на скотканном листе бумаги. Если нам нужно добраться от одной части листка до другой, то придется проделать весь долгий путь в двухмерной системе координат, хотя в трехмерном пространстве, да еще и на скотканном листе бумаги, соответствующие точки могут быть расположены совсем

рядом друг с другом, и, чтобы переместиться из пункта А в пункт Б, достаточно проткнуть в нужном месте дырку. Это — в упрощенном понимании — и будет «кротовая нора».

Аналогичным образом наше пространство, по некоторым современным теориям, может представлять собой именно такой

Excursion funnels are part of an investigation into how well test subjects can solve problems while travelling through a churning funnel of liquid asbestos. Results so far have been highly informative: They cannot.

Asbestos

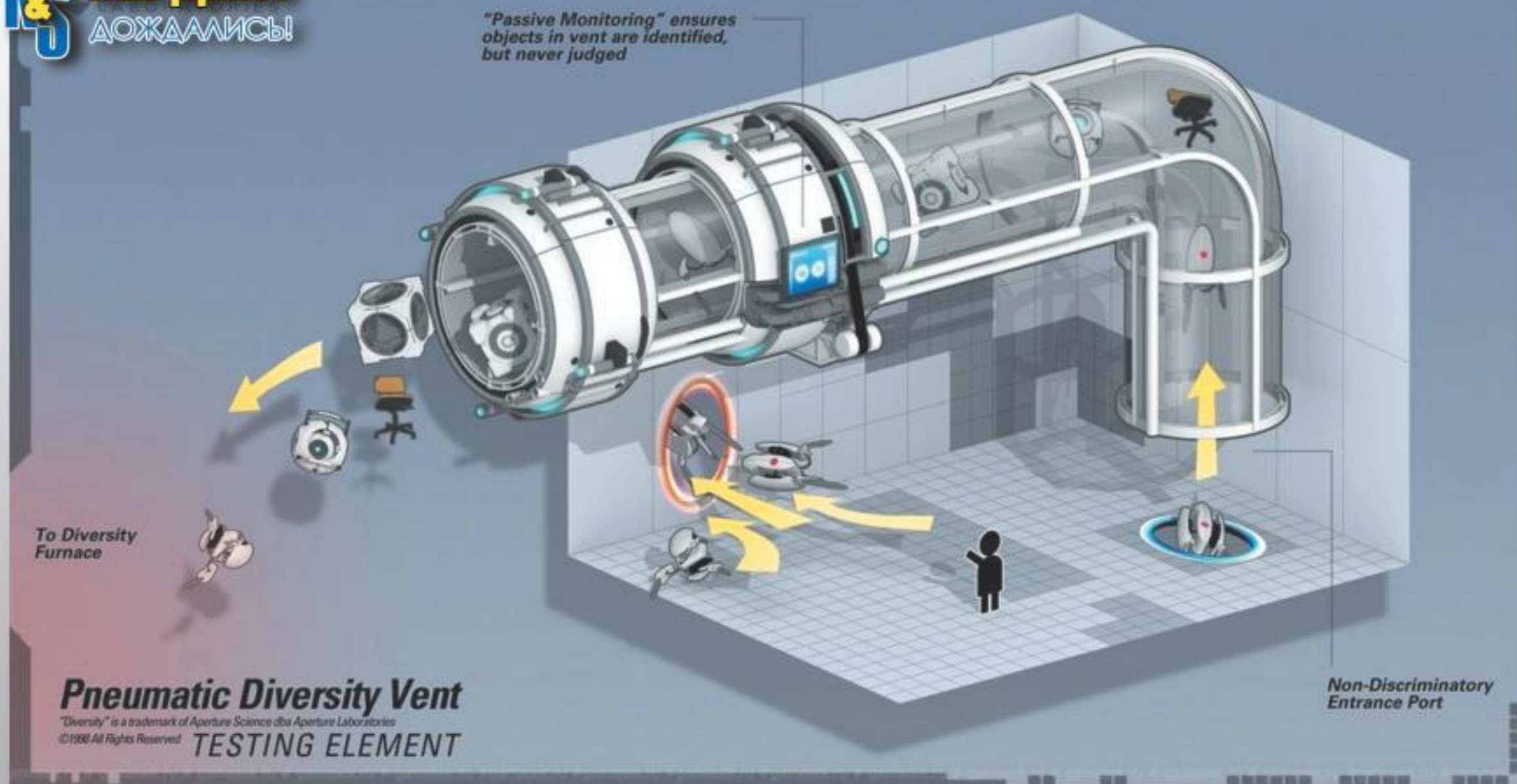
Chair

Test Subject

Excursion Funnel

"Asbestos is harmless" is a trademark of Aperture Science (dba Aperture Laboratories)

©1988 All Rights Reserved TESTING ELEMENT



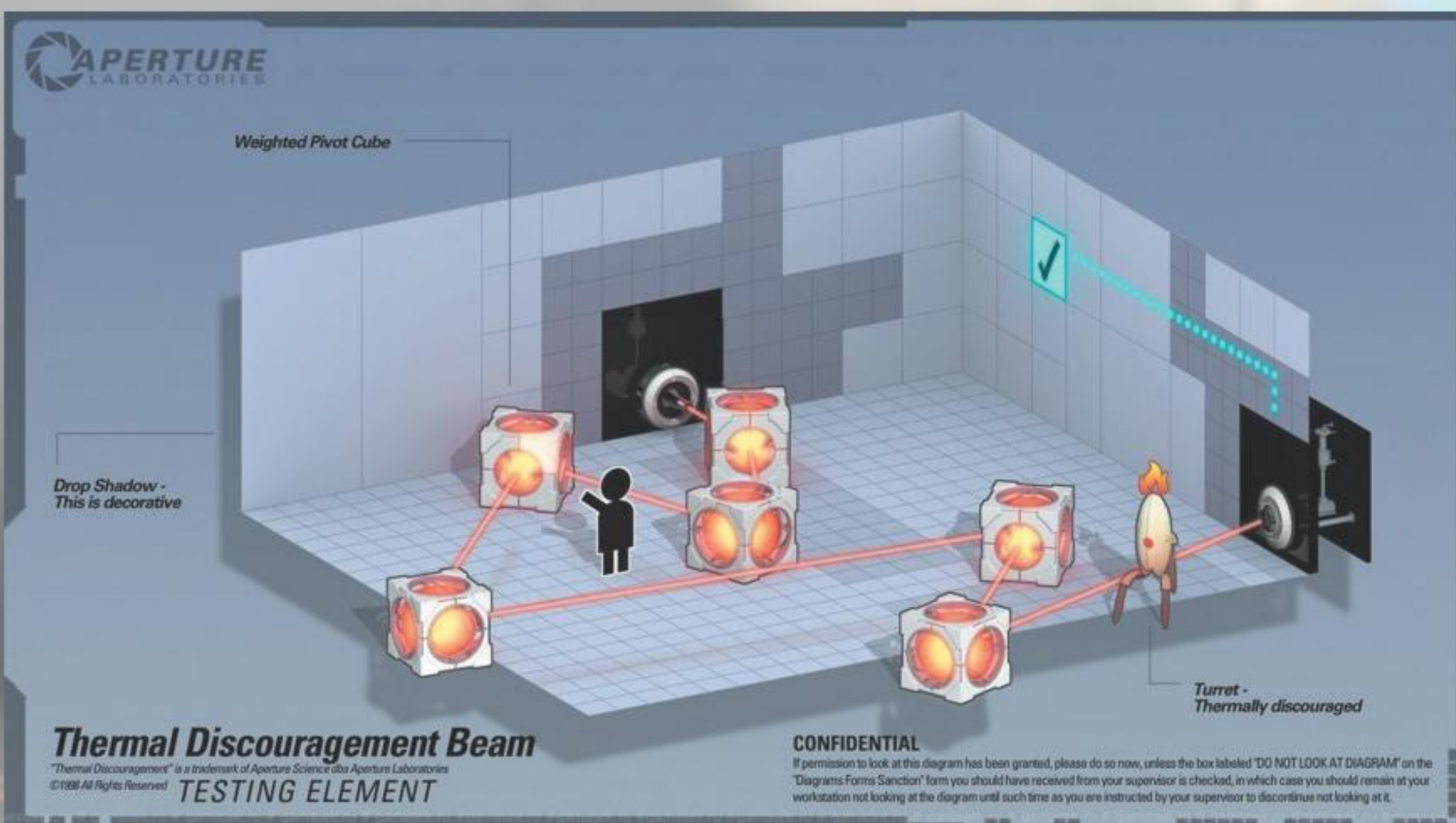
условно скомканный лист, только с поправкой на третье измерение. Соответственно, если 3D-абориген сможет построить прибор или придумать технологию, которая позволит ему воспринимать остальные измерения, то трехмерный мир предстанет для него таким же листком бумаги, и, возможно, он увидит, что между какими-то его участками существуют связи. Такая связь и называется «кротовой норой», а то, что она получается в ходе решения уравнений Эйнштейна (т.е. те уравнения, которые описывают наше пространство-время), уже говорит о том, что такие объекты могут существовать.

Так вот, если такие дыры в пространстве могли быть созданы в ходе эволюции Вселенной, а мы их до сих пор не видели, то это позволяет предположить, что их концентрация во Вселенной достаточно мала и их проявления также малозаметны. То есть, даже если они существуют где-то вблизи нашей планеты, вряд ли они будут двигаться синхронно с ней, и мы раз за разом пролетаем мимо. Однако если найдется способ влияния на пространство, при котором будет возможность его искусственно искривить (создать дыру в пространстве или локально уплотнить его), то станет возможной и тех-

нология создания таких «кротовых нор», которые позволят путешествовать в пространстве и во времени. С временной частью путешествий тут не сложнее, чем с пространственной. Вышеописанные червоточины находятся в четырехмерном (или более-чем-четырёхмерном) пространстве, так что мостики между разными частями пространственно-временного континуума могут обеспечить и билет в прошлое или будущее.

Теперь что касается самой возможности путешествия в пространстве и возникающих сложностей. Пока что нет известных механизмов влияния на окружаю-

щее пространство, однако если таковые механизмы появятся, то возникнет вопрос — как указать точку выхода. Ведь мы можем оказаться где угодно на выходе, мы же не знаем, как именно пространство «скомкано». Размышляя над тем, как могла бы выглядеть порталная пушка, приходит в голову, что это может быть что-то типа резонатора. Вот есть микроволновка, за счет эффекта резонанса повышается температура объекта, помещенного в область воздействия. Может быть, найдется что-то сродни такой микроволновке, только она будет менять не температуру, а кривизну пространства.



[1] K.A. Bronnikov and J.P.S. Lemos, Cylindrical wormholes, Phys. Rev. D 79, 104089, arXiv: 0902.2360
[2] К.А. Бронников, С.Г. Рубин, «Лекции по гравитации и космологии», ISBN 978-5-7262-1021-6

[3] J.A. Wheeler, Phys. Rev. 97, 511 (1955)
[4] Morris, M. S., Thorne, K. S., and Yurtsever, U. «Wormholes, Time Machines, and the Weak Energy Condition». Phys. Rev. Letters, 61, 1446-1449 (1988)

ЗАВОРАЖИВАЮЩЕЕ ТРЕХМЕРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ

ПОДДЕРЖКА ТЕХНОЛОГИИ NVIDIA 3D VISION

VG236H – это современный монитор с поддержкой технологии стереоскопического изображения в формате Full-HD 1080p. Используя его совместно со специальными очками, вы сможете насладиться по-настоящему трехмерной картинкой в компьютерных играх. Технология стереоскопического изображения NVIDIA 3D Vision уже поддерживается в сотнях популярных игр для ПК.



Широкая совместимость с мультимедийными устройствами

Благодаря интерфейсам HDMI и YPbPr монитор VG236H можно подключить к самым разным видеоприборам, в том числе плеерам Blu-ray и игровым консолям.

Улучшенная работа

Частота обновления экрана – 120 Гц
Частота обновления экрана 120 Гц – это в два раза выше, чем у обычных ЖК-мониторов. Благодаря этому VG236H поддерживает 3D Vision и обеспечивает более высокое качество изображения в целом.

Яркие цвета с технологией Color Shine

Технология Color Shine делает изображение более четким и улучшает насыщенность цвета. Прекрасному качеству изображения также способствует высокая яркость экрана – 400 кд/м².

Время отклика – 2 миллисекунды

Малое среднее время отклика – всего 2 мс (при переключении между полутонами) – обеспечивает отсутствие темных «шлейфов» позади движущихся объектов и плавное воспроизведение видео.

Эргономичный дизайн

Эргономичная подставка данного монитора позволяет настраивать угол наклона и высоту экрана, а также поворачивать его так, как это удобно пользователю.

Технология Splendid Video Intelligence

Эксклюзивная технология Splendid Video Intelligence позволяет быстро настраивать монитор в соответствии с текущими задачами и условиями (игры, просмотр фото, работа в ночное время и т.д.), чтобы получить максимально качественное изображение. Всего доступно пять вариантов настройки. Между ними можно легко переключаться нажатием на специально выделенную для этого кнопку.

Гарантия 3 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Жанр
Ролевая игра
Издатель
1С-СофтКлуб
Разработчик
CD Projekt RED
Платформа
PC
Сайт игры
vampiresmile.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2,2 ГГц, 1 Гб,
128 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2 ГГц,
4 Гб, 1 Гб видео

Максим Еремеев

ВЕДЬМАК 2

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

Упыри и вурдалаки приготовились к атаке

«Ведьмак» по меркам восточноевропейской игровой индустрии — настоящая аномалия. Все остальные попытки перенести местный фэнтезийный материал в интерактивный формат оканчивались плачевно. А вот «Ведьмак» — неожиданно устоял и прижился. Возможно, тут сыграла свою роль литературная основа — романы и рассказы Анджея Сапковского о Геральте, профессиональном истребителе чудовищ, в России и на родине писателя, в Польше, прекрасно известны и

широко любимы. По крайней мере, в той среде, где в принципе принято играть в видеоигры.

Позаимствовав у первоисточника уникальную зауспокойно-саркастичную интонацию и оригинальный мир, издав далеко напоминающий все ту же Восточную Европу, только несколько столетий назад, компания CD Projekt смогла превратить все это в отличную ролевою игру, главным коньком которой была реальная возможность влиять на развитие сюжета, причем не в одной-двух точках, а постоянно.

Геральт все время оказывался в ситуациях, когда именно от

его решения зависело, как будут развиваться события. Причем далеко не всегда исход оказывался таким, как вы себе представляли. Так, отпустив в самом начале отряд эльфийских партизан, вышедший из леса за оружием, вы скоро обнаруживали результат своей доброты — стрельы, отданные вами лесным братьям, в спинах ни в чем не повинных людей. Игрок постоянно чувствовал, что ступает по тонкому льду, пытался просчитать логику игры, но все равно нередко оказывался взят врасплох. И в этом было особое удовольствие.

Четыре года спустя история повторяется. Опять на охоту выходит не по возрасту седой ведьмак, и снова — кровавыми мальчишками в глазах — перед вами встают картины злодейств, совершенных по вашему попустительству.

Махакамский кризис 229-го

Одна из первых сцен «Ведьмака 2» полностью повторяет вступление оригинальной игры. Тяжелый сон про погоню под тяжелым грозовым небом, призрачные оклики: «Геральт! Геральт!» И внезапное пробуждение. Ведь-



Вот и зенки у них блудливые.

Надолго Геральт в темнице не задержится — у него и на воле масса важных дел.

маку все еще снится Дикая охота, но только явь на выходе из сна его ждет уже совсем иная.

За то время, что прошло с финала первой части, Геральт успел стать личным телохранителем Фольтеста, короля Темерии, а его старая подруга Трисс Меригольд устроилась советницей монарха. Правда, вот прямо сейчас у Фольтеста дела идут не очень хорошо — против него взбунтовалась часть дворянства, которая держит в заложниках незаконнорожденных, но все же родных детей его величества. Все это «Ведьмак 2» объясняет вам буквально на ходу: все начинается с воспоминаний Геральта об одном судьбоносном штурме, и в лагере Фольтеста все готовы отправиться в бой хоть сейчас — ждут только приказа короля. И одной этой сцены оказывается достаточно, чтобы понять — это не та же самая игра. Это нечто новое, более динамичное, профессионально сделанное и живое.

Например, в «Ведьмаке 2» гораздо более агрессивный монтаж и качественная режиссура. Можно даже говорить о какой-никакой операторской работе: во время прохода по бурлящему последними приготовлениями лагерю сразу замечаешь, какие выгодные ракурсы научилась брать камера и как мастерски строит кадр невидимый режиссер. Там, где другая студия обошлась бы несколькими статичными диалогами с NPC, «Ведьмак 2» врубает самое настоящее полигональное кино, так что от экрана некоторое время невозможно оторваться.

Прямо со старта вы оказываетесь в гуще событий — помогаете государю прицелиться из баллисты в предателя на крепостной стене, забираетесь внутрь огромной осадной башни, вместе с королем и его лучшими рыцарями штурмуете стены, внезапно сталкиваетесь с самым настоящим драконом и становитесь свидетелем неожиданной и жестокой смерти монарха. А затем... и главным подозреваемым в его убийстве.

Параллельно разработчики будто специально заставляют сравнивать их детище с **Dragon Age 2**. Так, начало истории — точно как в последней игре **BioWare** — исполнено в виде рассказа Геральта на допросе об уже произошедших событиях. Только вместо дознавательницы Кассандры напротив нас сидит глава тайной полиции Фольтеста, Вернон Роше. Правда, в отличие от **Dragon Age 2** вечер воспоминаний заканчивается уже примерно через час, после чего мы переносимся в суровую реальность, где нужно отыскать настоящего преступника и выяснить, кто же организует убийства владык в сопредельных королевствах.

Надо сказать, сравнение с **Dragon Age 2** новый «Ведьмак» выдерживает с честью. Скучной истории одного беженца он противопоставляет собранный (никаких лакун по году длиной!), четкий сюжет, а бесконечной беготне по тесным коридорам — многоуровневые квесты, тянущиеся через каждую главу.

И почти каждый — самостоятельный рассказ, исход которого зависит персонально от вас.

Вообще, если одной из главных претензий к **Dragon Age 2** была полная неспособность героя повлиять на исход событий, в круговорот которых он оказывался вовлечен, то «Ведьмак 2», в точности следуя заветам оригинала, весь строится на идее, что главным двигателем сюжета является игрок. По ходу игры вы постоянно решаете судьбы принцев, обрванцев и драконов. Как минимум один раз вам предоставляется возможность отдать живого человека на растерзание обезумевшей крестьянской толпе. А вторая из трех глав и вовсе представляет собой две одинаковых по протяженности главы в одной. В абсолютно разных локациях. С абсолютно разными спутниками и целями. И в какой из версий главы вы окажетесь, зависит от действий главного героя в некий ключевой момент. Да что там говорить — одних концовок в «Ведьмаке 2» ни много ни мало шестнадцать штук.

К тому же игра, как и первоисточник, не чужда грубого черного юмора. Уже в начале первой главы комендант небольшого лесного городка приветствует вас в своих владениях («Добро пожаловать во Флотзам, ведьмак!»), не обращая ни малейшего внимания на болтающихся прямо у него за спиной свеженьких висельников, казненных только что при большом стечении народа. А в одной из темниц можно подслушать разговор трех узников, явно отсылающий к сериалу **Prison Break** («И, в-третьих, татуировка на спине должна была быть, а не на ж*пе!»). Ах да! И, конечно, все без исключения персонажи отчаянно матерятся, через слово помяная мам, пап и интимные органы друг дружки — на радость самым маленьким игрокам. С особым наслаждением NPC произносят слово «трахаться», а во время кабацкой драки (скопированной из оригинала мини-игры) вы почти наверняка услышите, как кто-то у вас за спиной истошно заорет: «Кусай йово за яйца!» Частенько это, правда, выглядит как праздник непослушания в ясельной группе, но в лучшие моменты действительно заставляет улыбнуться. Например, когда после стычки с нечистью, поселившейся в шахте, один из ваших спутников, гном-краснолюд, всплескивает руками: «Ну почему мы, краснолюды, вечно докопаемся до какого-нибудь г*вна?!»

С другой стороны, кое-каким секретам построения сюжета CD Projekt еще только предстоит научиться. Они, например, без зазрения совести всю игру прокачивают линию с восстановлением утерянной геральтовой памяти и его потенциального воссоединения с чародейкой Йеннифер, чтобы в конце концов свести все к затравке на третью часть. То есть ружье не



По последней моде в самых серьезных предметах экипировки есть слоты для усовершенствований. Мало того — слоты появились даже у некоторых скиллов, которые вы открываете по ходу игры. В них можно встраивать специальные мутагены с различными свойствами.

просто висит на стене — его у вас на глазах заряжают и взводят курок, но на спуск обещают нажать лишь через четыре года.

Чистотел и пустырьник

Как и разработчики Dragon Age 2, авторы «Ведьмака 2» решились на серьезный эксперимент с боевой системой. В первой части, если помните, нужно было вовремя нажимать на левую кнопку мыши, чтобы связывать удары в комбо, да вовремя переключать стили ведения боя и помогать себе магическими знаками. В сиквеле от знакомой системы осталась только ведьмачья магия — все остальное было сделано с нуля.

Вместо разных стилей боя — блок и две базовые атаки (мощная и быстрая). Вместо монотонного оттаптывания кнопки — самый настоящий бой не на жизнь, а на смерть. Да, вы не ослышались. Вопреки популярному тренду, в CD Projekt решили не упростить, а усложнить боевку в «Ведьмаке 2», в результате чего в начале игры даже самая обычная схватка с двумя-тремя хиленькими утопцами заставляет как следует попотеть. Враги довольно сильны, постоянно прикрывают друг друга и охотно пользуются просчетами игрока. Мало того — они и нападают, как правило, стаями, так что приходится постоянно маневрировать, следить, чтобы не загнали в угол, и грамотно пользоваться знаками, а также разнообразными гранатами и ловушками.

Подготовка ко встрече с врагом — отдельная и очень важная часть геймплея. Игра буквально заставляет вас мыслить стратегически. Например, если вы отправляетесь в подземелье, населенное потусторонними трупоедами, стоит перед спуском сварить (в специальном алхимическом меню) зелье «Кошка», которое позволяет видеть в темноте и даже немножко — сквозь стены, и что-нибудь общеукрепляющее, чтоб подземным обитателям жизнь медом не казалась. В применении зелий (которые, кстати, можно употреблять исключительно между сражениями) есть вполне очевидный смысл: та же темнота в «Ведьмаке 2» не просто графический фильтр, а вполне реальная непроницаемая мгла, так что невооруженный глаз вряд ли разбе-



С драконом этим вам предстоит повстречаться еще не раз — готовьтесь.



Кулачные бои — отличный способ заработать денег, немного размявшись в ненавязчивом QTE.

рет затаившихся по углам монстров. Свойства зелий отлично сбалансированы, и за более мощный результат в большинстве случаев приходится платить побочными эффектами (-50% здоровья) и повышенной токсичностью.

XXX

Редкий случай: перед нами игра, которая практически полностью соответствует нашим ожиданиям. Это большая (до 20 часов только на основную сюжетную линию) RPG, предоставляющая игроку довольно широкую свободу выбора и не забываю-

щая, что его, вообще говоря, надо развлекать. Даже гигантские боссы здесь есть, словно речь идет не об экшен/RPG, а о каком-нибудь японском слэшере вроде **Bayonetta** или еще не вышедшего **Asura's Wrath**. Куда уж веселее. Есть, правда, сомнения, как все это воспримут люди, не знакомые с первоисточником, — но такие «Ведьмаком 2» вообще заинтересуются вряд ли. Для тех же, кто помнит еще первую встречу Геральта и Фольтеста и может без запинки десять раз повторить имя нильфгаардского императора Эмгыра вар Эмрейса, игра станет самым настоящим подарком.

P.S. В дополнение к сюжету игры CD Projekt заказала знаменитому польскому сценаристу, иллюстратору и колористу два выпуска комиксов про приключения Геральта (дворянские дразги, оборотни, украденные жены — словом, мрачная история). Специально для вас мы перевели эти комиксы на русский язык. Первую часть вы можете прямо сейчас прочитать на соседних страницах, на диске в разделе «По журналу» или найти на igromania.ru с 1 июня. Вторую часть мы опубликуем в августовской DVD-мании и на сайте с 1 августа. X

- V Реиграбельность
- V Классный сюжет
- V Оригинальность
- X Легко освоить

Дождались?

Динамичная экшен/RPG, которая не боится наделять игроков властью решать, как должна развиваться история. Как раз то, что нужно истосковавшемуся по таким играм сердцу.

Геймплей	9
VVVVVVVVVVVX	
Графика	8
VVVVVVVVVVVXX	
Звук и музыка	9
VVVVVVVVVVVX	
Интерфейс и управление	7
VVVVVVVVVXX	

РЕЙТИНГ

9,0

«Великолепно»

ВЕДЬМАК[®] 2

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

Благо народа. Часть первая





Край,
княжество Маллеора,
месяц спустя...



«СРОЧНО
ТРЕБУЕТСЯ
ВЕДЬМАК».

СДАЁТСЯ МНЕ,
ПЛОТВА,
МЫ БЕЗ РАБОТЫ
НЕ ОСТАНЕМСЯ.





БЛАГОРОДНЫЕ ДАМЫ
И ВЫ, ПОЧТЕННЫЕ
ГОСПОДА. НАСТАЛА
ПОРА ДЛЯ ПОСЛЕДНЕГО
ПОЕДИНКА.

ВЕЧНЫЙ ОГОНЬ,
ЗАЩИТИ МЕНЯ.



БЛАГОРОДНЫЙ
РЫЦАРЬ ОВЕЙН
ИЗ ПОВИССА ВЫХОДИТ
НА РИСТАЛИЩЕ.



АХ! КАКОЕ
НЕСЧАСТЬЕ!



УВЫ... РЫЦАРЬ
ИЗ ПОВИССА
ВОЗВРАЩАЕТСЯ В СВОЙ
ШАТЕР ПОБЕЖДЕННЫМ.

НО НЕ БЕСПОКОЙТЕСЬ,
ЖИТЕЛИ КРАЙО
И ЧУЖЕЗЕМНЫЕ ГОСТИ.
НАШ ТУРНИР НА ЭТОМ
НЕ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ.



КТО ТУТ
КАСТЕЛЯН?

ВОН,
ЗА СТОЛОМ
СИДИТ.



ТЫ КАСТЕЛЯН?
Я ПО ОБЪЯВЛЕНИЮ...

НЕ СЕЙЧАС.
Я СТАВКИ
ПРИНИМАЮ.



А СЕЙЧАС НА АРЕНУ
ВЫХОДИТ ЕГО МИЛОСТЬ
БАРОН БРИТОН,
ВЛАСТИТЕЛЬ ЗАМКА
КРАЙО.

КРАЙ-О!
КРАЙ-О!



ДОБЛЕСТНЫЙ ЗАЩИТНИК
СОДДЕНСКОГО ХОЛМА, ГЕРОЙ
И ХРАБРЕЦ, БАРОН БРИТОН
ОРГАНИЗОВАЛ ЭТОТ ТУРНИР
В ПАМЯТЬ О СВОЕМ ОТЦЕ,
АНТОНЕ БОРОДАТОМ.



ГРИФОНА? ТЫ РЕХНУЛСЯ?
ТЫ ХОТЬ ПРЕДСТАВЛЯШЬ,
С КАКИМ ТРУДОМ МЫ
ПОЙМАЛИ ЕГО ЖИВЫМ?

СКОЛЬКО ЛЮДЕЙ ОН
ПОКАЛЕЧИЛ, ПОКА МЫ
ЕГО СЮДА ДОТАЩИЛИ?

ПОСЛУШАЙ,
МИЛЕЙШИЙ... КАК
ТЕБЯ ЗОВУТ?

ГЕРАЛЬТ.

ПОСЛУШАЙ, МАСТЕР
ГЕРАЛЬТ. ЭТОТ
ГРИФОН — НАГРАДА
ПОБЕДИТЕЛЮ ТУРНИРА.

И, ПОХОЖЕ, ОН
ДОСТАНЕТСЯ НАШЕМУ
МИЛОСТИВОМУ
ВЛАСТИТЕЛЮ, БАРОНУ
БРИТОНУ.



ТАК КОГО НУЖНО УБИТЬ,
КАСТЕЛЯН?
ЭТОГО ГРИФОНА?

НЕ БОИШЬСЯ, ЧТО
ТВОЙ БАРОН СВЕРНЕТ
СЕБЕ ШЕЮ, КАК
ДРУГИЕ РЫЦАРИ?

СТАВКИ УЖЕ НЕ
ПРИНИМАЮТСЯ, ТАК
ЧТО СКАЖУ ОДНО:
Я НЕ СТАЛ БЫ
СПОРИТЬ О ТАКИХ
ВЕЩАХ.





Продолжение первой части комикса ищите на нашем диске в разделе «По журналу» или на сайте igromania.ru с 1 июня. Вторая часть будет опубликована в августовской DVD-мании и на сайте с 1 августа.

АНТОН
ЕРМЯГИН



ЖАНР
BEAT 'EM UP
ИЗДАТЕЛЬ
MICROSOFT
РАЗРАБОТЧИК
SKA STUDIOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
СПЛИТ-СКРИН
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
XBOX 360
САЙТ ИГРЫ
VAMPIRESMILE.COM

Если некоторое время не отрываясь смотреть на **The Dishwasher: Vampire Smile**, то в голове начнет вырисовываться психологический портрет ее автора. Субличный и замкнутый юноша; ходил преимущественно в черном (судя по некоторым фотографиям — до сих пор ходит). Слушал Кобейна и лающую альтернативную музыку. Смотрел аниме. Играл в жестокие видеоигры. Друзей было мало или совсем не было, а в классе, сидя на задней парте, он методично марал тетрадки и учебники рисунками, центральными темами которых были киборги, зомби,

самураи и то, как все кругом страшно и кроваво умирают.

Даже если в отрочестве Джеймс Сильва выглядел не так, в голове у него явно творились интересные вещи — вряд ли психически уравновешенный человек стал бы выдумывать монстров, состоящих из груды разлагающейся плоти десятков мертвецов. Тем не менее, вступив в сознательный возраст, Сильва, вопреки чаяниям школьных психологов, нервных мамаш и экс-адвоката Джека Томпсона, не превратился в насильника и маньяка. Он создал диологию **The Dishwasher**, стал уважаемым инди-разработчиком

и теперь приобщает к жестоким видеоиграм тысячи неокрепших умов по всему миру.

ГЕРОИ НА ГЕРОИНЕ

У бедных приверженцев Xbox 360 не было и никогда не будет **God of War**. Однако рассматриваемая загружаемая игра весом в 400 Мб и стоимостью в 800 MS Points поможет воссоздать соответствующий опыт в миниатюре — даже основной набор приемов скопирован у Кратоса и аккуратно распределен по соответствующим кнопкам гейм-

пада Xbox. За несколько часов средний человек здесь успевает сойти с ума от садистской жестокости и праздника насилия, прийти в себя и начать творить хаос осмысленно, послушаться небылиц, которые тут подают вместо сюжета, и, наконец, испытать приступ неимоверной усталости от неприличного количества крови и кишок в кадре.

Итак, **The Dishwasher** (если вы не видели **Dead Samurai**, первую часть игры, можете про нее забыть; **Vampire Smile** примерно в десять раз быстрее, злее и краше) — это двухмерный beat 'em up с двумя отборными психопатами в главной роли: к титульному Посудомойщику из оригинальной игры добавилась его безумная сводная сестра Юки. Играть за нее поинтереснее — Юки то и дело галлюцинирует на тему странного дурдома, а на одном из первых уровней лишается руки и, словно главный герой фильма «Зловещие мертвецы», прилаживает на ее место бензопилу. Видения и набор оружия, собственно, главное отличие между кампаниями за обоих героев, в то время как набор боссов и уровней остается примерно одинаковым.

Геймплей же за брата и сестру принципиально не отличается. Как правило, героя (или героев — предусмотрен кооператив за одной консолью или по Xbox Live) запирают в одной комнате с дюжиной врагов и/или боссом, а



В ЖИЛАХ У РОБОТОВ В THE DISHWASHER ТОЖЕ ТЕЧЕТ АЛАЯ КРОВЬ — ПРОСТО ЧТОБЫ ВЫ МОГЛИ ИХ РАСЧЛЕНИТЬ И ЗАБРЫЗГАТЬ ВЕСЬ ЭКРАН.

дальше начинается страшное. Вся игра — это одна большая черно-белая сцена из «Семи самураев» (или тарантиновского «Убить Билла»). Храбрый воин выступает против маленькой армии отборных головорезов и убивает всех предельно жестоким способом. Пожалуй, самая гуманная смерть в мире The Dishwasher — это отсечение головы, а, как правило, сумасшедшая семейка расправляется с противниками куда более изобретательно: им выгрызают внутренности, расквашивают черепа о стены, вырывают с корнем жизненно важные органы... и все это демонстрируется крупным планом.

В ОБЩЕМ, ВСЕ УМЕРЛИ

Но уникальность этой игры не только и не столько в творящейся на экране кровавой бане. Вы не просто бездумно идете по головам, вы контролируете процесс и выбираете для своих неприятелей самые изощренные виды казни. Базовый набор живодера включает острейшую катану, возможность беспардонно хватать любого гуманоида за загривок и телепортироваться на короткие расстояния — даже с таким арсеналом можно ловко перемещаться гадам за спины, взлетать под потолок и обрушиваться на них с воздуха, стремительным вихрем



БЕЗДУМНО ЖАТЬ НА КНОПКИ В ИГРЕ НЕЛЬЗЯ — У БОЛЬШИНСТВА ВРАГОВ ЕСТЬ ХИТРЫЕ АТАКИ, КОТОРЫЕ СНИМАЮТ ИЗДЕВАТЕЛЬСКИ МНОГО ЗДОРОВЬЯ.

проноситься мимо, снося три-четыре головы за заход. Однако очень скоро у героев появляются дополнительные виды оружия с разными свойствами: помимо очевидных легких ножей и тяжелых молотов, есть и экзотические экземпляры вроде гигантских ножниц или полуметрового шприца, на длинную иглу которого так легко и приятно «подсадить» пару-тройку зомби. А еще в какой-то момент герою вручают пулемет. И дробовик. И магию. И все они поддаются

прокачке — за выбитую из врагов местную валюту.

Полностью экипированный герой подготовлен к сражению с любым количеством и любой комбинацией противников: это могут быть зомби, роботы, спецназовцы, зомби-роботы, зомби-спецназовцы и роботы-спецназовцы, а также пятиметровые акулы-роботы и гигантские механизированные самураи с нагинатами — у каждого своя тактика, которая вынуждает вас приспособляться и пользоваться

всеми доступными возможностями. Раскидать шустрых врагов мечом, раздавить зомби точечными бросками, переключиться на молот и хорошенько вломить мини-боссу. Если станет совсем туго, жажнуть заклинанием: каждое из них ранит нескольких человек, а одно — еще и восстанавливает вашу жизнь.

Каждая потасовка занимает в среднем минуту-полторы. У игры отличная ритмика: персонаж движется по экрану стремительными росчерками, во всех вось-

УЛЫВАЛЬНИКОВ НАЧАЛЬНИК

ОБЩЕИЗВЕСТНО, ЧТО, РАБОТАЯ ПОСУДОМОЙЩИКОМ В РЕСТОРАНЕ, ДЖЕЙМС СИЛЬВА УТЕШАЛ СЕБЯ МЫСЛЬЮ, ЧТО, МОЛ, БРЮС ЛИ НА РАННЕМ ЭТАПЕ СВОЕЙ КАРЬЕРЫ ТОЖЕ ДРАИЛ ТАРЕЛКИ. «ИГРОМАНИЯ» НАШЛА ЕЩЕ НЕСКОЛЬКИХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ЭТОЙ ПОЧЕТНОЙ ПРОФЕССИИ, КОТОРЫМ УДАЛОСЬ ВЫБИТЬСЯ В ЛЮДИ.



В конце прошлого тысячелетия два начитанных маргинала, Сергей Сакин и Павел Тетерский, приехали в Лондон с целью совершить некую туманную банковскую аферу. Будучи стеснены в средствах и жилье, Сакин и Тетерский в основном воровали, ночевали где попало, употребляли наркотики различной степени тяжести и перебивались случайными заработками — в частности, мыли посуду. По итогам поездки они опубликовали книгу «Больше Бена», за которую впоследствии получили премию «Русский Букер».



Герой Пьера Ришара в фильме «Я стеснительный, но я лечусь» (сценарий к которому написал Жан-Жак Анно, впоследствии поставивший «Врага у ворот»), как следует из названия, страдает от чрезвычайной робости. Однажды влюбившись с первого взгляда в незнакомку, он пускается за ней в погоню по многочисленным отелям, где та останавливается. В одном из них он был вынужден оставить блестящую карьеру кассира, чтобы временно переквалифицироваться в посудомойщика. Потерпев полное фиаско в этой и ряде других профессий, герой, однако, все же получил в награду женщину мечты.



Наконец, некто Пит Джордан из США решил превратить мытье посуды в миссию, поэтому отправился в паломничество по всем пятидесяти штатам страны с целью почистить тарелки в каждом из них. Он взял себе псевдоним Посудомойщик Пит и под этим именем работал в барах, ресторанах, горнолыжных курортах и морских нефтедобывающих платформах — словом, везде, где бывает грязная посуда. Свои воспоминания Пит опубликовал в книге «Посудомойщик», которая вышла в свет в 2007 году.



КАЖДОГО БОССА, СЛОВНО В ФИЛЬМЕ «ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ», ПРЕДСТАВЛЯЮТ ОСОБО. НАПРИМЕР, МЕСИВО СПРАВА АВТОРЫ ХАРАКТЕРИЗУЮТ КАК «КУЧУ ИЗ МЕРТВЯКОВ».



ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ ПРАКТИЧЕСКИ БЕСПОЛЕЗНО, А ТЕХ ЖЕ ЗОМБИ МОЖНО УБИТЬ ОДНИМ-ЕДИНСТВЕННЫМ БРОСКОМ.

ми направлениях, оставляя после каждого движения жирный кровавый след. В The Dishwasher нет акробатики как таковой (какая, в самом деле, акробатика, если герой фактически может летать и бегать по стенам), зато есть довольно просторные арены и полная свобода в выборе средств умерщвления всего, что шевелится. А поскольку новые способности все время прибыва-

ют, а враги — меняются, интерес к игре держится как минимум несколько незабываемых часов. С особенным волнением ожидаешь каждой встречи с боссом: дело в том, что помимо всего прочего Vampire Smile еще и очень смешная игра, поэтому в качестве узловых врагов тут запросто могут выступать человек с кальмаром на голове, гигантская бабочка с тесаком или пау-

коногий зубастый качок по имени Кретин. В свою очередь, герои, словно примерные христиане, лечатся хлебом и рыбой, восстанавливают магию при помощи чипсов со вкусом

кальмара, а Юки повсюду сопровождает летающая кошка.

X X X

Но полет фантазии автора, к сожалению, не безграничен, и это в конечном итоге и губит The Dishwasher. Уже к концу первой кампании боссы и враги начинают бесстыдным образом повторяться, а проходить игру за другого персонажа и вовсе не интересно — различий между ними совсем немного, а сюжет в игре чисто номинальный. В этом смысле Джеймс Сильва, вроде бы разработчик с опытом, напоминает суетливого школьника: с ходу вываливает на стол все свои лучшие идеи, решительно ничего не прибегая на потом. Вот The Dishwasher и сдувается — сукровицей и потрохами однообразие не прикроешь.

Будь Vampire Smile игрой в коробке за пятьдесят долларов, мы бы, конечно, страшно возмутились. Но она распространяется по цифровым каналам по примерно в пять раз более низкой цене и приносит за эти деньги в десять раз больше удовольствия. Поэтому, если вы по какой-то причине до сих пор не накопили на God of War, возможно, стоит остановить поиски на новом The Dishwasher — жажду немотивированного насилия она удовлетворит ничуть не хуже. На сэкономленные же деньги можно купить что-нибудь полезное: например, пару резиновых печаток для мамы или жены — как следует из игры, того, кто моет в доме посуду, лучше лишний раз не злить и оберегать. А то мало ли что. **X**



X РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

X КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

X ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ

ЯРОСТНЫМ И КРОВАВЫМ СЛЭШЕР, УПАКОВАННЫМ В КОМПАКТНУЮ ФОРМУ ЗАГРУЖАЕМОГО BEAT 'EM UP. НАДОЕДАЕТ СРАВНИТЕЛЬНО БЫСТРО, НО ЗАПОМИНАЕТСЯ НАДОЛГО.

ГЕЙМПЛЕЙ

X X X X X X X X X X

ГРАФИКА

X X X X X X X X X X

ЗВУК И МУЗЫКА

X X X X X X X X X X

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

X X X X X X X X X X

9

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

www.igromania.ru

ЦЕНТР ИГРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ





Алексей Макаренко

Жанр
Tower defense

Издатель/разработчик
Coffee Stain Studios

Платформа
PC

Сайты игры
coffeestainstudios.com

rs@igromania.ru

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:**
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео



Новые растут микрорайоны

Один из самых эффективных и одновременно красивых художественных приемов, с помощью которого писатели и сценаристы оживляют покрывающиеся плесенью жанры, — взгляд с непривычного ракурса. Кэрл Доннер одним взмахом пера уменьшила близнецов, а человеческое тело превратила в настоящий лабиринт, из которого не так-то просто выбраться. Ян Ларри из обычного берега озера сделал настоящий полигон, где Карику, Вале и Ивану Германовичу Енотову пришлось вести опаснейшую борьбу с насекомыми, которых в повседневной жизни мы даже не замечаем.

Авторы **Sanctum** исполняют тот же фокус. Мы давно привыкли, что tower defense — это изометрия, заранее проложенные маршруты, башня здесь, турель там и длинная вереница монстров, трусцой несущаяся

от старта к финишной ленточке возле базы. Если вовремя возводить новые постройки и апгрейтить старые, то ручеек из тварей так никогда и не дойдет до вашего логова.

Мозг наизнанку

Sanctum с первых же секунд устраивает мозгу когнитивный диссонанс. Это tower defense с видом... от первого лица. Мы оказываемся на уровне, на котором нам собственноручно предстоит возвести лабиринт из блоков и расставить огневые точки. Зная, что монстры стараются добраться от старта до энергетического ядра станции по кратчайшей траектории, мы всеми силами усложняем им задачу: перекрываем все прямые пути, ставим стены так, чтобы противнику приходилось петлять, возвращаться назад, огибать препятствия и раз за разом проходить мимо ловушек.

Игрока заставляют почувствовать себя настоящим творцом. Приходится носиться по уровню, расставлять укрепления, одновременно прикидывать, сколько времени понадобится противнику, чтобы обогнуть вот этот угол, протопать вот по этой площадке, миновать длинный коридор... По сути, в начале каждого раунда мы решаем забавную математическую задачку: существует масса способов удлинить монстрам путь, из которых надо выбрать оптимальный. Игрокам с техническим складом ума в этот момент живется несравненно проще.

В какой-то момент базовый капитал, выделенный на застройку локации, заканчивается, мы нажимаем Enter, и на уровень, вопя и улюлюкая, выпрыгивает первая волна монстров. В обычном tower defense с этого момента приходится лишь сидеть и наблюдать, как возведенная оборона кромсает

неприятеля. В **Sanctum** мы сами участвуем в этом веселом балагане. Крепко зажав в руках оружие, скачем по укреплениям, спрыгиваем в коридоры, поднимаемся на лифтах обратно и все это время безостановочно поливаем врага огнем. Мелких тварей поджариваем из пулемета, летающих достаем из снайперки, а самых откормленных приходится замораживать неподалеку от мощных пушек, чтобы у тех было время испепелить врага.

За каждую отбитую волну выплачивают гонорар, которым надо суметь грамотно распорядиться. Лазеры жалят сильно, но редко. Гатлинги могут нашипиговать монстров свинцом, но толстокожих мутантов ими не пронять. Ракетные установки бьют на огромную дистанцию, но могут вести огонь только по воздушным целям. Энергетические поля могут затормозить противника, но их апгрейд необычайно дорог. Мозг плавится, как плом-



Битвы с воздушными тварями — самые напряженные. Монстров приходится отстреливать пачками. И не дай вам бог забыть прокачать снайперку.



Плотная застройка микрорайона — залог успеха в борьбе с инопланетным захватчиком!

бир на солнце, когда пытаешься решить, что лучше: поставить пяток новых пулеметов, пару лазеров, возвести огромный забор или плюнуть на все, прокачать до максимума винторез и положить половину тварей самостоятельно.

При этом игра и не думает прогибаться перед игроком — уже со среднего уровня сложности она ставит непростые задачи, некоторые из которых удастся решить лишь со второго или третьего захода. Не там поставили турель, прокачали не тот ствол, не заморозили вовремя самого опасного монстра — и вот уже армия пришельцев отплевывает джигу на развалинах реактора (это не фигура речи, после победы пришельцы действительно танцуют). Случается, что оборону придется полностью перестраивать (возведенные постройки можно продать, но за меньшие деньги), лишь бы сдержать особенно злоую волну неприятеля.

Большинство задач можно решить несколькими способами, но иногда Sanctum все же

устраивает представления в духе «угадай единственно верный ответ». Если какое-то из заданий не удастся выполнить с третьего-четвертого раза, самое время выйти из боя, воспарить над уровнем (есть здесь и такая возможность) и с высоты птичьего полета оценить, какие участки обороны дали слабину. И уже в следующем раунде разместить форпосты так, чтобы враг не прошел.

Понимание и такт

У Coffee Stain Studios есть то, чего зачастую не хватает куда более взрослым и опытным разработчикам, — чувство меры. Авторы не стремятся вывалить на нас разом весь виварий. Каждая волна — это две-три, в редких случаях четыре разновидности монстров. Всегда можно заранее просчитать, какие пушки остановят одних, какие придержат других, а кого придется отстреливать вручную на самых подступах к реактору.

Почти каждая тварь обладает своими уникальными

особенностями. Одни непробиваемы спереди, но зато уязвимы, если подкрасться к ним с филейной части. Другие носятся со скоростью ультразвука и меньше, чем толпой, не ходят. Третьи обладают чудесным свойством — наносимые им повреждения увеличиваются в зависимости от числа попаданий. И так далее, и тому подобное.

В игре быстро осваиваешься и начинаешь чувствовать себя заправским стратегом. Уже через полчаса каждую атаку раскладываешь в голове буквально по минутам. Если что-то не получается, то не из-за глобального непонимания механики, а оттого, что начудил с микроменеджментом. Или выбрал потенциально правильный, но пока слишком дорогостоящий путь к победе.

Все это интеллектуальное шاپито, ко всему прочему, красиво выглядит и убедительно звучит: в игре жизнерадостная цветовая палитра, легко узнаваемые даже на большом расстоянии модели монстров, ненавязчивая, но хорошо запоминающаяся му-

зыка. Sanctum — одна из немногих игр, которые умудряются развлекать даже тогда, когда мозг закипает от напряжения. На экране происходит настолько забавный и самодостаточный кавардак, что нестандартные решения сами приходят в голову в нужный момент. В этом игра чем-то напоминает Portal — серьезная головоломка здесь тоже мастерски замаскирована под упругий экшен.



Единственный порок развития Sanctum — игра катастрофически короткая, всего три локации. Несмотря на то что на каждой нужно выдержать от двадцати до тридцати вражеских штурмов, это развлечение максимум на три-четыре часа (даже на максимальном уровне сложности). За это время ваш мозг успеет выработать немало гормонов счастья, но достичь интеллектуального экстаза, увы, не сможет. Впрочем... для полного насыщения эндорфинами у нас есть Portal 2. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Взгляд изнутри на жанр tower defense. Кто бы мог подумать, что с этого ракурса все будет выглядеть настолько здорово?!

ГЕЙМПЛЕЙ 9.0
★★★★★★★★★

ГРАФИКА 7.0
★★★★★★★

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
★★★★★★★

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 9.0
★★★★★★★★★

Рейтинг «Мании»:

8,0

«Отлично»

Жанр Генетическая Diablo
Издатель Electronic Arts
Разработчик Maxis
Мультиплеер Интернет
Платформа PC
Сайт игры darkspore.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

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

DARKSPORE

O Spore, ты мир!

Артем Комолятов

Единственный вопрос, который волнует большинство впервые слышащих о **Darkspore** людей, — это то, откуда он, собственно, взялся. Во избежание путаницы сразу сообщаем — это ни в коем случае не аддон для **Spore** 2008 года, а самостоятельная игра, пускай и использующая тот же самый конструктор существ. Жанр ее при этом проще всего описать словами «Diablo с парой розовых щупалец», отращивание которых здесь заменяет привычный обвес бронелифчиками.

В этом нет ничего выдающегося (**Spore** на стадии существа и так была отдаленно похожа на **Diablo**, и это была самая лучшая часть игры), но на награду за смелость **Maxis** точно может претендовать: после анонса **Diablo 3**

мало кто решался работать в жанре изометрических экшен-RPG, чтобы, не дай бог, не попасть под колеса мчащегося локомотива **Blizzard Entertainment**. На руку смельчакам играет лишь тот факт, что локомотив этот ползет на прилавки со скоростью гоночной черепахи.

Экстерминатус

И это даже хорошо, ведь для того, чтобы получить от **Darkspore** максимум удовольствия, очень важно не знать о нем ничего. Завышенные ожидания сильно вредят новому проекту **Maxis**: вспоминая выпущенную ранее **Spore**, невольно воображаешь сотни вариантов генетического развития ваших существ, отпиливание понравив-

шихся щупалец у босса и дальнейшее водружение их на хитиновый панцирь своего героя — словом, нечто масштабное, смелое, свежее и амбициозное. И если бы Уилл Райт не покинул студию после выхода **Spore**, так оно, скорей всего, и вышло бы, а вы бы читали рецензию на самую нетривиальную экшен-RPG десятилетия. Но теперь-то понятно, что вся амбициозность **Maxis** держалась исключительно на Райте, — **Darkspore** же словно придумана и спроектирована калькулятором.

Генетический меркантилизм

По сюжету сверхразвитая раса крогенитов пала жертвой собственного хобби — игры в бога. Инопланетяне любили на досуге

поиграться с генетикой и в один не самый прекрасный день вывели темные споры — заразу, поражающую все формы жизни и превращающую любую смиренную буренку в кровожадного монстра. Чума быстро распространилась по галактике и уничтожила почти всех своих создателей. Как водится, в живых остался только один герой-крогенист, чудом избежавший смерти. Теперь ему предстоит расхлебывать кашу, заваренную его предшественниками, с помощью специально выведенных в пробирке персонажей.

На деле же спасение мира выглядит довольно рутинно. Вместо придумывания изящного плана по очистке всей вселенной, от нас требуется упертым бульдозером прокатиться по



Если ситуация критическая, можно принять на грудь лошадиную дозу озверина и на некоторое время стать настоящей машиной смерти.



Особую ценность в партии представляют маги. Их массовые заклинания в два счета выпиливают толпу мелких монстров.

каждому захваченному миру и буквально вручную задавить каждую зараженную муху. Ни квестов, ни разнообразия заданий — ничего. Только бесконечная мясорубка, брызги инопланетной крови и обильно валящийся лут.

Кстати, о луте: вопреки ожиданиям, в Darkspore действует все та же пошлая система одевания персонажей, как и у собратьев по жанру, только слегка замаскированная под генетический сеттинг. Кажется, что Spore и не было вовсе: нельзя снабдить своего любимого генетического героя парой лишних ног, которые бы вдвое увеличили его скорость, или, например, приделывать к рукам длинные щупальца, чтобы цеплять противников издалека. Вместо этого — приевшиеся наплечники, наколенники и напузники, дающие +3 к интеллекту. Правда, при желании можно натянуть шлем на шипастую спину или вообще на клешню — вот уж где редактор Spore пригодился.

В итоге наша эпопея по спасению галактики похожа скорее на будни рабочего вьетнамской текстильной фабрики — весь процесс происходит на одних инстинктах, посредством бесконечного повторения одних и тех же действий. Мы высаживаем на планету отряд из трех генетических героев (причем активен из

них только один, два других ждут в запасе). Размахивая массивными ложноножками, мы крошим в фарш всю обозримую фауну, собираем щедро сыплющиеся усики и фасеточные глаза, а в конце линейного этапа откручиваем рога особо толстому монстру. Возвращаемся на корабль, одеваем героя в новые вещи — и бегом на следующий этап. Повторить до полного спасения мира.

Hack 'n' slash, бессмысленный и беспощадный, — это все, что Darkspore может дать игроку. Надо ли говорить, что из-за монотонности и однообразия действия игру хочется бросить уже на пятом уровне?

Пикачу, я выбираю тебя!

Однако есть два момента, которые удерживают Darkspore на плаву. Во-первых, это сами генетические герои. Игра всячески воздерживает вас от поиска любимчика и его прокачки вплоть до победного конца. В кампании на выбор нам дается аж сотня героев с уникальными характеристиками, внешним видом и способностями. Новые зверушки открываются с ростом в уровне, причем с каждым «левел-апом» сразу несколько, но выбрать за раз можно лишь одного. В результате у двух разных игроков оказываются разные наборы ге-

роев, а следовательно, и разные стили прохождения.

Удивительно, но это коллекционирование новых монстров цепляет мертвой хваткой. Darkspore живет по принципу покемонов — «всех их вместе соберем». Так как у каждого героя всего три активные способности, игра любым персонажем приедается в рекордные сроки. К счастью, можно добавить в свой отряд нового героя, в корне поменять тактику и избавиться от скуки (хотя бы на какое-то время). В итоге в какой-то момент замечаешь, что продолжаешь остервенело месить нечисть, лишь бы поскорее открыть вон ту древоподобную многоножку с огромной дубиной.

К тому же новые герои сулят дополнительные возможности для старых персонажей. Некоторые способности новичков становятся доступными остальным членам отряда. То есть иногда вы будете включать героя в отряд лишь ради крайне симпатичного «Квантового прыжка», который бы здорово пригодился вашему «танку». Таким образом, манипуляции с героями почти полностью нивелируют однообразие и монотонность геймплея Darkspore.

Наконец, второй момент, спасающий Darkspore, — это кооперативный режим. Даже не вздумайте проходить игру в гордом

одиночестве — с раздражением выключите ее через первые же полчаса. Главное веселье здесь — в скоростных забегах оравы рогатых монстров-героев по компактным мирам с тотальным истреблением всего живого. Способности игроков можно лихо комбинировать: кто-то врывается в толпу монстров прыжком, притягивает окружающих врагов к себе, а его соратники заливают область массовыми заклинаниями.

И не нужно забывать о том, что каждый игрок выходит на поле брани еще с двумя героями в кармане, между которыми можно свободно переключаться. Так что в любой момент состав партии можно поменять до неузнаваемости: если в битвах с боссами полезнее всего будет стандартный ММО-набор «танк, хилер, друид», то для быстрой зачистки больших областей всем игрокам можно переключиться на магов или прытких разбойников.



Пускай студия Maxis больше не изобретает новые жанры каждый год, но она все еще способна собрать свою Diablo из подручных средств. Это не очень умно и не слишком красиво, но провести некоторое время до выхода Diablo 3 здесь все-таки можно. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Diablo от Maxis — без квестов, крафта и прокачки талантов, зато с мощным редактором и множеством героев.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 8.0

Рейтинг «Мани»:

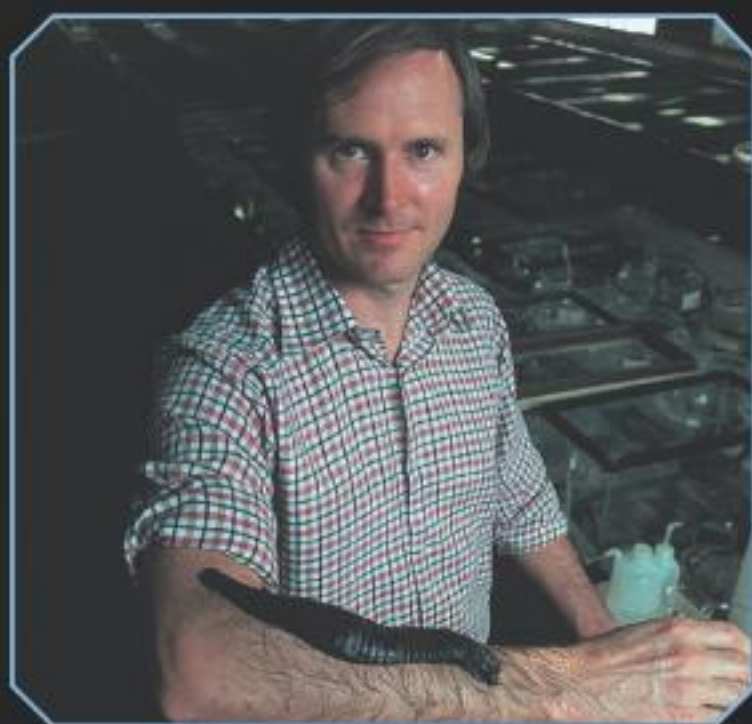
7,0

«Хорошо»

Ажжжцть!

Алексей Макаренко

Отсутствие возможности создать своего рукотворного уродца в Darkspore существенно портит впечатление от игры. Но вы не отчаивайтесь — в деле создания по-настоящему мерзких и опасных тварей природа уже постаралась за вас.



Высосу досуха

Позывные: Haementeria ghilianii

Дислокация: Венесуэла, Французская Гвиана

Длина — до полуметра. Ширина — около десяти сантиметров. Хобот-жало — пятнадцать сантиметров! В качестве приятного бонуса — две присоски. Все это вместе — амазонская пиявка. Гигантских размеров зверюга. Поговаривают, что три-четыре таких монстра способны завалить целую корову, — бедная буренка умрет от острой кровопотери, ведь каждая гигантская пиявка за один прием пищи способна втянуть в себя более литра крови. Чтобы убить человека, достаточно двух, а может, и всего одной пиявки. Правда, человека в сознании пиявке будет победить не так уж просто — вы ни за что не пропустите, когда в вас воткнется огромное жало. Те, кто испытал это на себе, говорят, что боль адская, хоть и проходит быстро — пиявка впрыскивает в ранку анестетик.



Эх, проглочу...

Позывные: Chiasmodon niger

Дислокация: Тропические океанские глубины

Живоглот. Эта маленькая рыбка с романтическим латинским названием внешне мало чем отличается от своих глубоководных собратьев. То есть да, страшенькая, но ничего выдающегося. Большая голова, крупные глаза, огромная пасть, полная острых стреловидных зубов. Удивительное начинается, когда живоглот решает пообедать. Помигивая фотофорами на брюшке (это такие маленькие светящиеся огоньки, которые есть на теле у многих глубоководных хищников), он приманивает доверчивую рыбку и заглатывает ее целиком. В принципе, похожим образом поступают многие рыбы, вот только живоглот способен проглотить добычу, превышающую по размеру его самого. Представляете себе?! Двадцатисантиметровая рыба глотает полуметровую! Выглядит все это довольно жутко. Плывет живоглот, а под ним в тонком мешке из растянутого желудка и стенок тела болтается медленно переваривающаяся жертва. Нередки случаи, когда этот смертельный кокон разрывается и живоглот погибает.

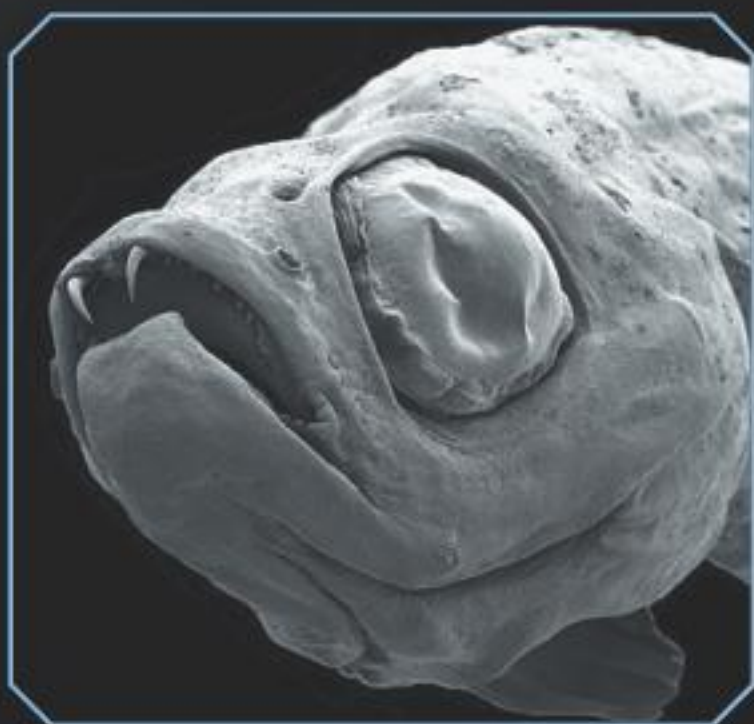


Уретральный паразит

Позывные: Vandellia cirrhosa

Дислокация: Амазонка

Кандиру, она же ванделлия, — небольшой сомик, обитающий в Амазонке. Местные жители боятся его больше, чем пираний. Дело в том, что кандиру обладает одной очень милой особенностью: сомик ведет паразитический образ жизни, он забирается под жаберные крышки рыб, растопыривает там свои острые грудные плавники, фиксируется таким образом и начинает поедать жабры жертвы. Фокус в том, что, помимо жабр, ванделлия может проникать в мужской уретральный канал, попросту говоря в половой член. Там рыбка тоже растопыривает плавники, надежно фиксируется и... погибает из-за недостатка кислорода. Выудить ее из уретры можно только хирургическим путем, разрезав половой орган вдоль до самой сердцевины. Если же опытного хирурга под рукой нет, то выходов всего два — умереть (от болевого шока или гангрены) или отрубить себе пенис. К женщинам ванделлия тоже питает неподдельный интерес, но забирается, как несложно догадаться, в просвет влагалища. В этом случае рыбку можно легко удалить обычным пинцетом.



Рыба имени Брэма Стокера

Позывные: *Danionella dracula*
Дислокация: Бирма

Рыба-дракула выглядит настоящим монстром. Мало того что у нее большущая голова и гигантские глаза, так на верхней челюсти еще и расположены два клыка. В общем, стоит только увидеть фотографию эдакого страшилища, как сразу представляешь себе, как эта тварь набрасывается на своих несчастных жертв, вонзает в них зубы и высасывает досуха — почти как амазонская пиявка. Вот только, кроме клыков и устрашающего внешнего вида, ничто не связывает рыбу-дракулу с героем Стокера. Пикантность ситуации в том, что рыба-дракула очень мала: два сантиметра — это не размер. Да и питается она в основном водорослями, ну разве что иногда проглотит маленькую дафнию. Клыки же самцы используют во время брачных игр. При этом они и не думают вонзать их друг в друга. Забавно выпятив верхнюю челюсть, разбушевавшиеся кавалеры лишь пихаются зубами. Хотя... какими еще зубами?! Это и не зубы вовсе, а всего лишь выросты верхней челюсти, которые на зубы только похожи.



Клопятник

Позывные: *Lethocerus indicus*
Дислокация: Таиланд

Представьте: залитый солнцем песчаный пляж Тая, лазурная кромка воды, заросли лотосов... Вы входите в воду по колено, потягиваетесь от удовольствия... И тут в ваш большой палец на ноге что-то вцепляется! После этого следует стремительный прокол, и вы чувствуете жгучую боль, поднимающуюся к колену. Вы в ужасе!

Не беспокойтесь — опасности для жизни нет. Это всего лишь огромный клоп летоцерус принял вашу конечность за добычу. Двадцатисантиметровое насекомое подкралось к вашему пальцу, так похожему на жирного червяка, обхватило его своими членистыми конечностями и вонзило под ноготь острейшее жало. Если не обращать внимания на омерзительные повадки и жутковатый внешний вид, летоцерусы — добрейшей души создания. Они заботятся о своем потомстве (самец вынашивает кладку на спине, обогревает ее на солнце, очищает, вентилирует), а в свободное от забот время — украшают собой столы гурманов. В том же Таиланде хорошо прожаренных гигантских клопов можно свободно купить на продуктовом рынке. Ах да, мы совсем забыли упомянуть о еще одной милой особенности летоцерусов. Если их напугать, они выбрасывают из заднепроходного отверстия струю зловонной жидкости, очевидно полагая, что их пакостного вида недостаточно, чтобы отпугнуть противника.



Типун тебе на язык

Позывные: *Cymothoa exigua*
Дислокация: Тихий и Атлантический океаны

Cymothoa exigua, или языковая мокрица, — небольшой рачок, едва достигающий в длину пяти сантиметров. Внешне схож со своими многочисленными собратьями, которые всю жизнь проводят, роясь в придонном иле. Вот только *Cymothoa exigua* не из таких. Он нигде не роется, а селится там, где пищу можно найти всегда. Во рту у рыбы. Через жабры эта чудесная мокрица проникает в ротовую полость рыбки люциана и... съедает ее язык! В самом прямом смысле. После этого рачок прочно фиксируется на том месте, где еще недавно был важный для рыбы орган, и... начинает выполнять его функции — рачок своей спиной проталкивает пищу в глотку и облегчает рыбе глотание. Это единственный известный науке случай, когда паразит замещает собой целый орган. Питается же рачок остатками трапезы и слизью рта рыбы. Рыбаки, которым довелось поймать люциана с такой вот присадкой, запомнили эту встречу на всю жизнь. Открываешь рыбе пасть, чтобы вынуть крючок, а оттуда на тебя тарачится пара чьих-то глаз... А иногда и четыре глаза, потому что во рту у рыбы могут поселиться сразу две некрупные мокрицы.

R&S Вердикт
Дождались!



URBAN WASTELAND NIGHT



URBAN WASTELAND DAY



CROSS ROADS NIGHT



Жанр
Экшен
Издатель
Sony

Разработчик
Zipper Interactive
Мультиплеер
Интернет

Платформа
PS3

Сайт игры
socom.com

Американцы делают попытку

SOCOM

SPECIAL FORCES

Илья Янович

SOCOM — одна из тех игр, которые, не представляя из себя абсолютно ничего особенного, оказались в нужном месте в нужное время. Первые три части **SOCOM: U.S. Navy Seals** на PS2 (2002, 2003 и 2005 годы) уже тогда не казались слишком красивыми, особенно умными или тактическими, но при этом были вполне веселы-

ми и про взрывы. На платформе, где обычно приходилось драться, резать, бегать, прыгать, ездить, но почти никогда — стрелять, были нужны как раз такие.

А уж консольный мультиплеер, ради которого не приходилось набиваться большой компанией в тесную комнатушку (а потом каждому пилиться в свой уголок телеви-

зора), вообще казался вещью из другой реальности. Многие, в том числе и автор этих строк, играли в SOCOM только ради того, чтобы убедиться, что онлайн на PS2 действительно работает. Ну а мужики с автоматами, джунгли, одиночная кампания — все это изучалось мимоходом, как бы заодно. Диск-то уже в приводе.

Управляемая демократия

Ясно, что в 2011 году, когда онлайн режим есть в любом консольном шутере (самый масштабный — в **MAG**, который сделала та же самая студия **Zipper Interactive**), а игр про условную современную войну сами понимаете сколько, концепция SOCOM



Иногда кажется, будто бы модели бойцов вполне хороши. Но потом они начинают двигаться...



Разрушаемость SOCOM не дотягивает даже до уровня технологии Massive D, где от основания объектов отлетают мелкие детали. Здесь не отлетают даже искры.



Враги в игре — азиатские крестьяне-повстанцы. Поэтому частенько придется мотаться по занюханым деревьям.

требовала кардинального пересмотра.

Что бы могло получиться из **SOCOM: Special Forces**, можно хорошо проследить на примере родственного (и столь же безликого) сериала Conflict. Четверо бойцов — морпех, снайпер, сапер и специалист по тяжелому вооружению, гуляя между войнами и эпохами, лоббируют интересы американской демократии. Там можно было переключаться между солдатами, отдавать простенькие приказы, кататься на технике, играть в прятки и поверхностную тактику вида «один прикрывает, другие проходят». Как раз почти SOCOM. Но к 2008 году, когда все окончательно поняли, что тактические шутеры должны быть либо совсем хардкорными, как **ArmA**, либо глупыми, как **Rainbow Six: Vegas**, Conflict оказался где-то посередине и кризиса среднего возраста не пережил.

SOCOM: Special Forces в этом смысле выступает куда грамотнее и еще при выборе уровня сложности спрашивает, играл ли вообще уважаемый игрок в тактические экшны или просто зашел пострелять? Но как бы вы ни ответили на этот вопрос, победит все равно тот, кто с усами. **SOCOM** — это в любом случае про стрельбу и взрывы. Вся возможная тактика — бегать от укрытия к укрытию и со страшным криком косить врагов из

ручного пулемета. По простоте, бессмысленности и беспощадности экшена очень похоже на **Kane & Lynch 2: Dog Days**, только в камуфляже.

Другое дело, что ни уровни, ни игровые ситуации не дотягивают не только до **Call of Duty**, но и, пожалуй, даже до **Homefront**. Самый любимый, с позволения сказать, постановочный прием дизайнеров — когда враги засели полукругом, а где-то далеко и высоко сидит кто-нибудь с гранатометом. Американский солдат вполне в состоянии пережить попадание ракеты в грудь, хотя от пуль дохнет за три секунды.

Самое печальное, что скучные уровни тут вовсе не компенсируются относительной свободой локаций, как в ранних частях Conflict (и даже некоторых эпизодах **SOCOM 2!**). Там тоже не происходило ничего интересного, но зато можно было развлекаться самостоятельно, устроив героический штурм базы из вашего любимого боевика со Стивеном Сигалом. Здесь же приходится покорно следовать от обломка к обломку. Прижались к камню — очередь — граната — побежали дальше.

Как от козла молока

Отрядку можно отдавать приказы: следовать к цели всем или по двое (это помимо обычных



В таких позах герои и входят на вражескую территорию. Какая уж тут тактика.

«за мной!» и «стоять, %\$#!»). Но никакой пользы от этого нет. Во-первых, потому что уровни не располагают: они тесные, да и по архитектуре больше похожи на коридор. Во-вторых, потому что вражескому AI все равно, командуete вы кем-то или нет. Он не перегруппируется, не меняет позицию, не способен следить сразу за несколькими целями, а значит, и не мотивирует вас к тому, чтобы вы что-то придумывали в ответ на его коварство. Есть один действенный способ: послать подчиненных куда-то за горизонт, чтобы отвлечь внимание противников, и самому всех перестрелять. А лучше вообще забыть о том, что за вами кто-то следует, и делать все самостоятельно.

Еще есть стелс-миссии за девушку с позывным «агент 45» (два очка, как видите, не добивает), которые организованы по принципу «чем хуже, тем лучше». Чекпойнты на таких заданиях расставлены еще неудобнее, чем на обычных (а там регулярно приходится переигрывать пятнадцатиминутные эпизоды), а сама необходимость скрытого прохождения выражается в том, что врагов очень, ОЧЕНЬ много. Авторы свято верят в то, что кто-то действительно будет таскать трупы и убивать всех со спины, по полчаса ожидая подходящей возможности. Но и тут швах — оказывается, что гораздо проще подобрать авто-

мат, поднять тревогу и, засев за какой-нибудь машиной, всех убить. Девушка, конечно, хилая, но здоровье в **SOCOM** восстанавливается автоматически, так что главное — не высовываться.

■■■

Когда-то **SOCOM** была идеально-конъюнктурной игрой, которая успевала везде и во всем. Даже после заката родной PS2 она успешно переехала на PSP, где и требования пониже, и нормальных экшенов, опять же, нет. Но в этот раз вышло все наоборот: изжившие себя механика, технология и сама идея без особых изменений реинкарнируются на платформе, хозяева которой чаще других говорят о том, как они гордятся качеством своих эксклюзивов.

Любопытно, что это уже вторая позорная попытка вывести серию **SOCOM** на PS3, первая называлась **SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation** и появилась полтора года назад. С тех пор серия так никуда и не продвинулась, но зато обрела поддержку Move и 3D-режима. С одной стороны, это нормально — хороших игр с поддержкой того и другого вообще мало. А с другой — становится даже любопытно: когда же, наконец, появится хоть какой-то, пускай самый жалкий аргумент в пользу покупки Move или 3D-телевизора? ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Псевдотактический шутер с PS2, который пытаются выдать за важный эксклюзив для PS3. Наглое вранье.

- Геймплей 4
- Графика 5
- Звук и музыка 6
- Интерфейс и управление 7

Рейтинг
5,0
«Средне»

R&S Вердикт
Дождались!



Самый лучший квест 3D

Жанр

Квест

Издатель

Focus Home Interactive

Разработчик

Pendolo Studios

Платформа

PC

Сайт игры

thenextbig-game.com

Кирилл Волошин

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:

2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно:

3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Представьте себе группу иностранных туристов на экскурсии в Мавзолее: миновав почетный караул, сдав фотоаппараты и телефоны, дорогие гости нашей столицы спускаются вниз, где вместо тела вождя мирового пролетариата застают лишь уборщицу, протирающую пуленепробиваемое стекло саркофага. «Владимир Ильич сегодня не принимает, он произносит речь на митинге против своего перезахоронения». Ну что ж — бывает, попросим автограф в следующий раз.

В **The Next Big Thing**, новой игре испанской **Pendolo Studios** (см. серию **Runaway**), возможно и не такое. Монстры здесь спокойно живут среди людей, делают бизнес и даже подумывают о собственном лобби в конгрессе США. Поэтому никто не удивляется и не падает в обморок, заметив на улице графа Дракулу

или Франкенштейна. Как максимум — у него попросят интервью циничные журналисты.

Об этом мало кто догадывается, но **Pendolo** тут бесстыдно цитируют сами себя: еще до **Runaway**, в 1997 году у них уже имелся квест **Hollywood Monsters**, где монстры из фильмов жили среди людей, получали выходное пособие и бегали от папарацци. Но **The Next Big Thing** не совсем ремейк. Авторы полностью перерисовали графику и интерфейс, переписали музыку, переработали сюжет, добавили новых героев и монстров, обновили шутки и пародии — в результате действительно получился «Новый хит» (под таким названием игра вышла в России).

Вечеринка у монстров дома

Начинается все с того, что двое журналистов лос-анджелесской

газеты **Quill** Дэн Мюррей и Лиз Аллэйр попадают на вечеринку, посвященную очередной церемонии вручения наград в жанре хоррор. Ее устраивает киномагнат Вильям Фитзрендольф, на которого работают лучшие монстры в мире. Оно и неудивительно: он сам родился от связи человека с женщиной-монстром (в прямом смысле слова).

Вскоре Лиз замечает, как в окно офиса Фитзрендольфа тайком, озираясь, проникает один из самых известных уродцев — Большой Альберт. Этот монстр живет по принципу «сила есть — ума еще больше!» и чем-то напоминает произведение доктора Франкенштейна: его создали искусственно, соединив мозг великого ученого и тело чемпиона-культуриста.

Чувствуя запах сенсации, Лиз устремляется за монстром,

оставив скептически настроенного Дэна со своей фляжкой в машине. Мюррей — известный спортивный журналист, и решение босса отправить его вместе с новичком Лиз на эту киношную вечеринку он воспринимает как наказание. Но на утро, когда выясняется, что коллега пропала, именно Дэн предстоит отправиться на ее поиски.

Вскоре он узнает, что Фитзрендольф решил сменить профиль, перейдя от хорроров к популярному семейному кино, то есть начать снимать мультфильмы про животных, комедии про детей и их родителей и еще что-нибудь сказочное в «тридэ». Монстрам, привыкшим всю жизнь пугать, такая перспектива ожидаемо не понравилась. То есть вопрос «кому это выгодно» для любого более-менее сносно-го сыщика тут даже не стоит,



Don't you dare! You'll end up feeling sorry for me and then I'd have to destroy you!

Игра очень комфортная: здесь можно гибко настроить сложность, включив по желанию помощь и подсветку активных точек.

осталось только выяснить, как там все-таки журналистка.

Кино без границ

Ответ придется искать на протяжении шести глав, и за это время Лиз и Дэн (мы играем попеременно то за одного, то за другого героя) переживают такое, что их коллеги из «Экспресс-газеты» удавились бы от зависти галстуком Максима Галкина. Градус идиотизма здесь находится вполне на уровне Ranaway (что скорее хорошо), но и тонкостью Broken Sword — главной игры про приключения непутевых журналистов — испанцам блеснуть никогда особо не получалось (что скорее плохо).

Но и здесь есть прогресс: если в прошлых работах Pendulo Studios сюжет часто провисал, то в The Next Big Thing все выглядит предельно собранно и динамично, без унылой беготни туда-сюда. В течение одной главы мы успеем напоить дроида, избавить вампира от комплекса неполноценности, разбить машину жены босса и стать подопытным кроликом для ученого, который в результате своих научных изысканий превратился в муху.

За время игры Дэн встретится с ожившей мумией египетской царицы и влюбленным в нее оракулом (тот общается с нами методом тенеграфии), станет музой для поэта-мазохиста и научится фокусам у робота. Лиз не отстает: ей предстоит

сбежать с огромного цеппелина и даже побродить по собственному подсознанию, общаясь с самой собой, родными сестрами и Дэном. Тот, кстати, в ее голове представлен в образе одетого в шкуры неандертальца (она ведь считает Мюррея глупым и недалеким мужланом).

Помимо комедии положений, здесь есть и остроумные, необычные диалоги (сестра Лиз во время разговора озвучивает все знаки препинания), и целый парад кинопародий. Всегда неравнодушные к Голливуду испанцы в The Next Big Thing оттянулись по полной. Здесь есть депрессивный эмо-робот, пародирующий знаменитый монолог Рутгера Хауэра из Blade Runner. Уже упомянутый ученый, превратившийся в жужжащее насекомое, отсылает к герою Джеффа Голдблюма из хоррор-классики Дэвида Кроненберга «Муха». А блед-

ного комплексующего вампира, не уверенного, что он может кого-то напугать, зовут Кайдановский (если кто-то подумал про «Зеленого шершня» Гондри, то ответ неверный — это отсылка к герою «Сталкера» (фильма, а не игры).

Испанцы, со свойственной им южной непосредственностью регулярно напоминают всем, что смотрели Тарковского и Кроненберга, но еще чаще — признаются в любви к Broken Sword. Дэн и Лиз недолюбливают друг друга, спорят и обзываются (хотя Лиз вполне готова спорить и сама с собой), но мы-то все прекрасно понимаем. Испанцев явно прет от самих себя, поэтому они с настойчивостью резидентов «Комеди Клаба» используют любой повод, чтобы похихмить. Даже старые шутки с интерфейсом и то в строю. Поэтому если вы захотите выйти из игры, то этот



Stop thinking about it and take action!

Помимо прочих киногероев, здесь можно встретить семейку Адамс, Человека-невидимку и всадника без головы.

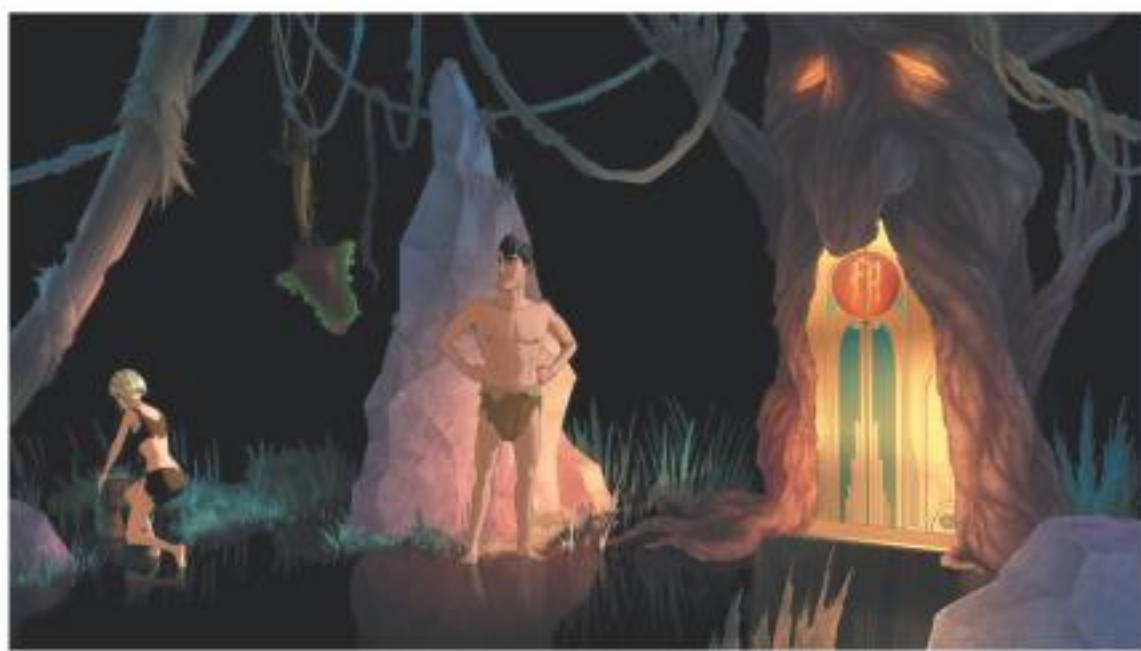
процесс будет сопровождаться разнообразными комментариями в диапазоне от «мне нужно выйти, чтобы обновить свою страницу в Facebook» до «я бы еще посидел поиграл, но мой геморрой против!».

Испанская эволюция

По механике The Next Big Thing — такой же простодушный вариант Broken Sword. Решение почти всех задач вызывает улыбку: одного дроида Лиз спаивает, другого, испытывающего панический страх перед холодом, запирает в морозильной камере, третьим пытается танцевать танго (хотя делать этого не умеет). А чтобы преодолеть детский страх и войти в пасть крокодила, цепляет на себя медаль за отвагу. Дэн же обменивает у робота волшебный посох, сделанный 5000 лет назад, на обычную би-



Лишь в паре случаев чувство меры и логики подвело авторов: например, трудно догадаться, что за вуду-куклой нужно лезть в картину на стене.



Next Big Thing только выглядит рисованным — у испанцев все в 3D еще со времен первого Runaway.



Pendolo пока еще не выросли из жанра кинопародии, но особо и не волнуются на этот счет.

ту, просто сказав, что этой деревяшке на тысячу лет больше.

Как и раньше, испанцы особенно любят диалоговые загадки, но на этот раз они превзошли сами себя, приблизившись к лучшим образцам LucasArts и Telltale Games. Чтобы стать частью экспериментов профессора Флая (тот самый ученый-муха), мы должны в несколько заходов убедить его, что пышущий здоровьем успешный спортивный журналист Дэн Мюррей — асоциальный психопат, которому осталось жить пару недель. А для этого, в свою очередь,

придется плодотворно пообщаться с похожим на горбуна из Нотр-Дама позтом-мазохистом.

А вот чего никогда не было у Pendulo Studios — так это заумных головоломок. Напрягать голову здесь особо не нужно: игра не избежала всеобщей тенденции на упрощение и выглядит даже легче, чем любая серия Runaway. Почти все решения лежат на поверхности, но благодаря чувству юмора и нездоровой выдумке авторов вы никогда не заскучаете и не подумаете, что происходящее примитивно.



Вообще, The Next Big Thing трудно критиковать — авторы, кажется, предусмотрели все. Только вы подумаете, что ситуация выглядит натянуто и нелогично (почему, например, схваченной Лиз спокойно разрешают гулять по комнатам, где на виду лежат пистолеты и усыпляющие стрелы?), как выяснится, что это часть хитроумного плана. Решите, что игре не хватает неожиданных ситуаций и необычных загадок, как герои-

ня начинает путешествие по собственному подсознанию, где участвует в мини-играх, пытаясь подобрать правильную мелодию для танго и попасть ножом в яблоко на голове Дэна неандертальца. Да и вообще — сам факт того, что одни из лучших квестов современности делаются сейчас в стране корриды, фламенко и Пенелопы Крус, накладывает отпечаток: устоять перед их нескромным, напористым и слегка балаганым обаянием практически невозможно. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Весомое пополнение в копилке РС-эксклюзивов: убойная кинопародия от авторов Runaway — с ожившими монстрами, пьющими роботами и комплексующим вампиром по фамилии Кайдановский.

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

Рейтинг

8,5

«Отлично»

ПЛЕЕРЫ RITMIX

Ritmix[®]
moving sound
www.ritmixrussia.ru

NOIZE MC ВНУТРИ!*



**МУЗЫКА
В ДВИЖЕНИИ**

* ИЩИТЕ УПАКОВКУ СО ЗНАЧКОМ



BLADE
GROUP OF COMPANIES

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

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

Илья Янович



HOARD

Жанр
Симулятор Плюшкина
Издатель
Big Sandwich Games
Разработчик
Big Sandwich Games
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, PSP
Сайт игры
hoardgame.com

R&S.ORG.RU

Там дракон над золотом чахнет

Любой состоявшийся в жизни дракон должен иметь как минимум три вещи: неприступный замок со рвом; золото, которое нужно регулярно в этот замок тащить; и принцессу — просто для красоты. В игре **Hoard** драконы уверенно идут к успеху единственным известным им способом — воруя золото и принцесс, чтобы получить за них еще больше золота в качестве выкупа. При этом конкуренцию одной крылатой твари может составить только другая крылатая тварь, умыкнувшая румяную принцессу прямо из-под носа. Вот такая вот правда жизни в изометрии.

Выглядит **Hoard** как помесь стратегии и простой аркады. Дракон летает в изометрии, по нажатию левой кнопки мыши извергает пламя, по нажатию правой — активирует бонус (ускорение, щит, ледяное дыхание и т.д.). Параллельно с ним по карте лета-

ют вражеские драконы, которые тоже не прочь забить свою казну до отказа. Способов ухватить горсть золотых монет множество. Можно жечь поля и мельницы, можно убивать рыцарей, можно, хм, грабить караваны, можно уничтожить волшебную крепость и найти на ее обломках драгоценный алмаз. А можно атаковать королевскую карету и похитить принцессу. Продержите ее в логове определенное время — заплатят выкуп.

Разумеется, основная задача **Hoard** — за отведенные минуты накопить больше, чем драконы-коллеги (хотя есть, например, и режим, где счет ведется только по захваченным принцессам). Поэтому главный ресурс в игре — это время, и правила тут устроены таким образом, чтобы этого самого времени на каждое действие уходило как можно больше. Так, дракон за один раз может унести лишь

небольшой сундук с золотом, при этом если вас ранили (армия или другой дракон), то ваше огнедышащее чудовище тут же бросает все сжатое в лапах добро и автоматически возвращается на базу — подлечиться.

При этом **Hoard** все-таки больше головоломка, чем упражнение на реакцию. Тут нет никаких универсальных способов играть правильно, приходится постоянно шевелить мозгами и принимать по десять решений в секунду. Что произойдет через мгновение — всегда загадка. Пошли жечь город, и вас настиг вражеский дракон. Погнались за вражеским драконом, и в логово пробрался воришка. Отправились карать негодника, и по пути встретили карету с принцессой. Хапнули принцессу — напали на паладина, который ринулся ее спасти. Пока лечи-

лись — ни брошенного в поле золота, ни принцессы, да и вор давно ушел.

Спотыкается **Hoard** на том же, на чем и большинство легкомысленных головоломок: они считают, что одной лишь свежей механики достаточно для того, чтобы выйти из разряда баловства на полтора часа. Нет кампании, нет интересных карт... и вообще — на PSP, где игра появилась на несколько недель раньше, все это смотрится гораздо уместнее. Единственное достойное применение для **Hoard** — мультиплеер с коллегами во время обеденного перерыва: воровать принцесс друг у друга намного интереснее, чем чахнуть над золотом в одиночку. Только в этом случае из симулятора клептомана игра превращается в реально похитителя вашего времени, берегитесь ее! ■



Набрав определенное количество золота, дракона можно прокачать. Чтобы был быстрее, сильнее и выносливее.



Что любопытно, AI-королевство в **Hoard** живет по RTS-законам: строит бараки, тренирует солдат, добывает ресурсы, ставит сторожевые башни.

Кошелек или жизнь



Одна из главных статей дохода в Hoard — похищение принцесс. Но людей крадут не только драконы, да и среди жертв встречаются не только юные деви.

Гай Юлий Цезарь

Великий Цезарь, как известно, всю свою жизнь стремился развивать ораторские навыки, чтобы и армии за собой вести, и римских политиков на свою сторону перемакивать, и народ речами подбадривать. Самым искусным оратором I века до н.э. считался Аполлоний Молон (у которого учился даже сам Цицерон), и Цезарь не упустил случая с ним встретиться. Но по пути попал в плен к пиратам, которые, прекрасно представляя, какая важная птица угодила к ним в клетку, назначили крупный выкуп. Соратники Цезаря собрали деньги, и оскорбленный Юлий, оказавшись на свободе, штурмом взял селение бандитов. Своих обидчиков он распял на кресте, но в знак высочайшего милосердия приказал предварительно перебить им ноги, чтобы те без особых мучений умерли от кислородного голодания.



Ричард Львиное Сердце

Старина Ричард — постоянный гость наших образовательных заметок: такую всесторонне интересную, героически-безрассудную историческую персону еще надо поискать. Кого бы еще выкупали из плена всей страной?

Возвращаясь из Палестины, Ричард попал в заточение к вассалу Леопольда V, а тот передал его германскому императору. За его жизнь потребовали 100 тысяч марок вперед и еще 50 тысяч после освобождения. Среднегодовой доход Англии в те времена составлял, если что, около 70 тысяч. Поэтому в стране пришлось поднять налоги на 25%, но и этих денег не хватило. Тогда мать короля, Алиенора Аквитанская, передала германской стороне еще 200 заложников, чтобы выиграть время. Когда нужную сумму собрали, Ричард оказался на свободе, однако император тут же об этом пожалел и отправил за британским авантюристом свои войска. Впрочем, Львиное Сердце был уже далеко.



Мигель Сервантес

Сервантес был не только автором «Дон Кихота», но и солдатом испанской короны, а также известным искателем приключений, из-за чего не раз чуть было не лишился жизни.

Однажды, проплывая на хилой галере у берегов Алжира, Сервантес нарвался на пиратов, был ранен и, будучи на волоске от смерти, попал в плен. Писателю было около 30 лет, до выхода «Дон Кихота» оставалось еще 24 года. В качестве выкупа пираты попросили 2000 дукатов, что было немалой суммой по тем временам, но его мать смогла собрать ее, и «Дон Кихота» мир все-таки увидел.

Что интересно, похищения во времена Сервантеса считались не просто в порядке вещей, но и были подробно разобраны в юридических актах. Выкуп Мигеля, например, оформлял государственный нотариус.



Maran Centaurus

В ноябре 2009 года сомалийские пираты (как известно, самые активные пираты на планете, ведь делать в Сомали больше нечего) абордажем взяли греческий танкер Maran Centaurus, который перевозил нефть из Саудовской Аравии в США. Обычно жертвами сомалийских разбойников становятся рыбацкие или торговые суда, но гигантская посудина с нефтью на борту стала самой крупной добычей пиратов в истории. Причем сама нефть их, кажется, совсем не интересовала, а вот выкуп они получили рекордный — \$7 млн (на борту находилось 28 человек, в том числе несколько украинцев, никто не пострадал). В последнее время пиратство у берегов Сомали стало принимать массовые масштабы, из-за чего 7 октября 2008 года Совет Безопасности ООН даже принял резолюцию, разрешающую государствам применять ВМС и ВВС для борьбы с пиратами.



✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Милая головоломка про дракона и его обычные драконьи дела: грабеж, поджоги, хаос и похищение принцесс

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Жанр
Квест
Издатель
Telltale Games
Разработчик
Straandlooper
Платформы
PC, Mac, iPhone
Сайт игры
thehectorfiles.com

Кирилл Волошин

Системные
требования
НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 1 Гб,
128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб,
256 Мб видео

rs@igromania.ru

HECTOR

BADGE OF CARNAGE. EPISODE 1 —
WE NEGOTIATE WITH TERRORISTS

Типа крутые легавые

Первый и пока единственный из трех запланированных эпизодов **Hector: Badge of Carnage — We Negotiate With Terrorists** за авторством североирландской студии **Straandlooper** вышел еще прошлым летом на iPhone и iPod touch. И вот спустя почти год **Telltale Games** решили издать его (а заодно и два следующих эпизода) на Mac и PC. Выходцев из **LucasArts** всегда интересовали фрики вроде помешанного на кроссвордах меланхолика-аутиста из **Puzzle Agent**, инфантильного флегматика, разговаривающего с собакой, из **Wallace & Gromit's Grand Adventures** и рестлера-расиста из **Strong Bad's Cool Game for Attractive People**. Толстый полицейский-алкоголик, матерщинник и дебошир, ночующий в камере с бутылкой виски в обнимку, идеально вписывается в эту компанию.

Сами авторы **Hector: Badge of Carnage** во многом напоминают **Telltale Games** в миниатюре

(если брать финансовые и кадровые возможности ирландцев). **Straandlooper** — это такие же едкие и креативные сатирики, которым мало одного формата. Игра про пьющего полицейского Гектора родилась на основе юмористического мультика, который ирландцы выкладывают на своем сайте (к слову, почти все игры **Telltale Games** тоже сделаны на основе мультфильмов или комиксов). Там же можно найти анимационный сериал «Маленькие трагедии» — он, как и игра про Гектора, помечен шильдиком «только для взрослых», но рядом можно найти ссылку и на игру для детей, которую тоже делает **Straandlooper**.

Ядерные копы

Впрочем, после знакомства с **We Negotiate With Terrorists** у любого нормального родителя гарантированно отпадет желание покупать и показывать своим чадам что-либо, сделанное ирландцами, пусть там даже двадцать раз будет написано «для детей».

История о том, как террорист-снайпер захватил заложников в криминальной столице Британии, городке **Clappers Wreake**, а отчаявшаяся (и рдеющая на глазах) полиция в качестве последнего аргумента обратилась за помощью к «плохому» копу Гектору, полна черного юмора, неполиткорректности и шуточек ниже пояса.

Поначалу вообще кажется, что перед нами западный аналог «русских квестов», причем самых экстремальных из них — что-то из творчества питерских **JetDogs Studios** («Ядерные твари») и **VZlab** (диалогия «Ядерный титбит»). Первое же задание, которое ждет проснувшегося в камере Гектора, — найти штаны и вытащить с помощью простите, использованного презерватива скрепку из унитаза. Дальше — больше. «Толстая задница закона» (так сами авторы называют своего героя)

помогает жирной проститутке найти клиента, меняет обкуреного наркомана на резиновую женщину из секс-шопа, устраивает взрыв на складе розовых вибраторов и предлагает подростку заняться эксгибиционизмом. Какой уж тут тонкий британский юмор. Это громкое ржание в прокуренном ирландском пабе!

Игровой процесс тоже во многом напоминает о русских квестах. Никаких хитрых головоломок, механика элементарная: ходим, собираем и применяем предметы, изредка их комбинируем, общаемся с персонажами. При этом встречаются совершенно шизофренические решения — например, нужно засунуть подростка, которого ударили током, под капот машины, чтобы завести ее. А логика порой покрыта густым лондонским туманом: в поисках 25 тысяч фунтов забраться в грязный общественный туалет? Однако.

Клин клином вышибают

Но не спешите их хоронить. Несмотря на все вышесказанное, Hector: Badge of Carnage скорее притворяется плохим квестом, чем является им. Во-первых, логических нестыковок и идиотских комбинаций предметов не так уж и много. Авторы не засоряют инвентарь игрока хламом на первой же локации. С собой у нас будет максимум 5-6 предметов, а некоторые решения вообще не потребуют ничего, кроме чувства юмора. Оказавшись перед сложной системой охранных лазеров, Гектор просто выключит рубильник на стене и пройдет дальше.

Еще больше внимания авторы уделяют диалогам — и вот тут как раз вспоминаются лучшие работы Telltale Games и LucasArts. Диалоговые загадки чудо как хороши. Подбирая правильные реплики в ветвистых беседах, Гектор находит выход из самых сложных ситуаций: например, убеждает двух мафиози отдать чемодан денег ряженному в парик и красную сумочку копу в обмен на вещь, которой у него нет и в помине.

Во-вторых, авторы все-таки умеют рассмешить. Помимо туалетного юмора, у них в заглавнике есть уморительные диалоги, колкие комментарии и забываемые персонажи. Сам Гектор — сгусток прокуренной харизмы: с матом и сигареткой в зубах он все-таки помогает людям, хотя и не всегда этого желает. У такого брутального копа-алкаша помощником, естественно, выступает интеллигентный худенький мужчина Ламберт, который любит принести шефу чай в самый разгар матерного допроса с пристрастием. Смотреть на эту парочку без смеха просто физически невозможно.

Дров в огонь подбрасывают нервный полицейский-снайпер, который постоянно убивает случайных прохожих и кричит вниз коллегам «Сорри!», слепой ценитель порнографии, устраивающий ужин при свечах с резиновой куклой («Если что,

Гектор любит художественные ругательства и угрозы. «Я вырву у тебя голосовые связки и буду их катать по асфальту, пока они не произнесут код!» — вскоре пообещает он этому слепому эротоману.



ты меня не видел!» — просит его Гектор), древняя старушка, отгоняющая всех электрошокером со словами «Прочь, сексуальный маньяк!». Грубо, конечно, но действительно смешно. Во многом еще и потому, что все без исключения персонажи выразительно озвучены (надо слышать, как страстно причмокивает слепой эротоман), а нарисовано все очень стильно и симпатично — туалетным «русским квестам» такой уровень исполнения и не снился.

Самое главное: в отличие от того же «Ядерного титбита», в Hector: Badge of Carnage чувствуется более четкая контркультурная позиция. Straandlooper не ограничиваются пародиями на современную поп-культуру, упоминая все интернет, Джорджа Майкла, музыкальное пиратство, Fallout или порнофильм «Подбривая рядового Райана». Они не просто безучастно рисуют неприглядную картину общества. Славянские проститутки, юный репер, отказывающийся уходить из полицейского участка, пока на него не повесят какое-нибудь преступление (иначе пацаны на районе уважать не будут!), подростки, разрисовывающие памятники, туповатая молодежь, общающаяся исключительно на интернет-сленге, — во всем



этом чувствуется не столько безучастное ржание Дани Шеповалова, сколько искренняя грусть и хлесткая сатира. Ведь требования, выдвигаемые террористом, — это не мешок денег и не вертолет. Он простит уничтожить порноиндустрию в городе, наладить туризм и починить, наконец, главную достопримечательность — городские часы. Hector: Badge of Carnage в этом смысле чем-то похож на вышеназванного террориста. Он груб, саркастичен и явно пахнет перегаром, но при этом делает благое дело — возвращает в жанр квестов то, что у него отняли после смерти серии Leisure Suit Larry.

При этом в одном эпизоде у ирландцев получилось то, что не выходило у наших чернушников в десятках игр, — сделать стильный, прекрасно озвученный и нарисованный квест, который идеально балансирует на грани трэша и осмысленного контркультурного высказывания. Сортирный юмор и сленг тут уживаются с остросоциальной сатирой, хорошими текстами и действительно смешными сценами. С нетерпением ждем, удержатся ли на этой тонкой грани авторы во втором и третьем эпизодах, которые выйдут осенью. ■

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

Дождались?
Идеальный «русский квест» родом из Северной Ирландии — со смешным туалетным юмором и хлесткой сатирой.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★ 7.0
- ГРАФИКА ★★★★★★★★ 8.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★ 8.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★ 7.0

Рейтинг «Мании»: **8,0**
«Отлично»



Жанр

Квест

Издатель

Lace Mamba Global

Разработчик

Cranberry Productions

Платформа

PC

Сайт игры

mamba-games.co.uk/

black-mirror-3the-final-chapter-p-68.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2.2 GHz, 512 MB, 128 MB видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo 2 GHz, 1 GB, 256 MB видео

Black Mirror 3

Кирилл Волошин

Страх мой, зеркальце, скажи

Большие, относительно высокобюджетные квесты в последнее время становятся чем-то вроде группы Scorpions — они, за небольшим исключением (см. рецензию на **Next Big Thing** в этом номере), скучны, бессмысленны, производятся только в Германии и продаются только в России.

Поэтому, когда сиквел блестящей чешской готики **Black**

Mirror попал в руки немцам **Cranberry Productions**, мы схватились за сердце. Первая часть была образцовым переложением в компьютерный формат эстетики Эдгара Алана По — с обязательными в данном случае кровавыми семейными тайнами, старыми замками и древними проклятиями. В **Black Mirror** не повезло старинному семейству Гордонов. Их далекого предка

проклял родной брат Мордред (чехи явно читали мифы о короле Артуре), и с тех пор все Гордоны по мужской линии рождались людьми непростой судьбы: они убивали, трагически гибли сами, сходили с ума, совершали самоубийство. Все потому, что в них пытался подселиться злобный дух Мордредра. Нечто похожее случилось и с героем игры Самюэлем Гордоном.

К счастью, обошлось. Немцы долго запрягали, выдавая вместо ожидаемого публикой готического хоррора молодежный триллер, но в итоге все кончилось хорошо — убийствами, пожарами и кровавыми ритуалами в титульном замке **Black Mirror**.

Войдя во вкус, **Cranberry Productions** спустя год выпустили и третью часть. К нашей



Чем замок лучше избы? Он дольше горит.



Когда в черном лесу Эдриан видит призрак женщины в белом, в **Black Mirror 3** становится по-настоящему жутко.



Эдриан потерял почти всех родных, а любимая девушка оказалась коварной, одержимой злом сестрой. Зато с ним осталась врожденная ирония. И Мордред.



Новичкам здесь не место: в некоторых ситуациях игра тестирует наши знания о родословной семье Гордонов, которые можно получить в предыдущих частях серии.

радости, с молодежным триллером тут окончательно покончено, авторы сделали правильный вывод и решили больше не выходить за пределы фамильного поместья Гордонов.

Черный ворон, черный ворон

Black Mirror 3 продолжает историю ровно с того места, где закончилась вторая серия. Простой американский студент Даррен Майкл с удивлением обнаружил, что он не простой американский студент Даррен Майкл, а Эдриан Гордон, сын Самюэля, последний мужчина в древнем роде. А это означает не только приставку «сэр» к имени, фамильный «Роллс-Ройс» и возможность выгодно жениться на какой-нибудь графине, но и большую ответственность. Ритуал, невольным участником которого стал герой во второй части, закончился пожаром и гибелью практически всех оставшихся Гордонов. Обвинили во всем, понято, Эдриана.

Однако через пару недель какой-то незнакомец вносит крупную сумму, и Эдриана освобождают под залог. Теперь ему нужно собрать доказательства своей невиновности. Правда, ни он сам, ни мы до конца в этой самой невиновности не уверены — периодически на последнего из Гордонов находит что-то странное: то он представляет, как вонзает в глаз собеседнику карандаш, то начинает говорить зловецким голосом, пугая старушек. Так

дух Мордред пытается завладеть телом Эдриана. И чем дальше развивается история, тем сильнее становятся подобные приступы и тем слабее им сопротивляется Гордон.

Такое раздвоение личности героя (сразу вспоминаются Джекил и Хайд!) — главная прелесть третьей части. Играть за человека, который сам не знает, что он выкинет или скажет в следующее мгновение (и при этом остается всегда ироничен), крайне интересно. И уж тем более хочется узнать, какое из двух начал все-таки одержит верх.

Впрочем, и без этого в **Black Mirror 3** саспенса хватает. Не размениваясь больше на мелочи и американскую провинцию, немцы сразу раскрашивают игру в мрачные готические тона, а проливной дождь, вороны на фоне луны и тревожные звуки скрипки отлично тому способствуют. Старинный особняк с катакомбами, маленькая деревенька, морг, кладбище, церковь, заброшенные хижины в лесу становятся идеальной площадкой для новых потрясений. Упавший с фасада замка каменный череп убивает рабочего, гадалка по телефону говорит про смерть, Эдриан лечит детские травмы у психотерапевта, видит в лесу призраков, оказывается в морозильной камере морга в компании несвежего трупа — поклонники оригинала довольны и зловецки улыбаются.

Правда, в полной мере насладиться этой историей мешают некоторые нестыковки и

нелогичности. В погоне за эффектными сценарными ходами авторы кое-где упустили детали, заставляя зрителя то и дело удивленно вскидывать брови: почему, например, выпущенного под залог героя вскоре признают невиновным без его участия, а продавщица в кафе посвящает подозреваемого в поджоге и убийстве в подробности личной жизни инспектора полиции?

Черный ворон, я не твой

В игровом процессе тоже хватает условностей. Как и предыдущая часть (да и почти все немецкие квесты), **Black Mirror 3** страдает острой формой пиксельхантинга: от активных точек на экране рябит в глазах, герой постоянно носит с собой десятки предметов, от чего инвентарь становится чрезмерно длинным и неудобным для просмотра. Только что ставший лордом Эдриан зачем-то тащит в карман грязную банку зубочисток (хотя для начала было бы неплохо понять, зачем это нужно!) и продолжает доставать из широких штанин нажитые непосильным трудом плоскогубцы, штопоры и прочая-прочая, даже будучи схваченным и запертым в морозильной камере морга. Идиоту, который не проверил его безразмерные карманы, отдельный привет.

Как квест — по сравнению со второй частью — игра фактически не изменилась. Немцы все так же пичкают нас в рав-

ной мере как банальностями (собрать бензин в канистру, приготовить зелье по рецепту, починить проводку), так и вполне оригинальными загадками. В одном случае нужно пройти лабиринт, избегая теней, в другом — собрать кости в скелет по фотографии. Как и в сиквеле, периодически действие прерывают наполненные адреналином сцены, в которых нужно успеть принять верное решение за несколько секунд. А вот сложных пазлов с рычагами и плитами по-прежнему мало (и слава богу!), да и те появляются лишь ближе к финалу.

Зато к этому времени становится доступен еще один активный персонаж — девушка Валентина. В некоторых ситуациях не только можно, но и нужно переключаться между двумя героями. Ничего нового, но так получается еще интереснее.

■■■

В такой явно выраженной сюжетной игре все условности, шероховатости и даже головоломки отходят на второй план. **Black Mirror 3** справляется с главной задачей: она достойно, в духе оригинала завершает историю, которая началась еще 8 лет назад. Финал не оставляет шансов на продолжение, но дальше мучить Гордонов было бы совсем бесчеловечно. Мало ли в Англии других семей с фамильными замками? ■

Реиграбельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Дождались?

Третья и, кажется, финальная часть мрачной готической истории о проклятье семьи Гордонов. Не хуже первых двух.

Земплей

★★★★★★★☆☆

Графика

★★★★★★★☆☆

Звук и музыка

★★★★★★★☆☆

Интерфейс

и управление

★★★★★★★☆☆

7

8

9

7

Рейтинг

7.5

«Хорошо»



Один из мощнейших проектов на рынке браузерных игр, «Войны Империй», обзавелся первым апдейтом — «Стражи времени». Мы уже рассказывали об этом проекте в февральском номере журнала, и, возможно, вы успели лично познакомиться с данным представителем жанра стратегий в реальном времени. Напомним вкратце, что собой представляет эта игра, и расскажем о том, что там появилось нового.

«Войны Империй» — идейный наследник таких хитов, как

«Цивилизация» и «Эпоха империй». При этом «Войны Империй» отличаются от соратников по жанру и большей проработанностью игрового мира, и доступностью. В игровом мире сосуществуют, сражаясь между собой, четыре великих цивилизации: Рим, Китай, Персия и Египет. Изначально их возможности были примерно равны, а отличались они с точки зрения игрового баланса незначительно. Пожалуй, из самых явных отличий можно выделить внешний вид и уникальные войска, так что вы-

бор расы чаще всего мог быть обусловлен пристрастием игрока к той или иной военной форме. Апдейт же обновил игровой баланс: теперь у Рима и Китая более слабые единицы войск относительно двух других культур, но их серьезный козырь — дешевизна и быстрое, практически поточное производство. Персия и Египет обладают более сильными и мощными юнитами, которые, впрочем, весьма прихотливы, дороги, да еще и нерасторопны в тренировках. Теперь игроку предоставлено выбирать:

бить количеством или качеством. Брать города огромной толпой неистовых и агрессивных римлян или получить в личное пользование элитный персидский спецназ? И первое, и второе в равной степени может обеспечить вам победу.

Главная действующая сила в игре — герои. У них есть свои изначальные ранги и характеристики, которые, естественно, подлежат прокачиванию. До апдейта герои развивались линейно, почти автоматически и совершенно одинаково, различа-





ясь только экипировкой; теперь игрок волен сам прокачивать своего героя и создавать различные комбинации из четырех основных характеристик. Также появилась возможность улучшения доспехов и оружия героя. Расширен и игровой арсенал: добавлено несколько сетов вещей, дающих бонус, если носить их полным комплектом. Уровень таких наборов можно повышать, пока он не достигнет максимального значения. Само собой, появились новое оружие, свитки, эликсиры и другие полезные в хозяйстве вещи.

«Войны Империй» стоят на трех столпах: война, торговля и религия. Если с последним никаких трансформаций, судя по всему, не произошло, то первые два стали куда масштабнее. Так, в игре появился аукцион. Да-да, настоящий аукцион, где игроки смогут без усталости торговать друг с другом чем душе угодно: от последней потрепанной рубахи и гнутой кочерги, которую кто-то почему-то обозвал мечом, до мощных скиллов, эпических доспехов и прочих разнообразных дубин с гвоздями, одним махом сдирающих кожу со всех бойцов отряда средних размеров. Конечно же, тут есть и своя валюта — «чеки». На них, к слову, можно покупать предметы не только на аукционе, но и в игровой лавке. Таким образом, игрок получает возможность занять в свои руки любую вещь премиум-класса и обрести практически

божественный статус генератора зависти.

После аукциона, где вы накопили кучу припасов и снаряжения разной степени крутости, добро пожаловать на войну. Тут-то вам и представится шанс оценить весь потенциал своих приобретений. Ну а если хитрые торговцы подсунили вам сухую корягу с заточенным камнем вместо топора-долобры, можно жестоко наказать их: например, устроить им засаду, ограбить или вообще стереть поселение мошенников с лица земли.

Но вернемся к войне. Раньше для обороны нейтральной территории ее защитникам было необходимо уничтожить всю армию противника. Теперь их участь стала куда легче. Для отражения вражеской атаки теперь достаточно отстоять свой замок, находящийся в центре поля боя. Появилась возможность спрятаться за крепостными стенами — и более того, доверить им свою жизнь: замки самостоятельно начали выражать свою гражданскую позицию, отравив по четыре башни, которые успешно отстреливают нападающих. Не это ли праздник для пострадавшей от набега стороны? Итак, жизнь атакующих стала намного сложнее. Зато интервентам придется намного тщательнее готовиться и продумывать тактику, что, согласитесь, повышает спортивный интерес. Да и награды за войну заметно увеличились. Например, по ее

ВВЕДИ КОД – ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

IM5mJ-N4dS

- ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ПОДАРОК, НЕОБХОДИМО:**
1. ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬСЯ В ИГРЕ «ВОЙНЫ ИМПЕРИЙ» НА САЙТЕ EMGAME.RU (ЕСЛИ ВЫ ЕЩЕ НЕ ЯВЛЯЕТЕСЬ ИГРОКОМ)
 2. ВВЕСТИ ЛОГИН И ПАРОЛЬ
 3. ЗАЙТИ В «ЛИЧНЫЙ КАБИНЕТ»

ВНИМАНИЕ! КОД АКТИВЕН ДО 30.06.2011Г.

результатам все игроки получают бонусы к приросту ресурсов в зависимости от количества захваченных территорий, а это весьма аппетитная «морковка».

Если вам хочется отдохнуть от торговли и PvP-сражений, то следующий пункт дополнения вас точно обрадует. В игре появился огромный пятидесятиуровневый инстанс. Тут вам предложат множество квестов, систему достижений, эпические награды и возможность зверской расправы над боссами. Пройдя подземелье, вы получите награду, которую можете оставить себе или пустить с молотка на аукционе.

И последнее приятное нововведение в списке — это переделанное меню. Разработчики уверяют, что пользоваться им стало куда удобнее, чем в первой версии.

Одновременно со стартом дополнения был открыт новый сервер Лю-бэй. В честь его запуска издатели провели конкурс с ценными призами, среди которых присутствовали: Apple iPad Wi-Fi 3G 32GB, ноутбук Dell Alienware M11x, жесткие диски и флэшки. Заметим, что это не первая и не последняя подобная акция. Так что, если вы не успели принять участия в конкурсе, то для вас все впереди.

В целом, обновление «Стражи времени» сулит игроку боль-

ший простор и свободу жизни в мире «Войны Империй», несмотря на определенные усложнения игрового процесса. Но, согласитесь, чем труднее дается победа, тем она слаще.



RUSH'N ATTACK

EX-PATRIOT

Лет ми спик фрoм май харт

В 1985 году Konami выпустила суровую аркаду **Rush'n Attack**, уже в названии которой слышались отголоски холодной войны (попробуйте быстро произнести его вслух — и все поймете), а на оригинальной обложке за главным героем полыхал собор Василия Блаженного. В 2011-м нашему вниманию предлагается созданный на современном движке ремейк похождения спецназовца с ножом — играть в него попроще, но клюквы здесь, пожалуй, еще больше.

Сюжет закручивается вокруг Тунгусского метеорита, а вернее, минерала улиссиума, найденного на месте его падения. Наш герой по имени Сид Морроу отправляется вызволять агента ЦРУ, который что-то там про этот улиссиум пытался выяснить, а в итоге попал в плен к русским на пятнадцать лет. Морроу носит на лице платок, чтобы никто не догадался, что он шпион, но работает из рук вон плохо и еще до начала игры попадает в тюремную камеру. Собственно, игроку предстоит помочь Сиду сбежать

из тюрьмы, обыскать секретную лабораторию, в которой ставят опыты над американскими солдатами, и предотвратить запуск мощной ракеты (если Нэйтан Спенсер из **Bionic Commando Rearmed** подаст на Морроу в суд за плагиат, лично мы не удивимся).

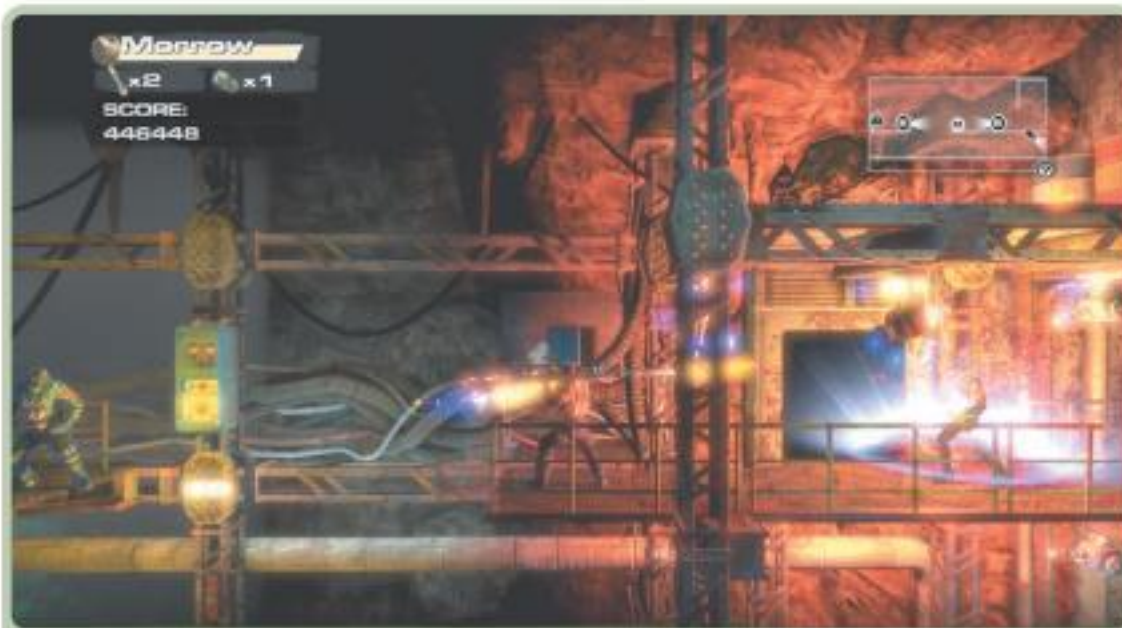
В отличие от своего почтенного предка, который позволял игроку действовать довольно нагло, **Ex Patriot** пытается быть эдаким двухмерным **Batman: Arkham Asylum**. Здесь нужно подкрадываться к врагам со спины, падать им на головы с потолка и по возможности тихо провонять в мир иной. Процесс довольно однообразный, никаких апгрейдов нет, огнестрельное оружие, которое можно отбирать у врагов, вмещает до обидного мало патронов. Единственная отрада — комбо, которые можно разучивать за очки и которые помогают разделаться с потревоженными врагами, чтобы те не успели поднять на уши коллег.

Однако для русскоязычного человека все это отходит на второй план, стоит ему только увидеть надпись на стене камеры Морроу, которая гласит: «УТОЛЯТЬ ЖАЖДУ АНДРОПОВКА». Этот и подобные ему слоганы (не удержимся и приведем еще один — «НЕПРОХОДИМЫЙ ДУРАК») встречаются на стенах будут достаточно часто, чтобы перестать шокировать в какой-то момент. Привыкнуть можно будет и к советским агитационным плакатам, развешанным в тюрьме тут и там. Но нельзя будет привыкнуть к русскому языку, на котором кричат вражеские солдаты, отчасти потому, что порой они откровенно матерятся. И уж совсем неожиданным будет услышать в тюремном репродукторе речь Дмитрия Анатольевича Медведева, посвященную заботе о ветеранах, — в сибирских застенках о

них, видимо, заботятся с особым трепетом. Только сильные духом оправятся после такого потрясения и смогут пройти все три уровня **Ex-Patriot** до конца, что, впрочем, вряд ли займет больше трех вечеров даже у самых невезучих игроков.

Конечно, удовольствие можно растянуть, пытаясь заработать максимум очков: их дают, если удалось избежать лобового столкновения с жертвой, однако к середине отлов охраны превращается в совсем уж монотонное занятие. В паре мест придется вспомнить, как прыгают в аркадах по платформам, кое-где нужно бежать под шквальным огнем, забыв про конспирацию, местами можно убивать овчарок, — но большую часть времени игра предлагает нам медитативное ползание по тоннелям, педантичный сбор 36 кристаллов улиссиума и постоянное нажатие на кнопки, открывающие двери и запускающие механизмы. То есть ничего особенно увлекательного.

Был в эпоху правовой безнормативности такой двухмерный платформер — **Doom 2D**, пародирующий понятно что. **Ex-Patriot** очень на него похож в своем желании быть двухмерной, упрощенной версией **Splinter Cell** или **Arkham Asylum**. Увы, разработчики почему-то считают, что из 2D-игры по правилам хорошего тона непременно нужно убрать все сложные элементы, и в итоге получают довольно-таки обезжиренный, примитивный и однообразный продукт. При живом-то **Shadow Complex** надолго задерживаться в таких играх как-то не хочется. Разве что ради «УТОЛЯТЬ ЖАЖДУ АНДРОПОВКА». ■



Ex Patriot похожа на стереотипную русскую невесту, поставляемую западными брачными агентствами: красивая, глупая, зато в шапке-ушанке.



Некоторые комбо почему-то работают через пень-колоду — так, перекинув врага через перила, вы можете не убить его, а всего лишь скинуть на уровень ниже. Очень неудобно.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Неплохо задуманная, но короткая аркада про победу холодного оружия над огнестрельным, способная вызвать у россиян либо искренний смех, либо искреннее негодование своим набором стереотипов.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

DARKEST HOUR

A HEARTS OF IRON GAME

Гнутся шведы

Знатки сетевых шутеров, услышав название **Darkest Hour**, наверняка начнут судорожно вспоминать, где же что-то такое они уже слышали. Не напрягай-

тесь: это такой хороший мод для **Red Orchestra**, посвященный Западному фронту. А поскольку подзаголовок нового продукта **Paradox** гласит «a Hearts of Iron

game» (то есть игра на технологии, механике, идеях и правилах понятно какого варгейма — причем в основном второй части), можно было предположить, что это тоже углубление про фронт союзников. Но все оказалось гораздо сложнее. **Darkest Hour** — игра про все сразу. Весь земной шар, все нации, полвека (1914-1964) против 12 лет в оригинале и 29 лет в аддоне. От Первой мировой до холодной войны. Все здорово, но **Hearts of Iron** от этого не перестала быть игрой, в которую все уже наигрались до отвала.

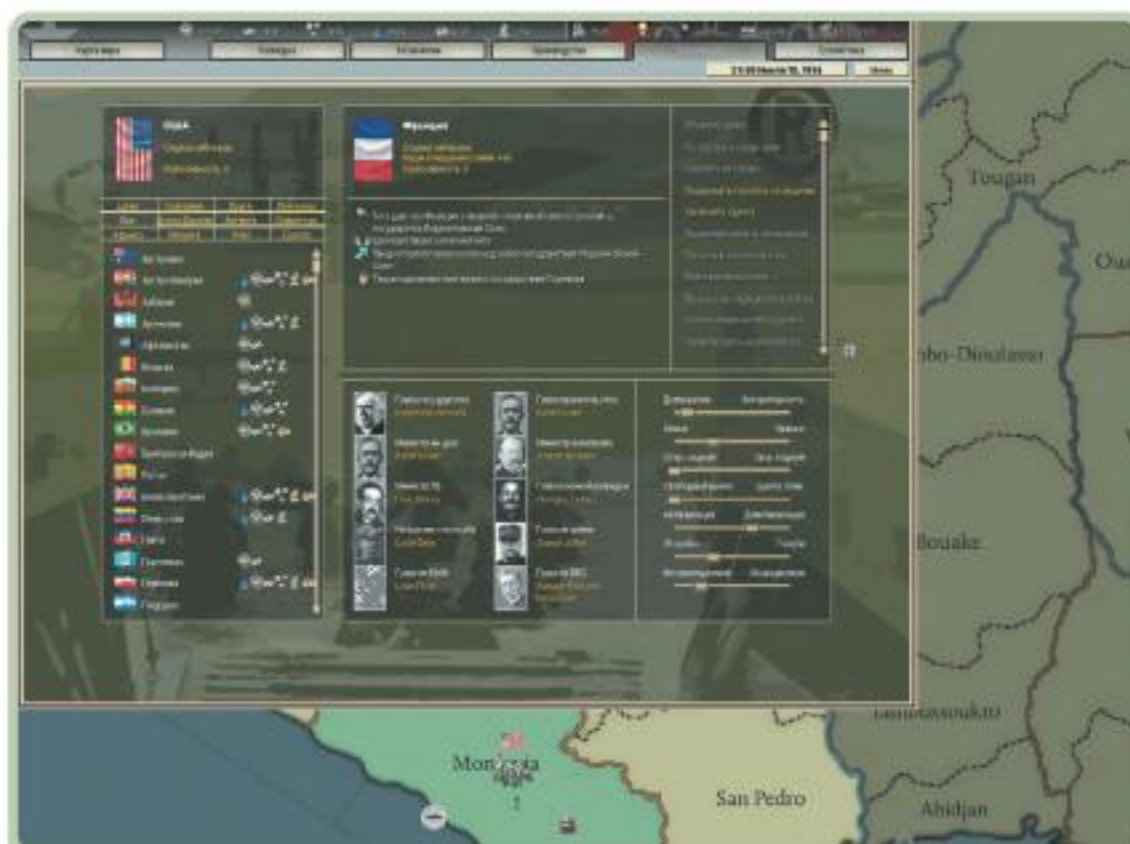
Хотя нельзя не признать, что от гаргантюанских размеров темп и тактика среднестатистической партии изменились. По сути, любая глобальная стратегия, какой бы глубокой, проработанной, социально-экономической и дипломатической она ни была, в глубине души всегда про то, как вы, расставляя по карте фигурки солдатиков, решаете, с какой стороны напасть. В **Darkest Hour** этому, несомненно, увлекательнейшему занятию предшествует шпионаж. Но не точечный, как раньше, а глобальный — просто потому, что игра не скована такими жесткими временно-политическими рамками, как прежде, да и в глобальном смысле свободы тут побольше: завоевать может кто угодно и кого угодно. Только вот завоевывать стало сложнее. AI стал хитрее, и пусть порой его тактические решения граничат с читерством (кажется, он знает про вас абсолютно все), но вопросов такое поведение не вызывает. Это же варгейм, причем варгейм в реальном времени, в

конце концов. Серьезный бизнес!

От **Darkest Hour**, в принципе, может получить удовольствие даже тот человек, которого от **Hearts of Iron** уже тошнит, главное — усвоить два правила. Первое: играть нужно за Америку. Не слишком просто, не слишком сложно, есть время на хорошую подготовку, но для победы необходимо использовать и флот, и пехоту, и авиацию. Да и у границ никто не топчется, разве что мексиканцы на юге подозрительно покручивают усы. Второе правило: не напрягаться вплоть до 50-х, проскочив ту скучную часть со Второй мировой, обмусоленную в **Hol 2**, побыстрее.



Но это, конечно, крайние меры. Проще смириться с мыслью, что **Paradox** — издательство, не так уж много лет назад ассоциировавшееся с «правильным хардкором», — теперь неумело работает даже в собственной нише. В одну **Victoria 2** сто лет играть не будешь, третья часть **Hearts of Iron** как будто бы и не выходила, а до всех прочих военно-стратегических дел шведы даже не ниспускаются лично: **Darkest Hour** собирали фанаты, которые, конечно, знали, что нужно конкретно им, но до тех, кто пока еще не играет в варгеймы, или тех, кому надоело годами ковыряться в одном и том же, дела им нет. Сделанная по тому же принципу и равно с тем же заголовком, что и прошлогодняя **Arsenal of Democracy**, **Darkest Hour** оказалась ничем не лучше ее. ■



Интерфейс, по наглядности и удобству способный конкурировать разве что с квартальным отчетом в Excel, конечно, никто не переделал.



Если внимательно следить за информационной строкой внизу экрана, можно заметить, что в начале XX века объявляли войны и заключали союзы буквально каждый день.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Расширенное и дополненное издание хорошей глобальной стратегии. Проблема в том, что ей уже пошел седьмой год.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★ 2.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

RED FACTION BATTLEGROUND

Берегись экзоскелета

Судя по всему, компания THQ некоторое время назад сознательно задалась целью выдать из серии **Red Faction** все, чем она привлекала интерес игроков, и теперь воплощает план в действие. Едва-едва в **Guerilla** проклюнулась по-настоящему интересная концепция — воз-

можность разрушить до основания *любое* здание на карте (разрушения всегда были ключевой особенностью серии, просто до третьей части с ними отчего-то не ладилось), как в **Armageddon** нас уже загоняют в застенки и строго-настрого запрещают ломать то, что не предусмотрено

сценаристами. Аналогичным образом в THQ почему-то решили продвигать новую игру при помощи камерного изометрического экшена про технику, разрушать в котором можно разве что жалкие бочки и резервуары.

Итак, знакомьтесь — **Red Faction: Battlegrounds**, двухстиковый (т.е. левым движемся, правым стреляем) экшен, где на крохотных аренах в бою сходятся различные единицы техники, знакомые по играм серии, от багги до двуногих роботов. Одиночного режима **Battlegrounds** фактически лишена — асоциальному игроку предлагается ряд тренировочных миссий, в рамках которых он может познакомиться с местом действия, транспортом и дополнительным оружием (на каждой машине есть пушка, но на поле периодически появляются разнообразные мины и бомбы). Проходя эти миссии, посвященные либо сбору флагов на время, либо отстрелу мишеней/выживанию, мы зарабатываем новые ранги, которые открывают транспорт и апгрейды оружия для сетевой игры. Однако новые уровни можно получать и в мультиплеере, так что однообразный тренинг можно бросить и, разобравшись с простым управлением, сразу идти в сетевое лобби.

Настройки матчей минимальны, режимы предсказуемы (**Deathmatch**, **Capture the Flag**, **King of the Hill**) — ничего лишнего, ничего отвлекающего от бойни машин. Кажется, что через несколько секунд окончательно выяснится, кто же сильнее — самоходная ракетница или шагающий робот с пулеметами. Но, к сожалению, выясняются совсем дру-

гие вещи. К примеру, что изометрический угол обзора в сочетании с камерой, отдаляющейся от поля в стремлении охватить взором сразу всю арену, часто не дает нормально разглядеть происходящее. Или что тактических возможностей в игре до обидного мало: машины различаются по осям «побыстрее» и «попрочнее», а все хитрости сводятся к умению вовремя взорвать сингулярную бомбу, которая засасывает проезжающего мимо противника в черную дыру. Больше никаких тонкостей — знай себе вращай стиками в разные стороны и отпускай курок лишь тогда, когда надо охладить оружие.

Ну а с разрушаемостью, как уже упоминалось выше, все плохо. Специальный бонус восстанавливает уничтоженные детали арены, а терпеливые игроки быстро выучивают, что и с какой силой взрывается, и просто стараются не проезжать мимо этих ярких коробок и бочек.



Battlegrounds могла бы стать отличной игрой для вечеринок, если бы в ней было побольше хитрых мин, побольше запутанных коридоров на аренах, а также больше различий между транспортом. Конечно, нельзя многого хотеть от спин-оффа, призванного помочь немного скоротать время до релиза основного хита. Но на что в таком случае рассчитывала THQ — тоже непонятно, потому что ни одному нормальному человеку дольше двух-трех часов за **Battlegrounds** сидеть не захочется. ■



Battlegrounds на каком-то подсознательном уровне пробуждает воспоминания об изометрических гонках времен Pentium i386 — пожалуй, это одно из немногих ее безусловных достоинств.



Окружение хорошо детализировано, но в данном случае это не комплимент: за завесой спецэффектов бывает трудно увидеть собственно машинки.

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Проходная аркада из разряда тех, что помогают скучающим менеджерам коротать время на работе. По недоразумению вышла не на флэше, а на домашних консолях.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

FANCY PANTS ADVENTURES

Паркур в штанах

Fancy Pants Adventures можно заносить в учебники как образцовую success-story инди-разработчика. Для этой игры все начиналось вполне себе невинно: в 2006 году независимый разработчик Брэд Борн в свободное от основной работы время создал простенький платформер на флэше, посвященный приключениям сорвиголовы в модных штанах. Игра в рекордные сроки обрела феноменальный успех, сравнимый с **Yeti Sports**, а полученные награды и теплые отзывы пользователей вдохновили Борна на создание

продолжения. В 2008-м вышла **Fancy Pants Adventure: World 2**, в которой все стало лучше ровно в два раза. Спустя год Брэд официально анонсировал **World 3**, однако тут подоспели инвесторы из **Electronic Arts** и сделали Борну предложение, от которого тот не смог отказаться, — выпустить третий эпизод на консолях, а заодно портировать туда же два предыдущих. И хотя в результате новые приключения стали платными, свои \$10 игра отработывает на все 110%.

Сложно объяснить, чем так хороша **Fancy Pants Adventures**.

На первый взгляд — это самый обычный платформер, в котором нет ни одной новой идеи. Мы носимся по уровням, прыгаем на головы врагов да собираем завитки (местные аналоги игровой валюты наподобие монеток из **Super Mario Bros.** или колец из **Sonic the Hedgehog**). Однако к игре натурально прилипаешь после первого же кульбита главного героя. Пластика и анимация движений тут не хуже, чем в **Mirror's Edge**, а когда обладатель оранжевых штанов разгоняется до первой космической скорости, начинаешь буквально слышать шум ветра в ушах. В лучших традициях походов известного синего ежа, уровни состоят из множества трамплинов, ухабов и петель, поэтому как минимум треть игры вы проведете либо в воздухе, либо вверх тормашками.

Затяжные прыжки здесь сопровождаются эффектными переворотами в воздухе, так что издалека **FPA** выглядит как настоящий симулятор паркура. Несмотря на то, что проект завязал с флэш-технологией и переехал на HD-экраны, **FPA** сохранила свою словно нарисованную от руки графику и некоторую кустарность в визуальном стиле. Сочные пейзажи здесь частенько сменяются абстрактными полотнами, а декорации мелькают с пугающей быстротой: то мы лихо скользим по морю, окруженные золотым песком и размашистыми пальмами, то оказываемся в пчелином улье, а то вообще бежим по одному из полотен Кандинского. Особую пикантность **Fancy Pants Adventures** придает щепотка сумасшествия и фирменного абсурдного юмора в

духе **Earthworm Jim**. В качестве антагониста здесь выступает пузатый пират с бородой-радужой, а среди боссов присутствует Злой Пингвин, который уверен, что он на самом деле Злой Бык.

Проблема **Fancy Pants Adventures** в том, что ей в какой-то момент надоедает быть просто хорошим платформером и она дает герою в руки оружие. Во второй половине игры приходится не просто скакать по головам противников и на бешеной скорости курсировать по уровням, но и размахивать большим желтым карандашом. С появлением оружия **Fancy Pants Adventures** вдруг стареет лет на пятьдесят, выходит на пенсию и вместо лихих пробежек предлагает неспешные прогулки в парке: неуклюжая боевая система мало того, что жутко раздражает своей бестолковостью, но и здорово тормозит ваше продвижение по уровню. А ведь именно в скорости и простенькой, но зрелищной акробатике сильная сторона игры, и именно ее разработчики зачем-то сильно урезали ради вялых танцев с карандашом.

■ ■ ■

Fancy Pants Adventures, оказавшись под крылом **Electronic Arts**, ничуть не растеряла оригинальный пыл. Да — то, что раньше Брэд Борн делал для игроков бесплатно, теперь стоит настоящих денег, но это вполне компенсируется тем, что в игру теперь можно играть не согнувшись в три погибели за компьютером, а вальяжно расплывшись на удобном диване. ■



Некоторые декорации промелькивают почти мгновенно — например, этот кусочек с ульем проходите за пару секунд.



В кооперативном режиме махать оружием становится чуть веселее. Но акробатика все равно удаётся игре лучше.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Лихой платформер ручной сборки. Прекрасно выглядит, интересно играется, мало стоит — что еще нужно для счастья?

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

THE TINY BANG STORY

Самосад

Российский квест мертв. Речь не только о пресловутом туалетном поджанре, но и о всех играх жанра в целом. В России больше не делают новых «Сублюструмов», «Братьев-пилотов», «Дилемм», «Архивов НКВД», квестов по Стругацким и даже по Донцовой.

Остались лишь несколько питерских интеллигентов в инди-секторе со своими концептуальными упражнениями (см. недавний **G1Deon: Towards God** и 20-минутный **Process** от одного из авторов **Sublustrum** Дениса Тамбовцева), да иногда выходят детские квесты по фильмам. Все остальные дружно ушли в казуалки, социалки и онлайн. Там нынче и мрачные питерские мистики из **Phantomery Interactive**, и питерские же экстремалы из **Jetdogs Studios**, сменившие гной и мат «Ядерных тварей» на сладкий елей «Анабелей».

Но вот что интересно: на казуальном рынке в итоге образовалось такое столпотворение, что некоторым там уже становится тесно — и они пытаются делать что-то

более интересное и оригинальное. Вот, например, двое калининградцев, создав студию **Colibri Games** (раньше они работали в крупной казуальной компании), решили соединить в своем проекте **The Tiny Bang Story** трехкопеечную механику hidden object (поиск предметов), пазлы, мини-игры и художественный стиль в духе **Samorost**. Получилось столь необычно, что еще до релиза игру включили в число участников IGF 2011.

К творчеству чешского художника Якуба Дворски отсылает уже первый кадр игры — мы видим маленькую уютную планету, которой грозит опасность. Но если герою первого «Самороста» удалось спасти свою землю, то в **The Tiny Bang Story**, кажется, случилось непоправимое: комета сбила курсирующий рядом естественный спутник, и почти вся планета разлетелась на кусочки. Теперь нам нужно найти и собрать их заново.

Как и Дворски, калининградцы рисуют причудливый трогательный мир с налетом абсурда. Он похож

на детские фантазии. Спутник, ставший причиной катастрофы, на самом деле оказывается футбольным мячом. А поверхность планеты заставлена необычными механизмами, среди которых можно встретить вполне обычные огромные бутылки, чайники и башмаки, лифт или железнодорожное депо.

Как и в «Саморосте», этот мир интерактивен и полон живых деталей вроде летающих повсюду колибри. Простым кликом курсора мы можем взаимодействовать с тем, что видим на экране: ловить птичек (так можно активировать подсказку), открывать дверцы и крышки всевозможных сооружений, ящиков и шкафов, приводить в движение какие-нибудь шестеренки или просто трогать перетянутые через весь экран провода, чтобы они заколыхались в такт.

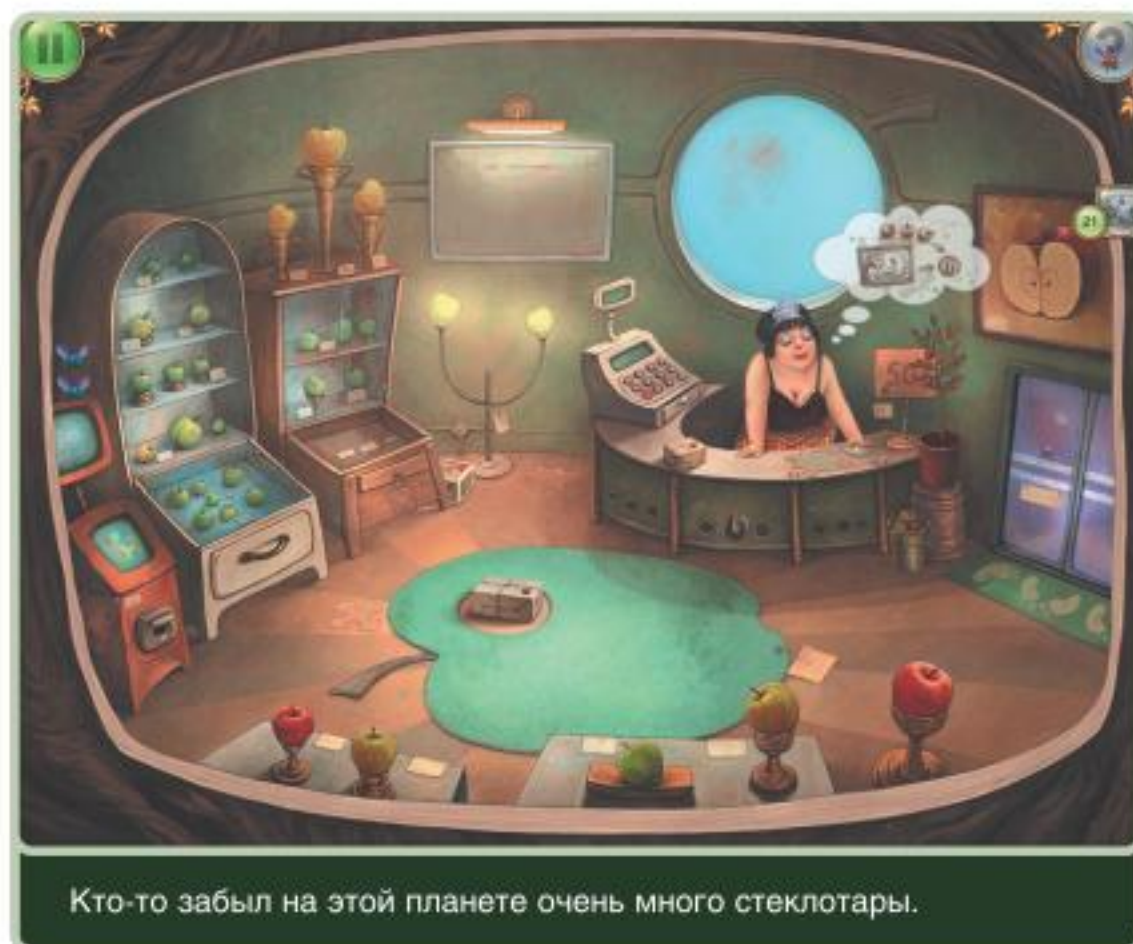
Но главная цель всех манипуляций курсором — поиск предметов. Изначально нам доступна только одна не пострадавшая от взрыва область. Собрав там все осколки планеты и заново сложив из них следующую часть территории, мы перемещаемся в новое место, где снова ищем и собираем. И так нужно обогнуть всю планету.

То есть на первый взгляд это типичная hidden object жвачка: обследуя в каждой главе несколько локаций, мы собираем заданное число предметов, которые авторы усиленно прячут в окружающих интерьерах. Причем искать приходится не только кусочки планеты. Чтобы продвинуться дальше и перейти на новую территорию, где спрятаны следующие части, нужно последовательно активировать все эти механизмы, открывать сундуки, чинить лифты, пускать по рельсам паровозики и т.д. А для этого приходится искать ключи, всякие шестеренки, свечи, гаечные ключи, бутылочки и прочие недостающие детали.

Простого сбора предметов недостаточно — сам процесс запуска, починки, ремонта и прочие активные действия обставлены как мини-игры и пазлы. Набирается их в итоге много. Правда, ничего заумного нет. В основном нам предлагают многочисленные вариации пятнашек (собрать картинку из частей) и «водопроводчика» (провести линии из точки А в точку Б). Еще встречаются загадки типа «разложи предметы по цвету в ряд или в линию», «собери паровозик из отдельных частей», «запомни, какие символы показывали, и повтори!», «найди каждой цифре пару» (римской шестерке, вы удивитесь, будет соответствовать шестерка арабская).

Впрочем, попадаются и маленькие шедевры. Иногда придется опробовать на местных компьютерах и игровых автоматах древние скролл-аркады (например, провести кораблик через препятствия к финишу), и каждый раз — это очень азартное и непростое развлечение.

Конечно, даже по меркам «Самороста» **The Tiny Bang Story** может показаться игрой примитивной. Пазлы и мини-игры за редким исключением слишком просты и слишком часто повторяются. Здесь тестируют не ум, а внимательность и реакцию. Но, когда запускаешь игру, жаловаться как-то не хочется — срабатывает магия волшебного мира, придуманного авторами. Кликать курсором по необычным красочным пейзажам под чудесные гитарные переливы и решать незатейливые загадки — этот процесс быстро превращается в целебный сеанс медитации и релаксации, от которого совсем не хочется отказываться раньше времени. ■



Кто-то забыл на этой планете очень много стеклотары.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Русский «Саморост» — с казуальной механикой и волшебной атмосферой.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

CARGO!

THE QUEST FOR GRAVITY

Остров невезения

Основатель **Ice-pick Lodge** Николай Дыбовский однажды заявил, что у студии есть творческое кредо — каждая следующая игра должна быть полной противоположностью предыдущей. Если «**Мор. Утопия**» была целиком построена на диалогах, то в «**Тургоре**» разговоры сведены к минимуму. И если «Тургор» представлял собой серьезную, глубокую историю, то **Cargo! The Quest for Gravity** изна-

чально задумывалась как сумасшедшая веселая аркада в духе **Rayman Raving Rabbids** или **LittleBigPlanet**.

Вопросы на предмет сумасшествия отпадают уже по окончании вступительного ролика, в котором толпа толстых лысых карликов нечаянно сбивает ваш летучий корабль. Таков жестокий постапокалиптический мир **Cargo!** — после второго Всемирного потопа от земли осталась

лишь пара островов, которые боги заселили новой расой. Единственная цель в жизни лилипутов — получать удовольствие всеми возможными способами. Главная героиня как раз везла им необходимые для этого товары, когда в ее судно случайно угодили фейерверк. От корабля остались догорающие обломки, а весь груз парит в стратосфере, поскольку боги зачем-то заметили уменьшили гравитацию.

Но не все потеряно: силу тяжести можно выкупить у высших сил обратно, используя в качестве валюты радость карликов. Благо развеселить их не так уж трудно. Можно просто дать хорошего пинка — и жирная тушка отправится в полет со счастливым хохотом. Можно собирать разбросанные тут и там ноты, чтобы получить зажигательную мелодию. Можно прицепить лилипутов к хвосту своего транспортного средства и прокатить от души — высокую скорость и крутые повороты они любят не меньше фанатов **Need for Speed**.

К сожалению, извлекать из лилипутов веселье постоянно что-то мешает. То на рухнувшем с неба айсберге прилетает колония пингвинов, которые принимают давить ваших маленьких друзей. То сами карлики, которым боги забыли встроить инстинкт самосохранения, начнут прыгать во все еще крутящуюся турбину рухнувшего корабля. Чтобы количество пузатых энергоносителей не сократилось до минимума, вы вынуждены в спешном порядке реагировать на экстренные ситуации — давить пингвинов на машине, закрывать сеткой турбину и раз за разом выручать карликов из неприятностей.

Дополнительной сложностью является вопрос передвижения: чтобы добраться до указанной точки, зачастую требуется отыскать чертеж и собрать из валяющихся вокруг обломков очередной ездящий, плавающий или летающий пепелац.

Безумный мир **Cargo!** мог бы послужить фундаментом для самых разных развлечений — как, например, в свое время послужили безумные кролики. Увы, **Ice-pick Lodge** нечего предложить, кроме постоянных метаний по островам и катания карликов. Попытки как-то разнообразить процесс (например, превратив океан в гигантский каток или предложив музыкальную мини-игру) спасают ситуацию минуты на две-три, не больше.

Мало толку и от возможности самостоятельно собирать транспортные средства на манер конструктора **LEGO**. Какой смысл, если образцы в чертежах уже представляют собой оптимальное решение, которого можно добиться с помощью имеющихся деталей? В итоге в игре, посвященной разного рода развлечениям, содержание веселья оказывается критически низким — даже с учетом короткого времени (вы спокойно уложите часа в четыре).



Я честно перечитала все пресс-релизы и анонсы по **Cargo!**, но нигде не нашла упоминаний о детях младшего школьного возраста. А жаль. Им бы яркая, шумная и несложная игра наверняка пришлась по вкусу. Запиши **Ice-pick Lodge** свое творение в соответствующую возрастную категорию — и никаких вопросов бы не возникло. ■



Гонки по льду — самая увлекательная мини-игра. Опасайтесь скользкой поверхности, пингвинов на трассе и соперников-камикадзе с бомбами за спиной.



Звуковое сопровождение **Cargo!** великолепно. Мелодии гарантированно вызывают улыбку, а песни и пляски карликов растягивают ее до ушей.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

При знакомстве **Cargo!** шокирует сумасшедшим миром, яркой картинкой и отличным саундтреком. Увы, больше игре впечатлить нечем.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 3 апреля по 28 апреля 2011 г.

A	B	C	D
1	NEW	Crysis 2	16,1 %
2	▼1	Assassin's Creed: Brotherhood	12,3 %
3	▲1	Dead Space 2	6,5 %
4	▼1	Bulletstorm	6,4 %
5		Call of Duty: Black Ops	5,4 %
6	▼4	Dragon Age 2	5,2 %
7	▲2	Pro Evolution Soccer 2011	3,5 %
8	▼2	Mafia 2	3,5 %
9	▼2	Fallout: New Vegas	2,9 %
10	NEW	Shift 2 Unleashed	2,0 %
11	▲9	Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	1,8 %
12		Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	1,8 %
13	▲1	World of Tanks	1,8 %
14	▲2	Alan Wake	1,7 %
15	NEW	Total War: Shogun 2	1,7 %
16	▼5	FIFA 11	1,5 %
17	NEW	Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution	1,5 %
18	▼3	World of Warcraft: Cataclysm	1,5 %
19	▼6	Killzone 3	1,4 %
20	▼1	StarCraft 2: Wings of Liberty	1,3 %
21	▼4	Need for Speed: Hot Pursuit	1,2 %
22		Gran Turismo 5	1,2 %
23	▲1	Fable 3	1,0 %
24	▼3	Red Dead Redemption	0,9 %
25	▲2	Dead Rising 2	0,8 %
26	NEW	Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию	0,7 %
27	NEW	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	0,7 %
28		LittleBigPlanet 2	0,7 %
29	▼3	Test Drive Unlimited 2	0,7 %
30	NEW	Star Wars: The Force Unleashed 2	0,6 %

По состоянию на 28 апреля в голосовании приняло участие 43 242 человек.

Обозначения по колонкам:

- A. Текущая позиция игры в этом месяце.
- B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
- C. Название игры.
- D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

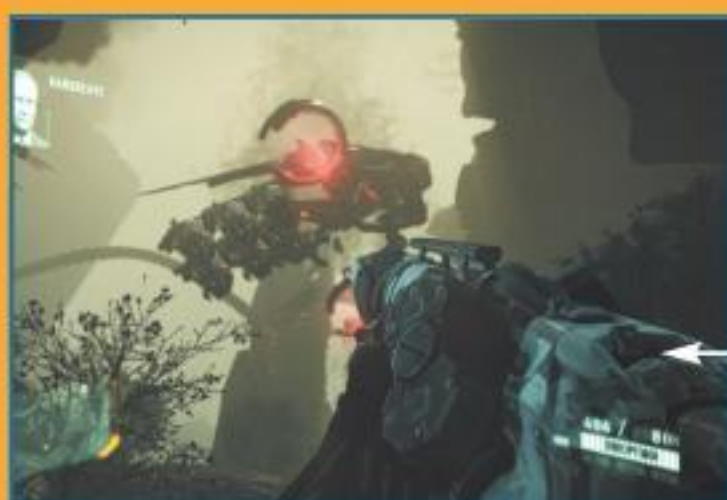
Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

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

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с апреля 2010 г. по апрель 2011 г. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ



Crysis 2 16,1%



Call of Duty: Black Ops 5,4%



Assassin's Creed: Brotherhood 12,3%



Dead Space 2 6,5%



Bulletstorm 6,4%

«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.



Crysis 2

Рейтинг «Маниш» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №5/2011

Сложный и избыточный PC-шутер, недостатки которого местами оборачиваются достоинствами: в толпе одинаковых рельефовых экшенов Crysis 2 обречен на внимание.

Шутер * Crytek * Electronic Arts

LittleBigPlanet 2

Рейтинг «Маниш» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №3/2011

LittleBigPlanet 2 — практически идеальная игра, которая лучше всех напоминает, что мы все еще маленькие дети, которым порой хочется играть в куклы.

Платформер-головоломка * Media Molecule * Sony

Assassin's Creed: Brotherhood

Рейтинг «Маниш» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

Идеальный Assassin's Creed текущего поколения. Если вы до сих пор считали, что за год нельзя собрать новую игру на старом исходном материале, спешим вас поздравить: вы ошибались.

Экшен * Ubisoft Montreal * Ubisoft Entertainment

Dead Space 2

Рейтинг «Маниш» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №2/2011

Лучший (и единственный) космический хоррор наших дней, который орудует примерно теми же приемами, что и авторы «Чужого» в 1979 году: больше отвращения и инопланетной слизи, а смыслы зрители уж как-нибудь сами додумают.

Хоррор * Visceral Games * Electronic Arts

Beyond Good & Evil HD

Рейтинг «Маниш» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №4/2011

Одна из лучших игр нулевых, которая заслуживала HD-переиздания больше остальных. С каждым годом Beyond Good & Evil становится только лучше: таких душевных игр без малейших недостатков сейчас уже не делают.

Симулятор либеральной активистки * Ubisoft

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Рейтинг «Маниш» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №3/2011

Самый быстрый, простой, сложный, красочный, эпилептический и захватывающий файтинг современности. Если вы всегда обходили игры этого жанра стороной, тысячу раз подумайте, стоит ли поступать так же с Marvel vs. Capcom 3.

Файтинг * Capcom

Bulletstorm

Рейтинг «Маниш» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №4/2011

Игра, в которой можно отхлебнуть виски, схватить пулемет и в пьяном угаре разрядить обойму в набегавшую толпу инопланетных панков. Duke Nukem Forever может теперь даже не выходить.

Шутер * People Can Fly * Electronic Arts

Mortal Kombat

Рейтинг «Маниш» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №5/2011

Идеальный файтинг для всех, кто не любит файтинги: в Mortal Kombat невероятно весело играть, и при этом желание расколотить геймпад о стенку возникает никак не чаще одного раза в час.

Файтинг * NetherRealm Studios * Warner Bros. Interactive Entertainment

Gran Turismo 5

Рейтинг «Маниш» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

За время разработки Gran Turismo 5 в жанре случилось много важных вещей, но ни одного по-настоящему великого автосимулятора так и не появилось. Теперь он есть и снова называется Gran Turismo.

Гонки * Polyphony Digital * Sony

Donkey Kong Country Returns

Рейтинг «Маниш» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

Плоский платформер года, New Super Mario Bros. 2010 и первая выдающаяся игра про Конга за пятнадцать лет.

Платформер * Retro Studios * Nintendo

Shift 2 Unleashed

Рейтинг «Маниш» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №4/2011

Вторая лучшая гонка последнего времени после Gran Turismo 5. Чуть красивее, технологичнее — и не так жадна до вашего свободного времени.

Гонки * Slightly Mad Studios * Electronic Arts

Killzone 3

Рейтинг «Маниш» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №4/2011

Killzone больше не выглядит самым худшим способом потратить \$60 млн бюджета. Третья часть — действительно хороший шутер про войну, особенно для тех, кому они еще вконец не надоели.

Шутер * Guerrilla Games * Sony Computer Entertainment



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

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

Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Расскажите про игры с намеренно неудобным управлением. Зачем они вообще делаются? Лично я могу вспомнить спортивные олимпийские симы, симуляторы рестлинга и прочие вещи, в которых проще сломать геймпад (а то и два!), нежели добиться победы...

История олимпийских симуляторов начинается с **Track & Field** компании **Konami**, выпущенной на игровых автоматах в 1983-м и на NES годом позже.

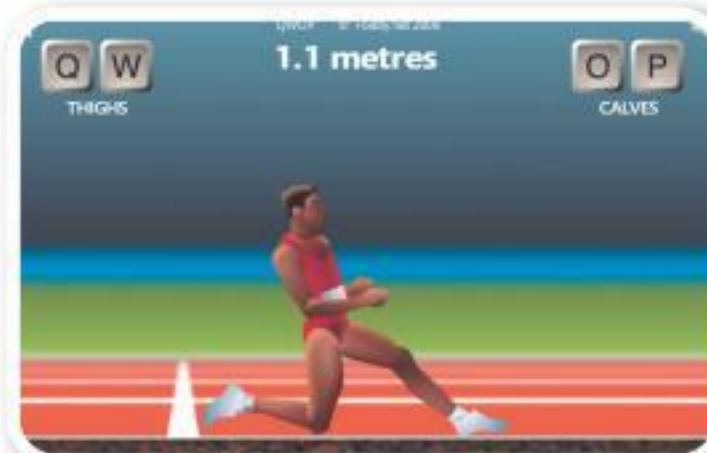
Именно эта игра породила понятие *button mashing* — на восьмибитной консоли приходилось судорожно долбить кнопку «А» в стометровке, прыжках в длину, высоту, беге с препятствиями, метании дротиков и тройном прыжке. Для облегчения процесса были выпущены геймпады с дополнительными турбо-кнопками и даже специальная подставка **The Speedboard** — кусок пластика для установки геймпада в горизонтальное положение.

В оригинальной версии для игровых автоматов кнопок для бега было две, и среди посетителей аркад практиковались более изощренные способы откровенного жульничества: можно было взять жетон или пятицентовую монету и добиться неплохих спортивных результатов, быстро-быстро возя их между кнопками.

В **International Track & Field** (1996) на первой PlayStation количество кнопок (и видов состязаний) увеличилось настолько, чтобы были изобретены хитрые хваты геймпада. Отдельные индивидуумы умудрялись поочередно задевать все четыре лицевых кнопки движениями сложенных в щепотку пальцев (а кто-то даже специально отрачивал для этой цели ноготь большого пальца на правой руке).

Между делом мы успешно терзали кнопки на бесчисленных зимних и летних олимпиадах на SNES, Genesis, N64, PS и PS2: в Афинах, Сиднее, Атланте, Нагано, Ванкувере, Пекине, Торонто, Лиллехаммере, Барселоне... «Гитарный» хват геймпада до сих пор успешно практикуется при исполнении захватов в **WWE Legends of WrestleMania** на PS3.

На вопрос «зачем они делаются?» вам лучше всего ответит Беннетт Фодди, помощник директора Института науки и этики Оксфордского университета и разработчик пары популярных флэш-игр. В **QWOP**



Сверху вниз: все началось с бега с препятствиями; «Спидборд», первое официальное устройство для жульничества в спортивной игре; в ближайших планах разработчика GIRP — создание файтинга или футбольного сима.

(www.foddy.net/Athletics.html) нужно независимо управлять каждой ногой бегущего спортсмена (в двух сегментах), в **GIRP** (www.foddy.net/GIRP.html) процесс карабка по скале воссоздается через зажатие безумных сочетаний клавиш.

В интервью **Wired.co.uk** Фодди объяснил, что чем меньше времени проходит между формированием действия в сознании человека и осуществлением его на экране, тем сильнее действует «нейрологическая магия», заставляющая игрока отождествлять себя с персонажем. Если подумать, управление Принцем Персии тоже было не самое удобное...

QWOP — эксперимент с максимальным рассогласованием действий человека и героя, сжиться с горе-бегуном у вас при всем желании не получится. Зато **GIRP**, где моментально и точно воссоздаются мельчайшие действия скалолаза, заставляет игрока намертво вцепляться в клавиатуру, словно в скальные выступы.

Плавный паркур персонажа **Assassin's Creed** или альпинизм **Uncharted** не привлекает игрока на уровне моторных рефлексов — для создания нейросвязи с игрой нужен микроменеджмент мельчайших действий персонажа... Получается, что чем точнее управление, тем оно неудобнее, и чем оно неудобнее, тем проще добиться аддиктивности самого примитивного игрового процесса.

Студия Тима Шейфера делает новую игру про «Улицу Сезам» — в связи с этим хотелось бы узнать побольше про эту любопытную передачу и игры по ее мотивам. Есть ли там еще что-то приличное?

«Улица Сезам» впервые вышла на экраны 10 ноября 1969 года. Про историю создания подробно рассказывает огромная статья в английской «Википедии»...

Но если вкратце: передача была придумана телепродюсером Джоан Куни на деньги детского психолога Ллойда Мориссетта, от имени фонда покойного американского предпринимателя Эндрю Карнеги предлагавшего грант в миллион долларов создателям образовательных программ для дошкольников из бедных городских районов,



где единственным средством развлечения (а зачастую и образования) был телевизор.

Последовали дополнительные финансовые вливания (на общую сумму в 8 млн долларов), была создана студия Children's Television Workshop, привлечен молодой американский кукловод Джим Хенсон (согласно последним исследованиям детской психологии, дошкольникам нравились куклы!) и построены декорации «типичной городской улицы».

Из кукол первыми появились зеленый монстр Оскар Ворчун, Большая Птица и лягушонок Кермит, придуманный Хенсоном еще в 1955-м и позднее прославившийся как ведущий «Мuppet-шоу». В 70-х к ним присоединились Граф фон Знак, красный пушистый монстр Элмо (злой гений передачи) и изображаемый Фрэнком «Йодой» Озом прожорливый Коржик. К концу десятилетия передачу ежедневно смотрели 9 млн американских детей в возрасте до шести лет.

В 90-х умерли почти все основные создатели «Улицы»: Хенсон, лучшие композитор, сценарист, кукловод, продюсер, режиссер. Упали рейтинги, появился прямой конкурент («Барни и друзья» — про назойливого тираннозавра, где вместо кукол использовались полноразмерные люди в костюмах)... К 33-му сезону продюсеры начали целить в детей от 3 до 4 лет, количество выходящих в год эпизодов упало с 130 до 26, а в 2009 году в связи с кризисом студия уволила 20% сотрудников. Русская версия появилась в 1996-м — и с тех пор скитается по каналам (Первый, НТВ, СТС, ХТВ).

Больше всего игр сделано про Элмо. Это ведущий «Мира Элмо», самого популярного сегмента «Улицы», который ориентирован

на отзывчивую младенческую аудиторию. Элмо выступал перед американским Конгрессом (серьезно!), мелькал во всевозможных взрослых сериалах и собственном полнометражном фильме, нагло затмив собой более скромных Оскара с Коржином.

Вышли **Elmo's Letter Adventure** и **Elmo's Number Journey** — сборники алфавитных и арифметических мини-игр для N64, **Elmo's Deep Sea Adventure** — глубоководный протоквест для PC, образовательная адвенчура **The Adventures of Elmo in Grouchland** по одноименному фильму, не считая **Elmo's ABCs** и **Elmo's 123s** на Game Boy...

Граф Знак — герой образовательных платформеров **Sesame Street Countdown** на NES и **Sesame Street: Counting Cafe** на Genesis, над которыми не издевался только ленивый ретрорецензент.

По одной игре есть у Оскара (**Oscar's Trash Race**, псевдогонка на Atari), Гровера (**Astro-Grover**, одна из ранних DOS-аркад), Коржика (**Cookie Monster Munch**, похождения кучки синих пикселей на Atari) и Большой Птицы (**Big Bird's Hide and Speak**, учебная игра на распознавание слов для самых маленьких на NES), хотя всем этим проектам так и не удалось избавиться от вездесущего Элмо.



На смену войлочным монстрам со стеклянными глазками идут полигональные аналоги, придуманные студией Double Fine для **Sesame Street: Once Upon a Monster**. Сверху — рогатый Марко (наравне с Элмо и Коржином), снизу — загадочный Шамус.

Как повлияло мартовское землетрясение в Японии на жанр игр-катастроф? И были ли исторические примеры, когда реальные катаклизмы отражались в играх (помимо истории с исчезновением башен-близнецов из **Microsoft Flight Simulator 2002**)?

По сообщениям японской торговой сети Famicom Plaza, издатель и разработчик Irem не только отменил четвертую часть серии **Disaster Report** (которая должна была выйти в Японии в апреле и стать первой игрой Irem для PS3), но и остановил выпуск дисков с предыдущими выпусками серии. Как следствие, на **Amazon.com** возросли цены на **Disaster Report (2002)**, **Raw Danger (2006)** и так и не переведенную на английский язык **Zettai Zetsumei Toshi 3: Kowareyuku Machi to Kanojo no Uta (2009)**.

Первые две игры вышли на PS2 и рассказывают про приключения журналиста на уничтожаемом землетрясением искусственном острове и похождения официанта в затопляемом наводнением подземном городе соответственно. Третья была выпущена на PSP и посвящена злоключениям школьников в заваленном туннеле. Ассоциации действительно неприятные...

Но Irem тут не единственная компания: SEGA отложила релиз **Yakuza: Of the End** (Токио пожран зомби) на неопределенный срок, а Sony перенесла выход **MotorStorm: Apocalypse** (все понятно из названия). Надо сказать, что после событий 11 сентября 2001 года японские издатели тоже откликнулись: SEGA отменила игру **Propeller Arena: Aviation Battle Championship** для Dreamcast, а Nintendo отсрочила **Advance Wars**.

Жанра игр-катастроф как такового не существует — он теряется между постапокалиптическими играми и симуляторами спасательных служб вроде **ChopLifter**. Лучшей МЧС-игрой является **Disaster: Day of Crisis** на Wii: делаем искусственное дыхание, пробираемся по горящему метро, убегаем от стены воды или катимся по склону извергающегося вулкана...

А самая оригинальная чрезвычайная ситуация наблюдалась в **Disaster Strikes** из серии **Emergency Room**: землетрясение посреди снежной бури (!) в Лос-Анджелесе,



РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

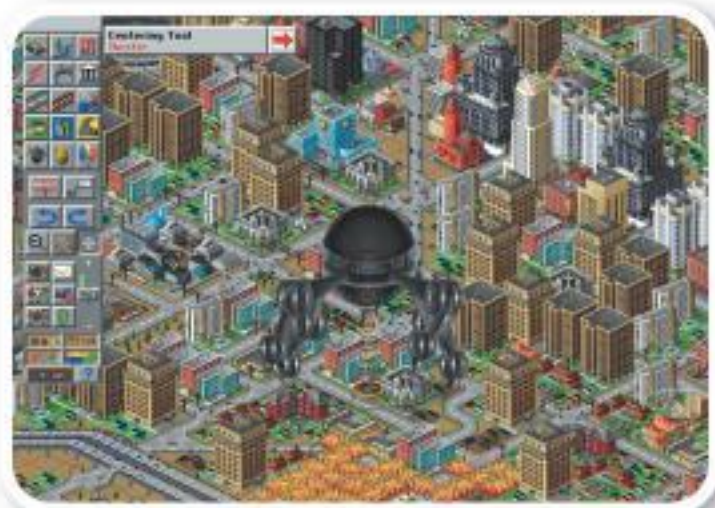
КАК И КУДА ОТПРАВЛЯТЬ ВОПРОСЫ

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

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ НА ВАШ ВОПРОС ОТВЕТИЛИ

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

- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом**.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковырированное место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?



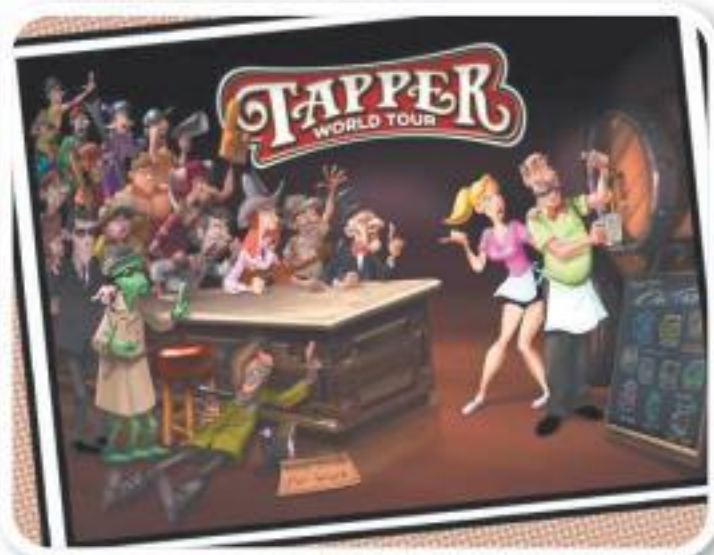
Сверху в низ: Землетрясение в Disaster Report 4; цунами в Day of Crisis; пожар в ChopLifter: Crisis Shield; нападение пришельцев на Голливуд в SimCity 2000 Scenarios Vol. 1: Great Disasters.

повлекшее за собой наводнения, селевые потоки, пожары и автокатастрофы.

В градостроительных аддонах **SimCity 2000**, помимо обычных землетрясений, ураганов и нападений гигантских динозавров, симулировались настоящее наводнение в Давенпорте, штат Айова, торнадо в Чарльстоне, Северная Каролина, и пожар в Малибу, Калифорния.

Недавно узнал, что за замечательным мультфильмом «Титан: После гибели Земли» и игрой **Dragon's Lair** стоит один и тот же человек — мультипликатор Дон Блут. Расскажите, чем он сейчас занимается!

Дон Блут — один из самых недооцененных американских аниматоров (после Ральфа Бакши). Помимо трех игр-мультфильмов — **Dragon's Lair**, **Space Ace** и **Dragon's Lair 2: Time Warp**, — он занимался такими разноплановыми мультиками, как «Секрет крыс», «Анастасия», «Американский хвост» и «Все псы попадают в рай».



В новом Tapper рука Блута чувствуете в прорисовке посетителей безалкогольного (чтобы не было проблем с возрастным рейтингом игры) бара.

Работал на «Дисней», потом был индустриальным мультипликатором...

Ему 73 года, после всех экспериментов с трехмерной мультипликацией он продолжил рисовать карандашом, в настоящий момент занимается промоушеном игры **Tapper: World Tour** (перерисованной студией Блута для iPhone-версии классической аркады) и дает интервью на Конференции игровых разработчиков в Сан-Франциско.

После успеха дебютного мультфильма «Секрет крыс» (1982) у Блута была большая команда аниматоров, но совершенно не было денег — и компания **Advanced Microcomputer Systems** предложила участвовать в создании первой игры для игрового автомата на лазерных дисках. Всего нужно было нарисовать 20 минут анимации...

В **Dragon's Lair** герой-неудачник Дирк пробирался по карикатурно опасному фэнтези-замку, чтобы спасти срисованную с Мэрилин Монро принцессу Дафну, а одна попытка выжить в брутально анимированном мире стоила 50 центов. По словам Блута, игра в итоге собрала порядка 500 млн долларов, но аниматорам от этих денег ничего не досталось.

Потом последовали сотрудничество со Стивеном Спилбергом над «Американским хвостом» (крупнейший коммерческий успех Блута) и провалившийся в прокате «Титан» — действительно прекрасный мультфильм,



в создании которого принимал участие небыизвестный сценарист и телепродюсер Джосс Уидон (что видно по диалогам, построению сюжета и личности антигероя-контрабандиста). После «Титана» компания «Двадцатый век Фокс» вообще отказалась от рисованных мультфильмов в пользу трехмерных компьютерных проектов.

Если Tapper будет хорошо продаваться в App Store, Блут надеется найти деньги на следующий мультфильм...

В апреле компания НВО запустила сериал «Игра престолов» по мотивам фэнтези-цикла моего любимого писателя Джорджа Мартина. Как я понимаю, по нему делаются какие-то игры? И можете ли вы порекомендовать мне что-то еще из свежих фэнтези-книг или сериалов?

Еще полгода назад было объявлено, что «Игрой престолов» занимается французская компания **Cyanide**, ранее сделавшая футбольный фэнтези-симулятор **Blood Bowl**: будет не только RPG по мотивам сериала, но и RTS **A Game of Thrones: Genesis**.

Дальше начинаются общие пиар-речи о величии континента Вестероса, доблести Ночного Дозора на Стене, тенях «Ведьмака» в геймплее, боях в реальном времени и выходе на PC и консолях «не раньше, чем Джордж Мартин допишет «Танец с драконами». Долгожданную пятую часть цикла (четвертая вышла аж в 2005-м) Мартин, кстати, еще не дописал, но железная дата релиза уже объявлена — это июль 2011 года.

Из телесериалов можно посмотреть «Легенду об искателе» по произведениям Терри Гудкайна (отмененную в марте 2010-го после двух сезонов) или дождаться нового проекта двух других Терри — Пратчетта и Джонса (того самого, из «Монти Пайтона»).

Последние Терри работают над сериалом из жизни защитников правопорядка



Переключение между точками зрения десятков персонажей в каждой новой главе отпугивает от «Игры престолов» 90% читателей. В ролевой игре эту авторскую особенность намерены сохранить, а вот в HBO-сериале от нее избавились.



Плоского мира: фактически должно получиться «Место преступления: Анк-Морпорк» со всеми полагающимися гномами-, троллями-, оборотнями-, големами- и зомби-полицейскими.

Из книжек надо читать *The Name of the Wind* и *The Wise Man's Fear* Патрика Ротфусса (первая часть, «Имя ветра», у нас очень неплохо переведена), *The Final Empire*, *The Well of Ascension* и *The Hero of Ages* Брендона Сандерсона, а также трилогию *Perdido Street Station*, *The Scar* и *Iron Council* Чайны Мьевеля.

Мьевильский «Шрам» (про дрейфующий город-архипелаг в лучших традициях **BioShock** и «Водного мира») рекомендует особенно, — но для ознакомления нужно знать (или учить) английский язык, потому что перевод Григория Крылова без всякого преувеличения омерзителен.

Очень позабавила история с разработчиками шутера Homefront, которые в спешном порядке поменяли врагов с Китая на Северную Корею... Можно ли ожидать подобных конверсий Главного Противника от других проектов?

Вы, конечно, знаете, что сценарий **Homefront** сочинил Джон Миллиус, автор великолепного фильма «Красная заря» (1984) — про группу американских подростков, ведущих партизанскую войну против иностранных оккупантов?

Так вот, в 2009 году был снят ремейк «Зари»: если в оригинале Соединенные Штаты поработал Советский Союз, то в новой версии США стенали под железной пятой Китая. Выпустить фильм на экраны никак не удастся: сначала помешало банкрот-



Хотя сценарий «Красной зари» очень ругали в коммунистическом органе *Global Times*, Пекин про фильм официально не высказывался. Но китайско-го бокс-офиса прокатчикам хочется...

ство компании Metro-Goldwyn-Mayer, теперь компании-дистрибьюторы не желают портить отношения с Пекином.

В итоге буквально на днях продюсеры фильма цифровым образом поменяли флаги и военную символику поработителей и заменили слово «Китай» на «Северная Корея» в диалогах. Подобный подход вызвал оторопь у газеты *LA Times* и возмущение блогеров — все-таки визуальное корейцев от китайцев отличить можно, под каким бы флагом они ни наступали...

Продюсер фильма Трипп Уинсон написал непатриотичным гикам с сайта *Ain't it Cool News* (www.aintitcool.com) открытое письмо, в котором уверил их, что последние изменения в ремейк были внесены «после долгих консультаций с военными аналитиками и специалистами по теории игр». «Эти люди знают, на что способна армия Северной Кореи. Они легко могут вообразить себе последовательность событий, ведущих к очень страшным последствиям для нашей страны».

Далее в письме сообщается, что новая «Красная заря» — кино не для всех, что вегетарианцам и людям, считающим американцев плохими парнями, в кинотеатр лучше не идти, но «если вы любите мясо с картошкой, мощные автомобили, танки и огнестрельное оружие, то этот фильм как будто специально для вас придуман». Такие дела.

Перечислите, пожалуйста, самые интересные способы расправы с поработившими Землю пришельцами. Ну, там, микробы из «Войны миров», вода из «Знаков», низкая температура из «Прибытия», компьютерный вирус из «Дня независимости»... а какие еще были необычные способы победы землян и применялись ли они в компьютерных играх?

Историю **Half-Life** вы наверняка помните — порталная расправа с одними пришельцами (расами из Зена) привела ко вторжению других (всегалактического Альянса), поработивших Землю за семь часов. В киноверсии «Дня триффидов» (1962) ходячие растения боятся морской воды, а паразиты-амфибии из *The Faculty* Роберта Родригеса, наоборот, любят воду, но крайне уязвимы для диуретиков.

Не любят морскую воду и иммигранты-тенктонцы из фильма и сериала «Нация пришельцев» — даром что живут они на берегу океана, в Лос-Анджелесе. В фильме «Эволюция» (2001) Дэвид Духовны побеждает гигантскую инопланетную амёбу шампунем *Head & Shoulders* против перхоти; амёбы из «Капель» 1958 и 1988 гг. не любят холода (как и пришельцы из «Прибытия»).

Во втором томе комикса «Лига выдающихся джентльменов» Алана Мура марсианских захватчиков убивает не обычная простуда (как в экранизациях и книге Уэллса), а специально разработанный доктором Моро супервирус.

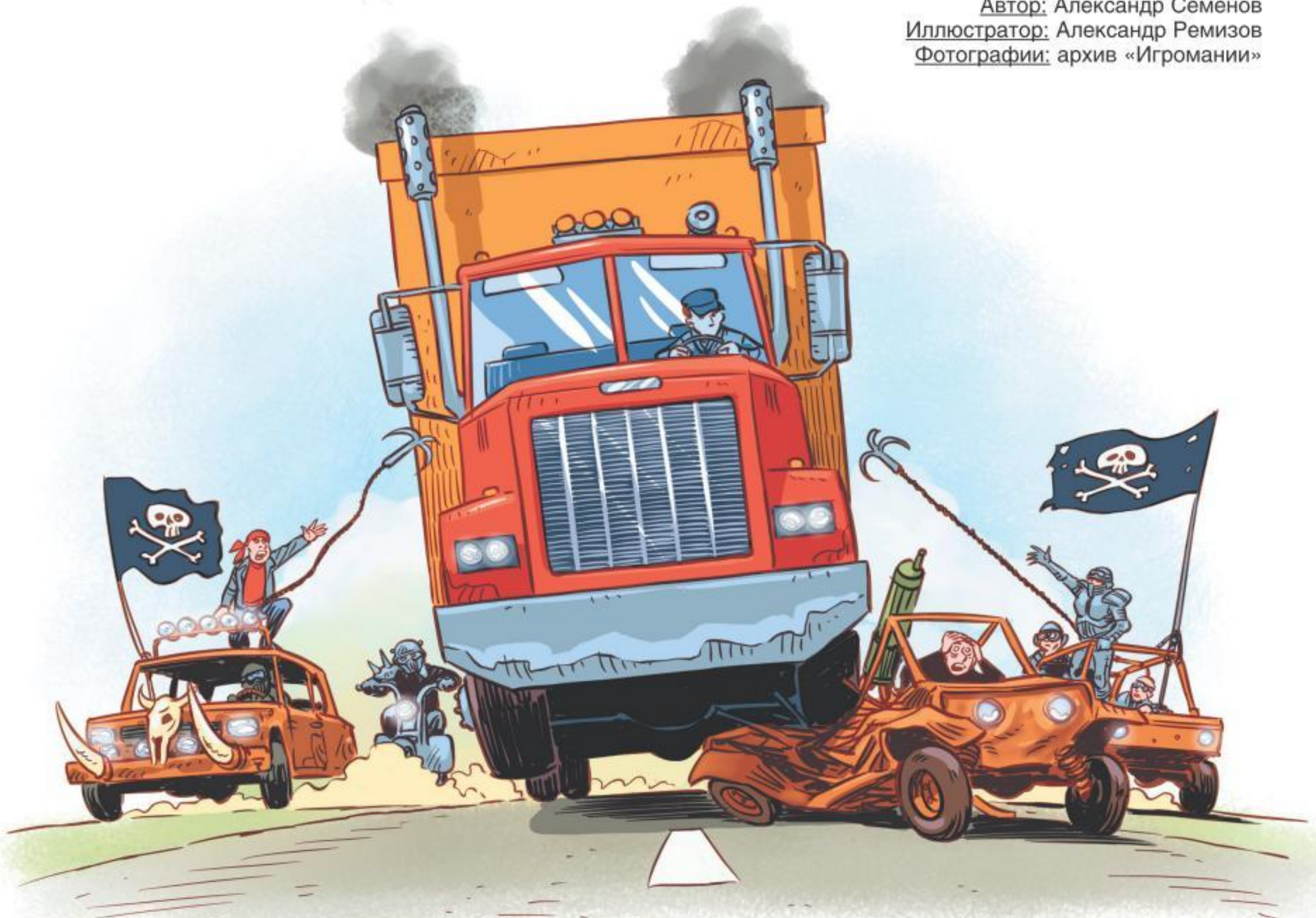
Другие марсиане (из фильма «Марс атакует!», снятого по мотивам карточной игры) не любят кантри-музыку (конкретно: *Indian Love Call* Отиса Дьюи Уитмана-младшего), а в фильме «Атака помидоров-убийц» (1978) одноименные помидоры усыхают от вымышленной песни *Puberty Love*. Если марсиан и помидоров побеждает плохая музыка, то моролианцы из ритм-игры **Space Channel 5** (1999, Dreamcast) и ромбулане **Elite Beat Agents** (2006, DS) ненавидят любую хорошую.

Нечто Джона Карпентера и марсиане из комиксов издательства DC (во главе с супергероем Марсианским Охотником) уязвимы для огня; летающие тарелки из фильма «Земля против летающих тарелок» (1956) побеждаются электромагнитным излучением.

В фильме «Пришельцы с Марса» (1953) и снятом Тобом Хупером ремейке (1986) лучшими средствами против подземных марсианских агрессоров оказываются артиллерия, пластическая взрывчатка и хорошая военная подготовка морской пехоты США. Как, впрочем, и в «Чужих» Джеймса Кэмерона.



Лучше всего против неведомых пришельцев помогает соленая вода; следующими по эффективности идут музыка и электромагнитное излучение.



Проблемный геймдев — двадцать лет вместе

Почему российская индустрия такая, какая она есть, что с ней теперь делать и не проще ли пристрелить, чтобы не мучилась

«Кругом вомгла!» — годами голосили российские издатели на КРИ. «У кого вомгла, а кто игры разрабатывает», — зубоскалили им в ответ. Однако в одном соглашались: в индустрии что-то не так. Классных игр нет. Пиратство давит. Импорт упал. Гордиться нечем. Почему? Полгода «Игромания» изучала подшивки «Власти», «Коммерсанта» и «Финанса», перечитывала интервью десятилетней давности, сопоставляла факты, слушала записи и искала пресс-релизы, разговаривала с Николаем Барышниковым, Максимом Донских, Глебом Яльчиком, Александром Федоровым, Сергеем Галенкиным, Маликом Хатажаевым и другими видными людьми — и теперь готова представить исчерпывающую историю российской игровой индустрии от истоков до наших дней. Как это было и почему это было именно так — в захватывающем исследовании, подобном которому никогда не проводило ни одно российское игровое СМИ

Любой из вопросов, заданных в шапке статьи, — отчего в России делают так мало классных игр, почему мы не можем гордиться собственными разработчиками, как получилось, что пиратство стало главной проблемой индустрии, — в тот или иной момент приходил в голову каждому из нас.

Отечественные хиты можно сосчитать по пальцам, а ведь году в 2003-м, после «Проти-

востояния», «Корсаров», «Когда доступа: Рай» и «Блицкрига» казалось, что нас ждет вал

неподражаемых проектов. В том же 2003-м в России появилась собственная Конференция разработчиков компьютерных игр — КРИ, на которой профессионалы рассказывали новичкам геймдева, как делать игры, как взаимодействовать с издателями, как продвигать свой проект на западный рынок. Помогло это? Куда там! За много лет индустрия

За много лет индустрия так и не встала с колен: в игровом закулисье то и дело слышны голоса, что КРИ этого года — последняя, что государство скоро всех под себя подомнет, что разработку давно пора забрасывать, раз все равно ничего толкового не выходит

так и не встала с колен: в игровом закулисье то и дело слышны голоса, что КРИ этого года — последняя, что государство скоро всех под себя подомнет, что разработку давно пора забрасывать, раз все равно ничего толкового не выходит.

Однако находятся оптимисты. Глеб Яльчик, руководитель производственного отдела **Creat Studios**, например, утверждает, что после кризиса 2008 года у индустрии «появился шанс». Что это за шанс и почему его упускают который раз кряду, давайте разбираться.

Возникновение индустрии

Обычно под индустрией понимают целый сектор экономики, который включает в себя производство товара, его дистрибуцию, а иногда даже аудиторию, которая приобретает товар. Но сейчас это понятие размылось. Говоря «индустрия», сегодня в первую очередь имеют в виду рынок. Есть рынок — есть и индустрия.

Если рассматривать российскую игровую индустрию с этой точки зрения, то можно назвать точную дату ее возникновения — 18 декабря 1992 года. В тот день в России начались продажи неофициального клона **Nintendo Entertainment System**, для которого московская компания **Steepler** активно импортировала «серые» картриджи из Тайваня.

Клон назывался «Денди». До него игрового рынка в России не было, существовали лишь немногочисленные сети магазинов электроники с очень скромным ассортиментом лицензионных игр по заоблачным ценам. Приход «Денди» в корне изменил ситуацию. В России возникла индустрия, которую мы знаем сейчас, — с ее многочисленными проблемами и пороками.

Другие памятные даты

С днем рождения российской игровой индустрии мы определились не сразу.

Хорошей датой для начала отсчета могло бы стать 6 июня



1984 года, когда Алексей Пажитнов, ухавший через пару лет в США, впервые представил свой легендарный «Тетрис». Однако на будущее российского игрового рынка тот показ никак не повлиял: пока за рубежом игра Пажитнова зарабатывала миллионы долларов, в Советском Союзе о рыночной экономике только мечтали.

Возникновение в 1991 году компании «1С», крупнейшего на сегодняшний день российского игрового дистрибьютора, тоже важное, но не судьбоносное событие. Игры «желтые» занялись гораздо позже, в 1996 году, когда рынок компьютерных и видеоигр уже существовал.

Еще одной датой, которую при желании можно было бы считать днем рождения российской игровой индустрии, является 14 октября 1991 года. В этот день появилась первая российская игровая студия, **НИКИТА**, которая все девяностые выпускала хорошие, важные для индустрии игры. Другое дело, что эта компания всегда действовала согласно существующим рыночным законам, а не создавала новые условия развития.

Возможно, это был правильный и единственно верный путь: разрабатывать недорогие игры и программы для детей, окупавшиеся в основном за счет продаж на иностранных рынках, а не за счет скромных продаж на территории СНГ.

Если бы все российские студии так и делали, то через несколько лет количество таких фирм увеличилось бы. Все они ориентировались бы прежде

В индустрии что-то не так. Классных игр нет. Пиратство давит. Импорт упал. Гордиться нечем. Почему?



всего на Запад, поскольку на российском рынке окупить свой продукт не могли бы. Или — вот еще вариант! — создавали бы дешевые проекты для внутреннего рынка. Со временем появился бы здоровый рынок, укладывающийся в традиционный сценарий развития игровой индустрии.

Этот сценарий, по словам Александра Федорова, директора ведущего российского индустриального портала **dtf.ru** и председателя совета директоров КРИ, заключается в следую-

щем: «На пустом рынке появляются дешевые проекты. Рынок растет. Те, кто пришел раньше, начинают разрабатывать более серьезные проекты, выделяющиеся на фоне более простых. Так появляются крупные разработки. С увеличением предложения на рынке оказывается, что просто выпустить проект недостаточно, его надо продвигать, а это могут лишь те, у кого есть деньги. Тут появляется издатель».

К сожалению, в нашей индустрии все с самого начала пошло совершенно иначе.



До «Денди» игрового рынка в России не было, существовали лишь немногочисленные магазины электроники со скромным ассортиментом очень дорогих игр. После «Денди» в России возникла индустрия, которую мы знаем сейчас, — с ее многочисленными проблемами и пороками

Начало конца

Вот он — декабрь 1992-го. Прямо перед Новым годом московская компания Steepler выпустила Dendy, тайваньский клон NES. На тот момент никакого официального разрешения от Nintendo у Steepler не было, но и подкопаться было нельзя: небольшие изменения в микросхемах, другой корпус — и можно считать, что ваш продукт оригинален. По крайней мере, в на-

чале девяностых законодательство еще позволяло проворачивать подобные вещи.

Само по себе появление консоли на российском рынке мало что значило, если бы не два очень важных обстоятельства.

Первое — чрезвычайно агрессивная рекламная кампания.

Второе — продажа серых картриджей самой Steepler.

Сейчас, когда реклама стала (кроме шуток) частью нашей жизни, мы научились ее игнори-

ровать. С экранов телевизоров могут сколько угодно уверять, что порошок «Тайд» — лучший выбор молодой домохозяйки, но для потребителя это сообщение не более чем шум, в лучшем случае — извещение о том, что на рынке есть порошок подобной марки.

В начале девяностых ситуация была кардинально иной. Люди верили рекламе. Принимали ее за чистую монету. Поэтому столь часто оказывались обмануты яркой обложкой, звонким именем, громким брендом.

К тому же необходимо помнить, что кампания Dendy была направлена в первую очередь на детскую аудиторию, наиболее восприимчивую к рекламе. Так что нет ничего удивительного, что найти приставку под елкой

1 января 1993 года хотел почти каждый ребенок в стране.

Но далеко не в каждой семье могли себе такое позволить. Люди еле сводили концы с концами. Либерализация цен привела к обесцениванию денег в руках населения. Треть населения страны оказалась за чертой бедности.

Если бы игры к «Денди» стоили сопоставимых с ней денег, то реклама, какой бы агрессивной она ни была, в подобных условиях не достигла бы цели. Так случилось бы в любой другой стране мира: хорошо известно, что производитель обычно продает консоль себе в убыток, чтобы озолотиться на продаже игр.

В любой стране мира — но только не в России. Московская компания Steepler зарабатывала деньги именно на продаже консоли благодаря тому, что в статье расходов отсутствовали траты на целый штат инженеров-конструкторов. Тайваньские заводы, на которых производилась «Денди», просто копировали наработки Nintendo. К 1992 году NES очень устарела, производство ее копии стоило немного — и на продаже можно было отлично заработать.

Но опять же — для того, чтобы консоль покупали, нужны были игры.

И они, конечно, были.

Однозначно написать, что Steepler торговала контрафактом, из-за массы юридических тонкостей нельзя. Из августов-



АСТРАЛЬНЫЕ КОРАБЛИ

ского выпуска журнала «Власть» за 1994 год (№28/90 от 02.08.1994) известно, что Steepler продавала картриджи по цене от \$5 до \$20 за штуку, в то время как лицензионные игры стоили от \$30 до \$100. Выводы, как говорится, делайте сами.

Контракт более чем с пятьюдесятью фирмами по всей стране позволил Steepler уже в декабре 1992 года создать полноценную дилерскую сеть. Успешные продажи стимулировали ее расширение. По данным газеты «Коммерсантъ» (№132/600 от 19.07.1994), всего через полгода после начала продаж, к лету 1993 года в полугодной стране Steepler сбывала порядка одного миллиона приставок.

Возник рынок — и на него тут же стали прибывать китайские копии NES. Благодаря рекламной кампании Steepler спрос на приставки превышал предложение, и эти подделки тоже пользовались большим спросом. В том же 1993 году на рынке появились 16-битные приставки следующего поколения. Это были либо «серые» поставки, либо китайские копии.

Популярность консолей, подстегиваемая в том числе программой Сергея Супонева «Денди — новая реальность», выпускаемой на средства Steepler, вскоре принесла ощутимые результаты. Уже к середине 1994 года емкость российского игрового

рынка подошла к отметке \$250 млн (для сравнения: примерный объем рынка в 2010 году — \$500 млн, правда, без учета пиратского трафика).

И тут на отечественный рынок официально пришли Nintendo и SEGA.

Контракт с одной из них позволил Steepler легализоваться. Руководство компании прекрасно понимало, что с такими доходами ее легко могут при желании прижать. И в ноябре 1994 года Steepler заключила с Nintendo договор, обязуясь продавать только оригинальную продукцию компании. Сразу же начался отлов пиратских картриджей.

Пиратская норма

Но было уже поздно.

Пользователи слишком привыкли к дешевым играм, а многочисленным дилерам — к высоким продажам нелегальной продукции.

Steepler пришлось отказаться от сотрудничества со многими своими партнерами, которые без поддержки производителя уже не обладали такой свободой в распространении пиратских приставок. Кроме того, к 1996 году все основные производители консолей уже имели официальных



Корысть или халтура

Не всегда плохая игра — результат чьей-то корысти или халтуры. Пример тому — история разработки трэш-проекта «Месть якудза».

В 2001 году молодой команде Oxide, состоящей преимущественно из студентов, западный инвестор выделил финансирование на разработку «трехмерной игры в жанре киберпанк». Проблема была в том, что никто в студии не представлял, как делать игру. «Диздока не было. Реального опыта не было. Игровых дизайнеров не было. Художников не было. Было — пять программистов и руководитель проекта», — писал в постмортеме один из разработчиков Глеб Лебедев.

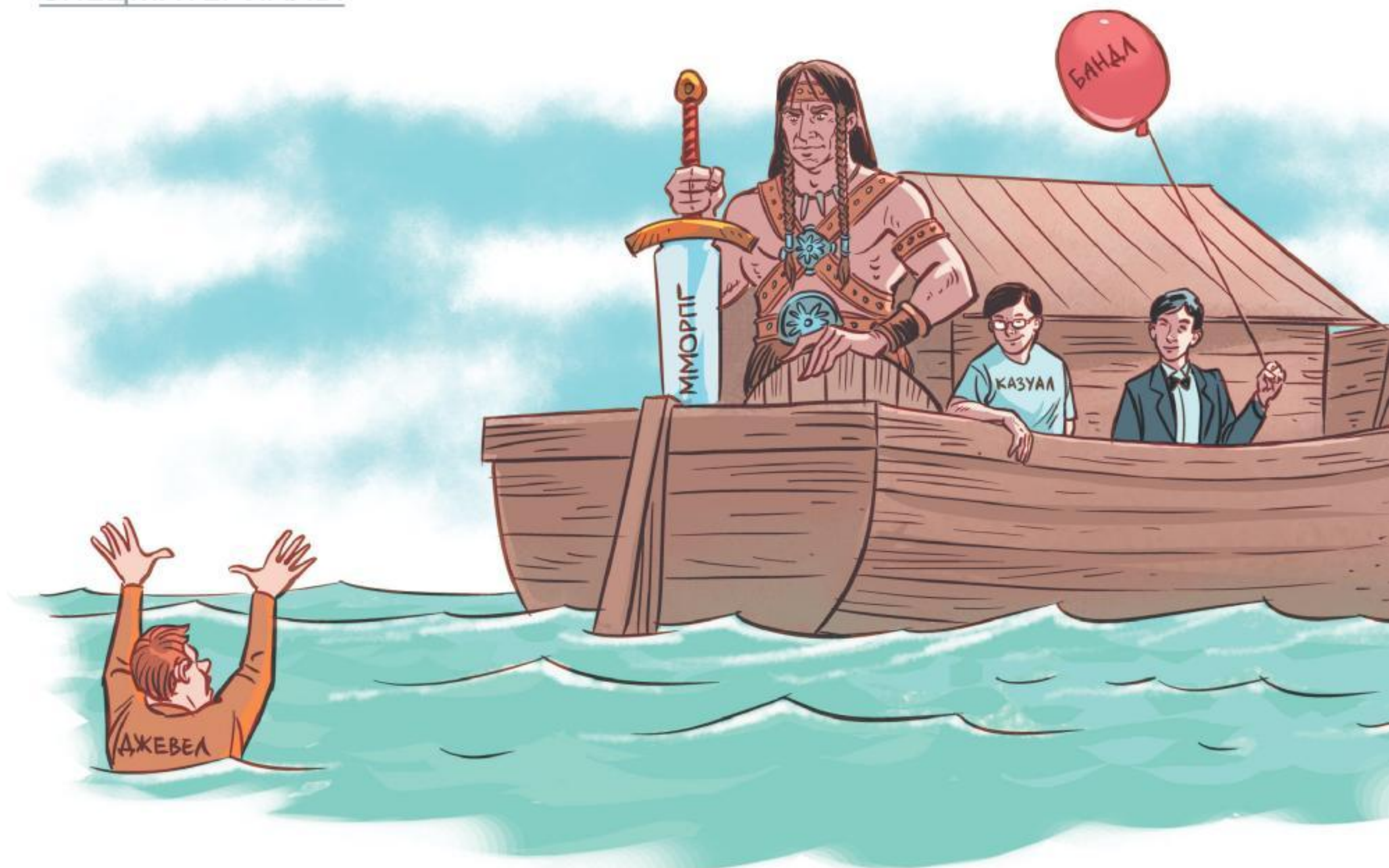
Молодых энтузиастов это, конечно, остановить не могло. Они работали над игрой, учились в университете (кто-то даже бегал от армии) и хотели сделать хит. Планы были наполеоновские: «Создать в игре город, который жил бы своей жизнью, в то время как игрок мог путешествовать по нему, попадая во всякие переделки».

Правда, после того как западный издатель назвал игру пакку-маном (Pac-Man), а договориться с российским издателем не получилось, разработчики умили свои амбиции. Они отказались от диалогов, летающих машин, огромного города. Ну а поскольку движок был не оптимизирован и тормозил даже на топовых конфигурациях, решили игровые уровни делать маленькими.

К сожалению, игре это не помогло. После почти пяти лет разработки — с осени 2001-го по весну 2006-го — «Месть якудза» вышла на прилавки, но не вызвала ничего, кроме отвращения. Страшненькая графика на уровне 1998 года, невнятные комиксы вместо скриптовых роликов, скучный, по словам многочисленных рецензентов, геймплей.

Казалось бы, все плохо, но у этой истории хороший финал.

В 2006 году сайт GameDev.ru совместно с оргкомитетом КРИ провел конкурс на лучшую статью по игровому дизайну. Второе место с материалом «Трезвый расчет» занял тот самый Глеб Лебедев, который работал над «Местью якудза» в составе студии Oxide. Речь идет, правда, не совсем о геймдизайне, а о том, как оценить полет дизайнерской мысли — то есть прикинуть бюджет проекта. Статья написана толково и подробно и интересна даже сейчас: www.dtf.ru/articles/read.php?id=38309&



Если бы в девяностых все российские студии разрабатывали недорогие игры и программы для детей, которые окупались в основном за счет продаж на иностранных рынках, то у нас сформировалась бы нормальная индустрия

дистрибьюторов в России. Все были заинтересованы в уничтожении пиратского рынка.

Но не тут-то было. Именно в это время персональный компьютер стал одной из самых привлекательных игровых платформ.

А диски к нему, как известно, производить намного легче, чем микросхемы для картриджей.

Усилиями Steepler по всей России появилось огромное количество торговых точек, готовых продавать нелегальную

продукцию. Так что, когда компания резко поменяла политику, ее место быстро заняли безымянные пираты. Steepler в буквальном смысле слова проторила им дорогу. Яростно рекламируя приставку, под которую не было игр, но которая была совместима с пиратскими играми для NES, компания создала идеальные условия для создания широкой пиратской дилерской сети.

«Подделка фактически сформировала в России рынок игровых приставок», — говорил в интервью журналу «Власть» Куни-

маса Яги, занимавший в начале девяностых пост управляющего директора SEGA.

Таким образом, понятие «лицензионная игра» с самого зарождения рынка оказалось отвергнуто. У игрока изначально даже не было выбора. Если он хотел играть (а он хотел, ведь рекламная кампания «Денди» была одной из самых агрессивных на зарождающемся российском телевидении!), он покупал относительно недорогую приставку и единственные представленные на рынке игры. *Нелицензионные игры*. Это приучило российского игрока к тому, что пиратская продукция — норма.

Игровой рынок до дефолта

Пока Steepler расширяла рынок, у нас появлялись все новые и новые студии разработчиков. В 1993 году в России работало не меньше десяти игровых студий — **Gamos, NIKITA, Creat Studios, Animation Magic Inc.** и другие. Но каждая из них ориентировалась прежде всего на зарубежный рынок. Более-менее зарабатывать на формирующем-



ся российском рынке в тот момент могла лишь NIKITA. Но и она в первую очередь рассчитывала на западных издателей. Только они могли обеспечить студию заказами и оплатить разработку — причем по весьма вкусному для тогдашнего работника прейскуранту.

В начале девяностых существовали и дистрибьюторы лицензионной западной продукции. Их имена вы прекрасно знаете — это «Бука» и «СофтКлуб». В немногочисленных магазинах они продавали западные игры — правда, локализовывать их не торопились, обходились переводом мануала и коробки.

Бизнес дистрибьюторов был далек от прибыльности Steepler, но он рос, поскольку росла и аудитория, готовая приобретать коробочные версии ПК-продуктов (кстати, мало кто знает, что «Бука» первое время специализировалась на продаже консольных игр!).

Когда рынок оказался готов к потреблению российского продукта, за издательскую деятельность принялись именно вчерашние дистрибьюторы. «СофтКлуб» — небольшое исключение: до объединения с «1С» в 2009 году эта компания изданием



АнтиДФФ жив

Один из самых громких скандалов в российской игровой индустрии разразился в 2006 году. В центре его оказался небольшой блог **antiDTF**, на котором в довольно резкой — падонковской — форме появлялись высказывания обо всех ключевых фигурах отечественного геймдева.

Название для блога было выбрано неслучайно. Портал **dtf.ru** — главный «корпоративный» сайт всех российских издателей и разработчиков. Много лет там публикуются и обсуждаются основные новости индустрии. Многие инсайдеры ведут на **dtf.ru** собственные блоги, время от времени публикуя статьи по программированию, геймдизайну, моделированию.

Поэтому появление **antiDTF** многие восприняли как щелчок по носу. Анонимный автор, не стеснясь в выражениях, обличал индустрию (непечатная лексика вырезана или заменена): «Даже последний Вася знает, что в геймдеве платят плохо. Поэтому последний Вася мечтает не о зарплатке, а о роялях/бонусах. Рояли/бонусы — неотъемлемая часть мифа: «Вот подпишемся, сдадим проект — и заживем». Пацаны, никаких роялей не будет. Во-первых, продажи реально плохие. Во-вторых, вас кинут на рояли, как кидает «Б.» или «Р.». В-третьих, вашу плохую игру все равно никто не купит, а бюджет вы перерасходуете в три раза. И кто вам вообще сказал, что в геймдеве кто-то живет с роялей? Издатели живут с потока трэшака с малой себестоимостью и с локализацией. Часть так называемых издателей имеет крупный теневой бизнес в виде маленького заводика в Алтуфьево, который в три смены пиратит все что можно.

Разработчики живут с непрофильных денег, как одесситы или, там, «С.», либо занимаются офшором, либо паразитируют на крупных издателях. Директора занимаются кэшированием — подписывают как можно больше контрактов на подставные юрлица и выводят кэш. Аналогия с нефтяным рынком: бабло выкачивается и ни копейки не вкладывается даже в самую трубу, то бишь в компанию и в ключевых сотрудников. Простые разрабы, разумеется, сидят на глухом подсосе и кормятся обещаниями. Денег, бывает, недополучают месяцами».

В итоге **antiDTF** был закрыт сверху: в постах зачастую упоминались заметные деятели геймдева, и манера и форма высказываний, по-видимому, привели к закрытию журнала. Сайт **antiDTF**, возникший вскоре после удаления блога, также долго не продержался: одно дело выводить кого-то на чистую воду, другое — оскорблять людей.

С тех пор слово **antiDTF** стало нарицательным, и в интернете можно до сих пор найти плакаты, футболки и кружки со слоганом «антидтф жив».

российских проектов никогда не баловалась. И правильно делала.

Издательство и дистрибуция — два совершенно разных вида деятельности. «У нас исторически так получилось, что их объединяли, потому что рынок был не так развит, — официально объявляя о начале издатель-

кой деятельности в октябре 2005 года, говорил Сергей Орловский, тогда генеральный директор **Nival Interactive**. — Дистрибуция — это в первую очередь логистика. Там работают законы больших чисел. Рынку не нужно много дистрибьюторов, потому что чем крупнее дистрибьютор, тем легче ему работать, так как у

него сокращаются издержки. Чем больше заполняются дистрибуторские каналы, тем выгоднее всем. А издательство — это прежде всего работа с рисками и работа с брендами, здесь нужен индивидуальный подход к каждому продукту».

Обычно издатель очень тщательно ведет несколько проек-



тов, в то время как у дистрибьютора их несколько сотен. Понятно, что дистрибьютор, исполняющий также роль издателя, не может уделять должное внимание каждому проекту. Вследствие этого понижается общее качество проектов.

Максим Донских, бывший главный редактор dtf.ru, основатель блога **Inside Social Play** и руководитель небольшой студии **Road 404**, отмечает, что в нулевых на российском рынке

на десяток проектов нередко был всего один куратор из издательства. Он физически уследить за всеми проектами не мог. А значит, разработчики оказывались «без поводка».

В девяностых такой проблемы еще не было, но уже шли процессы, которые в дальнейшем к ней привели. В частности, в российские разработки начинали потихоньку инвестировать российские же дистрибьюторы.

С одной стороны, это прекрасно, так как наши проекты могли окупиться на своем же рынке. С другой — это могло привести к тому, что разработчики начали бы ориентироваться на небольшой российский рынок, на котором конкуренция, а значит, и планка качества были гораздо ниже, чем на западном. Это, в свою очередь, привело бы к падению качества. И если бы на отечественный рынок пришли западные проек-

ты и начали играть на равных с российскими, последние бы просто исчезли.

Забегая вперед — так и случилось. Но в середине девяностых все было еще относительно безоблачно.

Коробочные версии российских игр по цене в \$20-30 успешно продавались наравне с экспортными хитами. Причем в 1997 году, когда уже сформировалась значительная аудитория, готовая покупать игры по

нормальной цене, продажи достигли хорошего уровня. По словам представителей NIKITA, выручка игры «**Paran: Хроника Империи**» на российском рынке тогда составила \$1,7 млн. В начале и середине 1998-го очень хорошо продавались «**Дальнобойщики**», «**Русская рулетка**», «**Аллоды**» и «**Вангеры**». Эти же проекты прекрасно чувствовали себя на Западе.

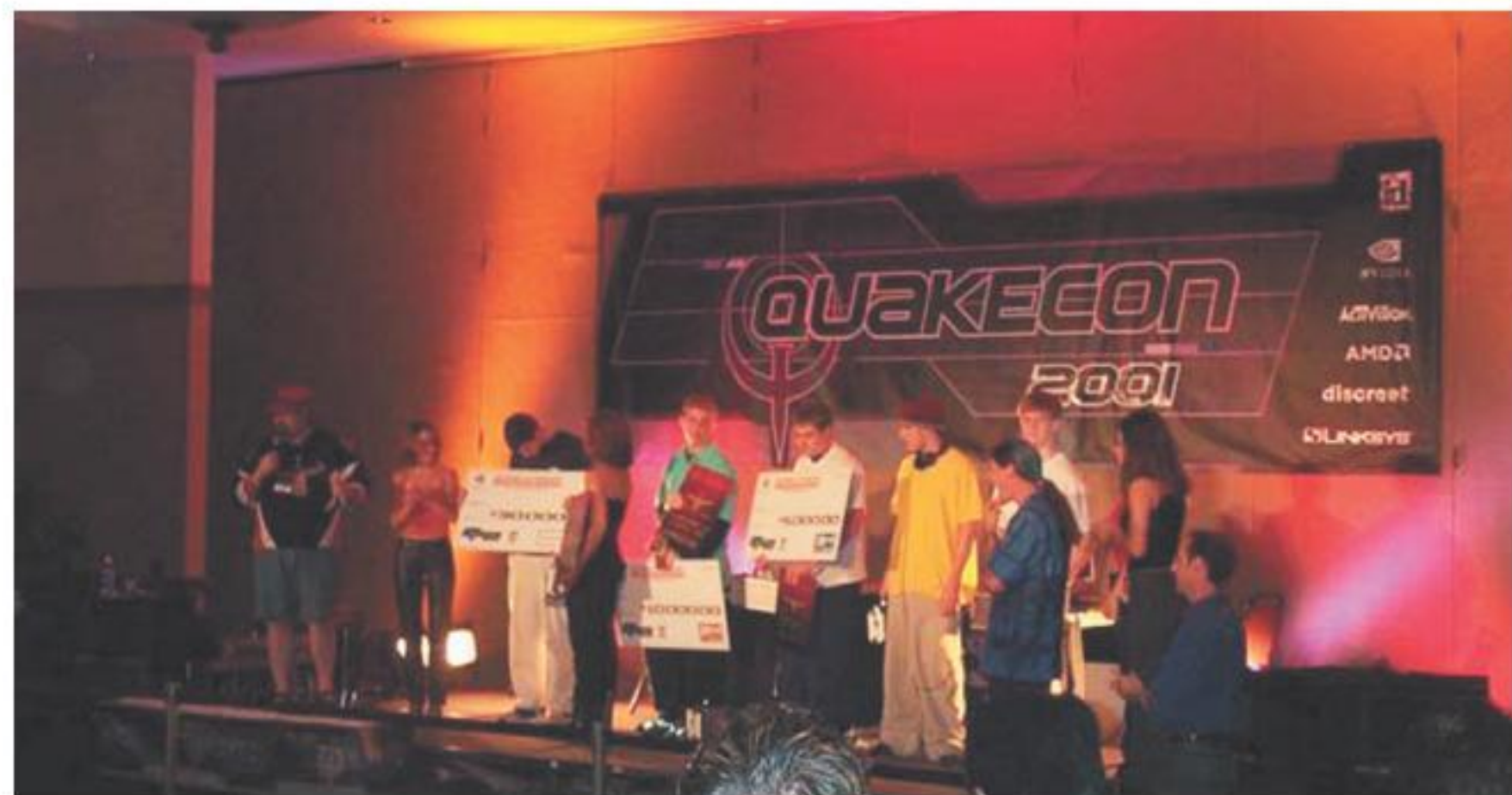
Все это говорит о том, что параллельно с пиратским рынком успешно, хотя и медленно, развивался рынок лицензионной продукции. Проблема в том, что к моменту становления лицензионного рынка пиратский, благодаря политике Steepler, разросся до огромных размеров. И в критической ситуации, в кризис 1998 года, отбросивший страну на несколько лет назад, официальные поставщики уже не могли ничего противопоставить пиратам. Российским издателям пришлось играть по их правилам.

Игровой рынок после дефолта

Российский экономический кризис 1998 года, или попросту дефолт, был вызван целым сонмом причин. Тут и финансовая пирамида, затеянная самим государством (как известно, финансовая пирамида — всегда перевернута и всегда падает), и чрезвычайно низкие цены на нефть и газ (наш главный экспортный товар), и огромный государственный долг, и череда азиатских кризисов, расшатавших отечественную экономику.

Западные экономисты ожидали дефолта, но они верили, что российское правительство знает, как действовать в подобных условиях. К несчастью, они ошиблись. Последствия дефолта оказались намного серьезней, чем все предполагали.

Курс рубля по отношению к доллару сильно упал. Если 16 августа, за день до кризиса, за один доллар просили шесть рублей, то меньше чем через месяц, 9 сентября, уже двадцать один рубль. Так большая часть сбережений, накопленных гражданами страны, обесценилась в момент. Упал уровень жизни. Разорилось огромное количество



во небольших компаний, работавших только на отечественный рынок. Более-менее чувствовали себя только те, кто сотрудничал с западными партнерами: зарплату они получали в долларах, и на них последствия кризиса почти не сказались.

Поскольку рубль просел, весь импорт сильно подорожал. А значит, те, кто вчера мог позволить себе купить лицензию, теперь шли покупать пиратку.

Кризис выбил почву из-под ног издателей. Дистрибуция импортной продукции — основная статья доходов — внезапно оказалась нерентабельна. В стране больше никто не мог заплатить за игру тридцать долларов. Компании в один момент чуть не потеряли молодой рынок.

Выход из сложившейся ситуации нашла «Бука», предложившая распространять игры по низким ценам без привычной коробки с мануалом. Эта мера, а также защита дисков от копирования, позволила сильно сократить пиратский рынок.

Правда, сейчас, через десять лет, можно смело сказать, что индустрии это ничего не дало. Пиратство так и не победили, зато ориентация на внутренний рынок привела к возникновению огромного количества отечественного игрового шлама.

Но дело не в том, что переход на джевел был неправильным. Отнюдь. Просто шансом, появившимся благодаря джевелу, почти никто из российских издателей, кроме разве что «1С», толком не воспользовался. А «1С» шла на внешний ры-

Но было уже поздно: пользователи слишком привыкли к дешевым играм, а многочисленные дилеры — к высоким продажам нелегальной продукции. Яростно рекламируя приставку, под которую не было игр, Steepler создала идеальные условия для создания широкой пиратской дилерской сети



нок и в то же время на внутреннем рынке играла по общим правилам. В дальнейшем это позволило ей укрепиться, объединившись с «Букой», «СофтКлабом» и, пожалуй, единственным настоящим российским издателем, студией **Snowball**, и стать одним из крупнейших европейских игровых издательств.

Сытые нулевые

Благое желание отечественных дистрибьюторов взять на себя финансирование игровых разработок в условиях джевельного рынка оказалось медвежьей услугой. Подобная политика привела к возникновению главной проблемы отечест-



венного геймдева — дотационности.

Вот вам простой пример. Представьте, что вы молодой отец или мать. Ваш малыш ползает по всему дому, периодически пытаясь встать на ножки, но все никак не может сделать первый шаг. Что в этой ситуации должен делать любящий

родитель? Соорудить костыль, чтобы ребенок, опираясь на него, мог ходить? Бред.

Любящий родитель в этой ситуации должен стоять в сторонке и убирать с пути ребенка острые предметы.

Чтобы было еще нагляднее, вспомните подгузники. Многие родители жалуются, что, если на

ребенка долгое время надевать подгузник, он лет до десяти писается в кровать.

Подгузником для нашей индустрии как раз стало финансирование крупных игровых издателей. Из-за него у большинства отечественных студий так и не возникло понимания, что игры — это прежде всего бизнес. Разра-

ботчики получали спонсорскую поддержку и сидели творить (в лучшем случае!).

Но в нулевых не было отлаженной механики игрового производства. Не было элементарно производственной культуры. Большинство издателей так и не поняли до 2008 года, что подобная модель несостоятельна. А ведь если бы поняли, то мы бы сейчас говорили о совершенно ином геймдеве.

Возможно, у многих издательских контор просто не было желания что-то понимать. Этому весьма способствовали благоприятные экономические условия сытных нулевых.

Благодаря высоким ценам на нефть достаток населения резко вырос. Почти в каждой семье города-миллионника появился компьютер. Сразу увеличился спрос на игры. Люди стали чаще их покупать, в том числе спонтанно. Резко выросли продажи, причем продажи каждого продукта.

На новом рынке продавалось буквально все. Иные российские издатели умудрялись продавать даже те игры, которые западные разработчики размещали в Сети бесплатно. И уже к 2006 году на



рынке возникла затоваренность. «Большое количество тайтлов негативно сказывается на продаваемости каждой отдельной игры, если она не бесспорный хит», — утверждал в то время Дмитрий Архипов, вице-президент по разработке компании «Акелла».

Иными словами, чрезвычайно широкий ассортимент, появившийся благодаря устойчивому спросу, спровоцировал парадоксальную ситуацию. В середине нулевых разница в прибыли наблюдалась только в тех случаях, когда проект по качественным характеристикам сильно превосходил любой другой, представленный на рынке.

Для отечественного разработчика подобная ситуация оказалась губительной. Среднестатистической команде не было смысла качественно работать, поскольку за хорошую игру по итогам многолетней работы она получала столько же, сколько халтурщики из соседней шарашки — за проект, сбацанный за три месяца.

Если бы разработчики были независимыми предпринимателями, они, возможно, могли бы рассчитывать на лучшую долю. Но им было удобно в дотационной схеме, удобно, когда их делами вне творческого процесса полностью заправлял издатель.

Впрочем, сама по себе дотационная схема была далека от идеала.

Система подгузника

В отношениях с разработчиками издатель выступал скорее как банк, а не инвестор. «Издатель отбивал свои вложения не из общей выручки, а из тех процентов, которые причитались разработчику», — объясняет Максим Донских.

К примеру, издатель давал на разработку миллион долларов. Разработчики должны были получать с продаж 30%. Игра выходила, приносила издателю тот же миллион, но это вовсе не значило, что игра вышла в ноль. Это значило, что проект отработал 300 тысяч долларов. Проценты с продаж студия начинала получать только после того, как проект набирал тридцатью процентами еще 700 тысяч долларов, то есть зарабатывала больше 3,3 млн.

В такой ситуации получить те самые проценты с продаж разработчику было чрезвычайно трудно. Необходимо было сделать очень сильный, очень качественный проект. Но даже в этом случае не было гарантии, что разработчики получат свои деньги. Ведь сами продажи зависят не только от качества игры, но и от того, как работает маркетинговый отдел издателя, какая выпускается реклама, как



Маски-шоу

За двадцать лет существования индустрии государство так и не научилось ее не то что поддерживать, но даже терпеть. Ключевая проблема игровых разработчиков у нас в стране — в том, что каждый раз, когда они открывают офис, к ним начинает кто-то ломиться. Разработчик становится ходячей жертвой для милиции, для налоговой — для всех.

Вот, например, в Нижнем Новгороде была одна успешная компания, сделавшая минимум две хороших игры и лицензировавшая свой движок. К ней в гости периодически наведывался наряд из Управления по борьбе с экономическими преступлениями (УБЭП), организации, карающей за использование пиратских программ. Люди в масках и с автоматами наперевес врываются в офис, строили всех по стенке и под лозунгом проверки нелицензионного ПО просто конфисковывали все компьютеры и увозили их в отделение. И нужно было давать им денег, чтобы получить машины обратно.

Выкупив свои компьютеры дважды, руководство студии установило на входе две стальные двери, а между ними — рубильник. И когда снаружи кто-то начинал ломиться, у сотрудников было время, чтобы открыть одну дверь, глянуть в глазок, пообщаться, дернуть рубильник и потом долго-долго открывать вторую. А рубильник тем временем вырубал все компьютеры и заставлял их грузиться с чистого диска. УБЭП вламывался — и, кроме голых Windows, ничего не находил.

Но УБЭП — это полбеда. Другая головная боль российской студии — налоговая инспекция. Вот разработчик сидит в офисе, готовится к релизу, а к нему приходят из налоговой, проверяют отчетность и присвистывают: «Эй, это вообще что? Ты три года показываешь убытки! Явно какое-то воровство». Он отвечает: «Нет-нет, погодите. Я три года разрабатываю игру. Я свои деньги инвестирую. Да, я несу убытки, но потом игра выйдет и...» Но в налоговой подобные аргументы принять не готовы. Там на такие байки только у виска крутят и говорят: «Ну, чего? Тебя сразу посадить или так осознаешься?»



Студия на заклятие

Еще одна типичная российская проблема — отсутствие прозрачных схем финансирования.

Иногда вместо договора финансирования создаются непонятные договоры передачи прав на движок, на ресурсы, на модификации, на что-то еще... Затеваются чехарда, в которой то, что записано на бумаге, совсем не соответствует тому, что происходит в реальной жизни. В этой ситуации, даже если проект успешен, дело хорошо не кончится. Заработанный миллион никто честно не поделит по заслугам. Нет, все начнут махать кулаками, силясь урвать кусок побольше.

А бывает, что финансирование игры происходит через договор персонального займа. То есть деньги под проект даются не компании, а оформляются расписками как личный займ директора студии. И когда он тратит все деньги, а проект сдать не может, к нему приходят и говорят: «Ну, что, дружок? Ты попал! Что там у тебя есть? Шесть соток, квартира, машина? Давай все сюда!» — и обирают подчистую.

Если бы это были отношения двух компаний, все решилось бы полюбовно. Основатель бы пришел и сказал: «Ну, извините. Не смог. Хотите — забирайте код, графику, что угодно, хотите — просто закроем компанию».

Но здесь все по-другому. Основатель расписывался за живые деньги, и на бумаге с точки зрения закона это выглядит так: «Был гражданин А, пришел к гражданину Б, взял полмиллиона долларов». Естественно, с него взыщут все.

И если у человека правда шесть соток, квартира, машина, семья, то ему приходится полтора года ходить в офис бесплатно, батрачить, уговаривать друзей для него поработать, а все ради того, чтобы выпустить проект.

Ситуация абсолютно нездоровая: издатель берет разработчика за жабры, и он думает уже не об игре, а о том, как свою жизнь спасти. Вместо того чтобы плохой проект закрыть, команды-инвалиды мучаются по два, по три года, корячатся, пытаются что-то доделать, а в итоге выпускают поганенькую игру. Не потому, что не могут сделать хорошо, — потому, что хорошо делать не собираются. Они всего лишь хотят сдать проект, чтобы от них отвязались. В итоге в индустрии выживают не те, кто может игры разрабатывать, а те, кто в экстремальной ситуации может выкрутиться или что-то украсть.

Среднестатистической команде не было смысла качественно работать, поскольку за хорошую игру по итогам многолетней работы она получала столько же, сколько халтурщики из соседней шарашки — за проект, сбаванный за три месяца

издатель продвигает проект на других территориях.

Внедрив подобную схему, издатель перестраховался и свел к минимуму свои риски, одновременно лишив разработчика всякой мотивации. Команде не было разницы, разработать среднюю игру или откровенно проходную — в итоге получались одни и те же деньги.

Система подгузника уже на этом уровне давала сбой. Однако и издатели, и разработчики были вполне довольны существующим положением дел. У первых бизнес рос вне зависимости от того, что они продавали. Вторые получали деньги вне зависимости от того, что они делали.

Таким образом, разработчик работал не на конечный результат, а на аванс. Ему было выгодно жить на деньги издателя, затягивая до последнего разработку и в конечном счете выпуская игру низкого качества.

Поэтому, пока большинство издателей и разработчиков говорило о впечатляющем росте и о широких горизонтах, ряд деятелей неустанно, года с 2005-го, твердил, что в индустрии наступил кризис.

«Индустрии до кризиса не было, — выносит приговор Глеб Яльчик, руководитель производственного отдела Creat Studios. — Когда одна-две компании могут создать качественный продукт, это не индустрия для страны такого размера, с таким количеством компаний и таким потенциалом».

В середине нулевых в России сложился совершенно особый вид разработчика.

Бессовестные

Сваливать всю вину на издателей (дескать, заварили они кашу) как минимум несправедливо. Причин тому несколько.

Во-первых, были команды, которые в равных условиях делали очень качественные проек-

ты — Katauri, Maddox Games, Avalon Style Entertainment, Seaward.Ru и другие.

Во-вторых, когда деньги платят, принято работать. Можно сколько угодно обвинять издателей в скупости, но финансовую поддержку они — за очень редким исключением — осуществляли. Сколько — сейчас не имеет значения, важен сам факт.

Немотивированные разработчики, в свою очередь, затягивали разработку, халтурили, выпрашивали дополнительные средства. К тому же, по словам Максима Донских, «некоторые разработчики активно дурили издателей». Происходило это по следующему сценарию.

Молодая команда приходила к издателю с идеей, просила денег на разработку. Издатель их давал. Когда подходил срок сдачи проекта, команда сообщала, что игра еще не готова, но просила профинансировать еще один, по их словам, супергениальный проект. Издатель, как правило, на это клевал. Снова проходило некоторое время, разработчик вновь радовал издателя сообщением о дополнительном финансировании, заявляя, что без денег не будет готов ни первый, ни второй проект. Издателю деваться некуда — деньги уже потрачены. Если не даешь еще, рискуешь все потерять. В итоге команда получала средства, но заканчивать проекты не торопилась, продолжая доить издателя до тех пор, пока тот не рвал с ней отношения.

Иногда разработчики все-таки радовали издателя и выпускали проект. Но «игра не продавалась, поскольку задачей разработчиков было не сделать игру, а заработать денег» во время разработки, утверждает Донских. Так что, по его мнению, «маленький бюджет — это не проблема. Даже если российской команде дать бюджет Call of Duty 4, то толковой игры не получится — нет специалистов, нет культу-

ры разработки, нет менеджеров, ничего нет».

Живым доказательством его слов служит история одной петербургской студии.

Эта история стала достоянием общественности благодаря видеозаписи, попавшей в Сеть года два назад. На ней Михаил Баженов, основатель холдинговой компании «Адамант», занимающейся главным образом строительством и эксплуатацией торгово-развлекательных комплексов, отчитывается топ-менеджмент Parallax Arts Studio.

Дело в том, что компания «Адамант» на протяжении семи с половиной лет финансировала разработку игр Parallax Arts Studio. Вложены были огромные средства — только на написание дизайн-документа менеджеры просили у инвестора \$400 тысяч. В итоге было выпущено три проекта — «Ликвидатор 2», «Утопия Сити» и «Исход с Земли». Проекты оказались очень слабыми. Инвестор решил разобраться, в чем дело, и пригласил для инспекции Андрея Кузьмина, генерального директора и основателя «К-Д ЛАБ» и KranX Productions.

По итогам ревизии выяснилось, что «основная задача топ-менеджмента компании сводилась к тому, чтобы не издавать игру, а правильно убеждать кредиторов и акционеров в том, что разработка игр должна длиться годами».

Иными словами, руководство разводило инвесторов. Тут же выяснилось, что в студии было распространено кумовство, люди, занимавшиеся управлением, ничего не смыслили ни в играх, ни в управлении, а отделы разработки были никак не связаны между собой. В общем, форменный бардак.

Проблемный менеджмент

Нехватка управленцев, которые наводили бы порядок, — проблема в России давняя, по актуальности не уступающая проблеме дураков и дорог. Эффективный менеджер, который спасет отчизну и поведет ее в светлое будущее, — один из самых главных отечественных архетипов. Поэтому неудивитель-



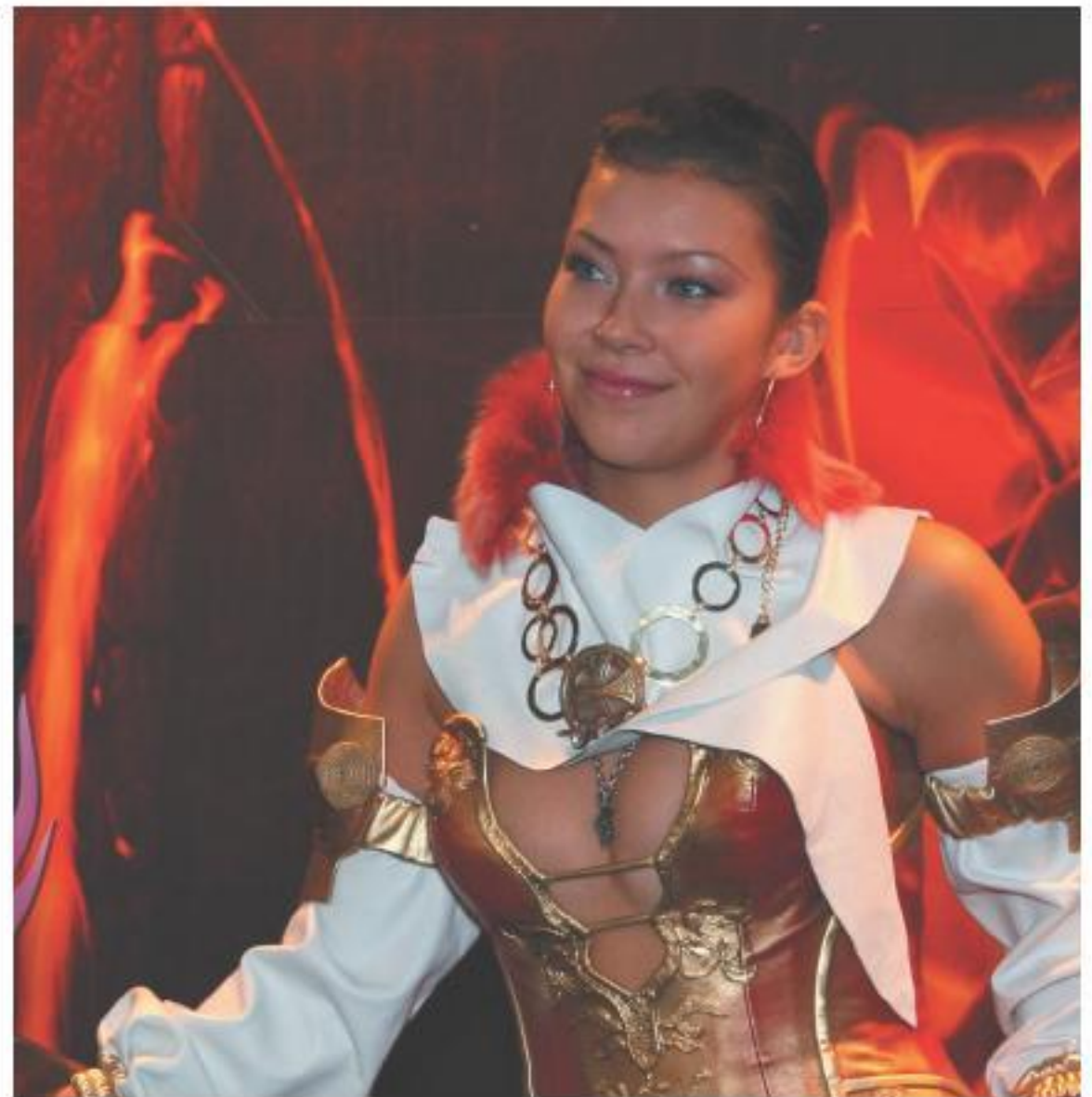
но, что в проблематике российской игровой индустрии он занимает очень важное место.

В связи с этим у нас с Николаем Барышниковым, руководителем игрового направления «1С», на «ИгроМире 2010» вышел очень забавный диалог. Я задал свой обычный вопрос, который до и после задавал десяткам других наших издателей: почему в России делается так мало классных игр. А в ответ услышал — мол, не хватает разработчиков. Я сделал большие глаза.

«Как же так? — спрашиваю. — Столько талантливых программистов, художников, а вы говорите, что разработчиков нет!»

Барышников завертел в руках телефон и, почти на меня не смотря, медленно произнес: «У нас крайне большая проблема с менеджментом, управлением проектов. А это ключевая вещь для разработки игры, крайне сложный механизм. Здесь недостаточно просто собрать талантливых программистов и художников, нужно очень правильно оценить риски, поставить им задачи».

Почти об этом же говорил в интервью dtf.ru Юрий Мирошников: «Потеряна советская культура производства и не приобретена еще новая рыночная. К примеру, абсолютно безобразно ведется планирование. Часто команда занимается чем угодно — самовыражением, высоким искусством, но никак не плановой работой по проекту. Исполнительская квалификация — вполне на уровне мировых стандартов, но вот постановщики задач у нас слабые».



Этим словам больше восьми лет, но они по-прежнему злободневны. В пример отечественным разработчикам Мирошников привел индусов: «В чем индусы уже нас опережают? У них есть профессионалы, которые планируют работу и координируют ее выполнение. Понятно, что это ведет к увеличению персонала раза в два, но это окупается. В России таких специалистов почти нет, к сожалению».

В самом деле, одна из главных проблем российской игровой индустрии — неумение планировать на несколько лет вперед, неумение инвестировать. Более того, сегодня человек, который занимается бизнес-стороной, также занимается и дизайном игры. А эти две вещи очень трудно совмещать.

Неправильная политика издателей, нечистоплотность разработчиков и отсутствие профессиональных управленцев привели к тому, что к новому кризису индустрия оказалась не готова.

Апокалипсис и светлое будущее

Мировой финансовый кризис вырос из ипотечного, который будоражил Соединенные Штаты с 2007 года. Случился он во многом из-за того, что огромная масса заемщиков элементарно не выплачивала деньги по кредиту



на жилье. У одних людей просто не было денег, а другие, оставаясь на бумаге добропорядочными заемщиками, проворачивали разные хитрые схемы, позволявшие уйти от оплаты.

Когда количество таких «добропорядочных» заемщиков достигло критической массы, банки, выдававшие кредиты направо и налево в надежде заработать на спекуляциях, оказались в очень некрасивой ситуации. Дело в том, что у них перед кредиторами тоже были обязательства. Только выполнить их банки уже не могли, поскольку деньги для кредиторов должны были принести заемщики. А у тех денег не было. В итоге оказывалось, что банк не способен выполнять свои обязательства, а значит он — банкрот.

Когда количество таких «добропорядочных» заемщиков доросло до критической массы, банки оказались в очень некрасивой ситуации. Дело в том, что у них перед строительными фирмами тоже были обязательства. Только выполнить их банки уже не могли, поскольку деньги для строительных фирм должны были принести заемщики. А у тех денег пока не было — они их еще не заработали. В итоге оказывалось, что банк не способен выполнять свои обязательства, а значит он — банкрот.

Среди таких банков оказались крупнейшие, международные. В итоге кризис оказался мировым,

выжившие банки на время перестали давать в долг, все затанули пояса, спрос на товары упал, а неконкурентоспособные компании приказали долго жить, поскольку держались либо на кредитах, либо на неразборчивости людей в сытое время.

Большинство российских разработчиков как раз и были такими неконкурентоспособными компаниями. Они производили низкокачественную продукцию, актуальную только для отечественного рынка. Но после кризиса и этот рынок оказался для них закрыт.

Ретейлу перестали быть нужны русские игры. До кризиса российская индустрия гналась за количеством, а не за качеством, поэтому, когда случился кризис и покупательная способность уменьшилась, люди стали готовы платить не за две, а за одну игру в месяц. Эта одна игра оказалась зарубежной, потому что была лучше и качественней. Вторая игра — русская — перестала существовать.

«Так случилось по вине российских издателей, — уверен Глеб Яльчик. — Они пошли на поводу у экономической модели, казавшейся до кризиса привлекательной. До кризиса издатели исполняли функции не издателей, а дистрибьюторов. Покупаем западный проект, продаем на локальный рынок; внутренний продукт делаем как можно меньшим бюджетом в кратчайшие сроки. В результате

получаем продукт, который неконкурентоспособен на западном рынке и с трудом конкурентоспособен на российском. Это тупиковый путь, так как во всем мире стоимость разработки за все это время только увеличилась. И кризис явственно показал, что индустрии как таковой нет, ведь как только упали заработки на дистрибуции, то все разработчики оказались не у дел. Остались те один-два разработчика, которые могли самостоятельно искать деньги и делать продукт».

Малик Хатажаев, президент студии **Lesta**, видит проблему немного в другом. По его мнению, «в России не было и нет условий для создания чего-то нового». Продажи до кризиса шли только благодаря «искусственному взвинчиванию потребительского спроса». Оно создавало иллюзию того, что отечественному рынку нужны такие проекты. Вместе с этой иллюзией (а также с инфляцией) росли затраты на разработку, причем росли неоправданно.

В общем, на ретейле издатели — главные инвесторы отечественных разработчиков — понесли убытки: влитые в разработку деньги к ним так и не вернулись.

Тем самым кризис уменьшил возможности инвестирования в разработку. В итоге российские издатели закрыли 80% своих разработок, утверждает Малик Хатажаев, и не открыли новых. В то же время Николай Барыш-

ников уверен, что с рынка исчезли только стартапы: «Те имена, которые были на слуху, никуда не делись. Кто-то переквалифицировался, перешел в казуалки или в онлайн. Сказать, что многие исчезли, нельзя».

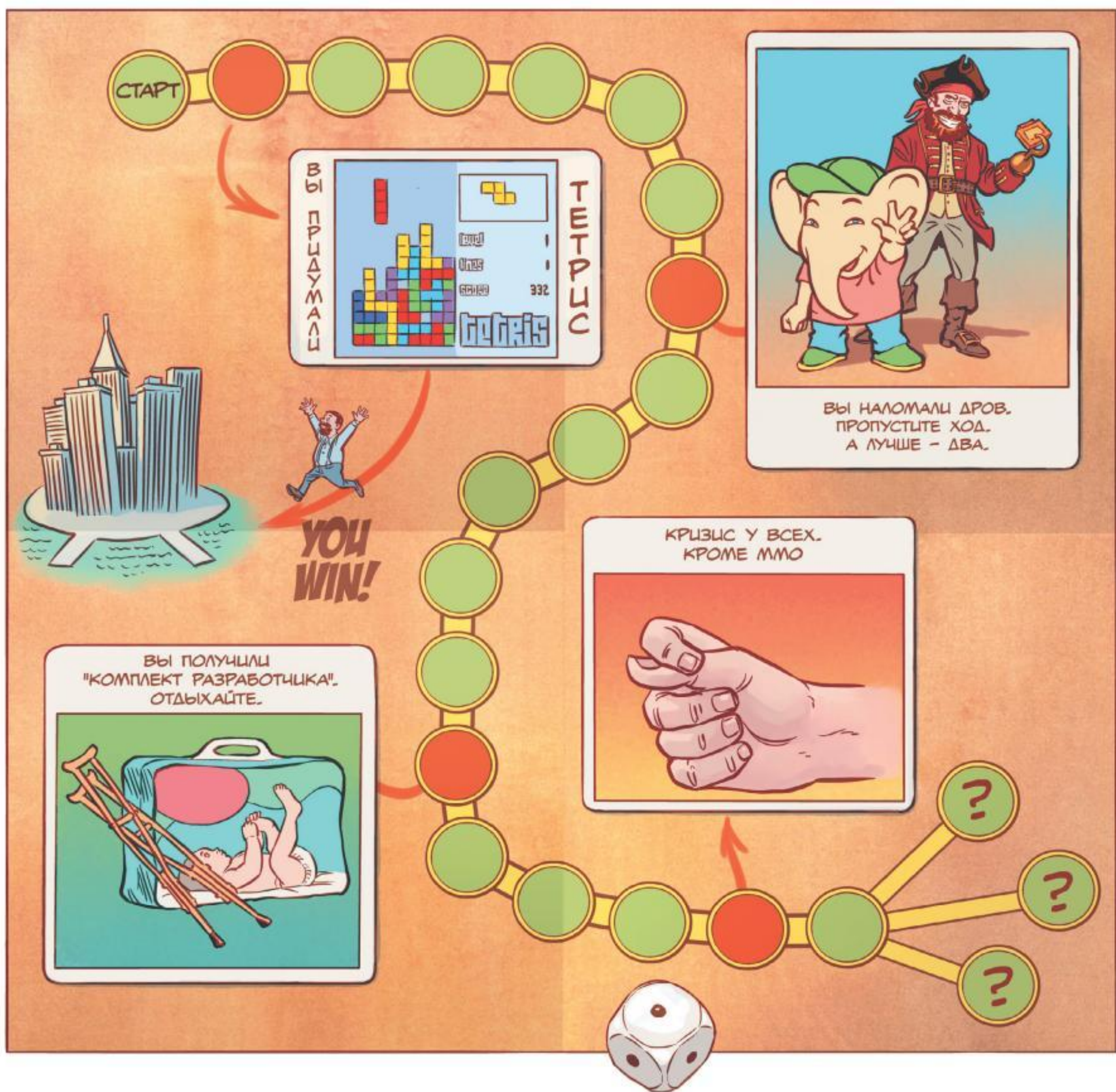
Как бы то ни было, необходимо понимать, что кризис затронул разные сегменты рынка и разные компании по-разному. Консольные продукты, ПК-проекты, онлайн-игры — как клиентские, так и социальные — это все принципиально разные виды бизнеса, что прекрасно видно по тем процессам, которые сейчас происходят на рынке.

Джевелый ретейл медленно умирает, зато растут продажи подарочных изданий. Неплохо себя чувствует и рынок консольных проектов — его рост составляет 20-30% в год.

Электронные продажи, которыми сейчас так любят пугать западные аналитики, растут, по данным Николая Барышникова, «существенно — на десятки процентов (ведь рост почти от нуля идет). Другое дело, что на отечественном рынке продажи в цифре пока составляют несколько процентов от продаж в рознице». Иными словами, в ближайшие 3-4 года рынок ретейла не умрет. Барышников ссылается на опыт музыкальных компаний: «Казалось бы, все уже давно покупают музыку через интернет, но посмотрите — музыкальные диски до сих пор продаются».

Что касается рынка казуальных игр, то он, по словам Малика Хатажаева, «не процветает». Это связано с тем, что рынок перенасыщен. «Если раньше *любой* казуальный проект окупался, а *любой средний* казуальный проект приносил 100-200% прибыли, то сейчас он в лучшем случае себе окупает — хотя, как правило, не происходит и этого. В результате растет качество проектов — разработчики стремятся привлечь к своей игре внимание. Так «по контенту казуалки становятся все ближе к ретейловым проектам», отмечает Хатажаев.

Уверенней всего чувствует себя рынок онлайн-игр. Даже во время кризиса он не прекратил роста. По заверениям издателей, «нашумевший кризис прошел как-то мимо»: в интервью порталу dtf.ru в начале 2010 года



Дмитрий Девিশев из **Astrum Nival** отмечал, что в 2009-м его компания увеличила оборот в шесть раз. Михаил Ульянов из **Gravity CIS** сообщал, что в 2009 году «мы по месячному доходу пару раз опережали более крупное американское подразделение Gravity». Никита Скрипкин из **NIKITA Online** добавлял, что за кризисный год его компания выросла более чем в три раза.

Причин у такого успеха три: условно-бесплатная модель распространения, успешно апробированная на рынках Азии, большое количество импортных продуктов (издатели не рискуют на разработ-

ке, они берут и локализуют наиболее успешные азиатские проекты), а также большое количество дешевых, но крайне рентабельных браузерных онлайн-игр.

Плохо, что, как и в ретейле, крупных отечественных игр в онлайне мало. Есть «**Аллоды онлайн**», в разработке «**Легенда о рыцаре**» и **Prime World**. Проекты очень крупные и серьезные — игроки из СНГ ждут их ничуть не меньше, чем **Star Wars** от **BioWare**, — но их всего два. Однако в этом сегменте игрового рынка присутствуют отечественные игры второго эшелона, которые исправно приносят доход. Есть надежда, что

хоть у российского онлайна — светлое будущее.

В то же время один из сотрудников крупнейшего российского оператора онлайн-игр полагает, что рынок условно-бесплатных игр — «это очень нездоровый рынок. Он быстро возник (все, что быстро возникает, так же быстро и исчезает), рассчитан на людей с очень неприятными вкусами и склонностью к халяве. Такие рынки долго не живут, это как казино».

Глеб Яльчик тоже считает, что шанс индустрии связан с другими играми — социальными, где до последнего времени существовали только небольшие фирмы, способ-

ные сорвать джекпот на голой концепции. Конечно, за последний год ситуация изменилась. Появились лидеры, крупные игроки, началась борьба с виральностью («дружеским спамом», когда очки даются за то, что вы привели новых игроков), количество разработок стремительно выросло. Но порог вхождения в социальные игры до сих пор относительно низок. Именно благодаря этому рынок социальных игр открыт, и на нем до сих пор может раскрыться команда, работающая на голом энтузиазме. Здесь до сих пор возможен традиционный гаражный сценарий, который российская игровая индустрия упустила 20 лет назад. ■

Тотальная эмуляция

Как поиграть на PC в игры консолей-аутсайдеров

Помимо эмуляторов популярных платформ вроде Super Nintendo или PlayStation, о которых мы писали в прошлом номере, существуют эмуляторы их менее удачливых собратьев — систем, проигравших войну на 16- или 32-битном фронте в домашней или портативной весовой категории. Мы вновь отобрали для вас лучшие (или единственно возможные) эмуляторы, на этот раз — четырех самых необычных консолей-аутсайдеров: Virtual Boy, 3DO, Jaguar и WonderSwan

В этом мире другие законы: рядом с названиями эмулируемых игр маячат страшные слова «частичная совместимость» (никто не гарантирует, что процесс не оборвется на самом интересном месте), звук или геймпады поддерживаются плохо и редко. Настройки качества и разрешения картинки? Да что вы, какие настройки! По сравнению с эмуляторами консолей-аутсайдеров даже PCSX2, эмулятор PlayStation 2 из прошлого номера, кажется законченным продуктом.

Добро пожаловать в чудный новый мир альфа-версий!

История 3D и 0

Все знают, что **Virtual Boy** (1995) — легендарно неудобная в эксплуатации платформа, что после пяти минут использования у потребителя начинает адски болеть голова и что в играх там невозможная красно-черная цветовая гамма.

И лишь немногие реально пробовали играть на этой любопытной 32-битной домашне-

портативной консоли и видели, что на самом деле большинство игр там сделано на более чем профессиональном уровне (и их очень мало — полная игровая библиотека Virtual Boy занимает 6 Мб). Быстрый непринужденный геймплей, логичное и отзывчивое управление...

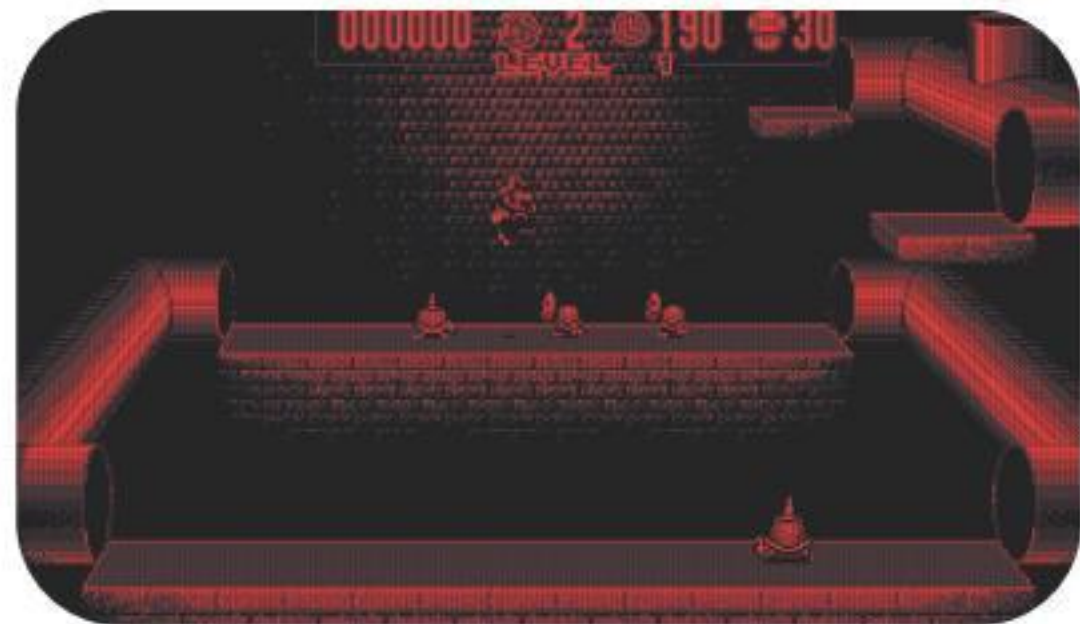
Эмуляторы Virtual Boy умеют сводить на экране оба изображения (можно играть в стереочках в трехмерный **Galactic Pinball** или **Mario's Tennis**), но даже и без стереоэффекта на этой системе есть отличные

платформеры. Ужасную цветовую палитру можно поменять на более приемлемую, при игре без стереочков голова не раскалывается, да и вообще — запуск **Nintendo 3DS** доказывает, что идея-то была хорошая.

Если вы счастливый владелец Macintosh, нужно качать эксклюзивный для «Маков» эмулятор **VIBE** (Bannister.org/software/vibe.htm). Он сравнительно активно поддерживается разработчиками (последняя версия v1.0b12 — за май 2010 года), тут очень



Напялив стереочки и уворачиваясь от тычущего в экран стальным кулачком робота из **Teleboxer**, ощущаешь настоящий спортивный азарт. К сожалению, в VIBE эта игра наглухо зависает после первого сражения.



Mario Clash — отличная аркада-платформер для Virtual Boy в стиле оригинальной **Mario Brothers** с минимальными покушениями на трехмерность (прилетающие с бэкграунда враги, игра на переднем и заднем плане).



Virtual Boy

Производитель: Nintendo
Годы активности: 1995-1996
Исходная цена: \$179

Причины провала: очень хрупкий корпус и неудачный дизайн, недостаточный уровень развития технологий (ужасные монохромные проекторы!), выпуск откровенно недоработанной системы вопреки желанию ее дизайнера.



WonderSwan

Производитель: Bandai
Годы активности: 1999-2003
Исходная цена: \$59

Причины провала: конкуренция со стороны Game Boy Advance, эксклюзивность для Японии.



3DO Interactive Multiplayer

Производитель: The 3DO Company
Годы активности: 1993-1998
Исходная цена: \$699

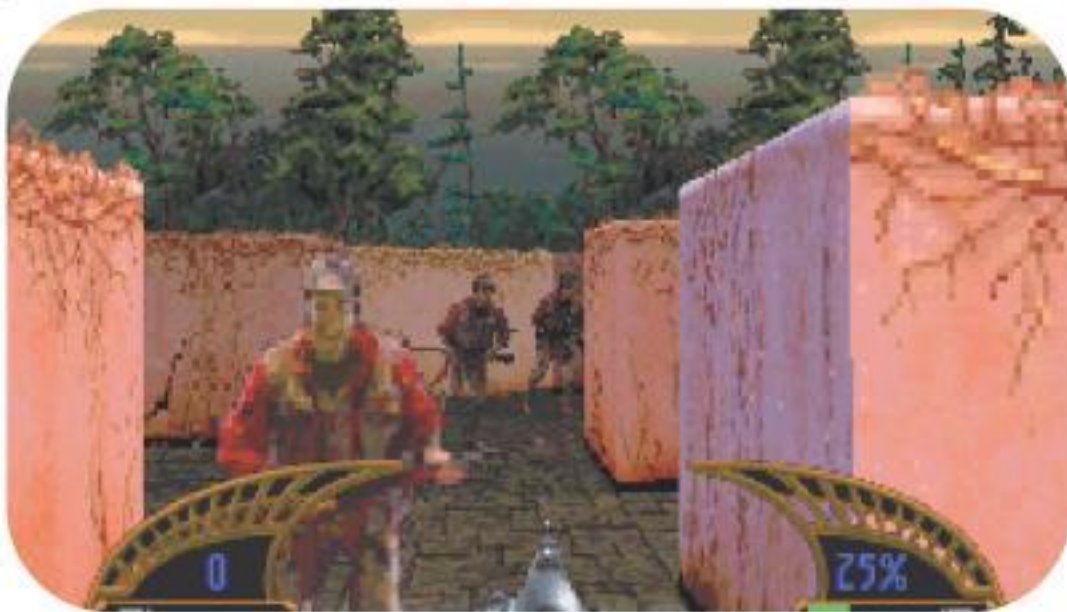
Причины провала: дороговизна, отсутствие эксклюзивов, конкуренция с PC и дешевыми 16-битными платформами, пришествие Sony PlayStation.



Atari Jaguar

Производитель: Atari
Годы активности: 1993-1996
Исходная цена: \$249

Причины провала: отвратительный контроллер, очень маленькая библиотека некачественных игр, дутая 64-битность.



Killing Time — FPS эпохи первых экспериментов с реальной трехмерностью (здесь можно смотреть вверх и вниз). Планировался как эксклюзив и флагманский шутер 3DO, но в силу низких продаж уже в 1996-м был портирован на PC и Mac.

удобный интерфейс, можно подключить геймпад и играть в режиме полного экрана.

Приверженцам PC придется воспользоваться **Red Dragon (RDragon.vr32.de)**. Эмулятор не обновлялся с 2004 года, что очень заметно по интерфейсу, здесь нет звука (!) и поддержки геймпада, зато список полностью поддерживаемых игр на порядок больше, чем у ViBE: из 22 выпущенных на Virtual Boy проектов не работают только **3D Tetris**, **Red Alarm**, **Virtual Golf** и **Virtual Lab**.

В целом вывешенным на сайте разработчиков списком поддерживаемых и неподдерживаемых игр лучше не доверять, полагаясь на собственный опыт (и это касается не только эмуляции Virtual Boy!). На том же ViBE **Space Squash** или **Teleroboxer** из первого списка худо-бедно работают, в то время как **Panic Bomber** из второго не уходит дальше загрузочного экрана, а **3D Tetris** и **Red Alarm** вообще не запускаются. **Waterworld** (да, по мотивам фильма) функционирует и на том, и на другом эмуляторе, но в колыбели красных треугольников, по замыслу разработчиков символизирующих пиратские гидроциклы, трудно разобрать, где жуткие глюки, а где задумка геймдизайнера.

32-битная домашняя **3DO** (1993), разработанная фирмой

The 3DO Company в соавторстве с **Panasonic**, известна своей безумной (699 баксов!) ценой и тотальным отсутствием эксклюзивов. Все значительные игры для 3DO были выпущены на других платформах (как правило, на PC) и еще при жизни злополучной системы. Но найти и запустить в наше время PC-версии **Captain Quazar** или **Gex** нелегко — проще обзавестись эмулятором 3DO.

Компакт-дисковые рипы для платформы довольно увесистые (300-500 мегабайт), и подавляющее большинство представляет собой FMV-игры под световой пистолет: от вестерна **Mad Dog McCree** до зомби-шутера **Corpse Killer**. Хорошо, что в эмуляторе есть поддержка мыши!

Единственный рабочий эмулятор — русско-французский **FreeDO**, единственная приличная версия — альфа FreeDO v2.1, которую вы найдете не на официальном сайте эмулятора (**FreeDO.org**), а на тематических форумах (аккуратно вбиваем «FreeDO v2.1» в Google). Требуется 3DO-прошивка (берется там же, где и эмулятор), геймпады принципиально не поддерживаются, звукоряд заметно заикается. Но игры работают, идут на полной скорости и даже имеют опции увеличения разрешения и интерполяции изображения (включение каждой



Total Eclipse — один из лучших трехмерных космических экшенов, во множестве расплодившихся на консолях после успеха первой серии **Star Fox**. Почти эксклюзив 3DO: на PC игра не выходила, но была портирована на PlayStation как **Total Eclipse Turbo**.

отнимает где-то по 20 кадров в секунду у исходных 60).

Лебедь и ягуар

32-битная с 64-битными элементами (тонкий маркетинговый ход) консоль **Atari Jaguar** (тоже 1993) в основном использовала картриджи, а не компакт-диски. Это нам только на руку — меньше качать.

Разрабатывать игры под Jaguar было очень сложно, новые вещи выходили редко, а то, что все-таки выходило, в лучших традициях **Atari** отличалось крайней сыростью и отсутствием какого бы то ни было контроля качества. Тем не менее есть возможность своими руками потрогать оригинальный **Aliens vs. Predator** (да, тот самый, от тех самых парней из нашей любимой **Rebellion**), самую лучшую консольную версию первого **Doom** (увы, игру почему-то портировали без музыки) и **Tempest 2000** — настолько удачный гибрид цветомузыкальной ритм-игры и космического шутера, что в честь него назвали целый эмулятор **Project Tempest (PT.emuunlim.com)**.

Версия **Project Tempest 0.95**, как это изящно формулирует разработчик, поддерживает большинство игр для

Jaguar, причем «некоторые даже со звуком». Но в одних случаях качество эмуляции далеко от идеального (у **Wolfenstein 3D** проблемы с картинкой), а в других и от приемлемого (**Defender 2000** подвисает после нескольких секунд геймплея). Геймпад поддерживается — во всяком случае теоретически! — но оригинальный пад у Jaguar был такой обросшей ненужными кнопками монструозностью, что AvP или **Tempest** ничего не теряют при игре с клавиатуры.

Если о 3DO у вас наверняка сохранились смутные детские воспоминания («Была у богатого друга!»), про Atari Jaguar вы читали в одном из первых игровых журналов, а Virtual Boy, быть может, видели по телевизору, то название 128-битной портативной консоли **WonderSwan** (1999) не скажет вам абсолютно ничего. Это игровой эксперимент компании **Bandai** — рекламное дополнение к тамагочи и боевым роботам, которыми японский медиагигант столь активно промышлял на рубеже тысячелетий.

Однако дизайнером **WonderSwan** выступил изгнанный из **Nintendo** создатель **Game Boy** и **Virtual Boy** Гумпэй Ёкои, так что система получилась очень любопытной. Ее можно использовать как в горизонтальном, так и в верти-



Классический вольфенштейновский дизайн Aliens vs. Predator: кругом прямые углы и низкие потолки. Черные разводы вокруг Чужих — один из многих недостатков Jaguar-эмулятора Project Tempest.



Оригинальный Tempest 2000 с Jaguar, ради которого и затевалась вся эмуляция, работает прекрасно. Потрясающий саундтрек, элементарное управление, в распакованном виде занимает 2 Мб.



Нечто под названием Kidou Senshi Gundam Vol. 1 — одна из лучших пошаговых игр про поединки гигантских роботов, что нам доводилось видеть. Кстати, такое невразумительное название для WonderSwan — обычное дело.



Terrors — одна из многочисленных визуальных новелл на японском. Играется в вертикальном режиме WonderSwan, все очень красиво оформлено, но даже на просторах интернета не удается отыскать перевод или хотя бы прохождение.

кальном режиме (за 8 лет до iPhone!), а в библиотеке игр полностью отсутствуют обычные для портативных консолей платформеры и шутеры. Даже красочные карманные файтинги вроде **Guilty Gear Petit** попадаются редко — большинство игр представляют собой смешанные квесто-стратегическо-ролевые работы по мотивам аниме-сериалов *Digimon*, *Gundam* и вселенной *Super Robot Wars*. Самое удивительное, что выглядят эти «игры по мотивам» ничуть не

хуже настоящих аниме-сериалов того времени!

Японский эмулятор **Oswan** версии 1.73 (SourceForge.jp/projects/oswan) — самый вменяемый из рассмотренных в нашей кунсткамере PC-эмуляторов. Вертикальный режим игры и геймпады поддерживаются, со звуком и настройками проблем не возникает. Главный барьер на пути к аниме-сокровищам WonderSwan — языковой: английский текст там встречается примерно в 1% игр.



Ну вот и все. Мы не будем считать медиаплеер **Philips CD-i** за игровую платформу, как это делают создатели эмулятора **TinyCDI**. Библиотеки консолей **Neo Geo CD** и **Neo Geo Pocket Color** полностью дублируют продукцию фирмы **SNK** для игровых автоматов, а об эмуляторе **MAME** для аркадных систем мы обязательно расскажем в одном из ближайших выпусков. В общем, за

эти два номера вы удачно познакомились с виртуальными версиями всех основных домашних и портативных систем, известных человечеству...

Играть на Jaguar или Virtual Boy не так приятно, как на больших, настоящих платформах. Зато вы с полным правом сможете сказать: да, я видел, я составил собственное мнение. Пусть и с задержкой в 12-18 лет, но все-таки стал частью альтернативной игровой истории. ■

Звони играючи

Чем на самом деле стал PlayStation Phone

Мобильные игры развиваются стремительно, и некоторые уважаемые в индустрии люди уже всерьез говорят о скорой смерти портативных консолей. Два ведущих игрока на этом рынке реагируют на такие заявления по-разному. Nintendo усиленно делает вид, что ничего не происходит, и по-прежнему не обращает на мобильники никакого внимания. А вот Sony, хоть и готовится выпустить новую портативную приставку NGP, вместе с Sony Ericsson прощупывает мобильный рынок своим новым игрофоном Xperia PLAY

Алексей Моисеев



Зачем нужен игровой телефон, в свое время задумалась еще **Nokia**. В 2003 году, когда все без исключения мобильные игры были элементарны и почти не отличались друг от друга, финская компания выпустила **N-Gage**, смартфон с игровой раскладкой клавиш, способный на своем крохотном экранчике показывать настоящую трехмерную картинку.

К сожалению, опыта работы на мобильном рынке у **Nokia** не было совсем, и смартфон получился крайне неудачным. Внешний вид, мягко говоря, вызывал вопросы, кнопки располагались неудобно, а игры приходилось покупать на специальных картриджах и разбирать телефон, чтобы их установить. А при разговоре **N-Gage** надо было и вовсе прикладывать к уху боковой стороной, отчего говорящий сразу становился похож на Чебурашку-инвалида. Промыкавшись с **N-Gage** семь лет, **Nokia** оставила всякие попытки покорить игровую индустрию.

Xperia PLAY же разработан в тесном сотрудничестве с **Sony**, у которой опыта хоть отбавляй, поэтому получился намного интереснее и аккуратнее. В майской «Игромании» мы рассказывали о презента-

ции **Xperia PLAY**, целевой аудитории игрофона и обо всех его приключениях на пути к релизу. Сейчас же, когда смартфон уже поступил в продажу, мы в спокойной обстановке изучаем все за и против новинки от **Sony Ericsson**.

Играй всегда

Мы не будем очень долго размусоливать телефонную составляющую устройства, подробно рассказывая об установленных неигровых приложениях и расписывая в деталях каждую иконку меню, как это принято в телефонных обзорах. Нам гораздо интереснее игровые возможности смартфона.

Xperia PLAY работает на операционной системе **Android 2.3** — и этим все сказано. Вы получите доступ к сотням тысяч программ и игр, сможете настроить под свои нужды несколько рабочих столов, а в списке уже установленных программ найдете и нормальный браузер, и карты с навигацией, и клиенты для всевозможных социальных сетей — в общем, все то же, что и на любом другом приличном смартфоне под управлением **Android**.

А вот внешний вид и начинка **Xperia PLAY** нетипичны для современных смартфонов. Иг-

рофон выглядит немного неуклюже из-за большой по сравнению с другими смартфонами толщины — 16 мм. Вес у него тоже приличный — целых 175 граммов. Несмотря на это, ощущения, что у тебя в руках дорогая вещь, нет: корпус сделан из обычного маркого пластика, а при открытии тоненькой задней крышки кажется, что она вот-вот сломается. Слоты для симки и карты памяти **microSD**, кстати говоря, находятся под крышкой, то есть для замены флэшки телефон придется разбирать.

Возникают вопросы и при взгляде на технические характеристики **Xperia PLAY**. Во-первых, в его основе лежит одноядерный процессор частотой 1 ГГц. Это неплохо, но уже осенью, когда начнется вал смартфонов с двухъядерными процессорами, мощность перестанет быть козырным свойством **PLAY**. Во-вторых, в телефоне используется обычный ЖК-дисплей, не **AMOLED**. Хороший — размером четыре дюйма, разрешением 854x480 пикселей, с отменной четкостью; сенсорный, сделан по емкостной технологии и поддерживает мультитач. Но контрастность и углы обзора иногда подводят. В общем, от топового телефона хотелось бы чуточку

большого, особенно за ту цену, что за него просят.

В то же время **Sony Ericsson**, отказавшись бежать впереди паровоза, поступила мудро. **Android** хорошо заточена именно под одноядерные процессоры и пока очень плохо работает с двухъядерными. Кроме того, **Xperia PLAY** может совершенно свободно целый день прожить без подзарядки при довольно интенсивном использовании: телефон выдерживает восьмичасовые сеансы связи или пятнадцатичасовые игровые сессии. А первые двухъядерные смартфоны, уже появившиеся в Азии, по слухам, полностью разряжаются за сутки, даже если их вообще не трогать.

Играй везде

Все претензии к **Xperia PLAY** застревают в горле, когда первый раз легким движением больших пальцев отодвигаешь верхнюю часть телефона, обнажая классический геймпад **PlayStation**. Знакомая с детства крестовина, кнопки с кружочком, треугольником, квадратом и крестом, а вместо двух аналоговых стиков — сенсорные панели с небольшими отверстиями посередине, чтобы можно было нащупать вслепую.



В этот момент отчетливо понимаешь, что мир был бы прекрасен, если бы телефоны наконец превратились в полноценные игровые устройства и отпала необходимость таскать с собой еще и портативную консоль. В раскрытом состоянии Xperia PLAY похожа на PSPgo как две капли воды. Единственное отличие — в тактильных ощущениях: чтобы удержать толщину телефона в разумных пределах, кнопки оставили очень короткий ход. Но никаких проблем с нажатием не возникает, клик получается упругий и четкий. Подкачали только шифты: чтобы их нажать, нужно согнуть указательные пальцы. Это не слишком удобно, но терпимо.

Из нашего прошлого материала вы уже знаете, что осенью Sony собирается запустить сервис **PlayStation Suite**, который даст игрофону доступ к **PlayStation Store** и позволит загружать оттуда всевозможные материалы. Одни-

ми из первых там появятся игры для **PS one**, первой приставки Sony. Сейчас же на Xperia PLAY через специальное приложение доступна этакая демоверсия сервиса, где вы можете купить пять классических игр для PS one — **Destruction Derby**, **MediEvil**, **Jumping Flash!**, **Cool Boarders 2** и **Syphon Filter**. Еще одна игра, **Crash Bandicoot**, установлена на игрофон сразу. Эти игры стоят около 200 рублей каждая, но в будущем цена будет варьироваться: за лучшие экземпляры из библиотеки PlayStation попросят до 400 рублей. Вся классика работает отлично, без тормозов и графических багов, и прекрасно играется с геймпада Xperia PLAY. Количество игр, разумеется, со временем будет только расти.

Вообще телефон отлично подходит для тех, кто увлекается ретрогеймингом. Одна лишь мысль о том, что в ближайшем будущем мы сможем на телефоне поиграть

в **Gran Turismo** или, например, в **Final Fantasy Tactics**, заставляет сердце биться чаще. А ведь в Android Market еще есть огромное количество эмуляторов самых разных компьютеров, игровых автоматов и приставок — от «Спектрума» до «Сегы», **Super Nintendo Entertainment System** и **Nintendo 64**. Часть из них уже заточена под управление Xperia PLAY, оставшиеся наверняка скоро подтянутся.

И будет весело тебе

Но не только ретрогеймингом интересен смартфон.

Как уже говорилось, он совместим со всеми «сенсорными» играми из Android Market. Причем любую из них разработчики могут легко адаптировать под кнопочное управление Xperia PLAY, чтобы играть было гораздо удобнее. А вот будут ли появляться уникальные для

Xperia PLAY игры не от самой Sony — вопрос. У Sony Ericsson не слишком большая доля на рынке мобильных телефонов, поэтому ожидать не то что хардкорных, а даже казуальных игр эксклюзивно для Xperia PLAY не очень разумно. Вот если бы аналогичную схему управления поддержали и другие производители смартфонов... Но чтобы получить у Sony разрешение на использование знаменитой раскладки, нужно пройти сертификацию программы **PlayStation Certified**, а с этим прочие компании не торопятся. Sony Ericsson делает первый шаг навстречу серьезным игрокам в гордом одиночестве, и что из этого выйдет — покажет время.

Сейчас же в специальном разделе Android Market уже доступно более шестидесяти игр, заточенных под Xperia PLAY. Среди них — **Assassin's Creed: Altair's Chronicles HD**, **Tom**

Классика жанра

Игры для консоли PlayStation one, доступные на Xperia PLAY



Crash Bandicoot

Когда-то Крэш стал для Sony тем же, кем Соник для SEGA и Марио для Nintendo, — неофициальным талисманом. Неудивительно, что именно эта игра предустановлена на Xperia PLAY: веселый и несложный платформер и сейчас играется ничуть не хуже, чем в 1996 году. Генетически модифицированный бандикут, пытаясь добраться до злобного доктора Нео Кортекса, преодолевает трехмерные коридорные уровни, крутится волчком, уничтожает деревянные ящики с бонусами внутри, а вместо монеток и колец собирает аппетитные яблоки. И все — ради спасения невинных зверюшек от сумасшедшего доктора.



Jumping Flash!

Jumping Flash! начала продаваться почти одновременно с PS one и стала одной из самых узнаваемых игр на этой приставке. Это трехмерный платформер с видом от первого лица, завернутый в такую идиотскую обертку, что пройти мимо просто невозможно. Дело в том, что управляем мы... гигантским кроликом-роботом! Задача кролика — найти на каждом уровне несколько реактивных двигателей, но на деле любая вылазка превращается в охоту за бонусами и монетками, а все остальное отходит на второй план. Кролик может подпрыгнуть в воздухе до трех раз, так что вариантов, где искать всевозможные призы, хоть отбавляй.



Destruction Derby

Невероятно популярная в свое время гоночная игра. Дело в том, что в **Destruction Derby** недостаточно просто приехать к финишу раньше всех — занять здесь первое место вообще не составляет труда. И только когда, домчавшись, игрок даже не находит себя в тройке призеров, к нему приходит понимание: для победы нужно сделать что-то еще. Конечно, разбить как можно больше машин соперников! Причем не стоит забывать, что наша машина тоже не из железобетона сделана, поэтому бодаться надо сильно, но аккуратно. Сейчас DD выглядит довольно архаично, так что играть в нее стоит только желающим поностальгировать.



MediEvil

Эту игру наверняка помнят дети девяностых: **MediEvil 2** стала первой официально локализованной на русский язык игрой для PlayStation one. На Xperia PLAY пока доступна только первая часть этой небольшой серии, повествующая о том, как давно уж мертвый рыцарь сэра Даниэль борется с демоническим колдуном Зароком. MediEvil — это классический трехмерный платформер вроде **Tomb Raider**, только с акцентом на размахивание мечом и решение головоломок, а не на акробатические упражнения. Несмотря на зашкаливающее количество черного юмора — очень добрая, сказочная игра.



Syphon Filter

Более поздняя игра из библиотеки PS one. **Syphon Filter** появился на свет в 1999 году и снискал репутацию добротного стелс-экшена. Здесь секретный агент Гэбриэль Логан борется с русскими террористами, которые завладели биологическим оружием и готовы испытать его на ни в чем не повинных американских гражданах. Это была неплохая игра, но в нашей стране Syphon Filter стал популярным не поэтому: дело в том, что добрая половина миссий проходила на родных просторах, в Казахстане и на Украине. Тогда, в 1999 году, это было еще в диковинку.



Cool Boarders 2

Стильный и простой симулятор катания на сноуборде. Когда игра вышла, еще не принято было делать в спортивных симуляторах полноценные длинные кампании. В **Cool Boarders 2** нам сразу выдается десяток трасс, и наша задача — преодолеть их за минимальное время, заработав при этом максимум очков. Заветными баллами награждают за выполнение трюков по ходу заезда. В награду за хорошее катание выдаются новые доски, модные костюмы и открываются секретные персонажи (включая инопланетянина на миниатюрной летающей тарелке вместо сноуборда).



Clancy's Splinter Cell, Need for Speed: Shift, Guitar Hero: Warriors of Rock, Worms и Dungeon Defenders. Есть и кое-какие хиты из линейки PSP minis — например, мультяшная мясорубка Age of Zombies. Это, кстати, дает надежду, что в будущем на игрофон портируют и более серьезные игры с PlayStation Portable.

В самом телефоне представлено еще несколько игр, которые позволяют оценить все преимущества кнопок над сенсорным управлением: футбольный симулятор FIFA 2010, незамысловатый файтинг Bruce Lee Dragon Warrior, симулятор жизни The Sims 3, фантастический авиасимулятор Star Battalion, вездесущий «Тетрис» и аркадная гонка Asphalt 6.

Игр, специально заточенных под сенсорные «аналого-

вые рукоятки», пока нет, но это не значит, что они вообще не работают. Сейчас в большинстве игр стики дублируют крестовину и позволяют вертеть камерой. Получилось удачно: сенсорная панель находится в крохотном углублении, а посередине каждого стика есть маленькое отверстие. Незамысловатый рельеф хорошо чувствуется пальцами, и после небольшого привыкания играть со стиков даже удобнее, чем с крестовины.



Трудно сказать, какое будущее ждет Xperia PLAY. Нам, признаться, уже до чертиков надоело таскать с собой портативные консоли, а теле-

фон — он всегда в кармане, куда бы вы ни отправились. Поэтому очень хочется, чтобы смартфон от Sony Ericsson открыл дорогу на мобильный рынок большим и интересным играм.

При этом мы прекрасно понимаем, что смартфоны сейчас выпускают все кому не лень, и Xperia PLAY — это лишь капля в море. Поэтому, если никто из производителей инициативу не поддержит, телефон рискует навсегда остаться в глазах простых смертных непонятным устройством для гиков.

Тут еще и сама Sony Ericsson подливает масла в огонь. Xperia PLAY — очень дорогой

смартфон. Он начинал продаваться за 27 990 рублей, но за время написания статьи цены резко упали. К сдаче номера официальная цена снизилась до 24 990 рублей, а в некоторых магазинах Москвы игрофон можно было найти и за 23 000 рублей. Но это все равно много: гуглофон с точно такой же начинкой, но без игровой клавиатуры стоит на несколько тысяч дешевле.

Так что решать, покупать игрофон или нет, нужно исходя из того, насколько активно вы играете в мобильные игры. Как телефон Xperia PLAY ничем не отличается от других смартфонов, а вот для игр лучшего телефона, чем Xperia PLAY, не найти. ●

Осторожно, модерн

Современные игры из Android Market, заточенные под классический геймпад Xperia PLAY



Dungeon Defenders: Second Wave

Интересный гибрид экшен-RPG и игры в жанре Tower Defence. Родители оставили замок на попечение средневековым детишкам, но тем стало скучно, и они — нечаянно — выпустили на волю вселенское зло. Мы управляем одним из четырех персонажей (маг-недоучка, лучница-эльфийка, рыцарь в семейных трусах и боевой монах с копьем наперевес) и пытаемся защитить родные казематы от толп напирющей нечисти. Для этого нужно расставлять защитные сооружения в стратегически важных местах, — но можно и самому накостылять врагам по затылку, попутно зарабатывая опыт и находя новую экипировку. Играть дают хоть одному, хоть вчетвером по сети.



Assassin's Creed: Altair's Chronicles HD

Если вам мало **Assassin's Creed** на больших платформах, можете обратить свой взор на мобильную версию. Тем более что в нее как раз очень удобно играть с нормальной крестовиной и кнопками, а не тыкая пальцами в экран и закрывая себе обзор. Наш герой, Альтаир, занимается примерно тем же самым, чем и на приставках, — скачет по крышам, балансирует на жердочках и убивает неудобных. Конечно, здесь нет такой свободы, как на консолях, уровни более-менее линейны. Да и вообще геймплей, конечно, попроще: биться на мечах легче, прятаться почти не надо, а забеги по крышам сильно заскриптованы. Но как добавка к большой игре — пойдет.



I Must Run!

I Must Run! — одна из тех игр, которые при всей своей простоте могут отнять целую тучу времени. Суть игры отражена в названии: вверенный нам человек в оранжевом комбинезоне не может остановиться ни на секунду и постоянно бежит вперед с огромной скоростью. А наша задача — вовремя прыгать, чтобы не свалиться в пропасть, пригибаться, чтобы не расшибить лоб о какую-нибудь балку, и бить кулаком (за уничтоженное во время бега городское имущество начисляют очки). Стоит ли говорить, что играть в **I Must Run!** на Xperia PLAY в разы удобнее, чем на исключительно сенсорном смартфоне?



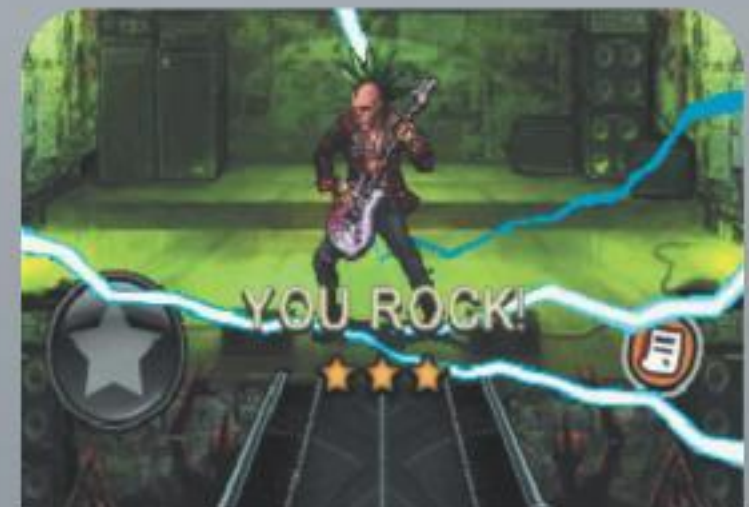
Galaxy on Fire 2

Космические симуляторы практически исчезли с радаров на компьютерах и приставках, зато неожиданно расцвели на мобильных устройствах. Причем **Galaxy on Fire 2** — это не простецкий космический шутер, а целая мобильная космоопера. Это игра в открытом мире: галактика доступна для исследования, в ней можно торговать с различными планетами и станциями, улучшать снаряжение корабля, налаживать отношения с фракциями и, конечно, выполнять всевозможные миссии. Удивительно глубокая для мобильных игра, способная занять не на один час.



Age of Zombies

Одна из тех игр, которые отлично используют сенсорные стики Xperia PLAY, заменяющие аналоговые ручки обычного джойстика. **Age of Zombies** — это классический двухстворчатый шутер: левым стиком вы руководите героем, а правым — стрельбой. Управление отзывчивое и удивительно точное, как будто под пальцами действительно две аналоговые ручки, а не сенсорная панель. Не говоря уже о том, что сама игра очень недурна, хоть и эксплуатирует поднадоевшую уже тему живых мертвецов. А с другой стороны — где еще вам дадут помериться силами с зомби-тираннозавром?



Guitar Hero: Warriors of Rock

Одна из игр, которая стала, если можно так выразиться, эластичнее по отношению к игроку. В принципе, в **Guitar Hero** вполне комфортно играть и на сенсорных телефонах, но с выходом Xperia PLAY появилась возможность нажимать привычные кнопки, при этом не загромождая экран. Мобильная версия Guitar Hero не слишком сильно отличается от консольной. Разве что пластиковую гитару и барабанную установку нельзя подключить к телефону — по понятной причине. Зато теперь можно не просто слушать музыку в дороге, а еще и играть ее самому.



Антон Мухатаев, Игорь Асанов

Дон Кихотц

Война между Sony и Джорджем Хотцем закончилась жалким перемирием

Многomesячная история со взломом PlayStation 3 наконец-то завершилась. 31 марта представители Sony и хакера Джорджа Хотца, также известного как GeoHot, пришли к мировому соглашению. Формальный итог трехмесячных перепалок — ничья, но для Хотца и всего хакерского сообщества эта ничья равносильна поражению. Sony снимает все обвинения, предъявленные хакеру, в то время как сам Хотц обязуется больше не взламывать ее продукты. Если он нарушит слово, то в лучшем случае отделается штрафом от \$10 тысяч до \$250 тысяч, а в худшем — угодит в тюрьму. Все это означает, что своей цели группировка fail0verflow так и не добились: джейлбрейк PlayStation 3 даже для личного пользования теперь вне закона. «Игромания» разобралась, как же знаменитый взломщик iPhone до такого докатился

Бешеная фигура

Зимой, когда разбирательство только начиналось, складывалось впечатление, что все в руках юристов Хотца. Послужной список хакера внушал. Особенно в нем выделялся взлом iPhone и последовавший за ним иск от Apple, обернувшийся полным провалом. Джейлбрейк iPhone был

признан легальным на территории США, но Apple это не особо заботило. В конце концов, iPhone и так продается с гигантской накруткой, что позволяет империи Джобса держать доступные цены на программное обеспечение и считать происки пиратов неизбежными издержками. Sony, работающая на консольном рынке, позволить себе этого

не может. Изначально PlayStation 3 даже при цене в \$599 продавалась в убыток: издатель рассчитывал, что компенсирует недобор отчислениями с продаж игр. Но запуск консоли прошел не так удачно, как предполагалось, и всего за несколько лет Sony потеряла все деньги, заработанные на PS1 и PS2. Со временем компоненты PS3 подеше-

вели и дело наладилось, но нет ничего удивительного в том, что Sony по-прежнему видит в пиратстве гораздо большую угрозу, чем Apple.

Поэтому те, кто сулил Sony позорное поражение, не учли главного преимущества корпорации. На стороне Sony была не только куча первоклассных юристов, но и пользовательское соглашение PS3



плюс морально устаревший DMCA — американский закон об авторском праве в цифровую эпоху.

Вскрытый шах

Для обычного покупателя запрет на модификацию принадлежащей ему собственности — полный абсурд, но в зале суда такая аргументация не работает. Именно за счет этого Sony столь быстро перешла из обороны в наступление: суд немедленно запретил распространение скрытых кодов PS3 по интернету, забрал жесткие диски Хотца на экспертизу и получил доступ к его PayPal-аккаунту. В это же время немецкая полиция устроила обыск в квартире еще одного хакера, Александра Егоренкова (известного среди коллег как

graf_chokolo). Сейчас он готовится к судебному разбирательству с Sony и собирает пожертвования на адвоката.

У Sony были не только правовые, но и моральные аргументы. Когда Хотц выкладывал скрытые коды доступа к PS3, он, конечно же, понимал, что не только сделает возможным создание сторонних программ для консоли, но и расчистит дорогу пиратам и читерам.

И те и другие пришли на платформу в мгновение ока. Если пассаж о недополученной прибыли еще можно было бы оспорить (возможность качать пиратки должна только подхлестнуть продажи самой консоли, что, собственно, и произошло — в марте PS3 обогнала по пользовательской базе Xbox 360), то объяснить, почему обычные пользователи PlayStation Network должны



В 20 лет ума нет

В 21 год Джорджа Хотца уже поздно называть вундеркиндом, но это не значит, что он им никогда не был. В свое время будущую грозу корпораций больше всего интересовала не борьба с защитами консолей, а вещи куда более высокие — робототехника и нейробиология. Еще в 15 лет Джордж попал на телевидение, став триумфатором соревнования, организованного Intel. В 17 лет он снова засветился на ярмарке молодых талантов Intel, подготовив прототип голограммы, видной со всех сторон. Специалисты пришли в восторг: о Хотце начали писать даже такие влиятельные издания, как Forbes.

В тот же год Хотц завоевал грант на сумму \$20 тысяч и взломал iPhone — что и принесло ему мировую известность. На волне успеха хакер поступил в Рочестерский технологический институт, рассчитывая получить степень в нейробиологии. Его мечтой было «взломать мозг». Но когда Хотц понял, что в институте ему этого сделать не дадут, то потерял интерес к учебе и бросил высшее образование, посчитав карьеру злого хакера и грозы корпораций куда более перспективной и интригующей.



Что ты сделал для хип-хопа в свои годы?

12 февраля Джордж Хотц опубликовал эксцентричное рэп-обращение к Sony ([YouTube.com/watch?v=9iUvuaChDEg](https://www.youtube.com/watch?v=9iUvuaChDEg)). Пускай жестикуляция местами спорная, в целом получилось славно, хоть и должного эффекта не произвело. Тематические чарты Billboard молчали, музыкальная пресса, еще не оправившись от последнего альбома Канье Уэста, и вовсе оказалась не готова к появлению новой звезды.

А жаль — хороших белых рэперов (а особенно белых рэперов-нердов) на сцене всегда не хватает. Вот только если Хотц всерьез задумывается о музыкальной карьере, то сводить дело о взломе PS3 к жалкому перемирию ему не стоило: символическая отсидка была бы для хакера намного привлекательнее. Уважение в определенных кругах Хотц бы точно приобрел, а творчеству это, как показывает опыт Лила Уэйна и Гуччи Мэйна, несколько не мешает.

терпеть читеров, заполонивших сервера самых популярных игр, было куда сложнее. К счастью для Sony, у программистов компании достаточно быстро получилось устранить уязвимость — вопреки первоначальным прогнозам, что хак Хотца необратим.

Пат

Ответные аргументы Хотца были по-человечески понятны и объяснимы. В конце концов, почему пользователь, купивший себе консоль, не может делать с ней то, что считает нужным, если это не противоречит интересам других?



Гораздо хуже выглядело неспортивное поведение хакера, устроившего из взлома настоящее шоу. Хотц не только выложил коды в интернет, но и предложил свои услуги по защите всем производителям консолей. Ответный иск лишь раззадорил юного хакера. GeoHot дал интервью сразу нескольким телеканалам, самодовольно утверждая, что Sony подала в суд не из жажды справедливости, а просто из мести. В какой-то момент Хотц перешел все границы и начал врать: вопреки его словам, у хакера все-таки был зарегист-

рированный аккаунт в PSN, а значит, и пользовательское соглашение Хотц тоже принимал. Позже хакер сослался на своего соседа, якобы зарегистрировавшего эту учетную запись под его именем, но эти показания ему так и не помогли.

Вероятно, у Sony были в запасе стопроцентные доказательства вины Хотца. Почувствовав это, адвокат хакера, по-видимому, посоветовал тому соглашаться на условия, выдвинутые Sony. Да та и сама больше не желала участвовать в схватке, которая только вредила ее репутации. ●



Неуловимый Джо

Самый комичный момент и без того балаганного процесса — мартовский «отпуск» Джорджа Хотца, который, подобно герою песни Ней Джо, неожиданно смотался на юг — только не в Мексику, а в Южную Америку. Для юристов Sony это было неприятным сюрпризом — задавать хакеру неудобные вопросы через Панамский канал стало намного сложнее. И хотя сам неуловимый Джо утверждал, что отпуск был давно запланирован и никак не связан с бегством от правосудия, мы-то знаем, с кого Хотц брал пример.



Джон Уэсли Хардин

Преступник и один из самых известных стрелков Дикого Запада, в 15 лет Джон Хардин вызвал на драку и позже застрелил бывшего черного раба, а потом, спасаясь от тюрьмы, бежал в Техас, по пути убив из дробовика трех отправленных за ним солдат. Скитаясь по американскому югу и время от времени постреливая обидчиков, Джон забрел в городок Эйбилин. Там он встретил другого известного стрелка, маршала Дикого Билла Хикока. Несмотря на то, что двое находились по разные стороны закона,

между ними установилось что-то вроде дружбы: они вместе выпивали, играли в покер и ходили по девочкам. Однако продолжалось это недолго. В соседнем номере отеля, где остановился Хардин, сильно храпел постоялец. Ночью Джон застрелил его прямо через стенку, а затем в одном белье по крышам сбежал из Эйбилина — боялся, что Дикий Билл его непременно пристрелит. Через пять лет Хардин был пойман, отсидел 17 лет, однако вздорный нрав сохранил и в 42 года был убит в салуне выстрелом в спину.

Бутч Кэссиди и Санденс Кид

Бутч Кэссиди (настоящее имя — Роберт Лерой Паркер) — один из самых известных грабителей Дикого Запада и член Дикой банды, которой руководил его друг и поделщик по кличке Санденс Кид. На пару они ограбили около дюжины поездов, а в 1901 году Кэссиди вместе с Санденсом и его женой Эттой Плейс бежали в Аргентину.

Но в 1905 году Этта вернулась в Штаты, а Бутч и Санденс взялись за старое, поставив на уши полстраны. Через три года «партнеров» уже искала вся Аргентина, и в поисках удачи они рванули в Боливию — где были пойманы местными солдатами. Считается, что Бутча и Санденса застрелили в 1908-м, но достоверных сведений до сих пор нет. Зато «свидетелей», утверждающих, что Бутч еще долго жил под чужим именем, — вагон.



Билли Кид

Билли Кид (настоящее имя — Уильям Генри Маккарти) был не слишком известен при жизни, но после смерти стал одним из символов Дикого Запада — во многом благодаря своему убийце. Голубоглазый, обаятельный и жестокий, Кид впервые порешил человека, когда ему было 12 лет, а сам ушел из жизни в 21 год. Сбежавшего из тюрьмы Билли подкараулил шериф Пэт Гаррет. Вместе с двумя полицейскими он допрашивал приятеля Билли, Пита Максвелла, у того на кухне. Заглянув в полутемное помещение, Билли спросил, кто там. Шериф узнал голос преступника и выпустил две пули, одним из выстрелов попав Билли в грудь.

Правда, так это было или нет, мы тоже никогда не узнаем. Единственный источник этих сведений — книга «Истинная жизнь Билли Кида», написанная самим шерифом Гарретом. Неудивительно поэтому, что одни утверждают, будто шериф специально устроил засаду в доме Пита, а другие — что Гаррет тогда и вовсе Билла не убивал.

Не все то 3D, что с очками

Лучшие игры для Nintendo 3DS

Стартовая линейка игр для Nintendo 3DS, мягко говоря, не оправдала ожиданий. Встроенные приложения — не более чем демонстрация возможностей стереоприставки, коробочные *Pilotwings Resort* и *Nintendogs + Cats* — заправка перед большим трехмерным пиром. А ведь на 3DS есть во что поиграть: тут вам и *Dead or Alive*, и *Street Fighter*, и *Splinter Cell*, и *Resident Evil*, и *Zelda* — словом, самые что ни на есть хардкорные и известные игры. «Игромания» добралась до наиболее лакомых проектов, оценив, чего стоит тяжелая артиллерия Nintendo и насколько удобно играть привычными персонажами в непривычных трех измерениях

Автор: Ян Кузовлев

Tom Clancy's Splinter Cell 3D



Жанр: экшен

Издатель: Ubisoft

Дата релиза: 25 марта

Средний балл на «Метакритике»: 49/100

Серии *Splinter Cell* на портативных консолях ну никак не везет: **Essentials** на **PlayStation Portable** страдала от кошмарной камеры и неотзывчивого управления, а версия **Chaos Theory** на **Nintendo DS** так и вовсе была живым примером того, как не нужно делать игры. А уж после напряженного и агрессивного **Splinter Cell: Conviction** попытка вновь высадить Сэма Фишера на карманные приставки выглядит совсем неубедительно.

На **Nintendo 3DS** **Days in Moscow**, мероприятии, где

европейский офис Nintendo продемонстрировал журналистам игры для новой консоли, мы отыграли миссию, в которой Сэму Фишеру кровь из носу нужно было проникнуть в панамский банк. Вот герой вырубает пару охранников, пробирается на крышу дома, отключает сигнализацию, а после эффектно, почти как Том Круз, спускается по непонятно откуда взявшемуся на крыше банка тросу. Все эти действия сопровождаются нечеловеческими муками со стороны игрока: стереоизобра-

жение очень часто мешает понять что к чему. Почти везде темно, при использовании прибора ночного видения одна половина картинка размывается, а другую заслоняет мужественная спина Фишера. Зато 3D-эффект помогает, когда Сэму нужно свериться с картой местности: полупрозрачная схема аккуратно разделена по этажам, и ориентироваться по такой — одно удовольствие.

Меньше всего повезло управлению. Камера двигается кнопками справа, оружие и гаджеты

выбираются стилусом, за все контекстные действия отвечают иконки на сенсорном нижнем экранчике. Если подойти к двери, появляется длинный список с маленькими кнопками, которые крайне сложно выцелить. Не легче попасть и во врага: из-за неуклюжего и резкого кнопочного прицеливания Сэм похож не на натренированного агента, а на Майкла Джея Фокса, которому зачем-то дали в руки пистолет. Ну и финальный удар — в процессе портирования куда-то подевался мультиплеер.

Ridge Racer 3D



Жанр: аркадные гонки

Издатель: Namco Bandai Games

Дата релиза: 25 марта

Средний балл на «Метакритике»: 74/100

Рейко Нагаса, маскот серии **Ridge Racer**, за восемнадцать лет ничуть не постарела. Не изменилась и игра: это все те же аркадные гонки с настолько активным использованием неконтролируемого заноса, что лихие водилы, прямо как в **Mario Kart**, никогда не едут по прямой, даже если впереди нет ни единого намека на поворот. Медленные поначалу машины сменяются все более и более продвинутыми, и скорости ниже трехсот километров в

час попросту перестают существовать — самые сложные повороты самураям принято проходить, вдавив педаль газа в пол. **Ridge Racer** не самая разнообразная гонка, но она страшно увлекает, заставляя накручивать чемпионат за чемпионатом. А когда соревнования с обычными соперниками начинают надоедать, игра предлагает дуэли с боссами. Заезды против экспериментального реактивного болида **Soldat Crinale** запоминаются надолго.

Трехмерность пошла игре только на пользу, она создает незабываемый эффект погружения: мимо проносятся горящие неоновыми огнями многоэтажки, а осенние листья летят прямо вам в лицо. Бликующий на солнце асфальт и запредельная скорость заставляют ненадолго забыть, что **Namco** раз за разом предлагает нам одну и ту же игру, заменяя всего лишь парочку незначительных деталей.

На Nintendo 3DS устроить онлайн-заезды не получится,

но их отсутствие немного скрашивает функция **Street Pass**, которая автоматически добавляет в игру данные о рекордах других людей и дает возможность соревноваться с их «призраками». **Ridge Racer** вряд ли заинтересует любителей сложных автомобильных симуляторов, но если от слов «Starluster» или «Hyper Knight» у вас по телу проходит приятная мелкая дрожь — эту игру точно не следует пропускать.

Dead or Alive: Dimensions



Жанр: файтинг

Издатель: Тесто

Дата релиза: 20 мая

Средний балл на «Метакритике»: на момент сдачи номера игра еще не вышла

Тесто зря поднимает в **Dead or Alive: Dimensions** такие серьезные темы, как клонирование и биологическое оружие, — что бы там ни придумали сценаристы, для многих эта игра так и останется трогательным файтингом про бородача-рестлера, его дочь-стриптизершу и Рю из **Ninja Gaiden**.

Порог вхождения у **Dead or Alive: Dimensions** примерно такой же, как у файтингов серии **Tekken**, — уже в первые двадцать минут

вы научитесь неплохо драться, делать простые, но эффективные комбинации, блокировать удары и проводить грамотные контратаки, которые открывают неосторожному оппоненту мир боли. Играть в **Dead or Alive: Dimensions** на 3DS весело в первую очередь благодаря удобному управлению и мультиту, который всегда под рукой: нижний экран показывает возможные комбо, изменяющиеся в зависимости от ситуации.

Помимо упрощенной механики, от других файтингов **Dead or Alive** всегда выгодно отличала возможность настроить размер и даже прыгучесть груди у героинь. Вот тут-то и приходится к столу стереокартинка, тем более что девочкам не привыкать: целых две игры в серии уже были посвящены дзен-созерцанию фигуристых дам в купальниках.

Нам в превью-версии было доступно 25 бойцов в аркадном режиме игры. На многоуровневых аренах мы лихо

расшибали головами каменные изваяния, плавно скатывались по заснеженным склонам и бились в конвульсиях, нечаянно попав под напряжение. Любителям увлекательных историй наверняка понравится коротенькая сюжетная сценка, в которой две девушки выясняли отношения на подвесном мосту. Поединок заканчивался неожиданно-негаданно: на подмогу одной из воительниц прилетел военный вертолет с третьей девушкой, которая и расстреливала мост.

Super Street Fighter 4: 3D Edition



Жанр: файтинг Издатель: Capcom Дата релиза: 25 марта Средний балл на «Метакритике»: 85/100

Сложно представить человека, который хоть немного увлекается видеоиграми, но не знает, кто такие Рю и Кен. **Capcom** наконец сподобилась целиком перенести на портативную консоль Street Fighter со старших приставок, и на Nintendo 3DS появился **Super Street Fighter 4: 3D Edition**.

Понимая всю важность управления, разработчики постарались адаптировать его и для новичков, и для опытных

игроков. За проведение комбо отвечает сенсорный нижний экран, поделенный на четыре настраиваемых поля. На них висят супер- и ультра-комбинации, и это очень удачная мысль: с ходу запомнить все комбо сложно, а так люди, не знакомые с серией, смогут постепенно освоить управление. Есть и режим для профи, в котором на сенсорные поля можно повесить только базовые последовательности ударов,

заменяя не всю комбинацию, а только ее часть.

В отличие от *Dead or Alive*, здесь нет смысла беспорядочно давить кнопки в надежде на случайную победу — у каждого персонажа своя тактика ведения боя. В игре присутствуют все 35 бойцов, от знаменитой Чун-Ли до новичков вроде Абелья или Руфуса. Персонажи выглядят в 3D как живые, и, чтобы оценить стереоэффект во всей красе, камеру можно пе-

ренести бойцу за плечо, откуда файтинг смотрится как старенький **Super Punch-Out!!**. Но привыкать к такому ракурсу не стоит: из-за плеча сложно оценить расстояние между бойцами и вовремя провести захват.

Увы, в *Super Street Fighter 4: 3D Edition* пока нет чемпионатов в сетевой игре и арены статичные, зато в версию для 3DS добавлен весь DLC-контент, вышедший для старших игр.

Resident Evil: The Mercenaries 3D



Жанр: шутер от третьего лица Издатель: Capcom Дата релиза: 2 июня Средний балл на «Метакритике»: на момент сдачи номера игра еще не вышла

Режиму игры *Mercenaries* из двух последних частей **Resident Evil** повезло: убивать зомби на время оказалось настолько увлекательно, что **Capcom** решила сделать из этого полноценную игру. Все как и раньше: до эвакуации осталось совсем немного времени, крайне важно продержаться до прибытия спасательного вертолета, а заодно уменьшить концентрацию зараженных на квадратный километр. В процессе время игры можно продлевать, но тогда, кажется, теряется весь

смысл режима — гораздо важнее набрать побольше очков.

В нашей превью-версии испанскую деревню населяли исключительно фанатики в масках и робах (вероятно, чтобы избежать скандалов на национальной почве). Движения их были топорны и резки, а сами зараженные больше напоминали дуболомов армии Урфина Джюса — что, впрочем, не мешало им резко вцепляться в игрока, заставляя его быстро нажимать разные кнопки, чтобы вырваться из неласковых

объятий. Нередко от такого мельтешения персонаж нечаянно обдавал себя целебным спреем в самый неподходящий момент. В остальном это все тот же *Mercenaries*, к которому мы привыкли: Ханк метко стреляет в колено и сворачивает подозрительному человеку в балахоне шею, Клэр Рэдфилд палит из *Beretta* с обеих рук, а Джек Краузер играет не то в Рембо, не то в Робина Гуда.

Кроме того, *Mercenaries 3DS* порадует нас появлением

Ребекки Чемберс и Джилл Валентайн и возможностью впервые в серии вести огонь на ходу. Отвлекаться от стрельбы и лезть в инвентарь тоже не придется: выбор оружия и карту вынесли на нижний экран (кстати, чтобы от миссий с одинаковыми наемниками и зомби не очень клонило в сон, между уровнями можно забавляться сменой оружия персонажей). А для фанатов, которым нестерпиво увидеть **Resident Evil: Revelations**, в *Mercenaries* включена демоверсия игры.

Kid Icarus: Uprising



Жанр: слэшер Издатель: Nintendo Дата релиза: конец 2011 года Средний балл на «Метакритике»: на момент сдачи номера игра еще не вышла

В том, что **Kid Icarus: Uprising** неоригинальна, игру могут обвинить только те, кто помнят первую часть, вышедшую 25 лет назад на **Nintendo Entertainment System**. Там крылатый мальчик по имени Пит прыгал через пропасти, отстреливал врагов из лука и получал новые способности, прямо как в **Metroid**. К счастью, Nintendo не старается лишний раз сыграть на чувстве ностальгии, поэтому **Kid Icarus** — это не ремейк, а самое настоящее продолжение.

Питу противостоит исполинских размеров Медуза, сильно похожая на одетую Клеопатру из **Dante's Inferno**. В демоверсии было открыто всего два уровня, начинающихся со стремительных полетов по небу: вот в Питу пускают красные лучи смерти, из облаков выныривают эскадрильи крылатых одноглазых чудовищ, а сама игра больше похожа на рельсовый тир. Подружка по беспроводной ангельской связи кокетничает: «Ты, Пит, особо не горячись, это

всего лишь демоверсия». Ситуация меняется, когда игрок наконец оказывается в городе. **Kid Icarus** превращается в энергичный слэшер: все эти парящие глаза, змеи с крыльшками и гипертрофированные губы на ножках без сил падают под ударами ангельского клинка или металлических когтей (в начале уровня можно выбрать Питу основное оружие). А когда вся эта корпорация монстров начинает надоедать, на вас выпускают здорового Цербера и за-

ставляют уворачиваться от его яростных выпадов. Управление стилусом похоже на **Metroid Prime Hunters** и поначалу может показаться непривычным, особенно левшам, но стоит наловчиться — и после пары удачных контраатак Цербер испускает дух.

Этот динамичный и яркий слэшер — один из самых ожидаемых проектов на 3DS. Осталось только выбросить из головы навязчивую мысль, что это такое своеобразное видение **Devil May Cry** от Nintendo.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D



Жанр: приключение Издатель: Nintendo Дата релиза: июнь 2011 года Средний балл на «Метакритике»: на момент сдачи номера игра еще не вышла

Все, кто хоть немного знаком с **The Legend of Zelda**, наверняка в свое время успели поиграть в **Ocarina of Time** — первую трехмерную часть серии, которая считается зарубежными критиками чуть ли не самой лучшей игрой в мире. Именно по таким мечтательно вздыхают, приговаривая: «Вот как раньше умели делать игры!» Притом что в **Ocarina of Time** Линк не плавал на корабле, не обращался в волка, не становился лилипутом и вообще напоминал сильно от-

ретушированного зомби. **Ocarina of Time** перевыпускали несметное количество раз на нескольких консолях, и вот, наконец, она добралась до 3DS — с заботливо перерисованными текстурами и революционной 3D-картинкой. Но нас удивляет скорее не стереоизображение, а грамотный интерфейс, который не смогли сделать в предыдущих портах. В самой игре по большому счету ничего не изменилось: главный герой путешествует по огромному сказочному ми-

ру, блуждает по запутанным подземельям и решает головоломки, как и 13 лет назад. На презентации мы побегали по небольшой деревушке и отправились в подземелье — сразиться с паукообразным боссом, в которого нужно было метко стрелять из рогатки. Игра предлагала целиться с помощью гироскопа, но любое смещение приставки приводило к потере фокуса на стереоэкране, поэтому гораздо проще было пользоваться аналоговым стиком.

Полная версия **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** включает в себя **Master Quest**, своего рода усложненную версию с более запутанными и мрачными подземельями. Резкое смещение акцента на сложность как нельзя кстати: после нехитрых головоломок и неторопливых заездов в **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** обновленная **Ocarina of Time** — это именно та **Zelda**, которой так не хватало на портативной консоли.



МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

События

УДАР ПО ЖИВОМУ

Блогохостинг ЖЖ подвергся мощнейшей DDoS-атаке



Популярный сервис **LiveJournal.com**, или ЖЖ, давно потерял статус лучшей платформы для ведения блога. Причин тому множество — допотопное программное обеспечение, отсутствие (до недавнего времени) масштабной интеграции с другими социальными сайтами, обилие спамеров, некрасивое поведение самых известных блогеров и так далее. Тем не менее сервис остается популярным, и это, видимо, кому-то очень мешает — весной на сервера ЖЖ провели серию мощнейших DDoS-атак.

Первая волна прошла 30 марта: системные администраторы ЖЖ не смогли справиться с возникшей нагрузкой, и сервис ушел в глубокий нокдаун. Блогеры моментально подняли тревогу, начали обвинять российскую компанию SUP, владельца ЖЖ, в некомпетентности, подозревать мировой заговор и метать шаровые

молнии. Атака довольно быстро прекратилась, однако поднять сервера удалось лишь спустя семь часов.

Что характерно, блогеры сразу успокоились и забыли обиды, но затишье продлилось недолго. 4 апреля произошел новый сбой: сервис начал работать нестабильно, а потом перестал откликаться на запросы вовсе. В пресс-службе российского ЖЖ подтвердили очередную хакерскую выходку. Третья атака произошла 6 апреля — злоумышленникам снова удалось обезоружить блогехостинг, на этот раз на четыре часа. Даже тогда,

когда мы сдавали эту новостную подборку, атаки продолжались. Администрация проекта считает, что хакеры хотят вытравить аудиторию из ЖЖ, заставив пользователей создавать отдельные блоги на сторонних хостингах. Есть и другая точка зрения: всем известно, что в ЖЖ свободно общаются оппозиционеры. Возможно, атаки санкционированы кем-то свыше, чтобы помешать активистам планировать новые антиправительственные акции.

Сайты

ПАКМЕН АНЛИМИТЕД

В интернете появился самый большой Пакмен (WorldsBiggestPacMan.com)

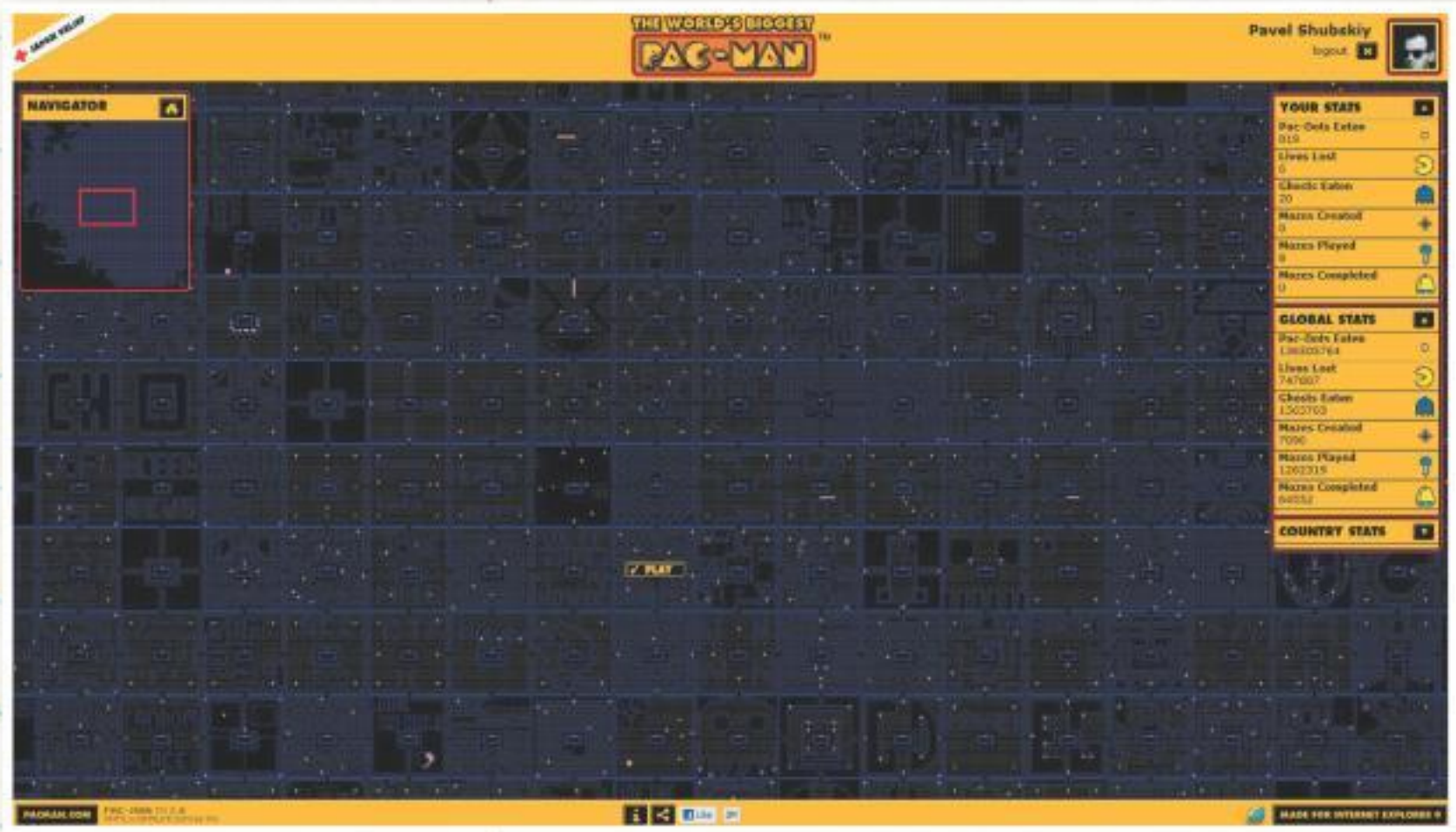
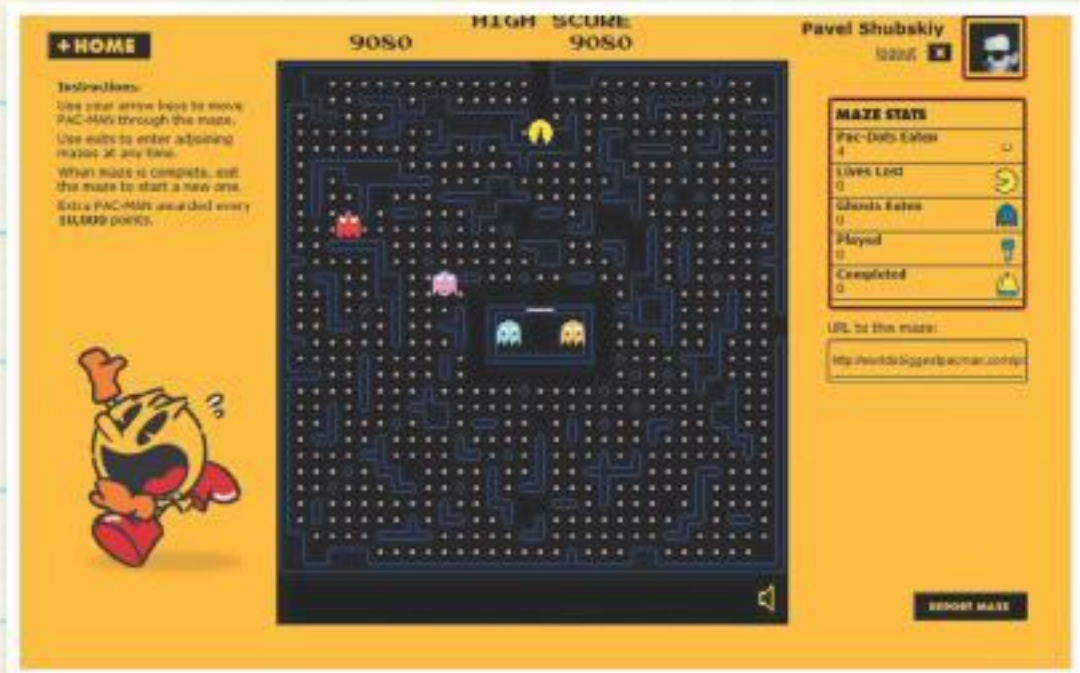
Тридцатилетняя история **Пак-Мана** даже и не думает заканчиваться: не так давно HTML5-версию игры представила на своих страницах **Google**, а теперь в рамках конференции веб-разработчиков **MIX'11** компании **Microsoft** и **Namco Bandai** запустили веб-сайт с самым большим в мире Пакменом.

Сайт предлагает выбрать один из тысяч игровых уровней, расположенных в бесконечной матрице. Правила игры не меняются — в каждой локации нужно съесть все точки, не попавшись привидениям. В **World's Biggest Pac-Man** есть только одно отличие от оригинала, зато кардинальное: здесь в любой момент можно перейти в соседнюю локацию, добравшись до прорези в боковой стенке уровня. В оригинальной же игре отверстия служили для моментальной телепортации на другую сторону поля.

Очищать локации никто не заставляет — куда интереснее переходить с одного уровня на другой и рассматривать лабиринты-узоры, созданные геймерами со всего мира. Оцените статистику, кстати: сейчас в игре 16 455 уровней, посещенных 3 401 866 раз (то есть на каждое поле ступили в среднем двести раз — немного) и пройденных до конца 204 577 раз (то есть силенок съесть все точки на карте хватило только у каждого шестнадцатого игрока).

По правде говоря, проект нужен совсем не для того, чтобы напомнить публике о Пакмене. Куда важнее, что **World's Biggest Pac-Man** сделан на основе HTML5. Страница, спецэффек-

ты, вся динамическая графика рендерятся силами браузера — теперь для создания простеньких игр не нужен ненавистный Adobe Flash.





НА РАДУГЕ ЗАВИСНИ

Новые взрывные рекламные ролики
(Skittles-YouTube.com/SkittlesPage)

Создатели легендарного химического драже **Skittles** вдоволь наэкспериментировались с телевизионными видеороликами, завоевали внимание публики на рекламных инди-фестивалях и наконец решили попробовать свои силы в Сети. Правила игры изменились: интернет позволяет делать то, что на телевидении невозможно.

Реклама **Skittles Touch** проходит в режиме максимальной паранойи (за это мы всегда и ценили ролики **Skittles**). В начале каждого эпизода зрителя просят поместить указательный палец на драже на экране монитора — так, чтобы его совсем не было видно. И тут начинается умопомешательство. К примеру, перед вами появляется кот и принимается лизать экран в том месте, куда прислонен палец. Проходит несколько секунд — и в кадре возникает пухлый волосатый мужик с кошачьими ушами на голове, опускается на колени и... тоже начинает часто-часто работать языком. Впечатления, поверьте, просто невероятные.

Дальше паранойя только продолжает нарастать. В одном из роликов вас просят дотронуться до россыпи **Skittles**, и через пару секунд оказывается, что драже расклеены по лицу плачущей девушки, которая спрашивает: «Ты любишь меня только за мои **Skittles**?» Указательный палец остается на экране, а девушка убегает и кричит: «Тебе лучше уйти. И перестань тыкать в меня пальцем!» Внимательный зритель заметит, что на стене справа висит фотография, где обиженная изображена в обнимку с мужчиной, вместо головы у которого большая оранжевая конфетка **Skittles**.

TOUCH THE RAINBOW



Сайты

УТОМЛЕННЫЕ ИНТЕРНЕТОМ

Никита Михалков завел блог в ЖЖ и канал на YouTube, чтобы противостоять критике (NikitaBesogon-LiveJournal.com)

В последнее время режиссера и председателя Союза кинематографистов России Никиту Михалкова не критикует только ленивый. Режиссера обвиняют во всех смертных грехах — вранье, взяточничестве, богохульстве, превышении должностных полномочий и так далее. Михалков решил объяснить людям свою жизненную позицию и создал на **LiveJournal.com** аккаунт «Никита Бесогон» и канал «Бесогон TV» **YouTube**.

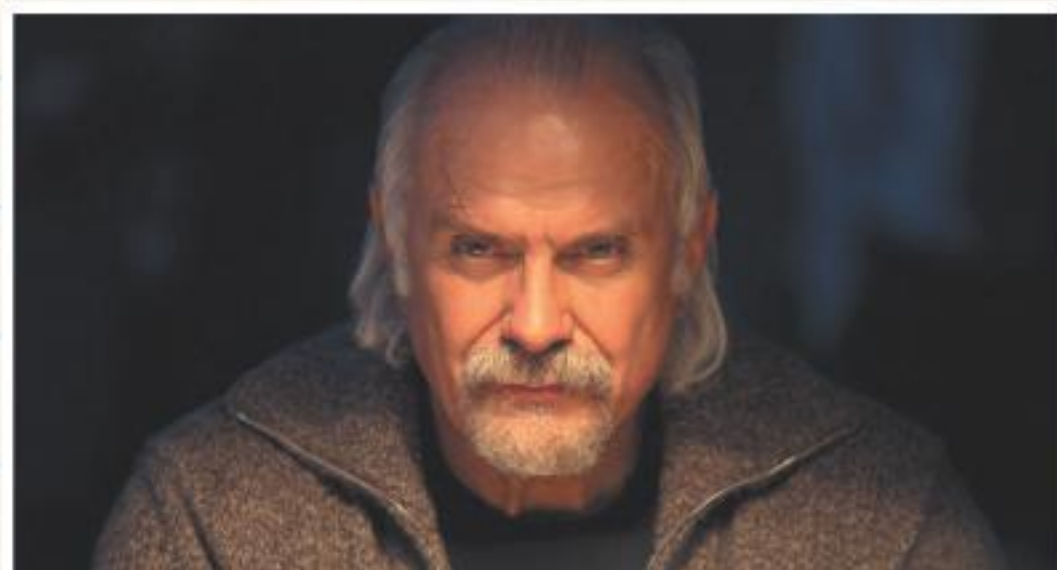
Согласно новозаветному апокрифу «Сказание о Никитиных мучениях», Никита Бесогон — это святой мученик, принявший христианство против воли своего отца. Тот подверг сына жутким пыткам и заключил в темницу, но с божьей помощью Никита вышел из заточения и обратил в христианскую веру еще несколько тысяч человек. Считается, что этот святой поддерживает в учении, исцеляет, изгоняет бесов, помогает покаяться в грехах и отказаться от искушений дьявола. Михалков утверждает, что Никита Бесогон — это его небесный покровитель.

Своего интернет-стиля у режиссера пока нет. В первом ролике он появляется в антураже икон, статуэток Венецианского фестиваля и на фоне «Оскара»; в третьем отвечает на некоторые комментарии в видеообращении (такой формат ему ближе письменной переписки). В шестом показывает, как озвучивается продолжение «Утомленных солнцем», в десятом снимает интервью с «Другим», создателем drugoi.livejournal.com, чем вызывает пря-

мо-таки бурю негодования, вынуждающего режиссера отменить публикацию второй и третьей частей интервью.

Каждый новый пост Михалкова блогеры склоняют на все лады и оставляют под ним по три-четыре тысячи комментариев. Вот только боты это делают или люди — непонятно: в интернете уже достаточно блогов вроде besogon-tv.livejournal.com, владельцы которых язвят, что все сторонники Михалкова — это специально нанятые люди, ведущие журналы-однодневки, а вся история с Никитой Бесогоном всего лишь пиар второй части «Утомленных солнцем» (в прокате с 5 мая).

Как бы то ни было, популярность у блога огромная: первый пост Михалков создал 18 марта, и за полторы недели число запросов по слову «бесогон» в «Яндексе» выросло с 73 до 27 631! По данным поисковых систем, кстати, слово «бесогон» — синоним слов «лгун» и «обманщик».





Сайты

ПОДЦЕПИ МЕНЯ

Американец создал сайт знакомств на одного (HookChasUp.com)

Обычные сайты знакомств предлагают целую базу зарегистрированных пользователей, чтобы было из кого выбрать. Американский придумщик Чес Макфили пошел другим путем — 40-летний житель Сан-Франциско создал сайт знакомств для себя одного. На HookChasUp.com можно пролистать биографию господина Макфили, узнать, чем он увлекается, и посмотреть фотографии с недлинными смешными подписями.

Автор надеется, что интернет-площадка поможет ему отыскать ту единственную, с которой он проведет остаток жизни. Человеку, который познакомит Макфили с подходящей девушкой, достанется приз в размере \$10 тысяч. Почему именно столько? Создатель сайта считает, что «будущая жена бесценна», но миллионами он, увы, не располагает, а вот десяти тысяч вполне достаточно, чтобы продемонстрировать серьезность намерений.

Знакомым Чеса идея очень понравилась — они растиражировали ссылку, и теперь господин Макфили сортирует письма



сестер, друзей и их матерей, коллег, их тетюшек, соседей... среди прочих откликнулась даже 92-летняя знакомая его бабушки. Настало время пожинать плоды творчества — назначать свидания.

Игры

БИТВА ЗА КОСМОС

Orbital Onslaught (Kongregate.com/Games/Nerdook/Orbital-Onslaught)

Игры про космос и будущее пользуются неизменной популярностью, вот и мы не смогли пройти мимо очередного претендента на победу в вашем личном рейтинге — **Orbital Onslaught**. И пусть вас не смущает избитое название, здесь все очень и очень серьезно.

Orbital Onslaught — это пошаговая стратегия, где вас представляет большеголовый генерал, боец с галактической преступностью. Смелее: выбирайте себе планету по вкусу, кликайте на рекомендуемую компьютером область и приступайте к отбору вооружения. В начале для найма доступны самые простые юниты, легкая и тяжелая пехота с автоматами, но постепенно на панели выбора армии появляются все более серьезные боевые единицы — снайперы, защитные зенитные установки, ракетные комплексы, танки, гаубицы, скоростные дроны, парни в тяжелой броне, налетчики, самолеты-истребители. Каждый юнит обладает определенным набором характеристик — кто-то лучше справляется с танками, кто-то эффективно обстреливает авиацию, кто-то наносит серьезный урон по области.

Перед началом миссии стоит взглянуть, какой техникой пользуется оппонент, и подобрать оптимальные войска. К примеру, с ракетными комплексами хорошо справляется только пехота — любую приближающуюся технику турели выносят с легкостью. Если не ознакомитесь с армией противника, проиграете за считанные минуты.





ЯЗЫК ЗА ЗУБАМИ

Известного актера вынудили закрыть аккаунты в Twitter и на Facebook

Многим уже известно, что в интернете нужно вести себя так, будто находишься в поле зрения камеры видеонаблюдения. Любое необдуманное слово, не вовремя опубликованная фотография или двусмысленный комментарий в социалке могут привести к проблемам в семье или на работе.

Святое правило поведения в Сети распространяется не только на простых смертных. Не так давно известный кинодеятель Джеймс Франко прочувствовал все прелести сетевой публичности на собственной шкуре. Актер, игравший в фильмах «Чудики и чокнутые», «Человек-паук», «Харви Милк», «Ананасовый экспресс», «127 часов», был вынужден удалить свой Twitter-аккаунт под давлением спонсоров.

Джеймс Франко завел ленту в начале 2011 года и решил, что раз уж блог принадлежит ему, то и писать можно обо всем. Как бы не так. Буквально несколько постов втянули актера в перепалку с Брюсом Виленчем, сценаристом церемонии вручения «Оскаров». Джеймс, как вы помните, вел церемонию вместе с популярной актрисой Энн Хэтэуэй. Выступление Франко совсем не понравилось публике и критикам, однако актер посчитал, что во всем виновата слишком энергичная соведущая, слабый сценарий и даже сама публика. Возможно, Франко крити-

ковал бы церемонию и дальше, но с ним связались работодатели и мягко намекнули, что вести такие дискуссии в публичном пространстве не стоит. Актеру пришлось перевести Twitter в частный режим — теперь посты может видеть только сам автор и добавленные им друзья. Вместе с микроблогом под нож отправился и публичный аккаунт Франко в Facebook.



Сайты

МИКРОБЛОГ ПО ПОНЯТИЯМ

У питерского следственного изолятора появился аккаунт в Twitter

Не так давно мы рассказывали о первом интернет-магазине для заключенных московских следственных изоляторов

(SizoMag.ru), где гости «заведений» могли быстро купить продукты, книги и другие нужные вещи. Весной к интернет-сообществу присоединился следственный изолятор «Кресты», расположенный в Санкт-Петербурге.

Правда, пока администрация учреждения решила ограничиться информационным аккаунтом на просторах Twitter (twitter.com/sizo_kresty). Подлинность блога уже подтвердили в Главном управлении федеральной службы исполнения наказаний по Санкт-Петербургу и Ленинградской области.

Мы уже было обрадовались и побежали читать писанину постоянцев изолятора, но оказалось, что аккаунт ведёт всего-то пресс-служба СИЗО. К сдаче номера в тюремном микроблоге было одиннадцать твитов — в «Крестах» используют Twitter, чтобы сообщать о различных скучных, но важных для СИЗО событиях. К примеру, в блоге рассказывают о том, что 13 апреля изолятор посетили съемочные группы телеканалов «Первый» и «100ТВ». Или о том, что команда «ИЗ-47/1 Кресты» — именно так называется учреждение официально — заняла первое место по гиревому спорту (а читаешь как «питьевому спирту»!) среди других питерских изоляторов.

На микроблог учреждения подписались больше пятисот человек — даже удивительно, сколько людей готовы читать, что СИЗО «приветствует УФСИН России по РТ»!

ИЗ-47/1 Кресты
@SIZO_Kresty Saint-Petersburg
Официальный аккаунт Следственного изолятора ИЗ-47/1 Кресты УФСИН России по СПб и ЛО
<http://www.kresty.ru>

Follow

Text follow SIZO_Kresty to 40404 in the United States

Timeline Favorites Following Followers Lists

SIZO_Kresty ИЗ-47/1 Кресты
@ufsin_tatar Приветствуем УФСИН России по РТ. Желаем успехов и удачи в вашей службе.
16 Apr

SIZO_Kresty ИЗ-47/1 Кресты
В ближайшее время будут выложен фотоотчет о субботнике.
16 Apr

SIZO_Kresty ИЗ-47/1 Кресты
16 апреля прошел субботник. Наводили порядок снаружи и внутри.
19 Apr

ИЗ-47/1 Кресты is on Twitter
Don't miss any updates from ИЗ-47/1 Кресты. Get your account on Twitter! stay up-to-date on what interests you!
Sign up »

About @SIZO_Kresty

14	0	531	23
Tweets	Following	Followers	Listed

Following 0

About · Help · Blog · Mobile · Status · Jobs · Terms · Press · Advertisers · Businesses · Media · Developers · Resources · Twitter



ТАЧКИ 2

Дорожные приключения разумных автомобилей — в мировом масштабе, но без Пола Ньюмана



- **Жанр:** гоночный триллер
- **Режиссеры:** Джон Лассетер, Брэд Льюис
- **Сценаристы:** Дэн Фогельман, Джон Лассетер, Брэд Льюис
- **Бюджет:** \$120 млн
- **Премьера:** 23 июня

Фильмы — и мультфильмы! — про гонки бывают двух видов. В картинах первого типа поединки на треке лишь продолжение конфликта характеров. Лязг бортов и визг тормозов там служат метафорой (и одновременно — средством разрешения) непростой жизненной ситуации. Таковы, например, «Победители» (1969), «Дни грома» (1990) и первые «Тачки» (2006), гоночный мультфильм студии Pixar. В нем главными были не бьющиеся на Кубке большого поршня автомобили, а отношения между юным «доджем» Маккуином и пожилым «хадсон хорнетом» Доком, разворачивавшиеся в замкнутом мирке маленького городка Радиатор-Спрингс у заброшенного Шоссе-66.

В 2008 году умер озвучивавший Дока в английской версии Пол Ньюман (звезда «Победителей», отличный гонщик и большой энтузиаст автомобильного дела), так что «хадсона» в продолжении «Тачек» не будет. Вместе с Доком умер и конфликт характеров.

«Форсажи», «Спиди-гонщик» и новые «Тачки» — это гоночные фильмы второго типа. Да, там есть интрига и взаимоотношения за пределами гоночного кольца, но на первом плане все-таки автомобили, вылетающие с дороги в экзотических декорациях (Токио, Париж, Ривьера, Лондон). В «Тачках 2» Маккуин участвует в международном Гран-при, и его главные соперники — даже не другие авто, а японские дорожные знаки, уютные европейские автобаны и левостороннее движение.

Параллельно с гоночным сюжетом развивается и второй, шпионский: эвакуатор Мэтр, лучший друг Маккуина, оказывается завербован американской разведкой, и среди гражданских и гоночных автогероев появляются секретные шпионские модели со встроенными гаджетами и выдвигаемыми крыльями.

Как и любая работа Pixar, «Тачки 2» (это, кстати, всего только второй сиквел студии — после «Истории игрушек 2») располагают к себе маниакальным вниманием к мельчайшим деталям, большинство из которых мы не сумеем по достоинству оценить ни во время второго, ни во время третьего просмотра. От имени британской машины-шпиона (Финн Макмисл) до построенной из автомобильных запчастей точной копии Парижа (с автогульями на соборе Нотр-Дам) — населенный разумными автомобилями мир одновременно смешон и аутентичен, хотя мы до сих пор и не знаем, откуда там берутся маленькие автомобильчики и что будет, если у одной из тачек нечаянно откроется дверца.

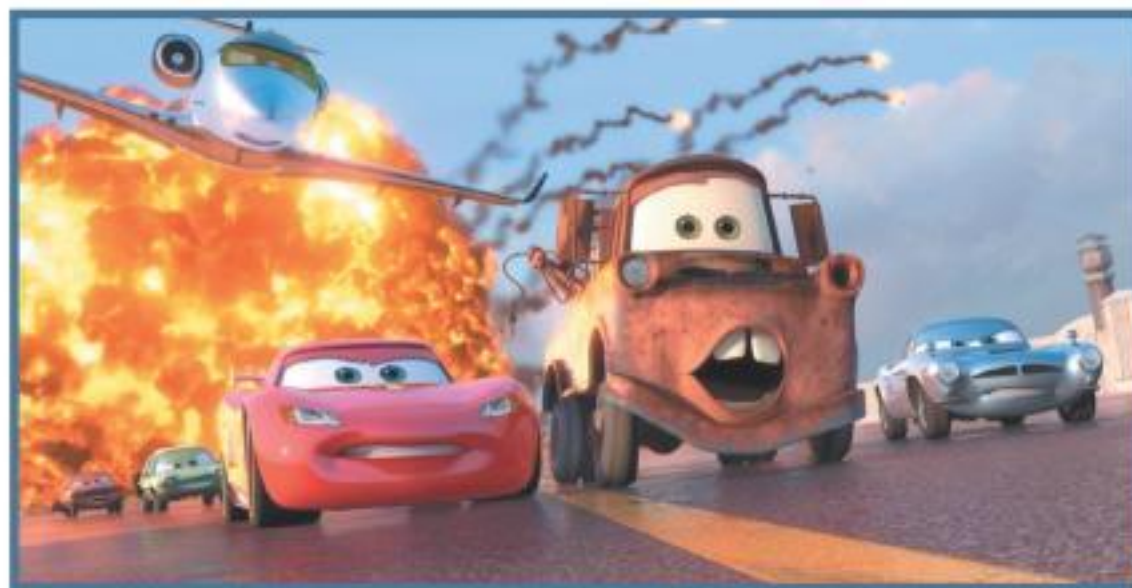
В «Тачках 2» намешаны машины, трассы и правила из «Наскара», «Формулы» и «24 часов Ле-Мана» — любители телевизионных заездов и гоночных симуляторов получают от всего это еще большее удовольствие, чем простые смертные. А в шпионской части мы увидим микроавтобус-сумоист, истребитель британской разведки и нефтяного магната Майлса Карданвала — это помимо уже знакомых нам «порше» Салли, «шевроле» Рамона, «фиата» Луиджи, «виллиса» Сержанта, «фольксвагена» Филмора и грузовика Мака, символизирующих разношерстность мирового автомобилестроения.

Режиссеров у «Тачек 2» тоже двое: половину мультфильма

снял автор «Историй игрушек» и первых «Тачек» Джон Лассетер, со второй половиной дебютирует Брэд Льюис, продюсер «Рататуй». Остается только догадываться, кому из них досталась шпионско-детективная, а кому — гоночная сфера.

У второго типа гоночных картин поклонников куда больше, чем у первого. Оно и понятно: если на постере (мульт)фильма изображены автомобили, то в кинозале покажут гонки в красивых странах, а не препирательства престарелого аса с нагловатым молодым соперником.

«Тачки 2» — это сиквел. Сиквелы имеют право быть непохожими на оригинал и заигрывать с другими жанрами. Мультфильм Pixar всегда будет на голову выше мультфильма любой другой студии, и на «Тачки 2» стоит сходить хотя бы из-за построенного из автомобильных деталей мира в стереоизображении... Но мы все-таки очень надеемся увидеть в новом мультике Дока — хотя бы в эпизоде, хотя бы без слов, просто в память о великом актере, человеке и гонщике, сделавшем первые «Тачки» такими запоминающимися. †





ЛЮДИ ИКС: ПЕРВЫЙ КЛАСС

Молодые Магнето и Чарльз Ксавьер сотрудничают в декорациях из «Остина Пауэрса»

■ **Жанр:** супергеройский приквел
 ■ **Режиссер:** Мэттью Вон
 ■ **Сценаристы:** Джейн Голдман, Эшли Миллер, Джейми Мосс

■ **В главных ролях:** Джеймс Макэвой, Майкл Фассбендер, Кевин Бейкон
 ■ **Бюджет:** \$120 млн
 ■ **Премьера:** 2 июня



В теории приквел киноэпопеи «Люди Икс» снят по мотивам одноименных комиксов, но на самом деле сюжет не имеет особого отношения к комиксам про Первый класс. Взята лишь основная идея: действие происходит в США начала шестидесятых, когда еще никто не знал о существовании мутантов, а мода была настолько дикой, что форменные желто-синие костюмы Людей Икс выглядели на фоне гражданских плащей и курточек скучной повседневной одеждой.

Знакомство Эрика «Магнето» Леншерра (еще без шлема) и Чарльза Ксавьера (еще с волосами) случается на фоне Карибского ракетного кризиса и обострения борьбы за гражданские права. Мутантский суперкомпьютер Церебро — это комната огромных шкафов с лампочками и бобинами магнитных лент. Не менее характерен и Клуб адского пламени, состоящий из мутантов-подпольщиков и возглавляемый главным злодеем фильма — олигархом Себастьяном Шоу в исполнении Кевина Бейкона.

Из старого состава Людей Икс в фильме участвуют Зверь и Мистика («Потому что никто точно не знает, сколько им лет!» — говорит продюсер Брайан Сингер). Из новобранцев-шестидесятников — Эмма Фрост, Банши, Хавок, Дарвин и Азазель, отец Ночного Змея из «Людей Икс 2». Ну и, конечно, Магнето (Майкл Фассбендер) и Ксавьер (Джеймс Макэвой), два вечных друга-соперника, будущие Малкольм Икс и Мартин Лютер Кинг мутантского движения, пока что мирно играющие в шахматы у камина.

Если хорошенько сощуриться, то на месте Фассбендера можно представить молодого Иэна Маккеллена. А вот Ксавьер сильно отличается от полюбившегося нам по первым трем фильмам старичка. Глядя на асексуального Патрика Стюарта, трудно предположить, что в бурной юности Ксавьер умел ходить и слыл неисправимым ло-

веласом, — а ведь именно так в «Первом классе» играет его жизнерадостный Макэвой. Впрочем, все это вполне укладывается в каноны фильмов про юные годы выдающихся политических деятелей.

Поставивший первых и вторых «Людей Икс» Сингер не смог стать режиссером приквела, потому что уже работал над другим фильмом. В итоге «Первый класс» снял британец Мэттью Вон, очень удачно застрявший в США из-за извержения вулкана Эйяфьятлайокудля. Вон уже работал с супергеройским жанром («Пипец») и был одним из потенциальных режиссеров многострадальных «Людей Икс: Последней битвы».

Первым делом британский режиссер внес в фильм эстетику раннего Джеймса Бонда: у Кевина Бейкона будут и собственное подземное логово, и настоящая сверхзлодейская подводная лодка. О масштабах происходящего можно судить не только по ролику с дуэлирующими крейсерами и истребителями. Вон планировал включить в фильм большую драку во вращающейся комнате, но, посмотрев «Начало» Кристофера Нолана, решил отказаться от этой сцены «в пользу чего-нибудь действительно грандиозного».

В ближайших планах Сингера и Вона — создание новой трилогии. Действие второй части должно происходить в семидесятых годах, а третьей — в восьмидесятых. Сценариев пока нет, но продюсеры тщательно анализируют исторические события. Вообще простор огромный, ведь комикс «Росомаха: Первый класс» тоже существует.

Большая часть тонких исторических аллюзий на шестидесятые, конечно, пройдет мимо плохо учившихся в школе зрителей. Зато никуда не денутся фирменная воновская изящность («Пипец» — одна из самых красивых супергеройских лент) и этот особенный привкус — немного ретроартаусный, в стиле снайдеровских «Хранителей», не-

много китчевый, в стиле кинокартин про Остина Пауэрса. Ведь мы все-таки идем смотреть на красоч-

ных, крушащих друг друга мутантов, а не на сумрачно выступающего по телевизору Джона Кеннеди. +





DEUS EX: ICARUS EFFECT

Мир Deus Ex накануне революции

Жанр: технотриллер
Автор: Джеймс Сваллоу
Издательство: Del Rey

Язык: английский
Перевод: готовится издат. «Азбука-Аттикус»
Мягкий переплет, 352 стр.

Оценка: 4/5

Мы уже не раз писали о сценаристах, которые временно переквалифицируются в писателей и сочиняют романы по мотивам собственных игр (вспомните Дрю Карпишина, работающего со вселенными **Mass Effect** и **Star Wars**). Но порой происходит и обратное — разработчики начинают успешных фантастов, чтобы те сочинили для будущей игры по-настоящему сильный сценарий.

Вот и студия **Eidos Montreal**, создавая **Deus Ex: Human Revolution**, не побрезговала услугами приглашенного беллетриста Джеймса Сваллоу, прославившегося благодаря новеллизациям **Warhammer 40 000** и уже работавшего над **Killzone 2** и **Enslaved: Odyssey to the West**. В 2007 году Сваллоу встряхнул сценарий **Human Revolution**, а теперь, когда пришло время издать приквел к игре, взялся и за роман.

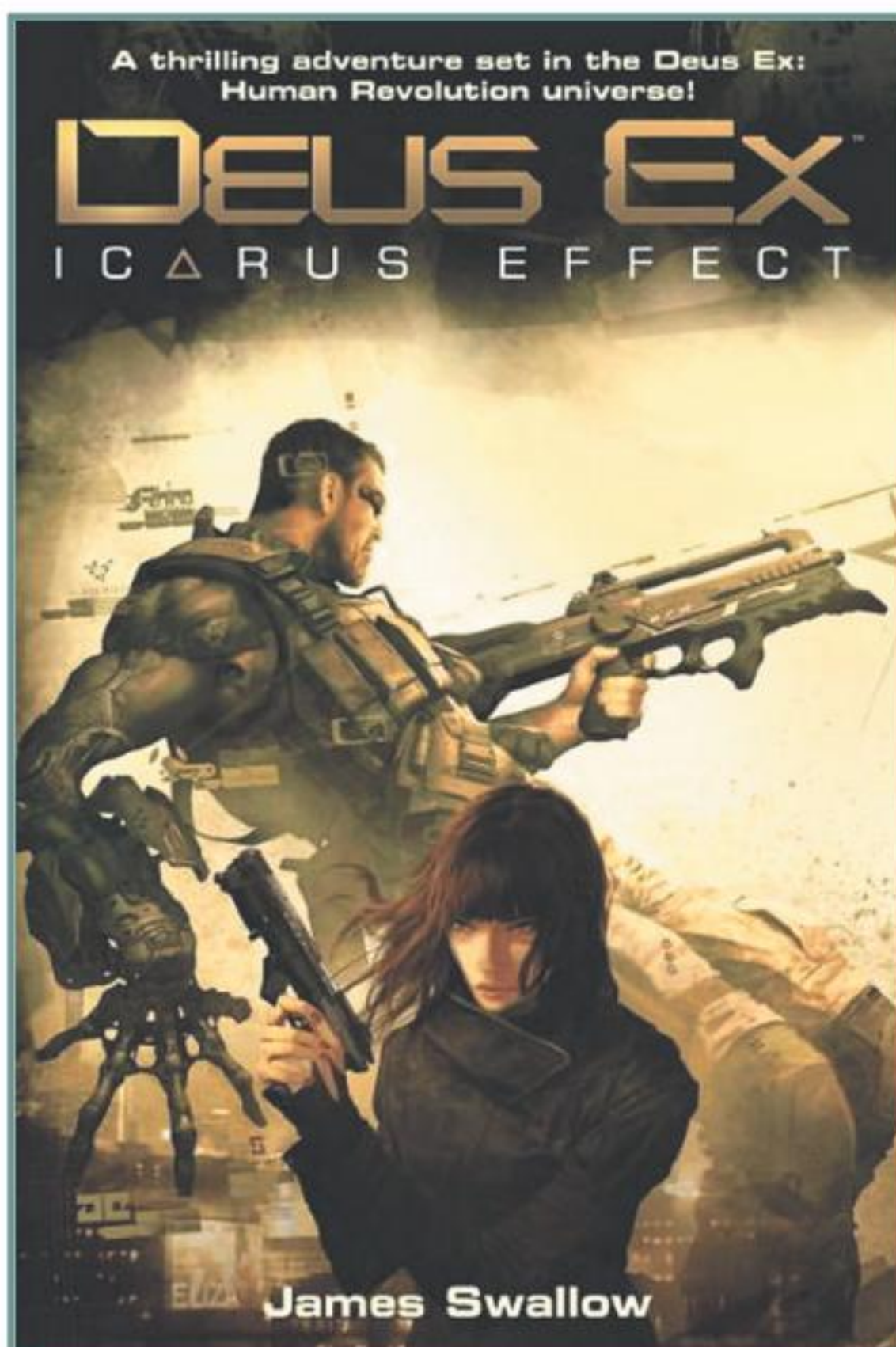
Icarus Effect знакомит нас с противниками главного героя, Адама Дженсена, — группой бывших военных, которые именуют себя Тиранами и служат мировой закулисе. В игре сторонники кибернетических улучшений человека схлестываются с поборниками чистоты нашей крови, но в книге этот конфликт еще только назревает. Сильным мира сего выгоден хаос, и Тираны, не жалея сил, подливают масла в огонь. Пока среди жертв не находятся те, кто способен дать отпор, — например, агент секретной службы Анна Келсо. Во время очередной операции она потеряла напарника и теперь жаждет наказать виновных. Поиски приводят ее к столкнове-

нию с Тиранами, в чьих рядах уже зреет бунт: бывший английский спецназовец и наемник Бен Саксон не забыл, что такое воинская честь, и не может смириться с безжалостными методами своих сослуживцев.

Обязательную программу Сваллоу отработал безупречно: в **Icarus Effect** присутствуют все атрибуты первоклассного технотриллера — стремительное развитие событий, всемирные заговоры, тайные организации, предательства, секретные операции... Недостаёт разве что сюрпризов — роман излишне прямолинеен (хотя это едва ли помешает вам проглотить его на одном дыхании и полюбить главных героев).

Но **Icarus Effect** интересен не только сюжетом. Книга позволяет раньше всех оценить обновленный мир **Deus Ex: Human Revolution**. Он весьма противоречив — начинаешь даже беспокоиться, что Сваллоу промазал с сеттингом: роман заставляет вспомнить не оригинальную игру, а культовую японскую киберпанковую мангу «Призрак в доспехах» (**Ghost in the Shell**). Это хорошая ассоциация, да не та.

Складывается ощущение, что в **Human Revolution** нет — или, по крайней мере, пока не видно — того количества проблем планетарного масштаба, разнообразия враждующих сторон и запутанного клубка тайн, которыми гордилась оригинальная игра. В новом **Deus Ex** тема трансгуманизма, кажется, не просто главная, а чуть ли не единственная. Для романа ее более чем достаточно, но огромной ролевой игре нужен фундамент повнушительнее.



Впрочем, все это догадки. **Icarus Effect** однозначно заслуживает внимания всех, кто с нетерпением ждет пришествия нового **Deus Ex**. Российское издательство «Азбука-Аттикус» уже приобрело права на эту книгу, и, скорее всего, она попадет на прилавки наших книж-

ных магазинов если и не к релизу **Deus Ex: Human Revolution**, то на худой конец вскоре после выхода игры. Которая, хочется думать, получится более глубокой и щедрой на неожиданные повороты сюжета, чем захватывающий, но легковесный роман. †



HALO: CRYPTUM BOOK ONE OF THE FORERUNNER SAGA

Непрошенные откровения о вселенной Halo до начала времен

■ **Жанр:** традиционная научная фантастика
 ■ **Автор:** Грег Бир
 ■ **Издательство:** Tor Books

■ **Язык:** английский
 ■ **Твердый переплет**
 ■ **352 стр.**

Оценка: **4/5**

Даже обложка **Halo: Cryptum** недвусмысленно дает понять, что этот роман будет в корне отличаться от предыдущих частей цикла, да и вообще от большинства игровых новеллизаций: на прежних книжках серии без конца тиражировались brave спартанцы, а тут их сменил строгий футуристический пейзаж. Конечно, далеко не всегда по оформлению книги можно судить о ее содержании, но в случае с **Halo: Cryptum** первое впечатление оказывается абсолютно верным.

Создатель романа, Грег Бир, совершенно не похож на авторов, которые обычно пишут книги по мотивам игр, — умелых и старательных, но не слишком талантливых. Бир не раз становился лауреатом самых престижных фантастических премий — Небьюла и Хьюго — и считается одним из столпов современной твердой научной фантастики (такой, где повествование не нарушает физических законов). Однако репутация серьезного фантаста, книги которого рекомендуются читать, имея под рукой как минимум справочник по астрофизике, не мешает Бире время от времени участвовать в межавторских проектах.

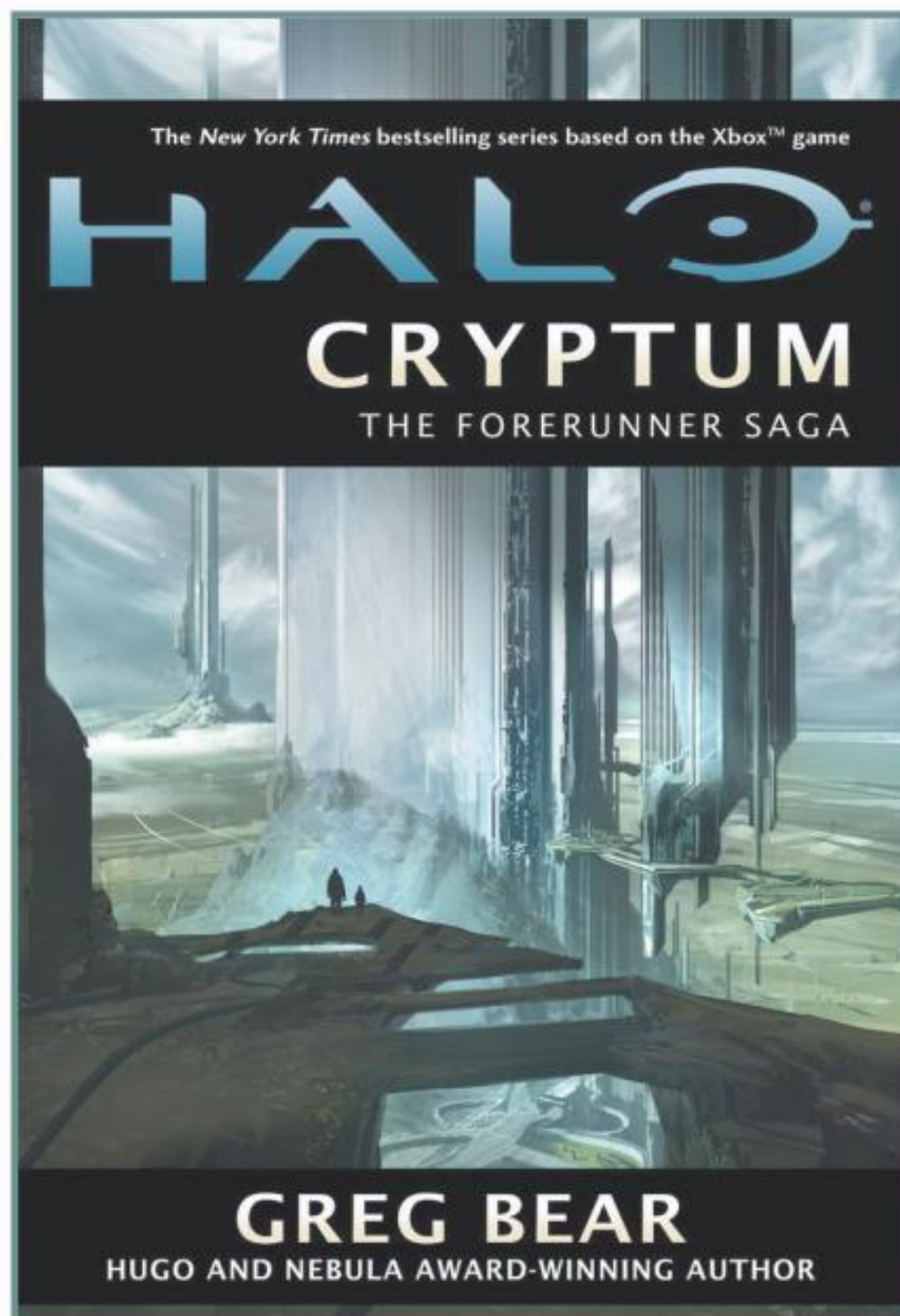
Естественно, писатель такого уровня не мог ограничиться ролью рядового исполнителя, призванного всего лишь заполнить какой-то незначительный сюжетный лагун, оставленный сценаристами оригинальных игр. Бир известен склонностью к нетривиальным решениям — вот и сейчас он рассказал собственную историю, пусть даже разворачивающуюся во вселенной Halo.

Чтобы развязать себе руки, Бир перенес события романа, от-

крывающего трилогию *Forerunner*, на десятки тысяч лет в прошлое — в ту эпоху, когда во вселенной безраздельно властвовали Предтечи. Оказывается, они тоже унаследовали галактику от еще более высокоразвитой расы, которая впоследствии заняла в их мифологии и религии ключевое место. Недаром главный герой романа, молодой бунтарь Предтеча, вместо того чтобы трудиться на благо своего народа, отправляется в путешествие, стремясь обнаружить следы исчезнувшей цивилизации. Но поиски приводят юношу совсем не к тем ответам, которых он ожидал.

С первых же страниц автор обрушивает на читателя поток новой, подчас шокирующей информации не только о создателях станций Halo, но и о человечестве, куда более древнем, чем принято считать. Десятки тысяч лет назад наши предки уже построили свою звездную империю, которую и уничтожили Предтечи, почитавшие агрессивную молодую расу слишком опасным соперником. Только до полного геноцида доводить не стали — всего лишь вынудили людей вернуться к примитивному образу жизни.

Halo: Cryptum просто поражает высочайшей концентрацией подобных историй — о самих Предтечах, об их роли в зарождении ковенантов, о первой неудачной попытке Потопа поглотить Млечный путь. И это — при весьма скромном объеме. Иногда кажется, что в стремлении написать самобытный роман Бир слишком увлекся и позволил себе выйти за рамки игровой вселенной. Хотя куда вероятнее, что фантасту поручили



задать истории Halo новый, неожиданный вектор — с чем он, безусловно, справился.

Выгодно отличаясь от прочих книг серии серьезностью и обилием откровений, **Halo: Cryptum**, увы, проигрывает им в динамичности — дают себя знать и академичный стиль Бира, и практически полное отсутствие экше-

на. Но есть надежда, что в двух других томах трилогии Бир исправит этот недостаток, ведь там пойдет речь о войне Предтеч против Потопа.

К сожалению, предыдущие романы серии у нас особой популярности не снискали, и шансы увидеть **Halo: Cryptum** на русском языке исчезающе малы. †



НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

НАРУЧНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИСПЛЕЙ ДЛЯ СМАРТФОНОВ

Sony Ericsson LiveView

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 1,3 дюйма (OLED)
- **Беспроводное соединение:** Bluetooth 2.1 (до 10 м)
- **Интерфейс:** micro-USB
- **Поддержка ОС:** Android версии 2.0 и выше
- **Дополнительно:** ремешок, крепежная клипса
- **Размеры:** 3,5x3,5x1,1 см
- **Вес:** 15 г
- **Цена:** 3000 рублей

Владельцу смартфона, активно использующему многочисленные возможности своего чудо-агрегата, приходится десятки раз на дню вынимать устройство из кармана и класть его обратно. С необычным аксессуаром **Sony Ericsson LiveView**, выпущенным специально для Android-аппаратов, дергаться к телефону можно в разы реже.

Гаджет похож на наручные часы с ЖК-экраном, однако показывает владельцу не только время, но и важную информацию, поступающую на мобильный телефон. Например, с помощью LiveView можно, не доставая смартфона, просмотреть новые SMS, пропущенные звонки или узнать, кто звонит прямо сейчас. Если у вас есть аккаунты на Facebook или Twitter, то новинка будет информировать о новых сообщениях, отправленных через эти сервисы. Управлять медиаплеером, читать новости из RSS-лент и просматривать события в календаре также можно с устройства от Sony Ericsson. Ну а если вы вдруг потеряете свой смартфон в квартире, то новинка поможет его найти. Словом, возможностей немало. Отдельным пунктом идут плагины, расширяющие функционал LiveView, — их список невелик, но некоторые заслуживают внимания.

Отправлять текстовые сообщения с самого LiveView нельзя, но если вы захотите ответить, скажем, на SMS, то после нажатия соответствующей кнопки на «часах» телефон автоматически выведет на экран окно для набора текста. С пропущенными звонками, социальными сервисами и некоторыми другими приложениями ситуация аналогична: пробиваться вглубь интерфейса вручную не придется. Разумеется, для нормального взаимодействия LiveView с телефоном на последний придется поставить специальное бесплатное приложение из Android Market.

Поскольку LiveView — гаджет относительно недорогой, его аппаратная составляющая далека от идеала. В частности, разрешение дисплея здесь крайне мало — как у телефонов пятилетней давности. Сенсорного управления нет, поэтому приходится пользоваться кнопками на торцах. Но есть и плюсы: например, не обремененный навороченным дисплеем аккумулятор спокойно выдерживает четыре дня не слишком интенсивного использования.

В комплект поставки входит крепежная клипса, позволяющая цеплять новинку к предметам или одежде, и простенький тканевый



ремешок. Для фиксации LiveView на ремешке применяются обычные тонкие штифты (как у простых наручных часов), так что малопривлекательный лоскут с липучкой можно без труда заменить чем-то более представительным.

К сожалению, с совместимостью у устройства серьезные проблемы. Теоретически LiveView должен работать со всеми аппаратами, построенными на базе операционной системы Android версии 2.0 или выше и поддерживающими Bluetooth 2.1. На практике, увы, все иначе. С последними смартфонами от Sony Ericsson новинка взаимодействует без проблем (как же еще?), а вот продукты сторонних производителей вызывают у необычного аксессуара отторжение: как правило, LiveView либо отказывается подцеплять чуждый телефон, либо то и дело обрывает соединение с аппаратом. Список устройств, которые гарантированно будут работать с LiveView, приведен на сайте Sony Ericsson; прошивка гаджета регулярно обновляется, так что он постепенно распознает все больше аппаратов. Но мы все же рекомендуем перед покупкой проверить аксессуар в деле.

В целом устройство вышло оригинальным и полезным, но до конца реализовать заложенный в LiveView потенциал Sony Ericsson не удалось.



ДОЛГОИГРАЮЩИЙ НОУТБУК С МАССОЙ ДОСТОИНСТВ

Lenovo ThinkPad X220

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:**
12,5 дюйма
(1366x768), IPS ЖК,
LED-подсветка
- **Процессор:**
Intel Core i5-2520M
(2,5 ГГц)
- **Оперативная память:**
4 Гб DDR3-1333 МГц
- **Жесткий диск:**
320 Гб (5400 об/мин)
- **Основные разъемы:**
3x USB 2.0,
DisplayPort, VGA,
LAN, аудио
- **Беспроводная связь:**
Wi-Fi 802.11n,
Bluetooth 2.1
- **Аккумулятор:**
9-секционный
- **Дополнительно:**
веб-камера (1,3 Мп),
кардридер,
слот ExpressCard/54,
сканер отпечатков
пальцев
- **Операционная система:**
Windows 7 Home
Premium 64-bit
- **Размеры:**
30,5x20,6x3,5 см
- **Вес:**
1,54 кг
- **Цена:**
43 000 рублей

Хотите ноутбук, который может проработать почти сутки без подключения к розетке? У **Lenovo** такой есть. И это не какая-нибудь черепаха на базе **Intel Atom** и не тяжеленный слон, а компактное и мощное решение **ThinkPad X220**.

В устройстве используется очень качественный IPS-дисплей со скромной диагональю 12,5 дюйма, поэтому размеры новинки невелики, а вес едва превышает полтора килограмма. Внешний вид? ThinkPad — он и в Африке ThinkPad. На протяжении многих лет облик этих ноутбуков практически не меняется. Фирменные черты линейки угадываются в X220 сразу: строгий дизайн, черный пластик, матовые поверхности, трекпойнт в центре клавиатуры, великолепные полноразмерные кнопки... все это нам давно знакомо.

Боевая составляющая X220 — двухъядерный процессор **Core i5-2520M** (2,5 ГГц) и 4 Гб оперативной памяти. Дискретной графики нет — есть лишь встроенная в процессор **HD Graphics 3000**. Для игр этот ноутбук подходит плохо, но вычислительная мощь такой малютки все равно внушает уважение.

Lenovo предлагает на выбор два встроенных аккумулятора — с шестью ячейками и с девятью. С последним новинка может проработать без подключения к сети до 15 часов кряду. Дополнительная батарея, которая цепляется к днищу ноутбука, увеличивает время автономной работы до 23 часов. Правда,



стоит внешний аккумулятор 6 тысяч рублей, а вес X220 при его подключении возрастает на 700 граммов.

Рассмотренная модификация стоит 43 тысячи рублей, однако, отказавшись от излишеств, цену X220 можно значительно снизить: версия с процессором Core i3-2310M, 6-ячеечным аккумулятором и дисплеем с TN-матрицей продается уже за 33 тысячи (а перелет Москва-Сиэтл скрашивает так же хорошо, как старшие модели!).

ПОРТАТИВНЫЙ USB-МОНИТОР

Toshiba PA3923U-1LC3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ экрана:**
14 дюймов
- **Разрешение экрана:**
1366x768
- **Время отклика:**
16 мс
- **Яркость:**
220 кд/м²
(при использовании
адаптера питания)
- **Контрастность:**
400:1
- **Подключение:**
USB 2.0
- **Энергопотребление:**
не более 5 Вт
- **Поддержка ОС:**
Windows 7, Vista, XP
- **Дополнительно:**
чехол-подставка
- **Размеры:**
33x23x1,5 см
- **Вес:**
1,27 кг
- **Цена:**
7000 рублей

Всем желающим оснастить свой ноутбук еще одним дисплеем придется по душе недавний анонс **Toshiba**: весной компания продемонстрировала очень необычный монитор для людей, постоянно находящихся в пути. Он тонкий, легкий и экономичный, а главное — для его использования требуется лишь свободный порт USB.

USB-мониторы существуют не первый год, но творение Toshiba — один из немногих действительно привлекательных девайсов такого рода. Во-первых, это не просто какой-то маленький экранчик, а полноценный дисплей диагональю 14 дюймов и разрешением 1366x768 пикселей. Во-вторых, его легко носить с собой, поскольку толщина устройства не превышает полтора сантиметра, а вес равен 1,27 кг. Чехол, идущий в комплекте с монитором, лишь немного увеличивает габариты и вес, зато защищает новинку от повреждений и служит очень удобной подставкой. В-третьих, и питание, и видеосигнал монитор получает по самому обычному USB-кабелю, при этом энергопотребление дисплея столь мало, что его использование почти не сказывается на времени автономной работы ноутбука.



По качеству картинки **Toshiba PA3923U-1LC3**, конечно, отстает от полноценных мониторов: время отклика у него составляет целых 16 мс, да и цветопередача хромает. Экран поддерживает только 256 тысяч цветов, а заявленная максимальная яркость в 220 кд/м² достигается лишь при использовании внешнего адаптера питания. Как следствие, новинка подходит для работы с текстом и 2D-графикой, а для игр — нет.

САМЫЙ ТЕХНОЛОГИЧНЫЙ
АНДРОИДФОН

Samsung Galaxy S II i9100

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 2.3 + TouchWiz 4
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Bluetooth 3.0, Wi-Fi 802.11a/b/g/n, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Дисплей:** 4,27 дюйма (800x480), Super AMOLED Plus, сенсорный (мультикас)
- **Процессор:** ARM Cortex-A9 Samsung Exynos (1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 16 Гб
- **Карта памяти:** microSD до 32 Гб
- **Камеры:** 8 Мп (автофокус, вспышка) + 2 Мп
- **Интерфейсы:** USB 2.0, HDMI, миниджек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1650 мАч
- **Время работы в режиме разговора:** сети 3G — 8,5 ч, сети 2G — 18 ч
- **Время работы в режиме ожидания:** сети 3G — 610 ч, сети 2G — 710 ч
- **Дополнительно:** FM-приемник, акселерометр
- **Размеры:** 12,5x6,6x0,84 см
- **Вес:** 116 г
- **Цена:** 31 000 рублей

Оригинальный **Galaxy S** установил для остальных производителей смартфонов высоченную планку, пролетать над которой они только-только начинают. Со второй версией флагмана Samsung та же история — этот бескомпромиссный аппарат сейчас недостижим.

Процессор, понятное дело, двухъядерный — **ARM Cortex-A9 Samsung Exynos** частотой 1,2 ГГц. Оперативной памяти — целый гигабайт. Помните потрясающий экран Super AMOLED, ставший главной особенностью первого Galaxy S? Так вот, в новинке используется еще более продвинутое устройство — Super AMOLED Plus. Цвета стали более яркими и насыщенными, так что по качеству дисплея с Galaxy S II может соперничать разве что **iPhone 4**. Возросла и диагональ: теперь она составляет 4,27 дюйма. Соответственно, смартфон получился крупнее, чем предшественник, но это несколько компенсируется чрезвычайно малой толщиной (всего 8,49 мм) и скромным весом в 116 граммов. Ну и, конечно же, нельзя не упомянуть о качественной камере — 8 Мп, со вспышкой.

Коммуникационные возможности Galaxy S II — тема для отдельного разговора. Версия Bluetooth у новинки самая последняя — 3.0. Встроенный Wi-Fi-адаптер стандарта 802.11n позволяет не только тянуть интернет-трафик через точку доступа, но и напрямую обмениваться файлами с компьютером посредством Wi-Fi Direct. Еще есть замечательная функция Kies via Wi-Fi, благодаря которой смартфоном можно управлять через окно браузера: вбив в адресную строку IP-адрес, предложенный аппаратом, пользователь получает доступ к содержимому телефона и его функциям. При этом никакое дополнительное ПО на компьютер устанавливать не нужно. А еще телефон под-

держивает набирающую обороты технологию NFC (Near Field Communication), которая позволяет на высокой скорости обмениваться данными между устройствами, находящимися на расстоянии до 10 сантиметров друг от друга.

Смартфон работает под управлением **Android 2.3**, поверх которой установлена оболочка **TouchWiz 4**. Полезных приложений в аппарате навалом. Словом, придраться не к чему — Samsung Galaxy S II того и гляди повторит успех предшественника.



ТЕЛЕФОН-РАДИОНЯНЯ

BB-mobile Teddyfone

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** моноблок
- **Связь:** GSM 900/1800 МГц
- **Кнопки:** 6
- **Размеры:** 9,8x6,2x2,8 см
- **Вес:** 80 г
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Дополнительно:** функция аудиомониторинга окружения
- **Плотность потока энергии:** 2,26 мкВт/см² при допустимой норме 100 мкВт/см²
- **Цена:** 4500 рублей

Отпуская ребенка в школу, на занятия с репетитором или в летний лагерь, родители хотят в любой момент удостовериться, что с ним все в порядке. Сегодня это так просто сделать — всего-то купить телефон! Но где гарантия, что на аппарат не позарятся воры, что ребенок не будет отвлекаться на новый смартфон во время занятий, что злоумышленники не отправят на него провокационные SMS, что, наконец, малыш не забудет, как им пользоваться?

Выход нашла компания **BB-mobile**, выпустившая целую линейку детских телефонов в виде мишек, собачек, смешариков и пухлых забавных мобильников. Смотрятся они как обычные пластиковые игрушки — никому никогда не придет в голову их украсть. Дисплея на детских телефонах нет, но он им и не нужен: мишки и собачки управляются всего несколькими кнопками на мордочке и пузике, и звонить с них можно только на четыре заранее запрограммированных номера — например, маме, папе, бабушке и бабушке.

Также у телефонов есть функция экстренной связи. Если ребенок нажмет две кнопки «SOS», расположенные на голове игрушки, то телефон разошлет на три номера SMS с

призывом о помощи, а для четвертого номера включит функцию аудиомониторинга — так мама сможет слышать, что происходит вокруг ее чада. Впрочем, она и сама может активировать прослушку, если ребенок долго не откликается на звонки. Никто этого не заметит: умный телефончик включит только микрофон, без динамиков.

Все детские телефоны обладают очень низким электромагнитным излучением. В России вред мобильной связи оценивают по плотности потока энергии. У всех телефонов-радионянь этот показатель равен 2,26 мкВт/см² при допустимой норме 100 мкВт/см².

Наконец, одна из моделей, **Baby Bear**, оснащена GPS-трекером, который поможет определить, где гуляет ваш ребенок. Такой телефон можно также положить в бардачок машины, чтобы отследить ее в случае угона, или дать пожилым родителям, которые забывают, где живут... или ветреной девушке, которая непонятно где шляется ночами и никогда не берет свой собственный телефон.



Мир Фантастика



www.mirf.ru

ТЕМА МЕСЯЦА

Десять шестерёнок

Стимпанк

КАК ПОНЯТЬ, ЧТО ВЫ ТАМ



НА ЗЛОБУ ДНЯ

Мурзилка, Самоделкин, Карандаш и все-все-все
БЫЛИ ЛИ В РОССИИ КОМИКСЫ?

МАГИЯ КИНО

Pixar

Как они сделали это?

ТАЧКИ • ВАЛЛ-И
ИСТОРИЯ ИГРУШЕК • ВВЕРХ!



PARIS

Madrid

Berlin

МОСКВА

ROMA

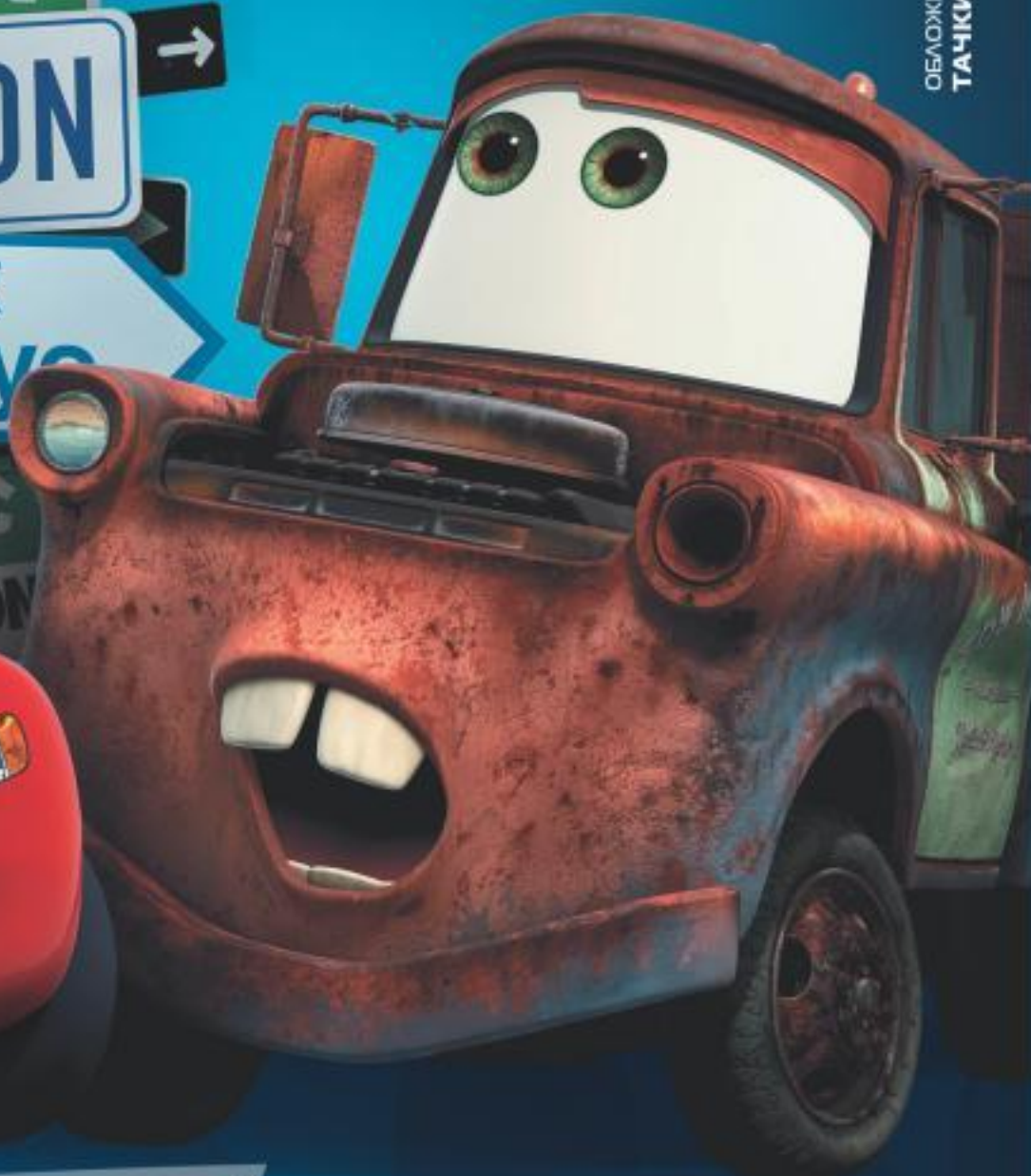
LONDON

東京 Tokyo

香港 HONG KONG



ОБЛОЖКА: ТАЧКИ 2



Новая вселенная Вадима Панова

- Рецензия на «Последнего адмирала Заграты»
- Особенности мироустройства «Герметикона»
- Интервью с автором

ДАЖЕ С 18 МАЯ • В ПРОДАЖЕ С 18 МАЯ • В ПРОДАЖЕ С 18 МАЯ • В ПРОДАЖЕ



КРАЙНЕЕ СРЕДСТВО

Нюансы разгона оперативной памяти

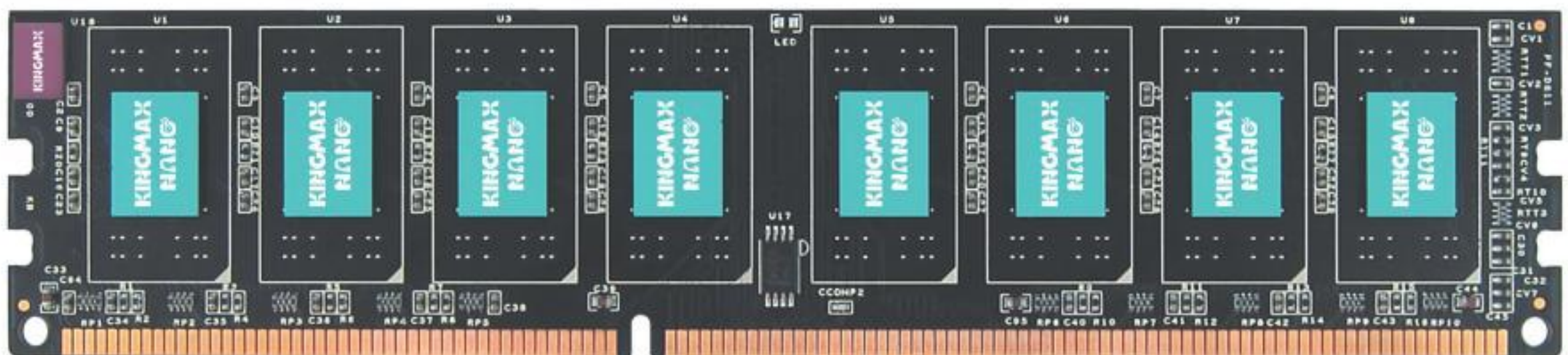


Бесплатно добиться от системы дополнительного быстродействия всегда приятно — именно поэтому люди занимаются разгоном. Однако в первую очередь оверклокеры разгоняют процессор и видеокарту, поскольку опыты над этими компонентами дают наибольший прирост скорости. Память обычно оставляют на десерт или не трогают вовсе. Одних останавливает тот факт, что разгонять оперативку сложно, других — что процесс этот дарует совсем незначительный бонус к производительности. Случается даже, что разгон памяти виден в бенчмарках и некоторых приложениях и абсолютно не виден в играх. Но для тех, кто в любом случае хочет выжать из своей системы все соки, «Игромания» публикует ликбез по разгону памяти.

Многогранная

Как и в случае с другими компонентами системы, процесс разгона оперативной памяти заключается в изменении рабочих параметров устройства. Добиться максимальной производительности от ОЗУ помогают шаманские пляски с тремя основными характеристиками — частотой, напряжением и задержками (таймингами).

Что можно сказать о частоте? Чем она больше — тем лучше! Фактически ее значение показывает, сколько полезных тактов могут совершить модули памяти за секунду реального времени. Однако и здесь есть свои нюансы. Дело в том, что для памяти типа DDR, которая используется в современных компьютерах, существует две разных частоты — реальная и эффективная, причем вторая ровно в два раза выше первой. Производители модулей всегда указывают эффективную частоту своих творений, в то время как в различных диагностических утилитах, а также в BIOS материнских плат нередко отображается именно реальная частота.



В сравнении с обычной SDRAM память типа DDR обладает удвоенной пропускной способностью, что и отображено в ее названии — Double Data Rate.



В чем подвох? Название DDR — это сокращение фразы DDR SDRAM, которая расшифровывается как Double Data Rate Synchronous Dynamic Random Access Memory, то есть синхронная динамическая память с произвольным доступом и удвоенной скоростью передачи данных. Ключевые слова здесь — удвоенная скорость. В отличие от простой SDRAM (предшественницы DDR), рассматриваемая память взаимодействует с шиной данных не только по фронту, но и по спаду тактового сигнала, то есть одному такту шины соответствуют два такта микросхемы памяти. Соответственно, одни разработчики программного обеспечения предпочитают считать именно такты шины (реальную частоту), в то время как другие указывают частоту работы самих чипов (эффективную частоту). Так что если во время разгона вы вдруг обнаружите, что частота памяти ровно в два раза ниже, чем должна быть, то не удивляйтесь, это нормально.

Рабочее напряжение модулей оказывает существенное влияние на их стабильность. В соответствии со стандартами, для плашек DDR2 штатным является напряжение 1,8 В, а для DDR3 — 1,5 В. Медленные модули, как правило, придерживаются этих значений, а вот оверклокерские наборы почти всегда работают с повышенными вольтажами: разогнанным чипам не хватает питания, и его приходится увеличивать. Естественно, это ведет к более интенсивному тепловыделению, но если на микросхемах памяти есть радиаторы, то небольшое увеличение напряжения не создает особых проблем. Тем не менее определенные границы лучше не пересекать, иначе модули могут выйти из строя. Для DDR2 разумным максимумом можно считать напряжение в 2,2 В, а для DDR3 — 1,65 В.

Третий ключевой параметр оперативной памяти — задержки (тайминги), и это, определенно, тема для отдельной главы.

Без спешки

Итак, задержки — или тайминги. Прежде чем объяснить, что это такое, не помешает ознакомиться с архитектурой памяти DDR.

Для хранения простейшей единицы информации (бита) в чипах DDR используется ячейка, представляющая собой сочетание транзистора и конденсатора. Подобных ячеек в каждой микросхеме памяти огромное множество. Они выстраиваются в строки и столбцы, которые в конечном счете образуют массивы, называемые банками. Поскольку чипы DDR относятся к динамическому типу памяти, их содержимое необходимо периодически обновлять (подзарядать), иначе записанная в них информация будет утеряна.

Взаимодействием с ОЗУ занимается так называемый контроллер памяти. Получив от процессора команду на чтение или запись бита данных с логическим адресом, он определяет, в каком банке/строке/столбце располагается нужная ячейка и что с ней следует делать. Проблема заключается в том, что ячейка не может быть обработана мгновенно — должно пройти определенное время (читай: число тактов памяти), прежде чем нужная операция будет выполнена. Задержки, возникающие на определенных этапах чтения/записи битов, и именуются таймингами.

Существует большое количество таймингов, однако ключевое влияние на производительность памяти оказывают лишь некоторые из них. Конкретно — CAS Latency, RAS-to-CAS Delay, Row Precharge Time и Row Active Time. Именно таков их порядок по степени значимости, и именно в такой последовательности они располагаются в BIOS материнских плат и в описаниях к модулям памяти. Например, в технических характеристиках плашек **Kingmax DDR3 2400 MHz Nano Gaming RAM** есть строка «10-11-10-30» — так вот, это и есть тайминги. Первая цифра показывает значение CAS Latency, вторая — RAS-to-CAS Delay и так далее.

The screenshot shows the BIOS Setup Utility interface. At the top, it says 'BIOS SETUP UTILITY' and 'Advanced'. The main area is divided into two columns. The left column lists various memory-related settings, and the right column shows the current values for these settings. A vertical arrow on the right side of the list indicates the current selection point.

Setting	Value
CPU Voltage	[1.5000 V]
NB Frequency Multiplier	[x10.0 2420 MHz]
NB Voltage	[1.3750 V]
Memory Clock	[400MHz (DDR2 800)]
Flexibility Option	[Disabled]
Memory Controller Mode	[Ganged]
CAS Latency (CL)	[5 CLK]
TRCD	[5 CLK]
TRP	[5 CLK]
TRTP	[Auto]
TRAS	[15 CLK]
TRRD	[Auto]
TRC	[Auto]
TWR	[Auto]
TWTR	[Auto]
MA Timing	[Auto]
Addr/Cmd Fine Delay	[Auto]
CS/ODT Fine Delay	[Auto]
Bank Interleaving	[Auto]

On the right side of the BIOS screen, there are several options and a legend:

- Enable Bank Memory Interleaving
- Select Screen (←→)
- Select Item (↑↓)
- Change Option (+-)
- General Help (F1)
- Load Defaults (F9)
- Save and Exit (F10)
- Exit (ESC)

At the bottom of the screen, it says: 'v02.64 (C) Copyright 1985-2008, American Megatrends, Inc.'

Таймингов у оперативки на самом деле много, но нашего внимания заслуживают лишь четыре из них.



Мануал к материнской плате — полезное чтение, если вы еще не излазили BIOS вдоль и поперек.

Чтобы понять, за что отвечают те или иные задержки, следует разобраться, как происходит считывание данных из ячеек. Для начала чип памяти должен подготовить к обработке нужную строку и столбец в банке. Для этого им отсылается соответствующая команда, после чего происходит процесс активации строки, занимающий определенное время. Количество тактов, необходимое для «пробуждения» строки, как раз и зовется RAS-to-CAS Delay.

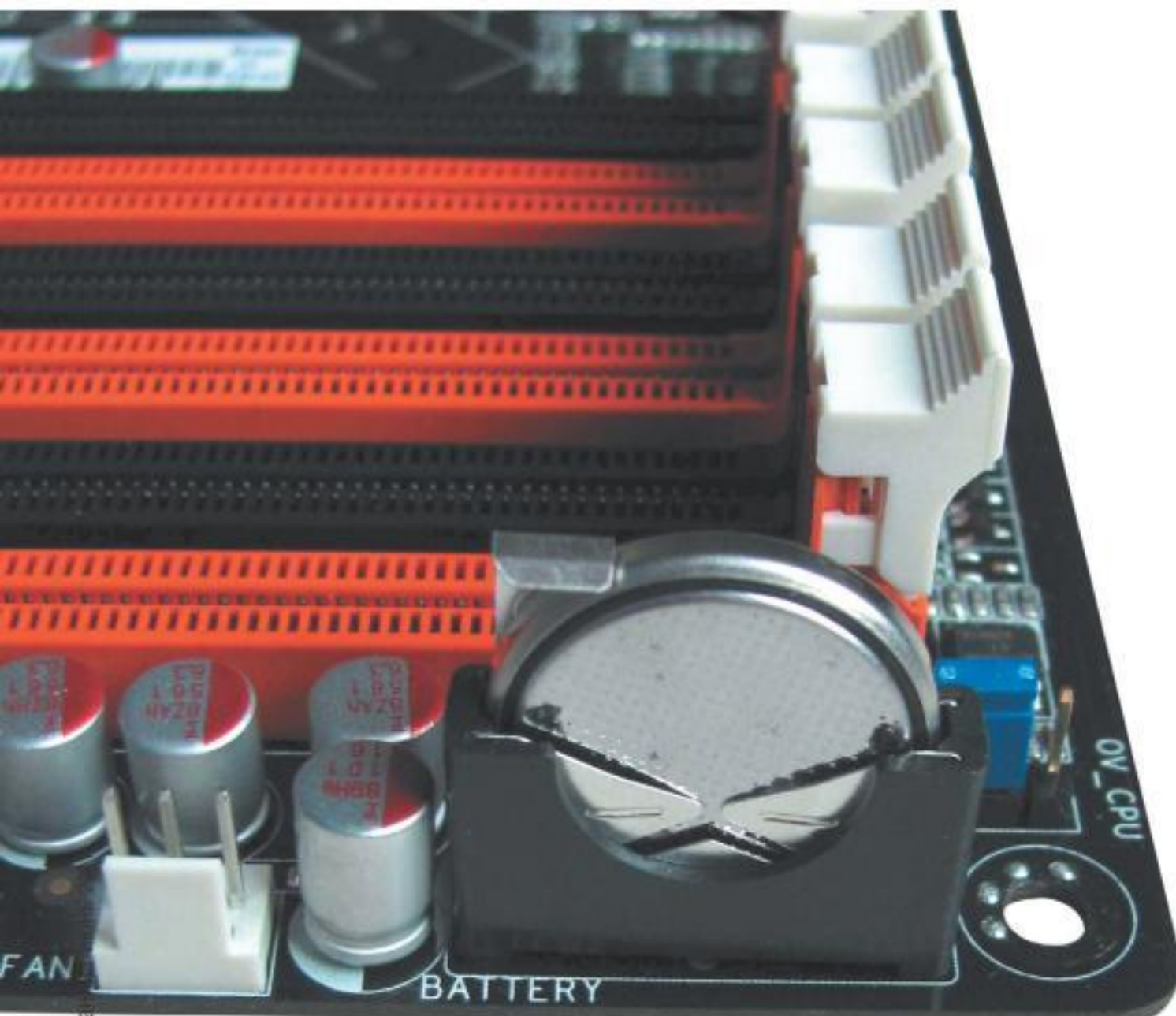
Далее контроллер отправляет нужной последовательности ячеек (ее длина зависит от типа памяти и дополнительных настроек) команду на считывание, однако на шину данных первая порция информации поступает не сразу, а спустя несколько тактов — эта задержка именуется CAS Latency и считается ключевой для модулей памяти. После того как все необходимые данные считаны, контроллером отдается команда на закрытие и подзарядку строки.

А где же два других тайминга? Первый, Row Precharge Time, вступает в силу сразу после закрытия строки. Дело в том, что последующий доступ к этой строке становится возможным не сразу, а лишь после подзарядки, которая отнимает определенное число тактов — за этот интервал и отвечает Row Precharge Time. Ну а тайминг Row Active Time показывает период активности строки, то есть количество тактов, прошедших от момента ее активации до момента поступления команды подзарядки. Фактически эта задержка зависит от параметров RAS-to-CAS Delay, CAS Latency и длины считываемой строки, однако обычно ее значение подбирают простым сложением трех других таймингов. Это не совсем корректно, зато позволяет гарантированно избежать проблем со стабильностью работы при минимальных потерях производительности.

Запись данных в ячейки памяти осуществляется схожим образом, так что рассматривать этот процесс подробно мы не станем. Также не будем акцентировать внимание на дополнительных настройках памяти вроде длины строки и вторичных таймингов — слишком уж незначительно их влияние на общее быстродействие системы. Эти параметры будут интересны оверклокерам, идущим на рекорд, а вовсе не простым пользователям.

Соковыжималка

С тем, как работает оперативная память, мы разобрались. Теперь осталось понять, как добиться от нее большей производительности, — и вот с этим дело не просто. Существует два разных способа разгона памяти. Первый подразумевает



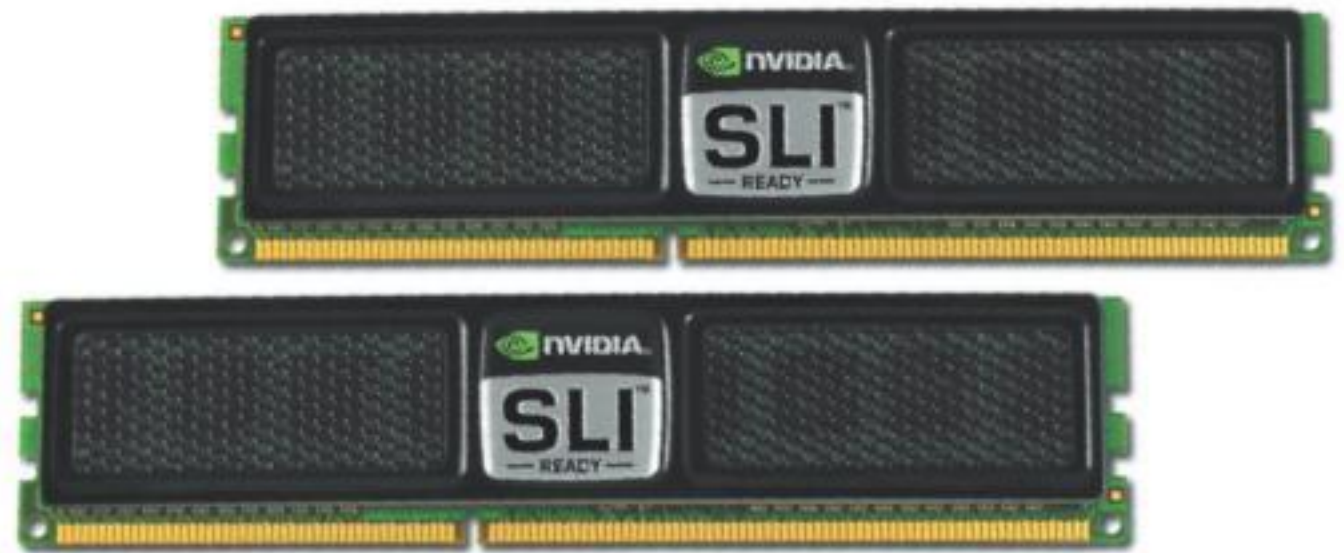
Иногда для оживления материнской платы после переразгона требуется вынуть из нее на некоторое время батарейку.



ВОТКНУЛ — И ПОРЯДОК?

Многие начинающие сборщики нередко допускают следующую ошибку: стремясь вооружить системник по максимуму, они устанавливают в материнскую плату модули DDR3 с запредельной рабочей частотой (скажем, 2400 МГц) и остаются в счастливой уверенности, что память в их компьютере уже работает на заявленной скорости. Однако без дополнительных манипуляций со стороны пользователя подобные плашки будут работать в том же режиме, что и их дешевые собратья. Объясняется это тем, что базовые настройки памяти материнская плата черпает из специального чипа SPD (Serial Presence Detect), коим в обязательном порядке оснащается каждый DDR-модуль. Прописанные в SPD частоты и тайминги, как правило, далеки от максимально возможных — это сделано для того, чтобы модули могли стартовать даже в очень слабой системе. Соответственно, такую память приходится дополнительно разгонять.

К счастью, иногда этот процесс можно существенно облегчить. Так, компания Intel уже не первый год продвигает особое расширение для чипа SPD, известное как **XMP** (Extreme Memory Profiles). Оно записывает в модули памяти информацию о дополнительных настройках системы, которая может быть считана материнскими платами с поддержкой этой технологии. Если материнке удастся подхватить нужный профиль XMP (он выбирается через BIOS), то она автоматически вы-



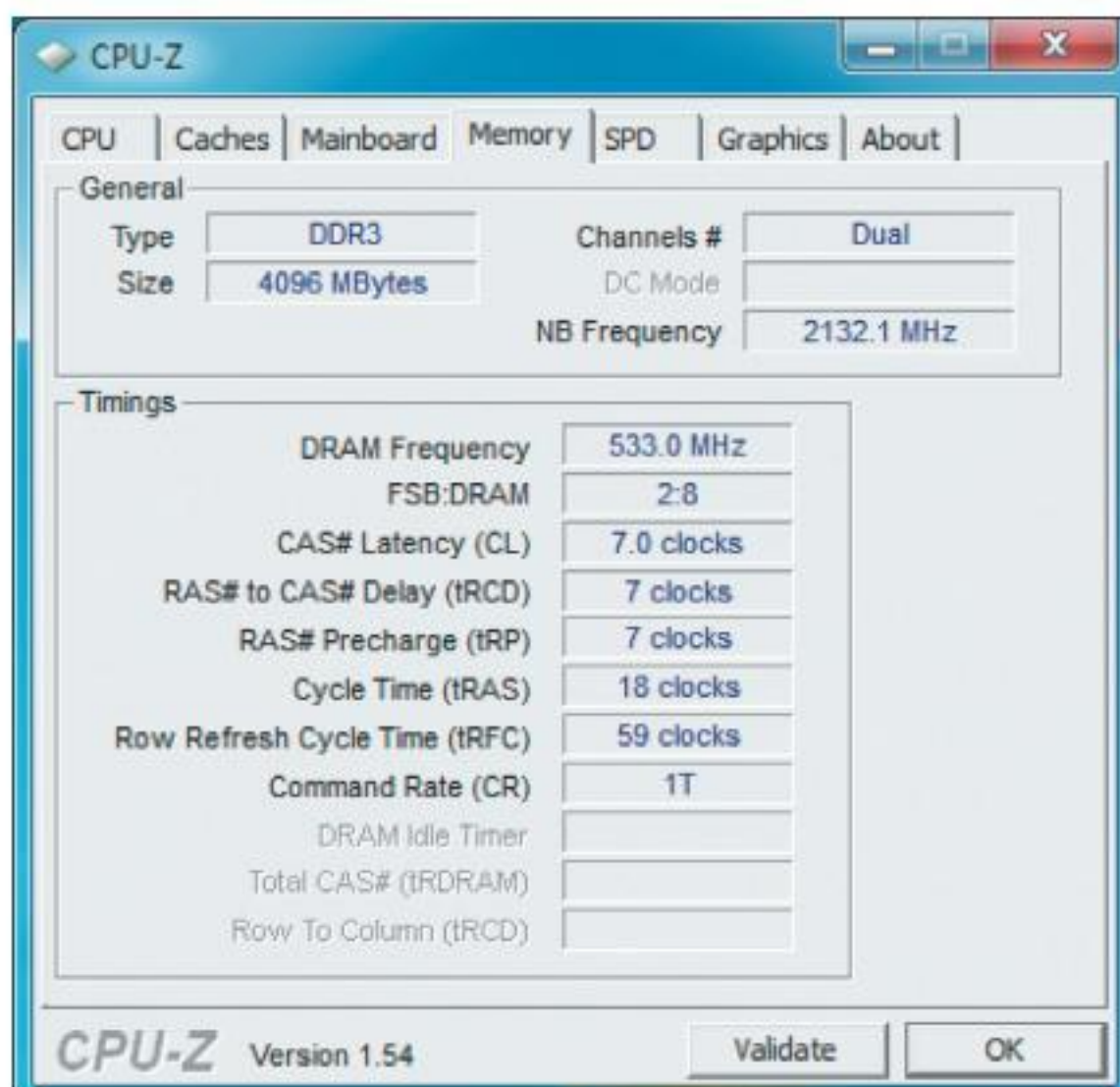
ставит заявленную в нем частоту памяти, подкорректировав ради этого другие параметры системы, — произойдет автоматический разгон. Правда, при этом крайне желательно, чтобы память была сертифицирована для той платформы, на которую она установлена, иначе профиль либо не сработает, либо сработает, но не так, как надо. Кроме того, никогда не лишне перепроверить выставленные автоматикой значения, поскольку некоторые производители памяти умудряются прописывать в профиле XMP такие настройки, от которых система может скоростно скончаться. В целом же технология эта очень полезна, но дружит она только с процессорами Intel.

Стоит отметить, что еще до появления XMP компании **NVIDIA** и **Corsair** продвигали аналогичную разработку, известную как **EPP** (Enhanced Performance Profiles), но она не прижилась.

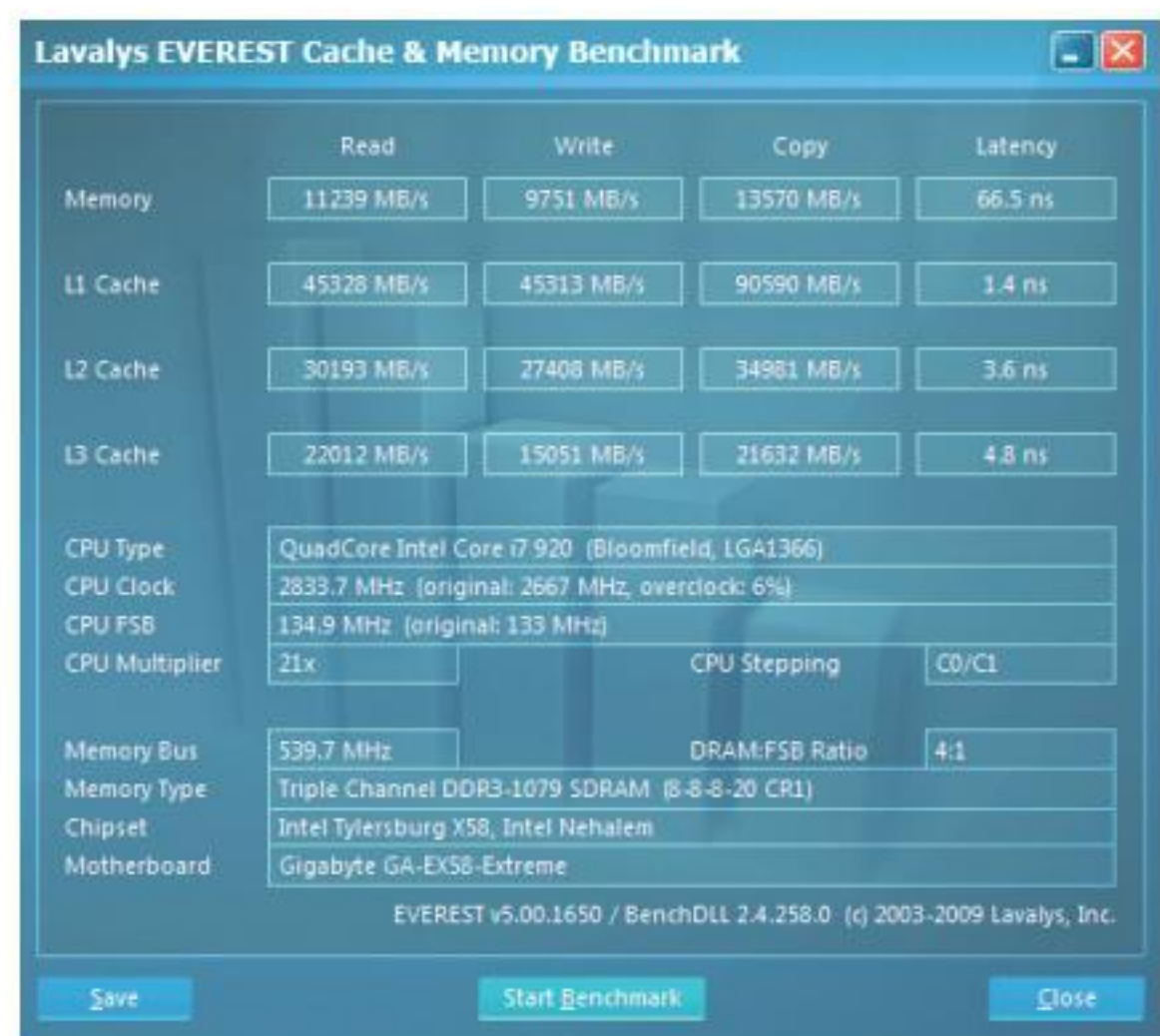
На модули со штырями профилями EPP было принято лепить шилдик «SLI Ready», хотя к технологии SLI такая память не имела никакого отношения.

повышение частоты модулей, второй — понижение таймингов. Другими словами: можно либо увеличивать количество тактов в секунду, либо делать сами такты более продуктивными. В идеале, конечно, следует использовать оба метода одновременно, но улучшение одного параметра всегда ведет к ухудшению другого, и подобрать оптимальный баланс нелегко. Нельзя сказать заранее, что окажется полезнее вашей системе — высокочастотная память с ослабленными таймингами или модули, функционирующие на более низкой частоте, но обладающие минимальными задержками.

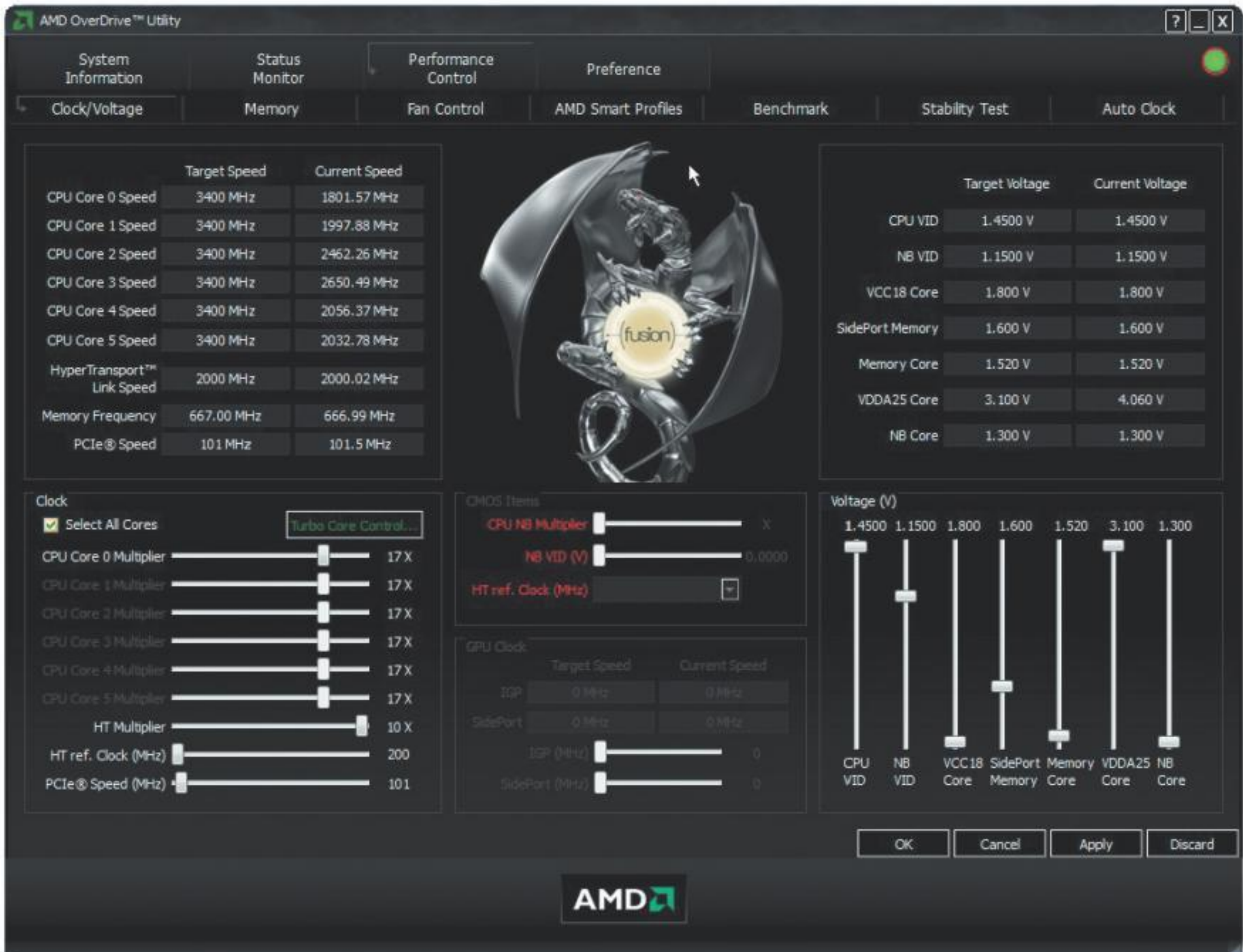
Если вы готовы драться за каждый лишний балл в каком-нибудь PCMark, то мы рекомендуем перепробовать несколько различных соотношений частоты и таймингов и выбрать тот, что дает наилучший результат конкретно в вашей системе. В противном случае будет разумнее сначала увеличить тайминги, потом найти частотный потолок для используемых модулей памяти, а затем попытаться вновь снизить задержки — как показывает практика, такой подход чаще оказывается выигрышным. При этом на протяжении всего пути не стоит сильно отклоняться от ба-



Популярная утилита CPU-Z отображает реальную частоту памяти, а не эффективную, и многих новичков это вгоняет в ступор.



При разгоне памяти приходится регулярно прибегать к помощи бенчмарков, которые помогают оценить стабильность работы.



Пользоваться специальными утилитами для разгона системы можно, но не нужно — их функционал хромает.

зового соотношения таймингов: первые три задержки должны быть примерно одинаковыми, а для четвертой желательно выставлять значение равное сумме этих таймингов или чуть ниже.

При разгоне памяти нельзя обойтись без помощи тестов, измеряющих производительность системы, — именно они позволят оценить, насколько велик прирост быстродействия вследствие ваших манипуляций и есть ли он вообще. Может показаться парадоксальным, но порою понижение таймингов или увеличение частоты оперативки может негативно сказаться на скорости работы компьютера — случаются такие сюрпризы нечасто, но отмахиваться от них не стоит. В общем, без бенчмарков никуда. Какое ПО лучше всего использовать? Мы советуем джентльменский набор из **PCMark**, **Everest** и **WinRAR** (встроенный тест), но вообще список диагностических утилит для памяти обширен — выбирайте то, что больше по душе. Кстати говоря, бенчмарки полезны еще и потому, что позволяют проверить память на стабильность работы. А после того, как разгон будет считаться завершенным, не помешает дополнительно помучить компьютер стресс-тестами вроде **OCCT** и **S&M**, дабы окончательно убедиться в стабильности системы.

Проводя эксперименты, не стоит забывать о повышении напряжения, причем речь идет не только о самих модулях, но и о контроллере памяти — нередко именно он мешает раскрыть весь потенциал разгоняемых плашек. Ранее на платформах Intel этот важный элемент системы располагался в северном мосту чипсета, однако с недавних пор он окончательно переселился в центральные процессоры, по-

этому на современных платформах увеличение напряжения на контроллере негативно сказывается на температуре ЦП. Таким образом, иногда для эффективного разгона памяти приходится дополнительно усиливать охлаждение процессора, а не самих модулей. Предостережем: не повышайте напряжение на контроллере более чем на четверть, это может привести к печальным последствиям.

Наконец, стоит заранее определиться, каким образом будет осуществляться разгон. Можно либо воспользоваться специальной утилитой, либо изменять необходимые параметры непосредственно в BIOS. Мы настоятельно рекомендуем взять на вооружение второй вариант, поскольку ни одна программа не в состоянии раскрыть все возможности, предоставляемые системной платой. Соответственно, перед проведением опытов не помешает внимательно изучить инструкцию к материнке — это позволит понять, что именно скрывается под тем или иным пунктом в BIOS. Так уж сложилось, что каждый производитель стремится ввести в обиход свои собственные обозначения, и даже такие, казалось бы, общепринятые термины, как названия таймингов, могут варьироваться от платы к плате.

И еще: не стоит сразу впадать в панику, если на определенном этапе разгона система вдруг напрочь откажется стартовать. Как правило, это означает лишь, что материнская плата не может автоматически сбросить неприемлемые для нее настройки BIOS. Встречается данная болезнь не так часто и лечится она банальным выниманием батарейки из платы. А вот если это не поможет — тогда уже можно и паниковать.



К БОЮ ГОТОВ

Как определить, подходят ваши конкретные модули для разгона или нет? Если плашки изначально не относятся к оверклокерскому классу (то есть их частота не превышает рекомендованных создателями процессоров значений), то отталкиваться стоит прежде всего от их производителя, рабочего напряжения и системы охлаждения.

Про производителя, думаем, объяснять не стоит: именитые компании используют проверенные чипы, возможности которых, как правило, не до конца исчерпаны, а вот от китайского нонейма ожидать выдающегося разгонного потенциала не стоит. Рабочее напряжение также позволяет определить, насколько микросхемы близки к пределу своих возможностей: чем меньше вольт подается на чипы по умолчанию, тем сильнее можно будет увеличить напряжение самостоятельно и тем выше будет частотный потенциал. Ну а качественные радиаторы позволяют эффективнее отводить тепло от чипов, что позволяет выжать из плашек чуть больше производительности.



Чем лучше у вашей памяти радиаторы, тем выше у нее разгонный потенциал.

Индивидуальный подход

Когда дело доходит непосредственно до ковыряния в многочисленных меню, становится понятно, что изменять тайминги куда проще, чем частоту памяти. Это в видеокартах все элементарно: потянул в специальной утилите ползунок вправо — получил нужную прибавку к частоте. С полноценными DDR-модулями все намного сложнее.

Основные проблемы связаны с тем, что скорость работы оперативки зависит сразу от двух параметров — опорной частоты (FSB, BCLK) и множителя. Перемножая эти значения, мы получаем итоговую частоту ОЗУ. Однако простое увеличение первого параметра почти наверняка приведет к непредвиденным результатам, ведь это неизменно скажется на производительности других компонентов системы. Можно, конечно, не трогать опорную частоту, но добиться

впечатляющего разгона с помощью одних лишь модификаций множителя в большинстве случаев невозможно.

На разных платформах изменение опорной частоты приводит к разным последствиям. Кроме того, нередко ради повышения скорости работы памяти требуется изменить рабочие параметры других исполнительных блоков системы. Словом, к каждой платформе нужен свой подход, так что мы постараемся разобрать основные нюансы для каждого случая. Рассматривать все возможные конфигурации мы, разумеется, не станем — сосредоточимся на десктопных платформах, появившихся в последние несколько лет. У всех них контроллер памяти располагается в процессоре, так что можно сказать, что особенности разгона зависят от того, какой именно кусок кремния является сердцем системы. Итак, хит-парад самых актуальных на сегодняшний день процессоров...

Intel Sandy Bridge

Новейшие процессоры **Intel**, представленные двухтысячной линейкой **Core i3/i5/i7**, придется по душе оверклокерам-новичкам. Матерые адепты разгона считают, что с приходом Sandy Bridge разгонять систему стало слишком скучно. Все дело в том, что в этих процессорах опорная частота (у Intel она зовется BCLK), от которой пляшут все основные исполнительные блоки, практически не поддается изменению — стоит отклонить ее на какие-то 6-7 МГц, и система начинает вести себя неадекватно. Соответственно, старые добрые приемы в случае с Sandy Bridge не работают, поэтому единственный способ разогнать оперативку (как, впрочем, и процессор) — увеличивать соответствующий множитель. Благо контроллер памяти, встроенный в новые процессоры, вышел довольно шустрым, и частота в 2133 МГц ему покоряется без проблем. Поскольку трогать BCLK настоятельно не рекомендуется, итоговая опорная частота памяти в любом случае должна быть кратна 266 МГц, то есть не любой набор DDR3 удастся завести именно на той час-



Повышая рабочее напряжение, можно увеличить разгонный потенциал модулей, но бездумно задирает этот параметр не стоит — память может и перегореть.



Если ошибиться с выбором материнской платы для Sandy Bridge, то о разгоне памяти можно будет сразу забыть.

тоте, что заявлена его производителем. Скажем, модули DDR3-2000, встретившись с новыми процессорами Intel, будут работать как DDR3-1866.

Заметим, что одного лишь процессора Sandy Bridge для эффективного разгона ОЗУ недостаточно — нужна еще и подходящая материнская плата. Все дело в том, что Intel искусственно ограничила оверклокерские возможности не только процессоров (множитель можно увеличить лишь у моделей с индексом «К»), но и чипсетов. Так, младшие наборы логики память разгонять не умеют, поэтому в системных платах на их основе даже самые скоростные модули будут работать как DDR3-1333. А вот чипсет **Intel P67 Express**, позиционирующийся как решение для энтузиастов, поддерживает режимы вплоть до DDR3-2133, поэтому к выбору материнской платы под Sandy Bridge стоит подходить со всей основательностью.

Intel Bloomfield

Любимцы энтузиастов — процессоры **Core i7** девятой серии — обладают феноменальной вычислительной мощностью, однако с их помощью очень сложно заставить память работать на запредельных частотах. Отчасти это компенсируется тем, что контроллер памяти у Bloomfield может работать в трехканальном режиме, недоступном другим рассматриваемым платформам.

При работе с **Core i7-9xx** возможности оверклокерских модулей, как правило, упираются в недостаточную производительность процессорного блока Uncore. Последний состоит из контроллера памяти и L3-кэша, а скорость его работы напрямую зависит от BCLK. При этом существует правило, что частота этого блока должна быть как минимум в два раза выше частоты работы памяти, то есть, например, для нормального функционирования плашек в режиме DDR3-1800 придется завести Uncore на 3600 МГц. Проблема заключается в том, что этот самый блок получился большим и горячим. Работу в штатном режиме он не любит, и подаваемое на него напряжение необходимо существенно увеличивать (но не выставлять выше 1,4 В!). В итоге, даже если не разгонять вычислительные блоки процессора, Uncore с частотой 4000 МГц разогреет кристалл так, что не всякий кулер справится. Поэтому пересячь черту в 2000 МГц для памяти, не применяя серьезное охлаждение, крайне сложно. А поскольку разгонять память, не повышая частоту процессора, не очень разумно, можно констатировать, что среднестатистическому компьютеру на базе Bloomfield скоростная память вообще не нужна — какой-нибудь DDR3-1600 хватит с лихвой.



При разгоне памяти на платформе Bloomfield следует в первую очередь позаботиться об эффективном охлаждении процессора.

Любопытно, что модели семейства Core i7-9xx предоставляют в распоряжение пользователя внушительный набор множителей для памяти — они покрывают диапазон от 6x до 16x с шагом 2x. Для Uncore множитель так и вовсе можно выкручивать до 42x. Ну а поскольку штатная частота BCLK у Bloomfield равна 133 МГц, к максимально возможным для памяти значениям частоты можно подброситься, даже не трогая тактовый генератор. Впрочем, играясь и с BCLK, и с множителем, опытный оверклокер в любом случае сможет выжать из плашек еще немного бонусных мегагерц.

Intel Lynnfield

Процессоры линеек **Core i7-8xx** и **Core i5-7xx**, построенные на архитектуре Lynnfield, — это, пожалуй, лучший выбор для тех, кто хочет поставить рекорд частоты модулей памяти. Чтобы убедиться в этом, достаточно взглянуть, какие процессоры используются нынешними рекордсменами.

Секрет успеха Lynnfield в том, что для стабильной работы оперативки частота Uncore у этих кристаллов необязательно должна быть в два раза больше частоты памяти. Intel решила вообще заблокировать множитель ненавистного оверклокерами блока: для восьмисотых моделей Core i7 он зафиксирован на отметке 18x, а для семисотых — на 16x. Максимальные множители памяти для этих процессоров равны 12x и 10x соответственно. Таким образом, Uncore больше не выступает в роли бутылочного горлышка при разгоне памяти, поэтому «набор высоты» проходит легко и непринужденно.

Процессор из линейки Core i7-8xx без труда сможет выжать максимум из любого набора памяти: до 1600 МГц (133x12) можно добраться, не трогая BCLK, ну а дальше в ход идут эксперименты с опорной частотой. У семисотых Core i7 возможности чуть скромнее, но и их рядовому пользователю должно хватить с лихвой. Конечно, при значительном увеличении BCLK блок Uncore хорошенько разогреется (его рабочее напряжение придется усилить), однако к тому времени модули уже будут работать на пределе возможностей. Вообще же в таких случаях крайне желательна мощная система охлаждения процессора.

Intel Clarkdale

Бюджетные процессоры Intel со встроенной графикой, представленные семействами **Core i5-6xx**, **Core i3** и **Pentium G**, плохо дружат с памятью. Увы, в целях эконо-



У процессоров Clarkdale контроллер памяти вынесен на отдельный кристалл, и это плохо сказывается на эффективности контроллера.

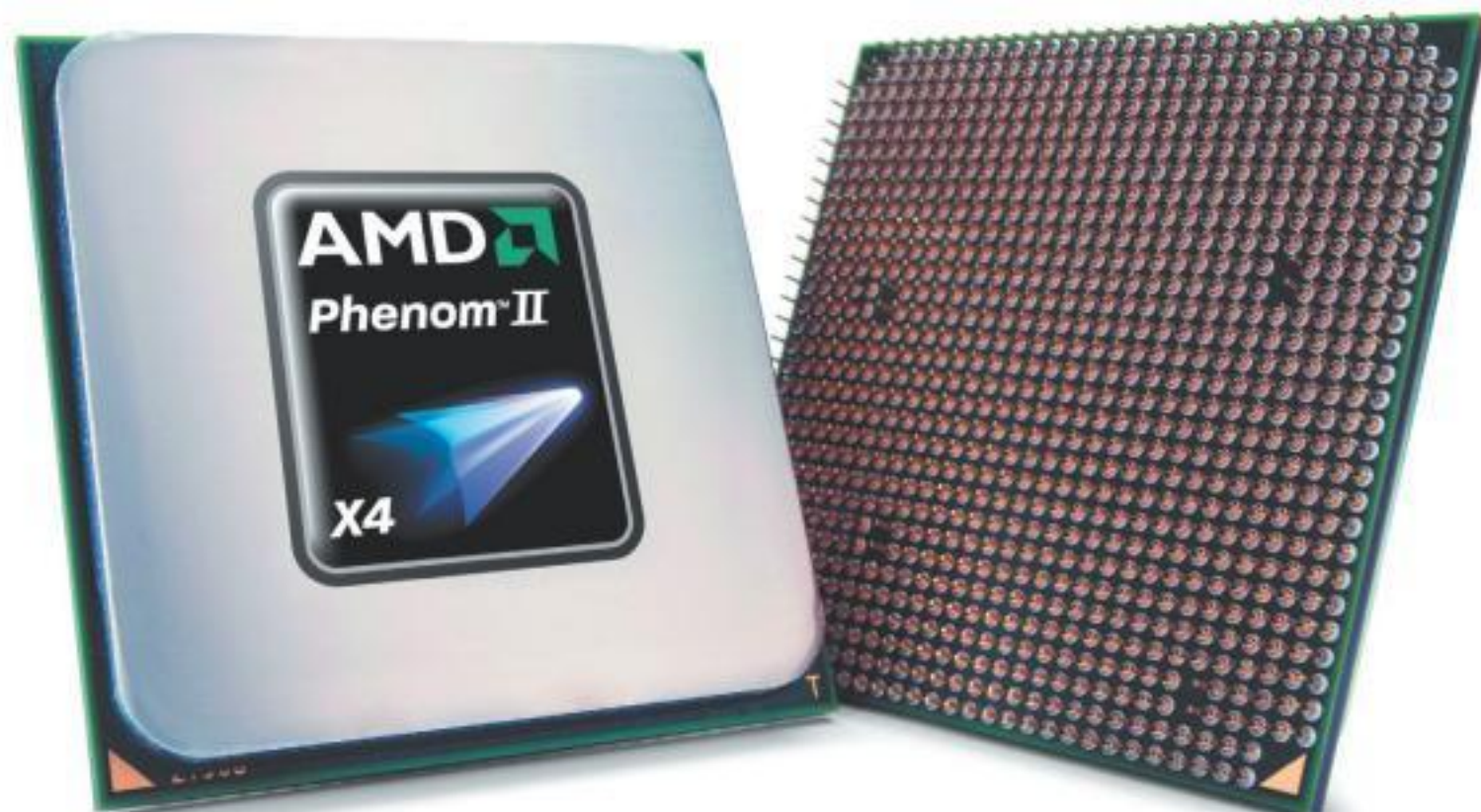
мии в этих моделях контроллер памяти вместе с графическим ядром вынесен на отдельный кристалл, который соединен с вычислительными ядрами шиной QPI. Использование шины плохо сказывается на производительности контроллера, так что от скоростной памяти в системе с Clarkdale особого толка не будет.

Разгон памяти, работающей в тандеме с обозначенными процессорами, осуществляется самым обычным образом: увеличиваем множитель, подкручиваем частоту BCLK (по умолчанию она равна 133 МГц). Никаких подводных камней нет, разве что при сильном разгоне придется понизить множитель QPI и увеличить напряжение, подаваемое на L3-кэш (пресловутый Uncore). Старшие Clarkdale, как правило, могут завести оверклокерскую память на частотах около 2000 МГц, что не так уж и плохо. Другое дело, что прирост быстродействия системы от увеличения скорости работы плашек будет совсем уж мизерным. Что касается максимального множителя для памяти, то он зависит от конкретной модели процессора: для «пентиумов» он равен 8x, а у Core i5-6xx и Core i3 — 10x. Кроме того, существует еще **Core i5-655K**, созданный специально для разгона, — он поддерживает множитель 16x, но лишь немногие материнские платы знают о его возможностях.

AMD Phenom II/Athlon II

В последние годы каждая новая процессорная архитектура от Intel привносит какие-то новые особенности, связанные с разгоном. С **AMD** все иначе — алгоритм раскошегаривания этих кристаллов уже давно практически не претерпевает изменений. Вероятно, вместе с выходом процессоров **Liano**, оснащенных встроенным графическим ядром, этой стабильности придет конец, ну а пока что мы рассмотрим, каким образом разгоняется память, работающая в тандеме с нынешними решениями AMD — **Phenom II** и **Athlon II**.

В качестве опорной частоты для памяти в данном случае выступает частота системной шины (HT Clock по терминологии AMD), которая по умолчанию равна 200 МГц. Изменение этого параметра сказывается на режиме работы процессора, контроллера памяти (этот блок обычно обозначается как CPU NB) и шины HyperTransport Link. По этой причине в поисках частотного потолка вашего ОЗУ следует понизить множители для процессора и HT Link, а вот контроллер памяти, напротив, глушить не стоит. Его частота должна быть по крайней мере в три раза выше, чем реальная частота памяти (и, соответственно, в полто-



Последние несколько лет Intel активно экспериментирует с архитектурами своих процессоров, а вот AMD куда более консервативна.

ра раза выше, чем частота эффективная), иначе стабильность системы не гарантируется. Вместе с тем чем быстрее работает контроллер, то тем больше шансов выдавить из модулей памяти лишние мегагерцы или понизить их тайминги. Можно даже слегка задрать напряжение CPU NB, чтобы достичь лучшего результата, но сильно увлекаться не стоит.

Следует отметить, что на платформах AMD память разгоняется хуже, чем на платформах Intel и, как правило, отметку в 2000 МГц оверклокерам покорить не удастся. Таким образом, покупать для такой системы сверхбыстрые планки DDR3 нет особого смысла. Учтите, что режимы работы до DDR3-1600 МГц включительно можно активировать изменением множителя, однако при дальнейшем разгоне в любом случае придется мучить тактовый генератор.



Как видно, изменять опорную частоту при более-менее серьезном разгоне памяти приходится практически всегда (а если бы на свете не существовало Sandy Bridge, это высказывание было бы еще более категоричным). Да, порою серьезных частот можно достичь посредством одних лишь множителей, однако шаг между доступными для активации значениями частоты в этом случае оказывается слишком велик, поэтому для более точного нахождения частотного потолка все равно приходится шаманить с тактовым генератором. Ну а это, как известно, приводит к изменению частоты процессора.

Мораль такова: если уж заниматься разгоном памяти серьезно, то параллельно стоит разгонять и процессор. В самом деле, зачем выжимать все соки из плашек и одновременно пытаться сдерживать рабочую частоту процессора, если даже незначительный разгон ЦП даст куда больший эффект, чем все опыты над памятью? Таким образом, прежде чем браться за разгон памяти, будет неплохо узнать, какие частоты способен покорить ваш процессор. Ну а после придется искать баланс между скоростью работы кристалла и частотой/таймингами оперативки, ведь обычно выставить максимально привлекательные значения обоих компонентов разом не получается.

Сложно? Что ж, никто не мешает вам просто слегка подкрутить тайминги или увеличить множитель памяти, а после наслаждаться свалившимся из ниоткуда быстродействием, не углубляясь в дальнейший разгон компьютера. Не хотите раскрывать весь потенциал системы — не надо. Ну а господам энтузиастам мы желаем удачи в этом нелегком, но интересном деле. ● **Николай Жогов**



ЧЕРНЫЙ БУМЕРАНГ

Тестирование видеокарты AMD Radeon HD 6790

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Ядро: Barts
- Количество транзисторов: 1,7 млрд
- Техпроцесс: 40-нм
- Количество потоковых процессоров: 800 шт.
- Частота графического ядра: 840 МГц
- Частота потоковых процессоров: 840 МГц
- Тип, объем памяти: GDDR5, 1 Гб
- Частота памяти: 4200 МГц
- Шина данных: 256 бит
- Количество текстурных блоков: 40 шт.
- Количество блоков растеризации: 16 шт.
- Уровень энергопотребления: 150 Вт
- Длина платы: 22,5 см
- Интерфейс: PCIe 2.1 x16
- Цена на май 2011 года: от 4800 рублей



Победив в борьбе за звание производителя самых быстрых видеокарт в мире, компания AMD наконец-то обратила внимание на бюджетный сегмент рынка, представив сразу четыре видеокарты — **HD 6790**, **HD 6670**, **HD 6570** и **HD 6450**. На тесты к нам попала самая старшая плата, **Radeon HD 6790**, прямой конкурент **NVIDIA GeForce GTX 550 Ti**.

Вчера

Формула HD 6790 проста: взяли процессор с **HD 6870**, отрезали от него треть, снизили частоту и получили бюджетную карту. От 1120 потоковых процессоров осталось всего 800, число блоков текстурирования сократилось с 56 до 40, блоков ROP — с 32 до 16 штук. Частоту снизили с 900 до 840 МГц. Память и шину трогать не стали: 256 бит, 1 Гб GDDR5, частота 4200 МГц.

На месте остались и все технологии HD 68x0. Карточка поддерживает экзотические режимы сглаживания, работает с 3DStereo, оснащена улучшенным (по сравнению с HD 5xx0) движком тесселяции и процессором UVD3, ускоряющим обработку видеопотока.

Удивляет во всем этом только одно — энергопотребление. В то время как GTX 550 Ti потребляет 116 Вт, а HD 6850 — 127 Вт, новая карточка требует 150 Вт. А это, скорее всего, означает, что на HD 6790 ставят отбракованные кристаллы, не прошедшие проверку на старшие платы.

Косвенно эту догадку подтверждает отсутствие у HD 6790 собственного дизайна. Карта в точности копирует HD 6850: те же габариты, то же охлаждение, одинаковое расположение элементов. Ничего страшного в этом нет, но впечатление портит.

Известные соседи

На тесты HD 6790 нам прислала компания **Sapphire**. Производитель отказался от референсного варианта и придумал собственную систему охлаждения. На процессор поставил большой алюминиевый радиатор с тремя медными теплопроводными трубками, установил сверху 90-мм вентилятор и накрыл оригинальным пластиковым кожухом. Набор видеовыходов стандартный: два DVI и по одному полноформатному HDMI и DisplayPort. Для работы нужны две 6-pin вилки питания.

Сравнение технических характеристик

Характеристика	AMD Radeon HD 6790	NVIDIA GeForce GTX 550 Ti	NVIDIA GeForce GTX 460 1 Гб	AMD Radeon HD 6850
Ядро	Barts	GF116	GF104	Barts
Количество транзисторов	1,7 млрд	1,17 млрд	1,95 млрд	1,7 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	800 шт.	192 шт.	336 шт.	960 шт.
Частота графического ядра	840 МГц	900 МГц	675 МГц	775 МГц
Частота потоковых процессоров	840 МГц	1800 МГц	1350 МГц	775 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб
Частота памяти	4200 МГц	4104 МГц	3600 МГц	4000 МГц
Шина данных	256 бит	192 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	40 шт.	32 шт.	56 шт.	48 шт.
Количество блоков растеризации	16 шт.	24 шт.	32 шт.	32 шт.
Уровень энергопотребления	150 Вт	116 Вт	150 Вт	127 Вт
Длина платы	22,5 см	20,7 см	21 см	22,5 см
Интерфейс	PCIe 2.1 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на май 2011 года	от 4800 рублей	от 4400 рублей	от 5000 рублей	от 5000 рублей



С конкурентами новой плате не повезло. Как и GTX 550 Ti, HD 6790 попала в один ценовой сегмент с **HD 6850** и **GTX 460 1 Гб**. В прошлом номере мы установили, что GTX 550 Ti с ними не справляется. Посмотрим, что получится у HD 6790.

Карты тестировались на **MSI X58 Platinum**, оснащенной процессором **Core i7-920** и тремя планками оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666**. Питание — **Hiper K900**, операционная система — **Windows 7 Ultimate 64-bit**.

Так как у нас сегодня бюджетные платы, то для обладателей небольших мониторов мы добавили прогоны в разрешении 1280x1024 (17-дюймовый экран).

Хорошие друзья

На списке тестов остановимся подробнее: в игровых бенчмарках у нас серьезные изменения. От старого состава остались только **Resident Evil 5** и **Aliens vs. Predator. Devil May Cry 4** больше нет. Ему на замену мы поставили «**Метро 2033**» в режиме DX10 и **Just Cause 2**. Список DX11-игр пополнили «**Метро 2033**» и **F1 2010**.

След простыл

Если взглянуть на результаты HD 6790, закрыв ладошкой достижения конкурентов, покажется, что плата отработала хорошо.

Карточка в высоких разрешениях и с приличным уровнем сглаживания тянет практически все игры в режиме DX10. DX11 ей дается тяжелее, но если не усердствовать с настройками и разрешением, то в Aliens vs. Predator и F1 2010 играть можно. Единственная игра, которая HD 6790 оказалась не по зубам, — «**Метро 2033**». Она идет только в режиме DX10, при переключении в DX11 скорость падает до 25-28 fps на средних настройках графики и до 16-22 fps на высоких.

К чести HD 6790 надо отметить, что ни GTX 460 1 Гб, ни HD 6850 с «**Метро 2033**» на высоких настройках тоже не справляются: преимущество в 2-3 fps погоды не делает. А вот в других играх разница заметнее, от 3 до 18% в пользу старших карт. Что касается GTX 550 Ti, то она оказалась на 7% медленнее HD 6790.



Как это обычно бывает с новыми платами, российская розница опять спутала все карты. В то время как на Западе HD 6790 стоит 4200 рублей и борется с GTX 550 Ti, у нас в стране за новинку хотят 5000 рублей. А это совсем другой сегмент, в котором находятся заведомо более быстрые GTX 460 1 Гб и HD 6850. И пока цена на HD 6790 не снизится до европейского уровня, покупать ее бессмысленно. ● **Дмитрий Колганов**

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	AMD Radeon HD 6790	NVIDIA GeForce GTX 550 Ti	NVIDIA GeForce GTX 460 1 Гб	AMD Radeon HD 6850
Resident Evil 5 (DX10)				
High, 1280x1024, AF 16x	113,6	111,3	105,5	117,5
High, 1680x1050, AF 16x	95,5	92,2	107,4	105,1
High, 1920x1080, AF 16x	88,9	80,3	102,8	96,1
High, 1280x1024, AF 16x, AA 2x	108,7	107,4	109,2	113,4
High, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	92,2	88,3	105,9	101,7
High, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	83,3	77,4	94,8	94,5
Соотношение производительности	100%	96%	107%	108%
Just Cause 2 (Demo, DX10)				
VeryHigh, 1280x1024, AF 16x	85,4	—	65,6	82,2
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	68,7	—	53,5	66
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	61,5	—	48,3	60
VeryHigh, 1280x1024, AF 16x, AA 2x	79	—	62,7	77,6
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	64	—	51,6	62,2
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	57	—	46,4	56
Соотношение производительности	100%	—	79%	97%
Метро 2033 (DX10)				
Medium, 1280x1024, AF 16x	62,5	67,5	81	78
Medium, 1680x1050, AF 16x	55	54,5	67	58,5
Medium, 1920x1080, AF 16x	48,5	49	61	53
VeryHigh, 1280x1024, AF 16x	49	32,5	40,5	62,5
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	40,5	26,5	32,5	44,5
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	36,5	23	28	39,5
Соотношение производительности	100%	87%	106%	115%
Aliens vs. Predator (Demo, DX11)				
High, 1280x1024, AF 16x	49,5	45	54,2	50,9
High, 1680x1050, AF 16x	37,2	36,4	44	41,9
High, 1920x1080, AF 16x	33,1	32,4	39,1	37,3
High, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	38	36,5	44	40,9
High, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	28,5	29,5	33,4	33,4
High, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	25,5	26,1	29,8	29,5
Соотношение производительности	100%	97%	115%	110%
Метро 2033 (DX11)				
Medium, 1280x1024, AF 16x	32	36	43	36
Medium, 1680x1050, AF 16x	28	28,5	30	32,5
Medium, 1920x1080, AF 16x	25	25,5	30	29
VeryHigh, 1280x1024, AF 16x	22	22,5	24,5	24
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	18,5	17,5	21	21
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	16	15	19	18,5
Соотношение производительности	100%	102%	118%	114%
F1 2010 (DX11)				
VeryHigh, 1280x1024, AF 16x, AA 4x	53	45	53	54
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	42	35	42	47
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	43	34	41	43
VeryHigh, 1280x1024, AF 16x, AA 8x	51	42	46	52
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	44	35	41	45
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	41	32	38	41
Соотношение производительности	100%	81%	95%	103%
Соотношение цены	100%	91%	104%	104%
Соотношение производительности	100%	93%	104%	107%

Синтетические тесты

3DMark Vantage				
Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотношение производительности
AMD Radeon HD 6790	13 104	17 254	13 942	100%
NVIDIA GeForce GTX 550 Ti	10 047	17 187	11 212	74%
NVIDIA GeForce GTX 460 1 Гб	13 279	17 234	15 993	101%
AMD Radeon HD 6850	12 952	17 390	13 835	101%
Unigine Heaven Benchmark 2.5				
Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотношение производительности	
AMD Radeon HD 6790	12,5	316	100%	
NVIDIA GeForce GTX 550 Ti	8,8	223	71%	
NVIDIA GeForce GTX 460 1 Гб	14,7	370	117%	
AMD Radeon HD 6850	10,6	267	84%	

+ ПЛЮСЫ +

+ работает тихо

- МИНУСЫ -

- завышенная цена в России
- высокое энергопотребление



ПОЗВОЛЬТЕ ВАШУ РУЧКУ

Тестирование цифровой ручки Ritmix DP-205 BT

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Зона покрытия:** А4
- **Разрешение:** 100 dpi
- **Объем памяти:** 100 листов А4
- **ЖК-дисплей:** монохромный, 132x32 пикселя
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Питание:** встроенный литиево-ионный аккумулятор
- **Время работы от одной зарядки:** 8 ч
- **Время подзарядки:** 3 ч
- **Размеры базы:** 7,2x2,9x1,3 см
- **Материал:** пластик
- **Вес:** ручка — 18 г, база с аккумулятором — 23 г
- **Поддержка Bluetooth:** есть
- **Цвет:** черный
- **Цена на май 2011 года:** 2690 рублей

Сейчас тот факт, что первая цифровая ручка поступила в продажу именно на рубеже эпох, в 2000 году, выглядит закономерно. За 11 лет электронные ручки превратились в неплохое подспорье для начинающих дизайнеров, только-только собирающих деньги на полноценный планшет, для студентов, вынужденных конспектировать лекции и потом их перепечатывать, для клерков, получивших возможность вносить рукописные правки в документы офисного пакета.

Следуя рыночным тенденциям, корейская фирма Ritmix выпустила сразу две цифровые ручки — DP-205 BT (для работы с ПК) и DP-305i (для iOS-гаджетов). Мы протестировали первую, более традиционную модель и оценили, как такое бесхитрое устройство, как ручка, справляется с новой ролью и новыми функциями.

Ручка на прокачку

Электронная ручка сохраняет копии рукописных заметок в цифровом виде, позволяя как душе угодно редактировать их на компьютере. Обычно ручка работает в паре с базой, передающей информацию на ПК. База помещается на простой лист бумаги формата А4, который ручка воспринимает как поле сенсорного планшета. Так как база работает с листами только одного формата, она всегда «знает» размеры поля и может с большой точностью отслеживать перемещения ручки.

У Ritmix, производителя GPS-навигаторов и мультимедийных плееров, база больше всего похожа на миниатюрный MP3-плеер. Цифровая ручка меж тем выглядит неказисто, по-домашнему. На корпусе у нее находится единственная кнопка, выполняющая функцию левой клавиши мыши, а внутри ручки спрятан отсек для двух часовых батареек-таблеток SR41.

База работает на литиево-ионном аккумуляторе до 8 часов, зарядка осуществляется автоматически при подключении к ПК по USB-кабелю. База очень легкая и компактная, но с точки зрения эргономики выполнена неудачно. Зажим для бумаги на нашем устройстве был слишком тугим и с трудом отодвигался; из трех кнопок на корпусе реально использовалась лишь одна — та, что включала/выключала ручку и сохраняла записанное.

Ножки цифровые

Некоторые цифровые ручки требуют специальной бумаги, но DP-205 работает с бумагой любого типа. Достаточно помнить, что во время письма база должна быть включена и плотно прижата к листу, причем обязательно строго по центру верхнего края.

Помимо базы, в комплекте с DP-205 BT идут два диска с ПО, пенал для переноски устройства и USB-шнур самобытной конструкции (скручивается по принципу спиннинга, как в миниатюрных ноутбучных мышках). Руководство пользователя отчего-то предписывает использовать именно его, однако комплектный кабель очень короткий, всего 45 см, и катушка «спиннинга» сделана неудачно: провод из нее тянется в обе стороны, но если пережать один из хвостов, то второй автоматически сматывается.

Разочаровывает и программа MyScript Notes Lite. Вообще-то она должна преобразовывать нарисованные на бумаге таблицы, фигуры и текст в графические и текстовые файлы, но проверить ее нам не удалось: лайт-вариант не поддерживает основных функций по OCR-распознаванию и настаивает на покупке полной версии за €59,95!

Две другие утилиты, Photo Sketcher и Note Manager, работают без проблем. Photo Sketcher позволяет подрисовывать на фотографиях рога да усы, а Note Manager служит DP-205 BT драйвером (по принципу plug-and-play ручка не определяется).

Ручка дополненной реальности

Note Manager устанавливает ручке один из двух режимов работы. Первый назван «Mouse mode» — в нем, как ясно из названия, ручка прикидывается компьютерной мышью: вы передвигаете DP-205 BT над листом бумаги, сигнал поступает базе, и с небольшой задержкой курсор на экране перемещается в ту же сторону, что и ручка. Этот режим также позволяет превратить ручку в цифровую указку.

Заменить мышью е-ручкой не удастся — причин тому две.

Во-первых, из-за низкого разрешения сенсора (100 dpi) ручке недостает точности. Во-вторых, цифровая ручка слишком восприимчива к колебаниям ладони, и даже мелкая дрожь руки заставляет курсор на экране трепыхаться. И опять-таки все происходит с задержкой, словно вас заставляют тестировать сырую версию PlayStation Move.

Неудобно и отсутствие кнопки, заменяющей правый клик мыши: и клавиша на корпусе DP-205 BT, и контекстно-понятное нажатие ручкой на бумагу работают только как левая кнопка.

Проще говоря, этот раунд цифровая ручка проиграла — мышью остается незаменимой.

All pens up!

Второй режим работы называется «Note mode», то есть режим заметок. Это плоть и кровь цифровой ручки — электронные девайсы приобретаются как раз для того, чтобы вы могли сохранять свои каракули в цифровом ви-





де. DP-205 BT позволяет без лишних хлопот превращать любые заметки в JPEG-картинки на ПК.

Вы подсоединяете базу к компьютеру, включаете ее, дотрагиваетесь е-ручкой до листа бумаги — и на экран монитора автоматически выскакивает цифровой лист, на котором тут же появляются символы и фигуры, которые вы рисуете на бумаге. Наблюдать за тем, как на экране сами по себе возникают дом, речка, дерево, собака и цветы, очень забавно.

Изрисованные листы сохраняются как в ПК, так и во внутренней памяти базы. Закончив писать, вы нажимаете кнопку действия — и лист сохраняется для последующего импортирования. База помнит последние сто рисунков, а если место заканчивается, начинает перезаписывать ячейки, стирая сначала первый слот, потом второй и т.д. К счастью, в программе Note Manager подобных ограничений на число сохраняемых листов нет.

На небольшом жидкокристаллическом дисплее базы отображается вся служебная информация: профиль, в котором работает ручка (мышь/заметки), количество сохраненных во встроенной памяти цифровых листов и наличие ПК-подключения.

Претензии к «Note mode» те же, что и к режиму имитации мыши: символы преобразуются в цифру не очень умело и не слишком качественно. С мгновенной оцифровкой заметок связано много ограничений. Так, базу нельзя даже немного загоразивать кистью, ручку требуется держать под определенным углом, некоторые слова отображаются на компьютере некорректно. Это становится особенно заметно, если писать быстро, будто на лекции: качество распознавания сразу проседает и появляются аберрации, так называемые дефекты скорописи.



Со всеми заявленными функциями ручка тем не менее справляется; а для тех, кому этого мало, в руководстве пользователя даны методики редактирования документов и внесения правок в файлы Microsoft Office. Вот только реализация богатого функционала хромает: Ritmix нужно еще приспособить электронную ручку к быстрой манере письма, сделать сенсор поточнее, научить базу лучше распознавать движения...

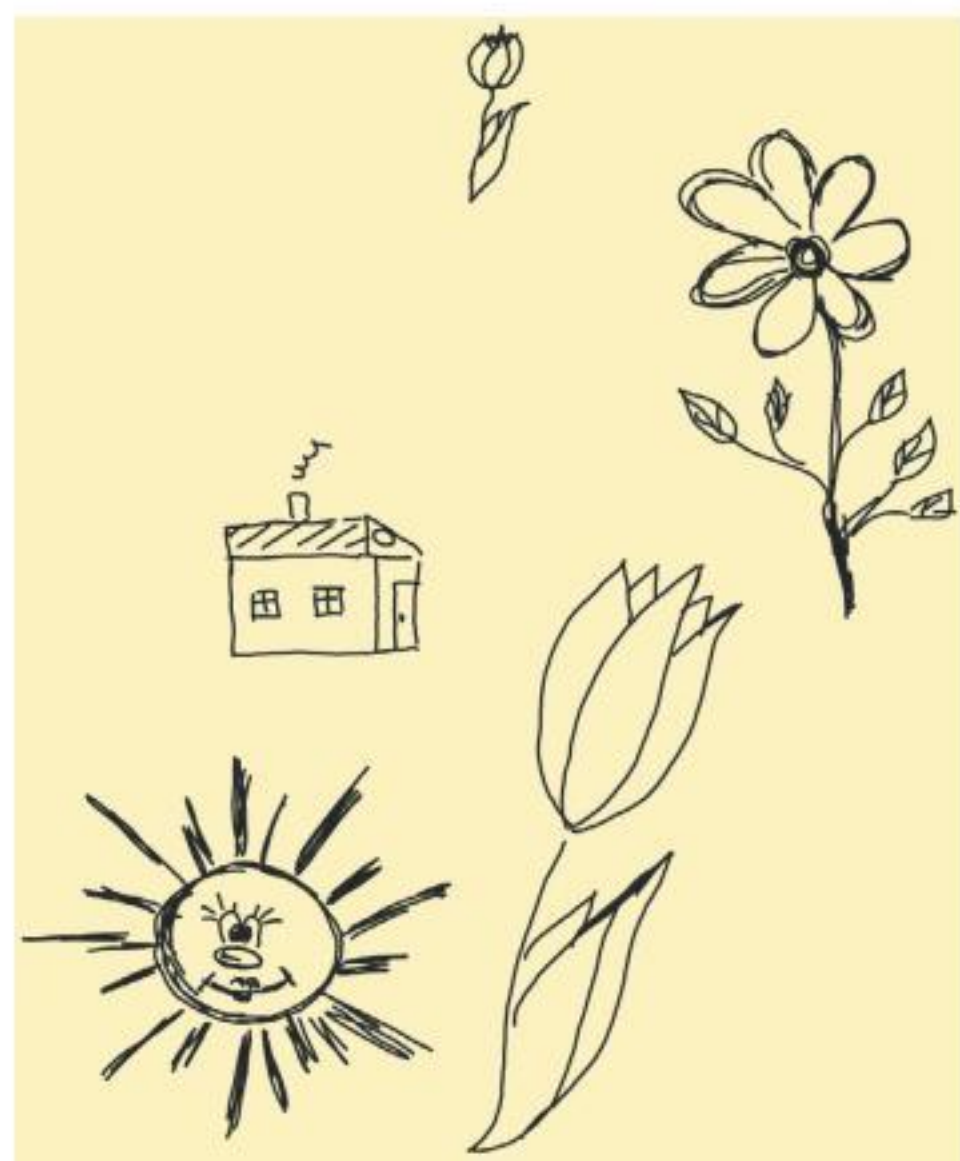
И хотя принципиально ругать Ritmix DP-205 BT не за что, кто ее целевая аудитория — большой вопрос. Своего покупателя ручка, конечно, найдет (ведь стоит она дешевле конкурентов), но рассчитывать на массовый успех мы бы не стали. Однако если вы осваиваете технику цифрового рисования, то для вас электронная ручка может оказаться бесценной — неспроста же нам за все время тестирования лучше всего удавались именно рисунки! ● **Антон Белый**



Февраль. Досада першил и плакать!
Писать о феврале навзрыг,
Пока трохозучая сякошь
Весною зерною юрит.

Под ней проталины зернеют
И ветер криками изрыт,
И зем су забней, тем вернее
Славаются стихи навзрыг.

19 12, 1928



Hey teacher
Leave the kids alone
☺

+ ПЛЮСЫ +

- + низкая цена по сравнению с другими е-ручками
- + подробное руководство пользователя на русском языке
- + два режима работы

- МИНУСЫ -

- низкая точность распознавания
- база плохо работает без подключения к ПК
- некачественные материалы
- короткий USB-провод



ХИЩНОЕ СОЗДАНИЕ

Тестирование компьютера Acer Predator G5900

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i5-650 (ядро Clarkdale, Socket 1156, 3,2 ГГц, L3-кэш 4 Мб)
- **Материнская плата:** H57H-AM2 (microATX, Intel H57 Express, Socket 1156, 4x DDR3, 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 1x PCI, 6x SATA 2, 6x USB, 1x GbLAN, 2x PS/2, аудио)
- **Память:** 2x 2 Гб Samsung M378B5673FH0-CH9 (DDR3-1333 МГц, CL9)
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 470 (1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16)
- **Жесткий диск:** 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин)
- **Оптический привод:** DVD±RW DL (SATA)
- **Блок питания:** FSP Group 750-80APG (ATX, 750 Вт)
- **Корпус:** Acer Predator Middle Tower (ATX, 4x USB, 2x внешних отсека под HDD, аудио)
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Дополнительно:** кардридер, клавиатура, мышь
- **Цена:** 38 000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + высокая производительность
- + оригинальная система установки HDD

- МИНУСЫ -

- завышенная цена
- дешевый корпус
- плохое охлаждение

Компьютеры **Acer Predator** с их мощнейшей начинкой и потрясающе красивыми корпусами всегда были элитой игровых десктопов. К сожалению, цена от 80 000 рублей здорово ограничивала круг пользователей. Но времена меняются, и сегодня Predator можно купить за 38 000 рублей. Что это — выгодное предложение или попытка продать средний компьютер под знаменитым брендом? Разберемся на примере **Predator G5900**.

На осмотре

Фатовского корпуса с гранеными боковинами и массивным забралом, делавшего прежние «Хищники» объектами пылкого вожделения, у Predator G5900, увы, нет. Шикарный корпус заменен пластиковым подобием, и хотя знаменитая раскраска, фирменные «жвала» на дисководы и общие очертания сохранены, выглядит все слишком дешево. Плохо подогнанные пластиковые элементы, тугие кнопки, отсутствие корпусных вентиляторов... все это оставляет ощущение недоделанности, даже больше — халтуры.

Похвалить можно только систему горячей замены жестких дисков: на передней панели есть откидывающаяся крышка, за которой расположены два отсека для быстрой установки HDD. Взял диск, воткнул до щелчка — и он уже в системе.

Заправляет «Хищником» двухъядерный **Intel Core i5-650** частотой 3,2 ГГц с 4 Мб L3-кэша и поддержкой технологии Hyper-Threading. Оперативной памяти установлено две планки DDR3-1333 МГц по 2 Гб каждая, за графику в играх отвечает **GeForce GTX 470**. Питается все это от 750 Вт блока питания и работает под управлением **Windows Home Premium 64-bit**.

На охоте

Возможности Acer Predator G5900 мы проверяли привычным набором из двух синтетических и трех игровых бенчмарков, запущенных в том числе в 3DStereo-режиме.

Тесты в DX10 система откатала на ура: даже при самых высоких настройках и разрешении 1920x1080 в **Devil May Cry 4** счетчик fps ушел за сотню, в **Resident Evil 5** показывал по 70-80 кадров в секунду. Не подвел компьютер и в DX11: **Aliens vs. Predator** шла на стабильных 37 fps.

В режиме 3DStereo нашему герою пришлось сложнее, и добиться нормального показателя fps в **Aliens vs. Predator** удалось, только снизив разрешение и отказавшись от антиалиазинга. Зато **Devil May Cry 4** и **Resident Evil 5** компьютер разогнал до 53 и 36 fps соответственно.

Впечатление от Acer Predator G5900 портят слабый корпус и завышенная цена (не иначе берут за бренд). Если бы Acer чуть снизила цену и не пыталась причислить G5900 к игровому бомонду, то компьютер был просто отличным, ну а пока это лишь возможность купить знаменитый Predator не за 80-100, а за 38 тысяч рублей. ● **Дмитрий Колганов**

Синтетические тесты

PCMark05

CPU	Memory	HDD	Overall
9101	7578	8055	9976

3DMark Vantage

CPU	GPU	Overall
9502	40 316	11 918

Unigine Heaven Benchmark 2.0

FPS	Overall
21,3	538

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1680x1050	1920x1080
Devil May Cry 4 (DX10, SC2)		
SuperHigh, AF 16x, AA 4x	136,1	128,4
SuperHigh, AF 16x, AA 8x	129,1	115,1
Resident Evil 5 (DX10)		
High, AF 16x, AA 4x	80,5	74,3
High, AF 16x, AA 8x	80,2	73,2
Aliens vs. Predator (DX11)		
VeryHigh, AF 16x	51	45,4
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	42	37,6

Игровые тесты в режиме 3D (кадр/сек)

Настройки	1680x1050	1920x1080
Devil May Cry 4 (DX10, SC2)		
SuperHigh, AF 16x	60	59,5
SuperHigh, AF 16x, AA 4x	56	52,8
Resident Evil 5 (DX10)		
High, AF 16x	37,3	36
High, AF 16x, AA 4x	36,7	35,6
Aliens vs. Predator (DX11)		
VeryHigh, AF 16x	26,9	23,9
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	21	18,7





ПЕРВЫЙ ИГРОВОЙ



НОВОСТИ



Спрашивайте телеканал
"Первый Игровой" в кабельных
сетях Вашего города!

www.1gtv.ru



в правах рекламы



ДИДЖЕЙ ИН ДА ХАУС

Тестирование диджейского пульта Hercules DJ Console RMX

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Основные элементы панели управления: 2 сенсорных диска, 6 фейдеров, 12 поворотных регуляторов, 46 кнопок
- Входы: 2 стереовхода, микрофон
- Выходы: 2 стереовыхода, 4 моновыхода 1/4-дюйма (+4 dBu), 4 моновыхода RCA (-10 dBv), наушники
- Дополнительно: функция Talk Over, металлический корпус
- Размеры: 35x25,2x6,8 см
- Вес: 3,2 кг
- Цена на май 2011 года: 14 000 рублей



Лет десять назад у человека, который хотел попробовать себя в роли диджея, выбора почти не было. Технику для диджеев продавали два-три магазина в Москве, официальной дилерской сети компаний, производящих диджейское оборудование, не существовало, и аппаратуру чаще всего возили под заказ и сбывали с рук. В Европе на полках стояло профессиональное диджейское оборудование и любительские стартовые комплекты, однако первое стоило ужасно дорого, а вторые не давали прогрессировать в навыках сведения треков и двигаться вперед. Не было предложений в среднем ценовом диапазоне. Эту нишу заметила французская компания **Hercules** и занялась разработкой недорогих диджейских USB-контроллеров.

Три года назад, в «Игромании» №6/129, мы уже рассказывали о начальной модели Hercules, консоли **DJ Console Mk2**. Но компания не стоит на месте, продолжая популяризировать диджеинг как хобби, и пополняет модельный ряд. И поскольку младшие консоли лишь незначительно различаются интерфейсом, в этот раз мы протестировали более дорогой, но и более функциональный диджейский пульт **DJ Console RMX**.

Кто-кто в коробочке живет

В удобной для транспортировки коробке находится сама консоль в прочном пенопластовом контейнере, CD-диск с драйверами и программой **Virtual DJ** для PC и Mac, двухметровый USB-кабель (по нему консоль подключается к компьютеру и питается) и вместительная сумка из синтетического материала. Сумка снабжена двумя замками, надежно пришитой ручкой и плечевым ремнем для переноски. И если стенки сумки достаточно плотные, чтобы вы не боялись за диджей-консоль во время поездок, то пластиковые крепления плечевого ремня выглядят ненадежно. Мы бы предпочли переносить сумку не на плече, а за пришитую ручку, ведь весит наш диджейский пульт около трех килограммов.

Младшие консоли традиционно имеют пластиковые корпуса и оттого не похожи на профессиональную технику. Модель **DJ Console RMX**, напротив, выполнена в металлическом корпусе и выглядит солидно. Лицевая панель — это полированная алюминиевая пластина с закругленными краями (благодаря этому вы не поранитесь при переноске или установке консоли). Возле каждого элемента управления нанесена качественная, легко читаемая гравировка — не краска, стирающаяся при активном использовании в первые же месяцы.

Консоль устанавливается на четыре широкие съемные нескользящие ножки, которые существенно улучшают ее устойчивость на наклонных поверхностях.

Тракторист и его друг баянист

Мы намеренно отказались от тестирования **DJ Console RMX** с родным программным обеспечением **Virtual DJ** и проверили, как наш пульт дружит со сторонним софтом — программой **Traktor** от **Native Instruments**.

При первом запуске **DJ Console RMX** потребовала драйвера с комплектного диска. Вместе с драйверами устанавлируется также панель управления **RMX**, позволяющая настраивать конфигурацию входных и выходных сигналов. Мы подключали консоль к компьютеру под управлением **Windows 7 64-bit**, и никаких проблем с установкой не возникло.

Для правильной настройки **DJ Console RMX** под **Traktor** потребовались файлы маршрутизации **Hercules MIDI Mapper v1.0** и **Traktor DJ MIDI Profiles**. И для PC, и для Mac их можно найти на сайте Hercules: http://ts.hercules.com/download/pub/webupdate/DJCSeries/Hercules_Midi_Mapper_V1_PC.zip и http://ts.hercules.com/eng/index.php?pg=view_files&gid=17&fid=62&pid=215&cid=5. В общей сложности процесс настройки занял у нас не больше пяти минут.

А у вас есть точно такой же, но с перламутровыми пуговицами?

Наша микс-консоль имеет встроенный аудиоинтерфейс, что значительно расширяет пользовательские воз-



СЛОВАРИК ДИДЖЕЯ

Аудиоинтерфейс — внешняя звуковая карта профессионального назначения. Служит в основном для ввода-вывода звука.

Трек — композиция; дорожка на пластинке или CD.

Сведение — наложение двух и более звуковых дорожек друг на друга.

Микс — последовательность сведенных треков, записанная на носитель.

Сет — выступление диджея, состоящее из последовательности сведенных композиций. В отличие от микса, сет чаще всего играется вживую.

Фейдер — регулятор-ползунок. Удобен тем, что наглядно отображает выставленный уровень. В основном используется в музыкальном оборудовании.

Кроссфейдер — горизонтальный регулятор-ползунок, позволяющий смешивать звук двух выбранных каналов.

Джог-диск — контроллер в форме колеса, позволяющий ускорять или замед-

лять воспроизводимый трек. С помощью него можно в реальном времени корректировать отставание или опережение одного трека относительно другого, а также находить нужные точки трека. Имитирует манипуляции с пластинкой на проигрывателе виниловых дисков.

Talk Over — функция микрофона, позволяющая буквально «говорить поверх»: Talk Over понижает основной звук, выделяя голос. В пультах с отсутствием регулировки уровня звуковой сигнал понижается примерно вдвое. В DJ Console RMX эта функция активируется кнопкой.

Эквалайзер — устройство, позволяющее корректировать уровень сигнала в зависимости от частоты: например, ослаблять средние частоты и усиливать басы.

Питч — регулятор (как правило, ползунок), позволяющий изменять темп воспроизводимого трека.

Бит — один удар бочки или метронома или последовательность ударов, образующая ритм.



BPM (Beats per minute) — количество битов в минуту. Для правильного сведения композиций необходимо верно сопоставлять их BPM.

Битмэтчинг — процесс подбора темпа одного трека под темп другого.

Такт — в танцевальной музыке размера 4/4 — группа из четырех ударов бочки, имеющая одну сильную долю (первый бит) и три слабые.

Петля (Loop) — зацикленный отрывок композиции. Задается двумя точками — начальной и конечной.

можности (что такое аудиоинтерфейс, фейдеры, питчи и эквалайзер и зачем они нужны диджею, читайте на врезке). Для устройства среднего ценового диапазона количество входов/выходов на удивление разнообразно — в этом смысле DJ Console RMX не уступает более дорогому профессиональному диджейскому оборудованию.

На задней панели консоли свободно умещаются две пары входных разъемов RCA с уровнем сигнала -10 dBv (для подключения CD- или виниловых проигрывателей), четыре входных 1/4-дюймовых гнездовых моноразъема, или джека, с уровнем сигнала +4 dBu (для подключения усилителя или мониторов), два независимых друг от друга стереовыхода. Поскольку уровень выходного сигнала внешних источников может различаться, возле входных разъемов RCA установлены переключатели режимов — Line или Phono. При подключении по Phono обязательно нужно задействовать клеммы заземления, находящиеся возле разъемов. Это позволит избежать неприятного фона в звуковом тракте, а также обезопасит саму USB-консоль от зависания из-за статического разряда.

Дополнительно на пульте разместили два дублирующих друг друга выхода на головные телефоны (один на лицевой панели, другой на фронтальной) и микрофонный вход с функцией Talk Over. Впрочем, это излишнее баловство. Мы бы предпочли, чтобы Hercules улучшила управление эффектором, установив на пульт больше трех кнопок выбора эффектов и одного регулятора изменения параметров.

Я милого узнаю по соффтачу

Панель управления консолью интуитивно понятна. Она разделена на две дублирующие друг друга секции, состоящие из шести фейдеров, сорока шести кнопок, двенадцати регуляторов и двух сенсорных джог-дисков. В отличие от младших моделей, на DJ Console RMX все они размещены эргономично и на достаточном расстоянии друг от друга — так, что даже человек с длинными пальцами не испытывает дискомфорта. Все ручки управления выполнены из обыкновенной пластмассы, и лишь поверхность джог-дисков покрыта соффтач-пластиком.

В центре панели находятся кнопки перемещения по трек-листу и клавиши выбора треков. Эти кнопки куда удобнее джойстика, использующегося в более ранних моделях,

и сноровистым диджеям с легкостью заменят тачпад ноутбука. Не вызвали нареканий и регуляторы линейки трехполосного эквалайзера — они имеют плавный ход, умеренную упругость и чисто работают со звуком (хотя мы и знаем, что некоторые профессиональные диджеи предпочитают более тонко регулировать частотные характеристики).

А вот кнопки и фейдеры вызывают скептицизм. У кнопок жесткий и неоправданно длинный ход. Он совершенно не мешает работе, но тактильные ощущения вызывает странные. И это полбеда. Что действительно странно, так это то, что часть кнопок имеет подсветку, а часть — нет. В частности, нажатие на кнопки «Kill», находящиеся возле регуляторов трехлинейного эквалайзера и позволяющие быстро подрезать частоты одним нажатием, можно определить только на слух — световая индикация у них отсутствует полностью. При этом мотивы инженеров непонятны, ведь несколько дополнительных светодиодов несильно увеличивают стоимость консоли.

Фейдеры, установленные на DJ Console RMX, выглядят ненадежно и при активной эксплуатации, вероятно, очень скоро потребуют замены: из-за постоянного механического воздействия и пыли появятся характерные трески, шумы, пропадет плавность движения. Впрочем, всем известно, что ползунковые регуляторы в диджейском оборудовании, какими бы дорогостоящими они ни были, — расходный материал.



Непрерывно поиграв на DJ Console RMX несколько часов и сведя десятки треков, мы остались очень довольны аппаратом. Никакой задержки во время сведения мы не заметили. Любой загружаемый трек без каких-либо проблем читался Traktor на раз. Установка меток и их редактирование, перемещение по таймингу композиций, юстировка скорости сводимых треков с помощью джог-дисков или сведение с помощью эквалайзера не вызвала никаких трудностей.

Впечатление от работы с DJ Console RMX очень близко впечатлению от работы с профессиональной техникой. Это пульт, полностью удовлетворяющий потребности начинающих диджеев, отзывчиво реагирующий на все манипуляции и надежный — настолько, что к тому моменту, когда он полностью откажется работать, вы успеете накопить денег на новый. Или на профессиональный комплект диджейского оборудования. ● **Сергей Соловьев**

+ ПЛЮСЫ +

- + простая установка и стабильная работа
- + удобная панель управления
- + аудиоинтерфейс
- + необходимое количество входов/выходов
- + относительно невысокая цена
- + массивный корпус и устойчивость

— МИНУСЫ —

- минимальное управление эффектами
- тугие кнопки
- отсутствие подсветки на некоторых кнопках
- ненадежные регуляторы-ползунки



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Весна прошла под знаком братьев наших меньших: полки магазинов ломятся от планшетов, смартфонов, медиаплееров и прочей радости гаджетомана. На рынке больших машин тоже не без приятных новостей! Во-первых, SATA Rev. 3, похоже, окончательно победил. В прайс-листах уже встречаются устройства с высокоскоростным интерфейсом, стоящие дешевле аналогичных продуктов, но с разъемом SATA 2. Во-вторых, приличный корпус от известного бренда с продуманной системой охлаждения и удобными креплениями — это уже давно не роскошь, а вполне доступная обновка даже для недорогих конфигураций. В-третьих, благодаря AMD, которая ведет войну на два фронта, постоянно понижаются цены на железо компаний-конкурентов — Intel и NVIDIA. И все это нам только на руку!

Основные изменения этого месяца:

- улучшим видеокарты в конфигурациях «Дешево и сердито» и «Смерть тормозам» на базе Intel. Модели Gigabyte GeForce GTX 460 GV-N460OC2-1GI и Gigabyte GeForce GTX 560 TI GV-N560OC-1GI отличаются адекватной ценой и неплохим заводским разгоном. А качественные системы охлаждения позволят энтузиастам добиться еще большей производительности;
- установим во всех конфигурациях, кроме последней, новый жесткий диск Seagate Barracuda ST31000524AS с интерфейсом SATA Rev. 3, который почти не отличается по цене от своего предшественника ST31000528AS с интерфейсом SATA 2;
- конфигурацию «Тебя я видел во сне» соберем на базе новой материнской платы Gigabyte G1.Assassin. Это топовая материнка со всеми полагающимися наворотами отличается впечатляющим милитари-дизайном и просто просится в геймерскую систему!

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



ЦП: Intel Core i7-990X Extreme Edition (ядро Gulftown, Socket LGA1366, 3,46 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб)	35 700
Кулер: Thermalright IFX-14 (алюминий+медь) + вентилятор Thermalright TY-140 (140 см, 900-1300 об/мин, 17-21 дБ)	4200
Системная плата: Gigabyte G1.Assassin (XL-ATX, LGA1366, Intel X58 Express, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 до 24 Гб, 4x PCIe x16 (3-way SLI/CrossFireX), 2x PCIe x1, PCI, 2x SATA Rev. 3, 6x SATA 2, 2x PS/2, 6x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA/USB Combo, LAN, S/PDIF-out, аудио)	15 300
Память: 3x Kit 2x 2 Гб Corsair Dominator GT DDR3-2133 МГц PC3-17000 (CMT4GX3M2A2133C9)	14 580
Видеокарты: 2x ZOTAC GeForce GTX 590 3 Гб GDDR5 (607/1215/3414 МГц, PCIe 2.0 x16, 3x DVI)	52 000
Твердотельный накопитель: 256 Гб Crucial CTFFDAC256MAG-1G1CCA (SATA Rev. 3)	17 870
Жесткий диск: 3 Тб Hitachi Deskstar 7K3000 HDS723030ALA640 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	5300
Оптический привод: Plextor PX-B940SA (SATA, BD-ROM/R/RE DL, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW DL)	12 220
Корпус: Lian Li PC-P80 Armorsuit (mATX, ATX, eATX, XL-ATX, 4x14 см, 1x12 см, 4x USB 2.0, FireWire, eSATA, аудио)	13 020
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (1500 Вт, 1x14 см, разборный 20+4-pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 3x 6-pin, 3x 8-pin PCIe)	8230
Клавиатура: Logitech G19 (проводная, 105 осн. + 30 доп. клавиш, ЖК-экран 320x240, 2x USB-хаб)	7240
Мышь: Razer Mamba (5600 dpi, проводная/беспроводная) + коврик Razer Vespula	7500
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe	8700
Колонки: Klegg Audio M8 501 (5.1, 5x 100 Вт + 100 Вт, 40-20 000 Гц, 95 дБ)	13 850
3x Acer HN274H 3D (TFT TN, LED-подсветка, 27 дюймов (1920x1080), 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, 120 Гц, 3x HDMI 1.4a, DVI, VGA, 3D Ready, стереоколонки 2x 2 Вт) + комплект NVIDIA 3D Vision	73 500
Со всеми наворотами:	289 210

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD Phenom II X6 1090T (ядро Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6300
Кулер: Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	880
Системная плата: ASUS M4A89TD PRO/USB3 (ATX, Socket AM3, AMD 890FX, 4x DDR3-1066/1333/1600/2000 до 16 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), PCIe x4, PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, IDE, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, eSATA, FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио)	5580
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 570 GV-N5700C-13I 1280 Мб GDDR5 (780/1560/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	11 300
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1800
Опт. привод: Samsung SH-B123L/BSBP (SATA, BD-ROM/R/RE, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	2480
Корпус: Thermaltake V3 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио)	1670
Блок питания: FSP Epsilon 80PLUS 700W (700 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 6/8-pin)	3150
Системный блок:	34 560
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 осн. + 14 доп. клавиш)	1530
Колонки: SVEN IH00 T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: Samsung SyncMaster P2470HD (TFT TN, 24 дюйма (1920x1080), 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, HDMI, DVI, VGA, компонентный, SCART, ТВ-тюнер, стереоколонки 2x 3 Вт)	13 550
Системный блок и периферия:	56 460
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (ядро Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	700
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 580 1536 Мб GDDR5 (783/1566/4020 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	3700
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	65 580

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-2500 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6200
Кулер: Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	880
Системная плата: Gigabyte GA-P67A-UD3-B3 (ATX, Socket LGA1155, Intel P67 Express, 4x DDR3 1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), 3x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4400
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 570 GV-N5700C-13I 1280 Мб GDDR5 (780/1560/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	11 300
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1800
Опт. привод: Samsung SH-B123L/BSBP (SATA, BD-ROM/R/RE, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	2480
Корпус: Thermaltake V5 Black Edition (ATX, 1x12 см, 1x20 см, 2x USB, eSATA, аудио)	2750
Блок питания: FSP Epsilon 80PLUS 700W (700 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 6/8-pin)	3150
Системный блок:	34 360
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	1520
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 дополнительных клавиши, USB-хаб)	3560
Колонки: Microlab X23 (5.1, 5x 14 Вт + 29 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ)	4500
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов (1920x1080), 1 мс, 300 кд/м², 1200:1, DVI, D-sub, HDMI, 4x USB, стереоколонки 2x 2 Вт)	12 950
Системный блок и периферия:	56 890
Замена ЦП: Intel Core i7-2600 BOX (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2700
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 580 1536 Мб GDDR5 (783/1566/4020 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	3700
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	67 010



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD Phenom II X2 565 OEM (ядро Callisto, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3300
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 (алюминий + медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	750
Системная плата: ASRock 870 Extreme3 (ATX, Socket AM3, AMD 870, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800 до 16 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), 2x PCIe x1, 2x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, eSATA, 2x FireWire, LAN, S/PDIF-out, аудио)	2800
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI, VGA)	6600
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1800
Оптический привод: Sony/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	850
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио)	1300
Блок питания: FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	1700
Системный блок:	20 500
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: Defender Avante X40 (2.1, 2x 8 Вт + 25 Вт, 5-20 000 Гц)	2000
Монитор: Samsung SyncMaster BX2350 (LED, TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, VGA)	8900
Системный блок и периферия:	32 440
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1200
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 560 Ti GV-N5600C-1GI 1 Гб GDDR5 (900/1800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	1800
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	39 160

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Core i3-2100 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,1 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3Мб)	3400
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 (алюминий + медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	750
Системная плата: MSI P67S-C43 (ATX, Socket LGA1155, Intel P67 Express, 4x DDR3-1066/1333/1600/2133 до 32 Гб, PCIe x16, 3x PCIe x1, 3x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 10x USB 2.0, LAN, 2x S/PDIF-out, аудио)	3500
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 460 GV-N4600C2-1GI 1 Гб GDDR5 (760/1520/3600 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, 2x DVI)	6100
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1800
Оптический привод: Sony/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	850
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио)	1300
Блок питания: FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	1700
Системный блок:	20 800
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 33 доп. клавиши)	715
Колонки: Microlab M-960 (5.1, 5x 8 Вт + 22 Вт, 55-20 000 Гц, 80 дБ)	3000
Монитор: Samsung SyncMaster BX2350 (LED, TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, VGA)	8900
Системный блок и периферия:	34 395
Замена ЦП: Intel Core i5-2500 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2800
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 560 Ti GV-N5600C-1GI 1 Гб GDDR5 (900/1800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	2300
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	43 215

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: AMD Phenom II X4 965 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	4500
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 (алюминий + медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	750
Системная плата: ASRock 880G Extreme3 (ATX, Socket AM3, AMD 880G, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800 до 16 Гб, 3x PCIe x16 (CrossFireX), PCIe x1, 3x PCI, AMD Radeon HD 4250 (128 Мб), 6x SATA Rev. 3, eSATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, HDMI, DVI, VGA, FireWire, eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3400
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 560 Ti GV-N5600C-1GI 1 Гб GDDR5 (900/1800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	8400
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1800
Оптический привод: Sony/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	850
Корпус: Thermaltake V3 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио)	1670
Блок питания: FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	1700
Системный блок:	24 470
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 Mega (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц)	4300
Монитор: Samsung SyncMaster XL2370 (LED, TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, HDMI, DVI)	11 600
Системный блок и периферия:	41 735
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T (ядро Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1800
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 570 GV-N5700C-13i 1280 Мб GDDR5 (780/1560/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	2900
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	50 155

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i3-2100 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,1 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3Мб)	3400
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 (алюминий + медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	750
Системная плата: Gigabyte GA-P67A-UD3-B3 (ATX, Socket LGA1155, Intel P67 Express, 4x DDR3 1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), 3x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4400
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 560 Ti GV-N5600C-1GI 1 Гб GDDR5 (900/1800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	8400
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1800
Оптический привод: Sony/NEC AD-7260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	850
Корпус: Thermaltake V3 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио)	1670
Блок питания: FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	1700
Системный блок:	24 370
Мышь: Genius Ergo 555 Laser (3200 dpi, лазерная, проводная)	1160
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 33 доп. клавиши)	900
Колонки: Microlab Solo 7C (2.0, 2x 55 Вт, 50-31 000 Гц, 85 дБ)	6700
Монитор: Samsung SyncMaster XL2370 (LED, TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, HDMI, DVI)	11 600
Системный блок и периферия:	44 730
Замена ЦП: Intel Core i5-2500 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2800
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum 1280 Мб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, DisplayPort, 2x DVI)	2900
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1400
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	54 150

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

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!

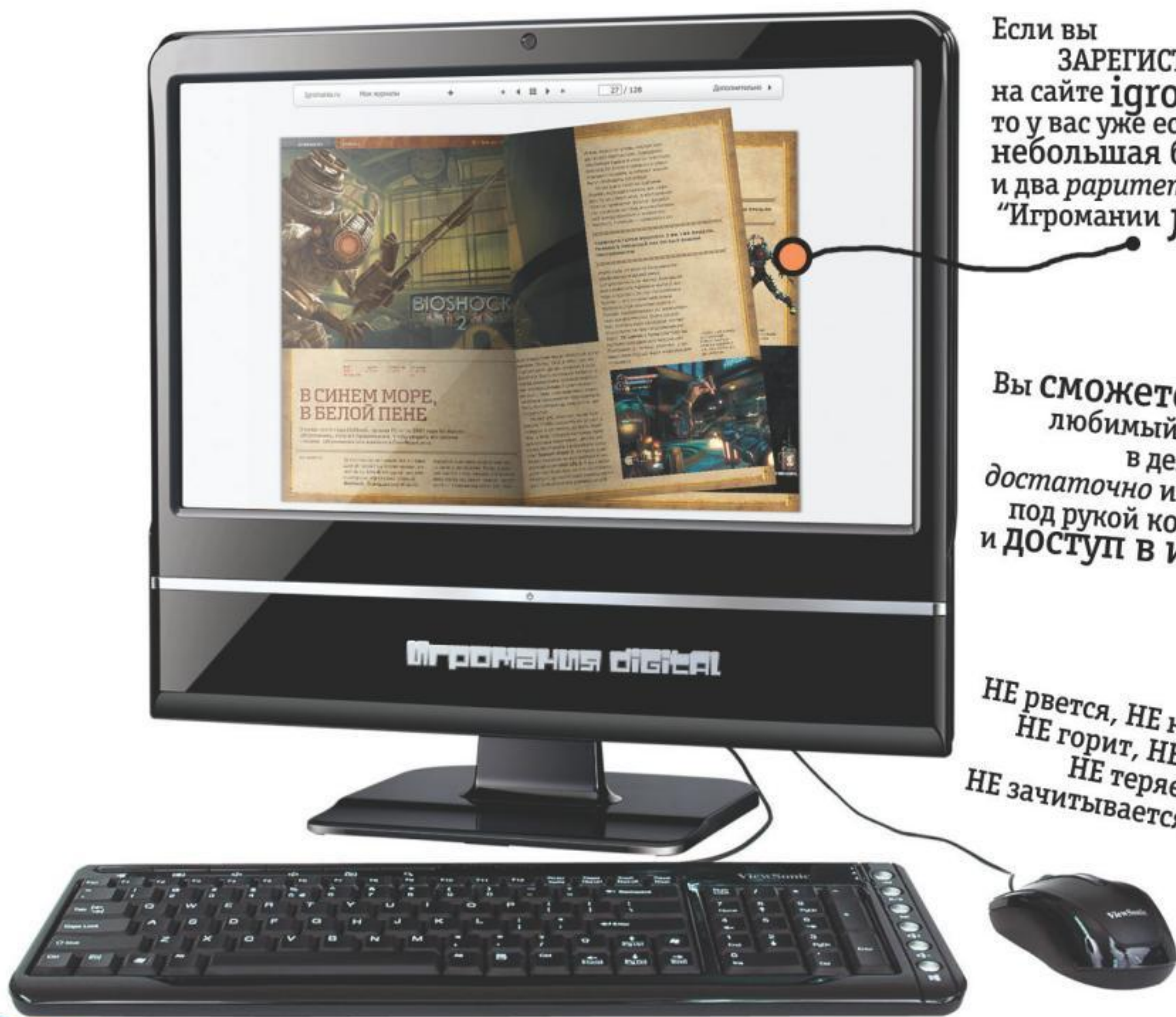
никогда не надоеет

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

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

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

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

Будь **современным!**

твоя цифровая библиотека



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



У меня трехлетняя PlayStation 3 и компьютер, набитый вчерашними топовыми комплектующими. Однако на консоли игры идут как надо, а на ПК вылетают и тормозят! Приставки, что, настолько мощнее ПК? Я того и гляди перестану играть на компьютере! Не вкладывать же в него каждый год полторы тысячи долларов — это целая библиотека игр на консоли!



Говорить, что консоли мощнее топовых ПК, некорректно. Тут дело в другом: консоли работают куда эффективнее ПК. Несмотря на потроха пятилетней давности (ведь железо PlayStation 3 не меняется с ноября 2006-го!), приставки до сих пор выдают отличный уровень графики.

Дело в начинке, но не в ее производительности. В консолях одного поколения железо всегда одинаковое, поэтому программисты, зная, с чем работают, могут заставить игру общаться с графическими ускорителями, процессором и другими устройствами напрямую. Компьютеры, в отличие от приставок, состоят из множества железок самых разных модификаций от самых разных производителей. Вот как угадать, что за «топовые комплектующие» вы набили в свой корпус? Какая у вас материнская плата, что за видеокарта, процессор, на какой частоте они работают? Вариаций — миллион! А писать отдельный код под каждую из возможных конфигураций слишком дорого.

Поэтому создатели компьютерных игр вынуждены работать с предустановленными интерфейсами программирования приложений (API), которые предостав-

ляет им операционная система. Самый известный такой интерфейс — **DirectX** от **Microsoft**. Он выступает посредником между программами и железом. Игре достаточно послать команду в DirectX, а уж он расшифрует ее и передаст имеющимся на компьютере комплектующим, какими бы они ни были. Схема отлично работает! За одним лишь исключением: команды игры не оптимизированы под конкретное железо, а потому практическая скорость работы далека от идеальной.

Есть ли выход? Долгое время считалось, что для ПК никакой альтернативы нет. Но сейчас, благодаря многолетней работе с приставками, некоторые разработчики научились очень хорошо оптимизировать код. Кроме того, ПК-рынок сейчас не такой разношерстный, как раньше. Два производителя процессоров, два производителя видеокарт, и большая часть их продукции — лишь варианты одной и той же архитектуры. По сведениям компании **AMD**, крупнейшие студии (например, **DICE**, разрабатывающая **Battlefield 3**) уже давно просят дать им возможность полностью контролировать железо.

Таких студий пока очень мало, но они уже есть — и они хотят задействовать весь потенциал ПК. В чем же дело? Похоже, что в **Microsoft**: без ее помощи с мертвой точки не сдвинуться. Недавно из-за этого даже случился небольшой скандал. Представитель AMD Питер Хадди намекнул было, что DirectX — это бревно на пути ПК-прогресса. Мысль здравая. Но журналисты тут же растрезвонили: «AMD говорит, что Microsoft больше заинтересована в консольном рынке и специально тормозит развитие ПК!», и AMD пришлось пойти на попятный, оправдываясь, что она всего-то считает нужным донести до общественности все точки зрения.



Подскажите, как оптимизировать работу Windows 7? Я в ней ничего не понимаю. Читал про программы-твикеры, но их так много-о-о....

Оптимизация **Windows 7** затрагивает три стороны работы ОС — стабильность, скорость, функциональность. Но прежде, чем приступать к экспериментам, следует четко понимать, зачем вам это нужно.

Примите как данность, что повысить стабильность работы вам не удастся, зато загубить систему неправильными настройками и даже полностью ее убить — легко.



Увеличить быстродействие шансы тоже невелики. Если у вас тормозят игры, то никакими оптимизациями это не исправить — скорее всего, дело в недостаточной мощности видеокарты, слабом процессоре или нехватке оперативной памяти. Вы можете чуточку разумнее использовать ресурсы, но выигрыш, который от этого получите, будет не заметен невооруженным глазом. С трудом отключите с десятков левых служб — и добьетесь огромного прироста производительности в 0,002%. Оно вам нужно?

Остается функциональность, и в этом направлении действительно стоит поработать. Но не нужно радостно кликать на все кнопки сразу, едва скачав твикер. Твикеры — это утилиты для ювелирной настройки операционной системы, которые позволяют изменить труднодоступные, а то и вовсе скрытые параметры ОС. Догадываетесь, почему они скрыты? Точно! Потому что неграмотные пользователи могут испортить все одним кликом.

Взявшись за функционал Windows 7, действуйте системно. Составьте список того, что вас действительно раздражает в настройках по умолчанию, и целенаправленно им занимайтесь. В исступлении перегрызаете провод мыши каждый раз, когда средство контроля пользовательских учетных записей (User Account Control, UAC) запрашивает у вас разрешение на запуск программы? Отключите его! Но помните, что это здорово подорвет защиту системы.

К удивлению многих, список необходимых улучшений обычно получается очень коротким. Львиную долю изменений (облегчение интерфейса, оптимизация файла подкачки и т.д.) можно произвести, используя штатные средства ОС. Ну а если вам все-таки позарез нужен твикер, то скачайте **Sunrise Seven**, бесплатный и мощный. Главное, не перестарайтесь!



Новости из Японии страшно читать — у них второй месяц не прекращаются подземные толчки, а уж про «Фукусиму-1» и говорить нечего! То и дело слышу о переносах игр. Sony, Nintendo, SEGA, даже Microsoft жертвуют миллионы на восстановление экономики... Как эта катастрофа скажется на нашей индустрии?

К сожалению, Японии действительно продолжает трясти. Однако дела в стране куда лучше, чем можно было бы предположить! Например, всех поверг в изумление тот факт, что после землетрясения и цунами выжил японский интернет. Из строя вышло шесть магистральных каналов связи, но интенсивность передачи данных упала всего на 10-15% (а ожидали, что на Востоке будет интернет-коллапс!). Ларчик просто открывался: в Японии чрезвычайно плотная сетевая архитектура, множество резервных каналов связи, и когда из строя вышла значительная часть оборудования, то нагрузка быстро перераспределилась.

Но многие беды у японцев еще впереди. Сколько резервных каналов ни проложи, без энергии не будет работать ни один сервер, ни один домашний компьютер. Из-за аварий на «Фукусиме-1» в стране сильная нехватка электричества, которая заставила японцев перейти в режим жесткой экономики. Уже сейчас идут плановые отключения электроэнергии, и это лишь начало! Пик потребления приходится на лето, так что японцев ждут жаркие дни без кондиционеров и горячего душа, зато с остановившимися лифтами, эскалаторами и веерными отключениями электричества по всей стране. Многие компании, в том числе **Sony**, планируют на лето закрыть свои офисы или существенно уменьшить количество сотрудников, отправив их в незапланированный отпуск.

Больше всего опасений у нас по поводу **Next Generation Portable**, запуск которой назначен на конец этого

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутригровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.



года. У самой Sony, кажется, уверенности тоже нет: сначала президент американского игрового подразделения Джек Треттон заявил, что компания может отложить релиз, но затем другие представители компании эту информацию опровергли.

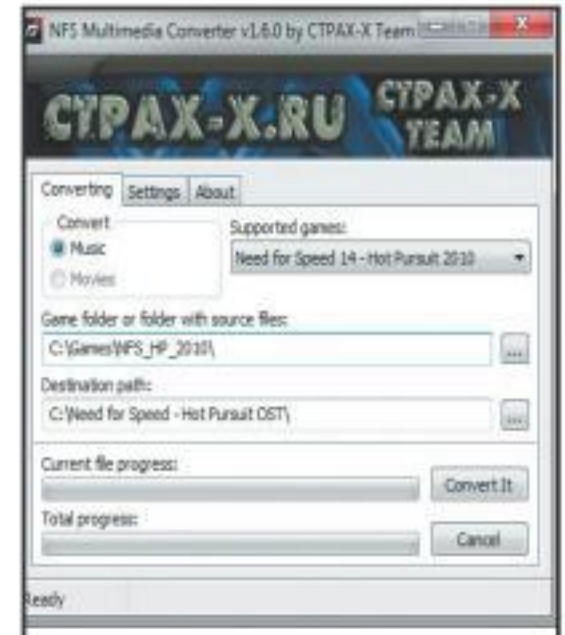
Несмотря на удачный старт в конце февраля, всю весну неожиданно плохо продавалась **Nintendo 3DS** (по крайней мере, проигрывала по продажам старушке PSP). Кроме того, из-за катастрофы Nintendo пришлось отменить широко-масштабные запуски 3DS в Америке и Европе, и на этом японцы, несомненно, потеряли немало денег.

Игровые издатели были вынуждены отложить или даже отменить выход более 30 игр, особенно про апокалипсис и катастрофы (*Zettai Zetsumei Toshi 4: Summer Memories*, *Motorstorm: Apocalypse*, *Ryū ga Gotoku of the End*), временно закрыть сервера некоторых онлайн-проектов — например, **Final Fantasy XIV** и **Final Fantasy XI**. Сумму ущерба оценивают почти в \$90 млн, но в целом японский игровой рынок пострадал не слишком сильно, и специалисты считают, что он быстро восстановится.

Между прочим, катастрофа в Японии затронула не только Страну восходящего солнца. Так, один из крупнейших южнокорейских издателей, **Hangame**, вынужден был перенести с апреля на май дорожный международный съезд **Ex 2011**. Впрочем, перенос помог несильно: хоть корейцы и уверяли, что у них с радиацией и землетрясениями все в норме, многие приглашенные отказались от полетов в неблагонадежный регион по уважительным причинам. ■

Музыка за рулем

ЭКСПОРТИРУЕМ МУЗЫКАЛЬНЫЕ ТРЕКИ ИЗ ИГР СЕРИИ NEED FOR SPEED



С помощью Need for Speed Multimedia Converter вы можете экспортировать саундтрек из большинства игр знаменитой гоночной серии.

Хотите выудить музыкальные композиции из **Need for Speed: Hot Pursuit** и других игр серии? В этом нет ничего сложного. Все, что требуется, — маленькая, простенькая утилита **Need for Speed Multimedia Converter** (www.ctpax-x.ru/index.php?goto=files&show=27).

Работать с конвертером — одно удовольствие. Запустили

программку, на вкладке **Converting** выбрали нужную игру из списка поддерживаемых (**Supported Games**), указали путь к ней, щелкнув по кнопке с символом многоточия напротив поля **Game folder or folder with source files**, выбрали директорию, в которую требуется экспортировать медиафайлы (**De-**

stination Path), и нажали кнопку **Convert It**. Процесс пошел. Дальше все зависит от быстроты действия вашей машины.

Наряду с саундтреком вы можете переписать в общедоступный формат и игровые видеоролики, правда, только из **NFS: Carbon**, **NFS: Most Wanted** и **NFS: Underground 1-2**. Для этого на вкладке

Converting в поле **Convert** вам нужно отметить пункт **Movies**.

Заглянув во вкладку **Settings**, вы можете изменить параметры конвертирования аудио (формат, качество кодирования) и заодно переопределить язык интерфейса программы (по умолчанию — английский, опционально — русский). ■

Отставить программирование!

ОНЛАЙНОВЫЙ ИГРОВОЙ КОНСТРУКТОР DOUBLE HAPPY GAME MAKER



Сконструировать 2D-платформер в Double Happy Game Maker — дело двадцати, максимум сорока минут.

Создание игр без программирования — когда-то о таком можно было только мечтать. Сейчас же существует масса конструкторов, позволяющих создать свой маленький шедевр чуть ли не за пять минут с помощью одной только мышки. В том числе и онлайн-овых, напрочь избавляющих от необходимости загружать и устанавливать какие-либо приложения на свой компьютер и предлагающих соорудить что-нибудь интересное прямо в браузере, на специально отведенной страничке.

Double Happy Game Maker как раз из их числа. Этот онлайн-овый конструктор заточен под создание различных 2D-платформеров экшен-направленности. **Double Happy Game Maker** использует HTML5, что позволяет запускать сделанные в нем игры практически в любом браузере.

В остальном же он почти не отличается от себе подобных конструкторов. Создание уровней здесь проходит традиционно в несколько этапов. Сначала мы строим декорации, перетаскивая в основную рабочую область наиболее подходящие тайлы из библиотеки. Потом составляем по игровой площадке триггерами (специальными контрольными

метками, предназначенными для активации определенных действий) различные конструкции и другие вспомогательные элементы. Затем добавляем на сцену персонажей, настраиваем параметры объектов (например, для компьютерных болванчиков это здоровье, наносимый игроку урон и т.п.). Наконец, формируем текстовые блоки (нужно же как-то донести до игроков сюжетную завязку или авторский замысел), выбираем фоновые изображения и сохраняем проект.

Для тех, кто жаждет привнести в игру что-то свое, разработчики **Double Happy Game Maker** предусмотрели возможность импорта в конструктор своих собственных тайлов, представляющих собой простые картинки формата GIF.

Что еще? В помощь начинающим игроделам разработчики **Double Happy Game Maker** подготовили несколько специальных пошаговых туториалов и F.A.Q., где собраны ответы на часто задаваемые вопросы.

Чтобы познакомиться с конструктором, а заодно приобрести к HTML5, вам достаточно просто зарегистрироваться на сайте www.gamemakers.co.nz.

В ожидании GTA 5

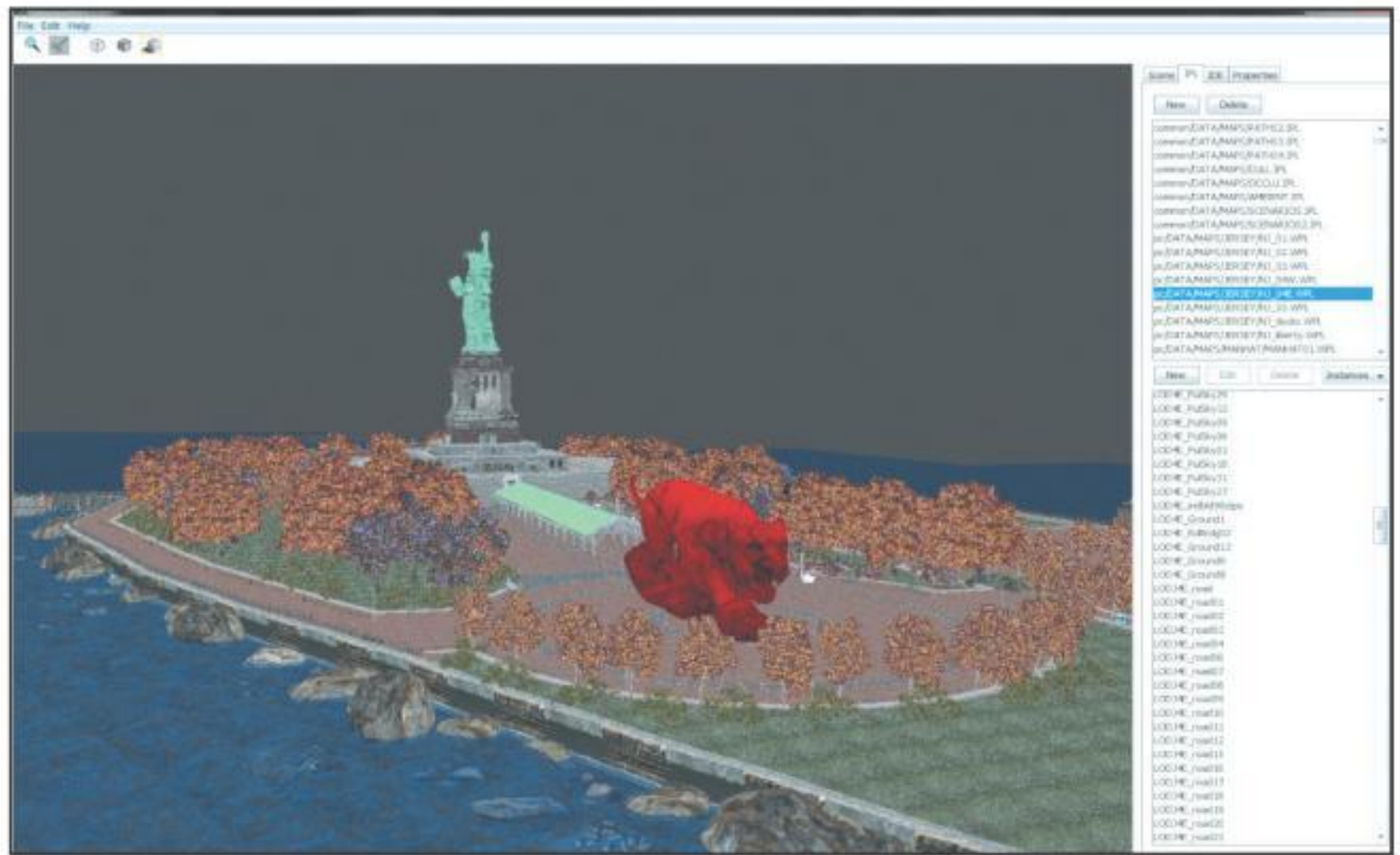
GTA-КАРТОСТРОЕНИЕ

В последнее время вы часто спрашиваете нас, появился ли, наконец, хоть какой-нибудь редактор карт для **Grand Theft Auto 4**, ведь есть же утилиты подобного толка и для **GTA: San Andreas**, и для **GTA: Vice City**, и даже для **GTA 3**.

Отвечаем. К сожалению, в случае с **GTA 4** все не так просто. Дело в том, что предыдущие части франчайза (точнее, **GTA 3** и ее производные) были построены на движке **RenderWare**. Форматы файлов не менялись годами. Именно поэтому утилит для редактирования **Vice City** и **San Andreas** накопилось очень много: благодаря ничтожным структурным изменениям игр инструменты и модификации просто адаптировались под новые части сериала, новые утилиты создавались на базе уже существующих (действительно, зачем изобретать велосипед).

Ситуация коренным образом изменилась с выходом **GTA 4**. Новый движок (**Rockstar Advanced Game Engine**, сокращенно — **RAGE**), новые технологии, новые форматы файлов, железобетонные архивы, море структурных изменений... Настоящая головная боль для модотворцев. Старые утилиты не работают, чтобы разработать новые, нужна масса времени — код действительно сложный, а шифрование весьма мощное.

На данный момент в интернете можно найти всего лишь один более-менее рабочий редактор карт для **GTA 4** — **Shadow Mapper**



Shadow Mapper — единственный на данный момент редактор карт для **GTA 4**.

(www.shadow-link.nl/?page_id=212). Но и он очень сырой: запускается далеко не у всех, частенько вылетает на рабочий стол без видимых на то причин, иногда ощутимо подтормаживает. Дико раздражает, но пока это единственный инструмент, позволяющий просматривать и редактировать игровые локации, представленные в **GTA 4**. Так что приходится мириться.

Используя **Shadow Mapper**, вы можете перемещать уже существующие объекты по карте, дублировать и удалять их. В принципе, этого уже достаточно для создания небольших островков развлечений

и самых безумных стант-парков для автотрюкачей, не говоря уже о чем-то более насущном вроде построения различных объездных дорог и гоночных трек.

Недостатки программы с лихвой компенсируются простотой эксплуатации. Указали путь к директории с установленной игрой при первом старте, выбрали во вкладке **Scene** на панели в правой части редактора сцену (район города) для отображения, выделили щелчком левой кнопки мыши подернувшуюся под руку трехмерную конструкцию, переместились во вкладку **Properties** (свойства объек-

та) на панели в правой части приложения и изменили координаты элемента путем редактирования значений полей напротив пункта **Position** (координаты модели по осям **X**, **Y** и **Z** соответственно).

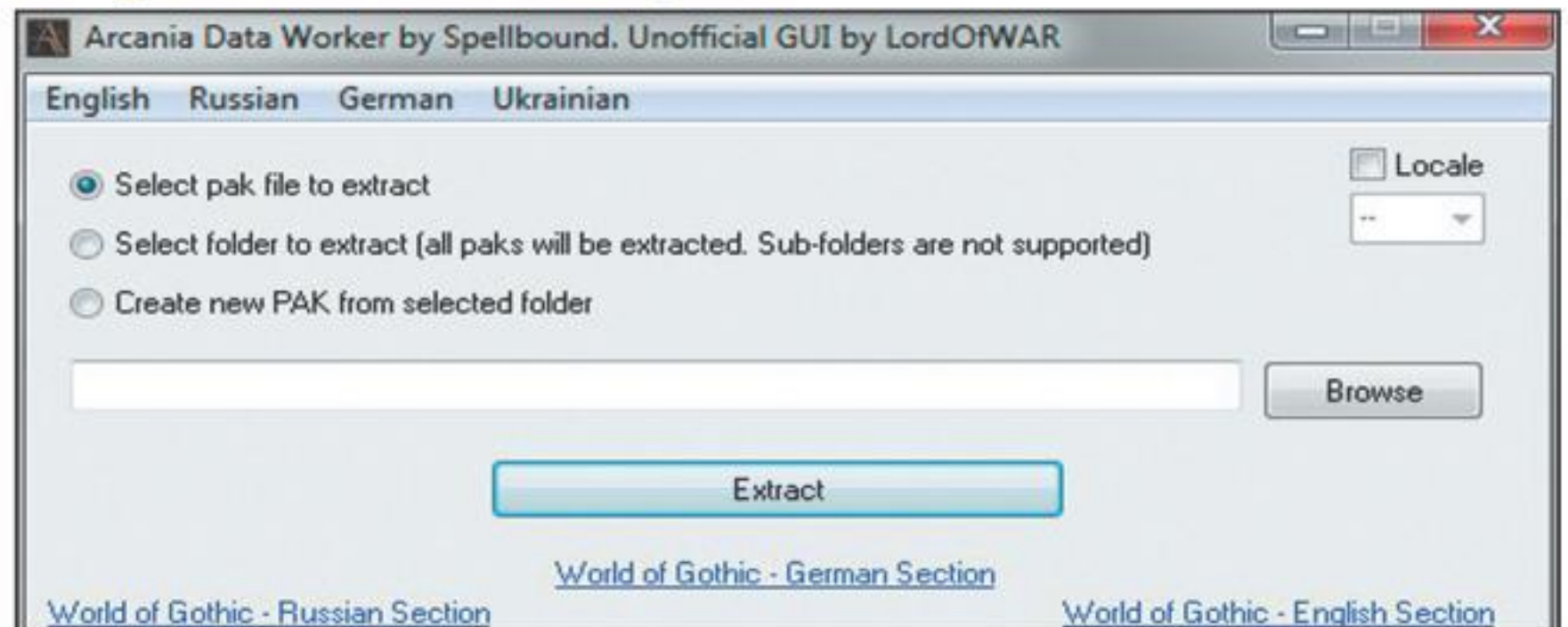
В общем, **Shadow Mapper** определенно приглянется начинающим **GTA**-мапперам, которые не хотят вслепую править файлы, содержащие информацию о местоположении различных объектов (зданий, дорог, светофоров, растительности) на карте. Профессиональным же модмейкерам программа может пригодиться как вспомогательный инструмент.

Готический распаковщик

ARCANIA DATA WORKER

Практически все игровые ресурсы в **Arcania: Gothic 4** (3D-модели, текстуры, скрипты, звуки) спрятаны в **PAK**-архивы, вскрыть которые даже с помощью всеядных распаковщиков типа **WinRAR** и **7-Zip** не получится. К счастью, мир не без добрых людей. Стараниями поклонников игры и по совместительству неплохих кодеров на свет появилось сразу несколько «готических» анпакеров.

На наш взгляд, один из самых простых и удобных среди них — **Arcania Data Worker** (www.forum.jowood.com/showthread.php?p=2606509). Он умеет распаковывать как отдельно взятые игровые архивы, так и целые каталоги с ними, а также, что немаловажно, позволяет с нуля создавать новые **PAK**-файлы.



Утилита **Arcania Data Worker** поможет вам вытащить из **Gothic 4** самые ценные ресурсы или, наоборот, добавить в игру модифицированные файлы.

Приложение не заваливает вас массой ненужных настроек: от вас требуется всего лишь выбрать нужное действие из списка (**Select pak to extract** — распаковка одиночного

архива, **Select folder to extract** — распаковка группы **PAK**-файлов из одной папки, **Create new PAK from selected folder** — создание нового архива), указать путь к нужному иг-

ровому архиву или же каталогу с модифицированными файлами, на основе которых требуется собрать **PAK**-файл, и нажать кнопку **Extract**. Дальше утилита все сделает сама. ■

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Шлемоклювый калао принадлежит к семейству птиц-носорогов. Обладает незаурядной внешностью. У него очень глупый взгляд, огромный острый клюв с гребневидным наростом сверху, маленькая голова и чудесный ирокез из перьев, который калао топорщит по случаю и без случая. На горле у этой чудной птицы расположен огромный морщинистый кожаный мешок, внутри которого скрывается зоб, где хранятся камушки, которые калао заглатывает для перетирания пищи. После еды калао мелодично стучит этими камешками. В остальное же время он надсадно орет. Поговаривают, что от этих воплей даже у слонов уши сворачиваются в трубочку.

Всех приветствую. Не волнуйтесь, вы все еще на страницах «Игромании», а не листа-

ете справочник по орнитологии. Дело в том, что мы со Светой обсуждали проблему реалистичности в шутерах (читайте письмо «Сделай мне похоже» ниже по тексту), удивлялись, почему птиц в играх довольно много, а вот характерный птичий помет — гуано — в играх не встречается. Полезли на форумы и нашли, что кое-кто из разработчиков таки рисовал на камнях характерные белые потеки.

Потом мы недоумевали, что разработчики уделяют птицам так мало внимания. В большинстве случаев модельки какие-то аморфные, невозможно разобрать, к какому виду принадлежат пернатые. Полезли искать самых оригинальных птиц, наткнулись на фотографию калао и не смогли устоять — минут двадцать собирали информацию про эту чудесную животину.

Пишу я это для того, чтобы вы поняли, насколько творческой иногда оказывается

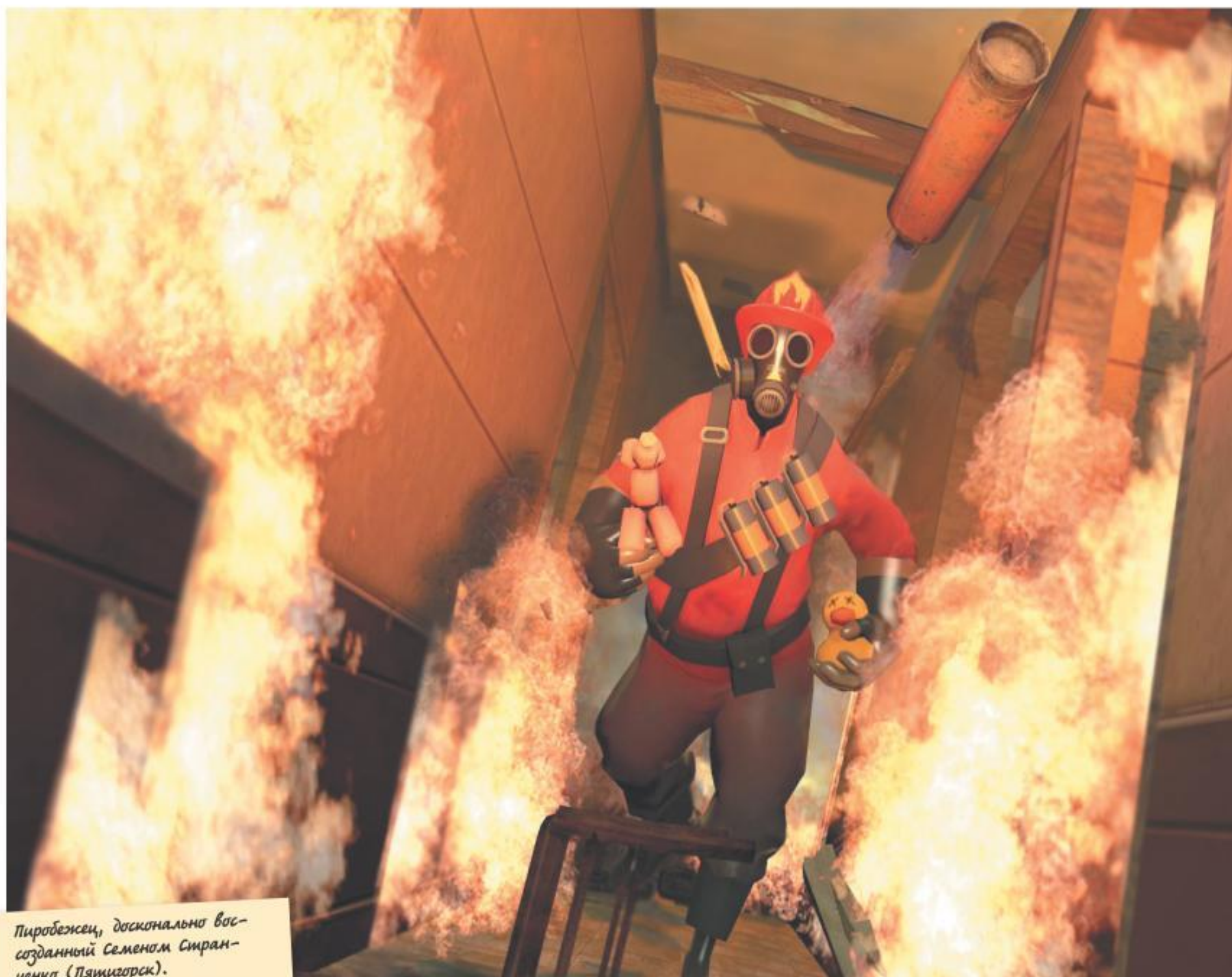
работа над «Почтой». Своими вопросами вы, кроме шуток, сильно расширяете наш кругозор. Если не на прямую, то уж опосредованно — точно.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйтесь, дорогие читатели. Старпом, очевидно, хотел дописать «спасибо вам за это большое», но, как всегда, запамятовал. Поэтому спасибо придется говорить мне, благо делать это легко и приятно. Кругозор, соглашусь, расширяется сильно. Такими темпами скоро из нас получатся эпидемиологи, зоологи, да еще и географы. На любительских, так сказать, началах.

Но давайте не затягивать вступление (Старпом вон сколько написал!) и перейдем к письмам.



Пиробежец, досконально воссозданный Семеном Странченко (Пятигорск).

ПИСЬМО НОМЕРА
КНИЖНАЯ ЦУСИМА

Игроманцы, скажите, а вы замечаете, какая сумасшедшая битва происходит сейчас между электронными читалками — ридерами — и планшетными устройствами. Устройства на основе E-ink только-только начали набирать обороты, только-только замячили перспективы хороших продаж, и тут их начали усиленно поджимать различные планшеты — в частности, iPad и ему подобные. Как думаете, кто выйдет победителем из этой схватки? — Николай ОМ



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
начинал с чистого листа

Как таковой битвы не происходит. Вы часто видите ридеры, с помощью которых можно лазить по интернету, играть в сотни игр, работать с текстом, программировать... Безусловно, такие гаджеты есть, но их очень мало. Читалки для всего этого просто не предусмотрены. Технология E-ink — это именно что электронный заменитель бумаги. Со всеми своими плюсами и минусами.

С другой стороны, вы когда-нибудь видели, чтобы при продвижении планшетов создатели активно рекламировали возможность читать на них книги? Тоже нет. Потому что это, с одной стороны, не очень удобно, с другой — эта функция далеко не самая главная.

Прямой конкуренции нет. А вот конкуренция косвенная присутствует в полном объеме. Если у вас уже есть планшет, то, несмотря на все его недостатки как книги (глаза устают, приходится постоянно подзаряжать), вы, скорее всего, именно с него

ПРИЗ



Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — новая модель ридера PocketBook Pro 602. Из интересных особенностей, выделяющих именно эту читалку среди остальных, — функция Text-to-Speech (качество весьма высокое, вполне можно слушать любые тексты как аудиокниги), встроенные модули Bluetooth и Wi-Fi (с помощью ридера можно просматривать интернет-странички), высококонтрастный экран E-ink Vizplex третьего поколения (разрешение 600x800 точек).



Работа Half-Combat, присланная Антоном WK513 Пивневым.



Кулон «Мясной пацан» сделан своими руками из пластика. Ленил — Константин Токунов с женой Мариной.

базе можно будет делать очень легкие и компактные устройства для чтения, которые запросто могут добить печатную литературу, а вот конкурировать с планшетниками практически перестанут.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
разглядывала буковки

Старпом, мне кажется, что единственная проблема ридеров — это их цена. Когда перед человеком стоит выбор — купить читалку или добавить еще немного денег и взять намного более функциональный планшет, то решение напрашивается само собой. А вот будут стоять хорошие ридеры тысячи две-три, и сразу вся конкуренция прекратится.

Заметь, цены за последние два года здорово упали. Комплекующие, конечно, подешевели, но, мне кажется, и разработчики поняли, что нельзя задираить цены на такого рода устройства. Иначе массовыми сделать их не выйдет.

Мне кажется, что зарабатывать нужно не на самих устройствах, а на сервисе. Продавай ридеры задешево, пускай они будут у каждого. Но придумай удобный сервис для покупки книг и журналов. Благо уже есть компании с положительным опытом в этой сфере, есть понимание, что таким способом можно зарабатывать. Печально, что мало кто пока идет по уже проторенной дорожке. Потому что проще, конечно, задрать цены на устройства, чем вкладываться в развитие дорогостоящего магазина книг, который теоретически может и не окупиться.

и будете читать. Потому что ну зачем покупать еще одно дорогое устройство, пускай даже и заточенное специально для чтения?!

С другой стороны, человек, хотя бы раз почитавший с ридера, вряд ли согласится читать с планшета. Особенно если читать

приходится много. Вот и получается, что в полезности читалок как устройств никто не сомневается — вопрос лишь в том, не проиграют ли они рекламную гонку.

Тут, правда, у E-ink-устройств есть несколько козырей в рукаве. Не далек тот день, когда начнется массовый выпуск гибкой цветной электронной бумаги. На ее

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания»: Игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Игромания»: Рассказ читателя».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Игромания/Картинка».

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.

ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

И
Т
МАНИА

2011	Июнь	June							
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday		
22			1	2	3	4	5		
23	6	7	8	9	10	11	12		
24	13	14	15	16	17	18	19		
25	20	21	22	23	24	25	26		
26	27	28	29	30					

СЕРИАЛЫ
СЕРИИ
СЕРИИ
СЕРИИ

2011

Июнь

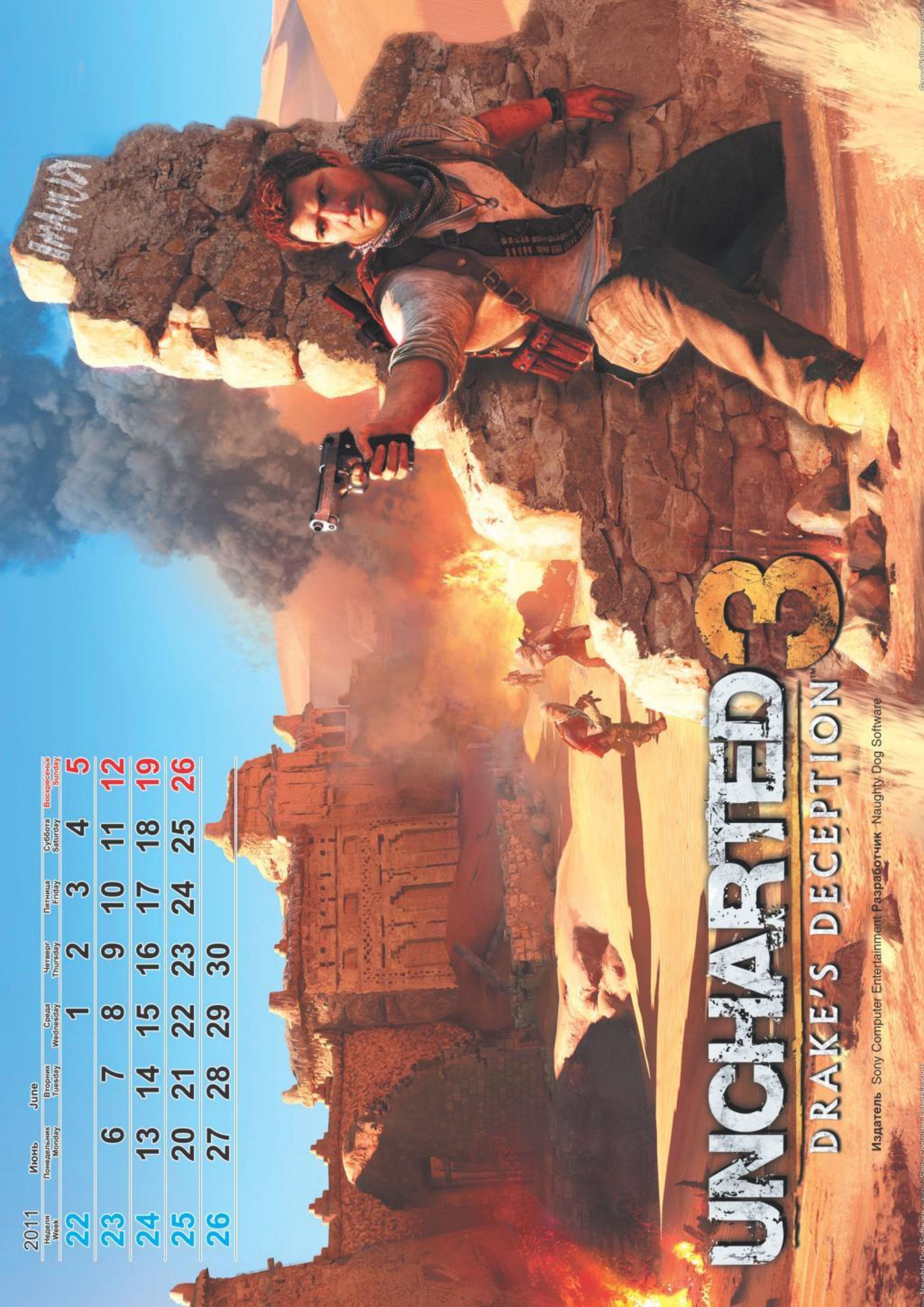
June

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
22		1	2	3	4	5	
23	6	7	8	9	10	11	12
24	13	14	15	16	17	18	19
25	20	21	22	23	24	25	26
26	27	28	29	30			

UNCHARTED 3

DRAKE'S DECEPTION™

Издатель Sony Computer Entertainment Разработчик Naughty Dog Software



ПИСЬМО №1 СДЕЛАЙ МНЕ ПОХОЖЕ

Привет, Стариол, ты все время пишешь, что реалистичность — или, как ты говоришь, «достоверность» шутеров тебя не устраивает. А как бы ты ее повысил, если бы был разработчиком? Раньше все можно было списать на графику, но сейчас-то графика почти фотореалистичная. — Алексей ТТ Черкасов



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

сморкался в пол и чесал за ухом

Реалистичность и графика связаны весьма опосредованно. Чтобы поверить в картинку на экране,

совсем не обязательно, чтобы в каждом герое было миллион полигонов. Более того, и с двумя миллионами полигонов персонаж может стоять дуб дубом, и мы никогда не поверим, что он настоящий.

Реалистичность делает внимание к деталям. Чтобы сделать реалистично, достаточно смоделировать в схожей ситуации настоящего человека. Человеку свойственны мелкие движения, ему свойственно говорить и как-то комментировать свои действия, если он находится в компании. Что же мы видим в шутерах? Напарники у нас есть почти всегда, но главный герой вступает с ними в диалог в лучшем случае в скриптовых вставках. Отпустить шутку во время путешествия по уровню? Матернуться при перестрелке?

Много вы помните игр, где смоделированы такие простые и при этом такие человеческие реакции? Недавно нечто похожее сделали в *Bulletstorm*, уровень погружения вырос в разы — при слабенькой в общем-то графике в происходящее на экране начинаешь верить.

А что с моторикой? Худо-бедно разработчики научились анимировать зажатое в руках оружие. Оно покачивается, очень редко персонаж его перехватывает. Все! Товарищи девелоперы, руки могут передать массу эмоций. Во время боя они стискивают оружие, и это можно передать анимацией. И поверьте, мы это заметим. Вне боя мы руками, уж простите за подробности, чешемся, поправляем одежду, вытираем ими лицо, трем глаза, хрустим костяшками, перебираем пальцами, вытираем ладони друг о друга... Все эти мелочи способны увеличить погружение в игру многократно. Более того — сделать все эти анимации и включать их в случайной последовательности в игре предельно просто. Но до сих пор не делается.

Разумеется, это все не значит, что мелкая анимация и говорливость персонажей способны вытянуть бездарный шутер. Конечно, нет. Но вот усилить эмоции от шутера качественного они еще как могут.



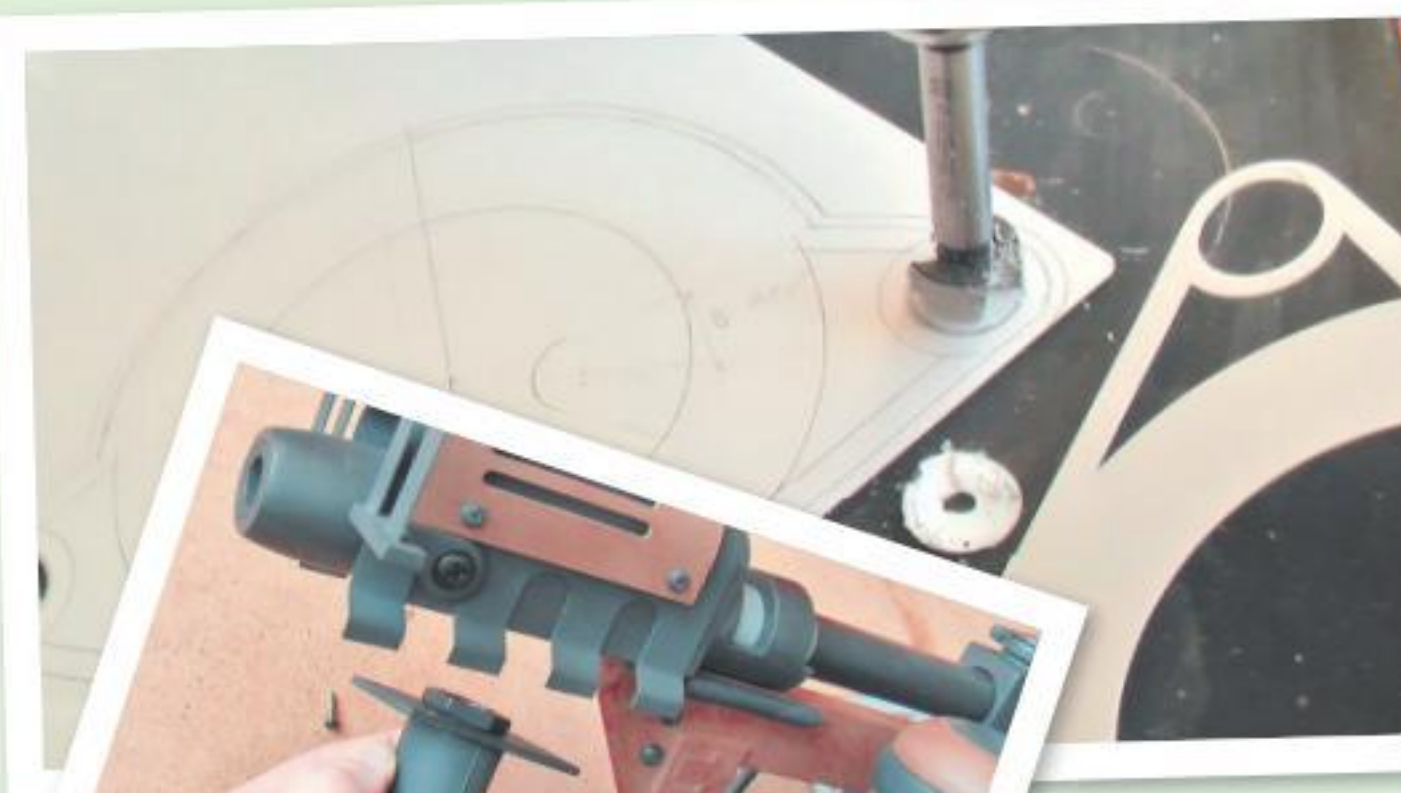
СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

эмоционально реагировала

Я бы ко всему этому добавила, что даже профессиональным игроде-

лам надо серьезно работать над голосовой

ВООРУЖЕННАЯ СИЛА



Наша, ставшая почти традиционной блок-врезка, посвященная различным моделям оружия из игр. На этот раз в ней снова работа Алексея Вашляева. «Привет, «Игромания». Прошёл игру *BioShock 2*, понравилась пушка Rivet gun (на мой взгляд, самое сбалансированное оружие в игре). Решил сделать копию, материал стандартный — дерево, пластик, металл».



«Редакция «Игромании», я возвращаюсь к теме аэрографии по мотивам игр, в февральском номере вы опубликовали фотографию моей машины с разрисованным капотом в стиле Mass Effect. Высылаю вам машину, разрисованную под Crusis. За рулем сидит автор и художник данного рисунка». Dr_Fear



озвучкой. Очень мало игр, в которых голоса звучат реалистично. В большинстве случаев ощущение, что смотришь какой-то очень плохой сериал. В ролевых играх это еще понять можно — актеры устают наговаривать огромный объем текста. Но когда эти «роботизированные» диалоги просачиваются в экшены, где речи вообще немного, становится очень обидно. А после Portal 2 слушать общение в других играх мне, например, физически неприятно.

И еще заметила одну очень интересную вещь: в играх очень редко попадается шепотная речь и крик. На пике эмоций или когда нужно говорить очень тихо герои говорят в той же тональности, что и в любом другом случае.

ПИСЬМО №2
ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО
АРТЕМОНА 3D

Скажите, каким конкретно органом своего тела думают люди, которые придумывают описания для игр, размещаемые на «задниках» коробок с дисками? Про пиратские версии я уже молчу, там одних пунктуационных и орфографических ошибок на десять романов хватит. Но куда смотрят издатели? Я хочу увидеть на коробке четкое и понятное описание, а не поток сознания бешеного эжа-

сюрреалиста, сдобренное шаблонными фразами, кочующими с диска на диск, кажется, с мохнатых девяностых. Вот авторы книг почему-то обычно справляются со своей работой, так почему же изроды не способны? — Локи



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
не к месту шутила

Хилер Мальвина, визард деревянной магии первого уровня Буратино и танк Артемон отправляются в Страну дураков, чтобы сразить главного босса Карабаса-Барабаса, захватившего власть в королевстве. По пути их поджидает множество приключений: встреча с огромным монстром Дурмаром, знакомство с бронированным NPC Тортилой, сложнейшие разветвленные диалоги с факультативными членами партии — Базилио и Алисой. Сложная система прокачки при помощи магической азбуки, увлекательный крафтинг на Поле чудес, нестандартная боевая система и коварное заклятье «Удар носом». Все это в новой RPG «Бур Атино» от студии Tall Stoic.

Уважаемый Локи, вы, видимо, привыкли читать хорошие книги и никогда не берете в

руки дешевую беллетристику. Там порой такие вольные пересказы встречаются, что волосы встают дыбом на голове даже у тех, у кого их там нет. По сравнению с этими опусами любая информация на диске с игрой покажется детской шалостью.

Если же серьезно, то тексты для дисков с играми пишут обычно люди, которые зачастую не представляют себе, как вообще надо рекламировать игры. Нередки случаи, когда эти люди вообще в играх слабо разбираются, а конкретный тайтл, может статься, и в глаза не видели. Приносят им какой-нибудь очередной проходной свежепереведенный квест с краткой аннотацией, проходить его лень, бегло прочитывается, скажем, пресс-релиз и на его основе стряпается заглушка для диска. Поскольку в пресс-релизах конкретики обычно нет, приходится выкручиваться и отделяться общими фразами. Пресловутыми «необычайный уровень графики», «запредельная реалистичность окружения», «незабываемая боевка» и прочие супер-пупер-гипер.

Заметьте, если игра — потенциальный хит и ожидаема игроками, то там таких бредней обычно нет. Хотя, конечно, случается. Купила сразу после выхода Portal 2, а там сзади надпись «Portal 2 заставляет использовать ваши извилины вместо оружия для победы над злодейской наукой». А на картинке какая-то аморфная вытянутая сопля... моментально начинаешь думать, что это и есть извилина — и использовать ее как оружие придется не в переносном, а самом что ни на есть прямом смысле.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
крутил пальцем у виска

Увлекательный стелс-экшен от создателей «Идиота», компании Do Stow Away Sky. Главный герой — суперагент Рас Кольников. Действуя под прикрытием, Рас работает на правительство Зимбабве в солнечном Гондурасе. По заданию Центра Кольников проникает в дом старухи-процентщицы. Воспользовавшись прибором ночного видения, он обходит вражеские заслоны, добирается до жертвы и наносит ей смертельный удар оружием ближнего боя — топором. Но что-то идет не так... Сложная боевая система, десятки способов прохождения каждого уровня, детально проработанная личность главного героя, более тридцати часов геймплея — все это в новейшем блокбастере лета... «Преступление и наказание».

Я бы сказал, что на коробках с хитами можно допускать сколько угодно ошибок. Их покупают вне зависимости от того, что написано сзади или спереди, сверху или снизу. Эти надписи все равно никто читать не будет, покупатель схватит коробку и побежит домой проходить игру, которую давно ждал.

А вот для второсортных игр, которые месяцами пылятся на полках, как раз было бы неплохо придумывать нестандартные ходы, заманивать клиентуру, так сказать. Вот стоишь ты перед магазинной полкой, вертишь в руках какое-нибудь «Проклятье бессмертных драконов-людоедов: Возвращение сколопен-



**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.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Когда шлемоклювый калао ложится спать, он забирается в крупное дупло (если, конечно, найдет), а вход в него затыкает своим недетских размеров

клювом. Любой, кто пытается ночью выколотать калао из дупла, вынужден сначала познакомиться с его грозным «носом». Среди жителей Борнео ходят слухи, что калао может одним ударом прошить голову неудачного выколотывателя насквозь. Поэтому прежде, чем лезть в дупло (скажем, за медом), аборигены сначала засовывают туда палку и шуруют ей там. Если из дупла вылетают пчелы и начинают кусать проверяющего — это считается хорошим знаком, ведь в дупле нет калао и ты точно останешься жив.

До следующего номера и не кашляйте! ■



Борисов Олег (Беларусь, Минск).

дры-убийцы. Часть 2». Ты вроде бы играми увлекаешься, но про этот вот реликт никогда не слышал. А купить что-то хочется — ничего путного давно не выходило. И если сзади на этой «Сколопендре» написано что-то дельное, наглядно показывающее, что в игре есть вполне конкретные интересные вещи (скажем, можно полетать на драконе или вырыть нору, управляя сколопендрой), то ты этот диск, скорее всего, купишь. А если там только «неподражаемая графика» и «непередаваемая атмосфера», тебе все тут же становится понятно и ты этот дискставишь обратно.

Я, например, иногда не против, чтобы меня немножечко дурили, только делайте это, пожалуйста, красиво.



**СВЕТЛАНА
ПОМЕРАНЦЕВА**

На этом очередной разбор ваших писем подошел к концу. Всех обнимаю и прощаюсь до следующего номера. Надеюсь, что к началу работы над новой «Почтой» вы успеете прислать нам достаточно интересных вопросов. До скорой встречи.



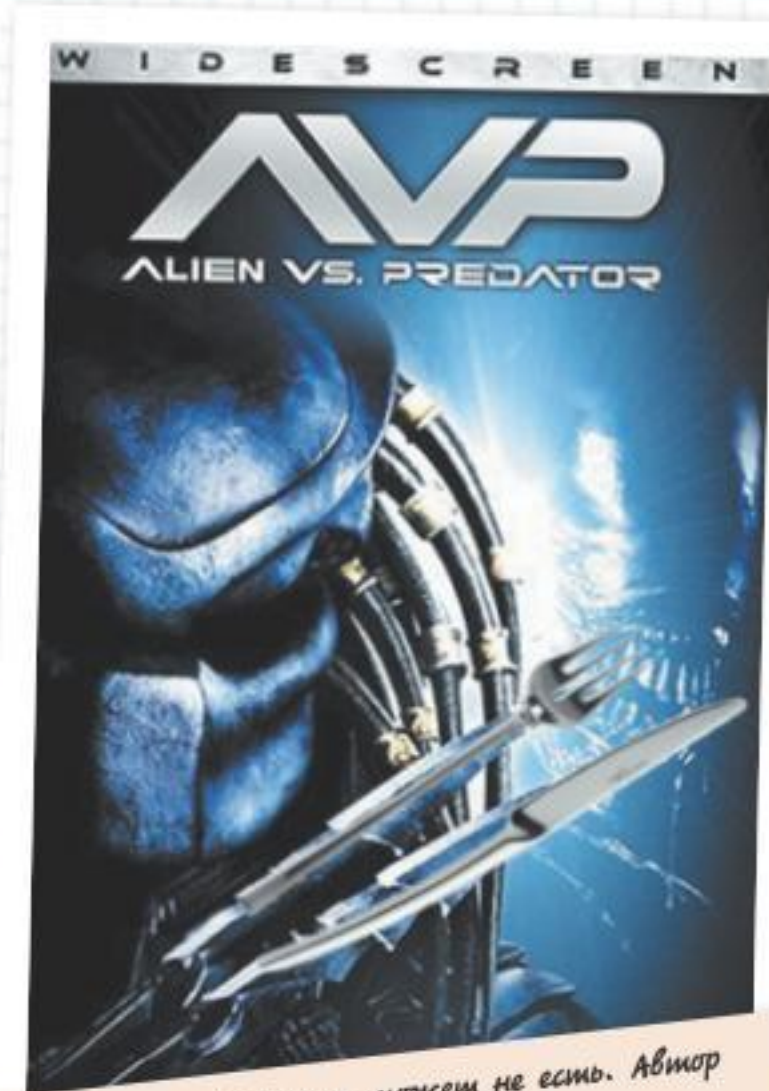
«Полотно «Отдых на природе». Сделано в Garry's Mod 10 (спасибо за вашу статью в апрельском номере! Ваш постоянный читатель rcfarsh».

МИНУТА СЛАВЫ

Тема — наша. Фотографии, скриншоты, рисунки, фотожабы — ваши!



Жестокие разборки в мире животных. Евгений Сафахажиев.



Время есть. Время не может не есть. Автор не подписался.



Чудовищный кролик-мутант, выполненный, судя по всему, из пластика. Автор — Артем Чернов (Якутск).



Очень холодное оружие для настоящих кроликов. Евгений Сафахажиев.



Близнец кролика, живущего поблизости. Только с двумя руками и куда более холодным оружием. Кирилл Котов (Абинск).



Замысловатое смешение жанров и героев. Творец — Sid Griffin.



Холодное оружие флягеллянтов из вселенной «Молота войны» — цепь и плеть для самобичевания. По словам автора — Алексея из Томска — обе реплики полностью рабочие. Надеемся, плеть он проверял не слишком усердно.



Модель Гаретт Хоук из Dragon Age 2. Кирилл Шапошников (Хабаровск).

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» — **ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ** в играх. То есть все, на чем можно передвигаться по воздуху, а может быть, и не только по воздуху. Ждем от вас не только смешные скрины, но и фотожабы, коллажи, юмористические фотографии, модельки... Ваши работы присылайте на адрес mail@igromania.ru — с обязательной пометкой «Игромания/Минута славы». Работы принимаются до 22 июня.



ИГРОМАНИЯ КОДЕКС

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками и набираются обычно либо в консоли, которая вызывается специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать из-за различия версий игры. Например, читы к американскому изданию могут не подходить к русскому.

LEGO STAR WARS 3: THE CLONE WARS

(PC)



В меню **Extras** набирайте:

3F5L56 — отраженные световым мечом лазерные лучи всегда летят в стрелявшего; **x1v4n2** — джедаи тоже могут использовать способности темной стороны Силы; **gchp7s** — быстрое строительство; **j46p7a** — неуязвимость; **csd5na** — детектор маленьких наборов; **b1d3w3** — мощное оружие у спидеров; **yzphuv** — увеличивает получаемые очки в 2 раза; **43t5e5** — в 4 раза; **sebhgr** — в 6 раз; **byfsaq** — в 8; **n1ckr1** — в 10; **6mz5ch** — к вам притягиваются LEGO-детали; **2d7jns** — восстанавливает сердечки; **qd2c31** — из врагов выпадают детали; **bs828k** — усиливает ваш световой меч; **c4es4r** — два меча; **4gt3vq** — персонаж светится в темноте. Следующие коды открывают новых персонажей: **5u9fjk** — Оби-Ван Кеноби (геонезийский вариант); **9aa4dw** — Энакин Скайуокер (геонезийский вариант); **sz824q** — Падме Амидала (геонезийский вариант); **j9hnf9** — Оби-Ван Кеноби; **f9vuyj** — Энакин Скайуокер; **8x87u6** — Падме Амидала; **smn259** — командир Коуди; **csqtmf** — Йода; **3neuxc** — лейтенант Тир; **ayrec9** — Джек; **4ptp53** — Рис; **2vj9th** — Асока; **mespts** — Джа Джа Бинкс; **mw3qyh** — капитан Рекс; **rctflv** — джедай Энакин; **aka9bb** — звездолет V-19; **bnje79** — Ваксер; **q5q39p** — Боил; **8nvrwj** — Мейс Винду; **jrpr2a** — командир Пондс; **hgbctq** — Ки-Ади Мунди; **pywj6n** — Кит Фисто; **5xzqsv** — коммандо Стоун; **2vg95b** — Аяяла Секура; **c7m3du** — республиканский истребитель; **7cb6ns** — командир Блай; **vruvsz** — Ваг Ту; **mkuyq8** — Люминара Ундули; **btvtz5** — Бэррис Оффи; **np5gtt** — штурмовик; **z87pau** — R3-S6; **rz5huv** — R2-D2; **bud4vu** — Пло Кун; **l4lcvd** — истребитель Пло Куна; **574226** — С-3PO; **zkg43** — Надар Вебб; **u25hfc** — командир Фил; **wxutwy** — тяжелый штурмовик; **eub8ug** — Хэви; **jb9e5s** — Эко; **g2bfen** — Ади Галлия; **wufdya** — Ит Кот; **nhme85** — Кад Бэйн; **m2v1jv** — Аура Синг; **2klw5r** — Робонино; **g4n7c2** — Шахан Алама; **4axty4** — HELIOS 3D; **eabpcp** — IG-86; **qegu64** — дроид-командир; **2kef2d** — МагнаСтраж; **ewr7wm** — Дуку; **ng6pyx** — адмирал Юларен; **5kzq4d** — Джанго Фетт; **5mxsya** — R4-P17; **bjb94j** — неймодианец; **5y7ma4** — боевой дроид; **mjkdv5** — боевой супердроид; **c686pk** — дроид GNK; **sm3y9b** — дроид LEP; **2c8nhp** — золотой супердроид; **gd6fx3** — капитан Тифо; **zqrn85** — королева Нютни; **j2jnnd** — республиканский десантный корабль; **lsu4lj** — боевой дроид-командир; **5a7xyx** — Хондо; **bh2ehu** — Руфффиан; **ea4e9s** — Каррус; **t4k5L4** — The Twilight; **fyvshd** — Ти Ватт Ка; **hebhws** — Фалсо; **j3mfjz** — республиканский крейсер; **u2t4sp** — дрон; **r35y7n** — лурмарианец; **pe7fgd** — TX-20; **gafzud** — гео-

незийский страж; **mp9dre** — еще один вид штурмовика; **9u4tf3** — Биб Фортуна; **qgenfd** — геонезийский зомби; **9muts2** — дроид-разрушитель; **xtl6y3** — истребитель Y-Wing; **g65kjj** — тяжелый супердроид; **bet7cu** — медицинский фрегат; **77qejl** — нубианский корабль H-Туре; **7pmc3c** — R6-H5; **h68d3k** — истребитель Кита Фисто; **bqcxwr** — республиканский шаттл; **hq7bvd** — клон-пилот; **s6grnz** — MSE-6; **hrx2uk** — джедайский шаттл; **5c62yq** — Сионвер Болл; **zy3ae2** — истребитель Arc-170; **gehxc6** — Бейл Органа; **v4wmjn** — роскошный дроид; **db7zqn** — Онаконда Фарр; **9q7yct** — Фило; **s4y7vw** — республиканский коммандо; **epbplk** — имперский коммандо; **wsfzqz** — гаморрианский страж; **7fnu4t** — генерал Гривус. Классические персонажи: **yg9dd7** — Асажж Вентресс; **272y9q** — адмирал Акбар; **d8sngj** — капитан Антиллес; **66uu3t** — Чубака; **kfdbxf** — Хан Соло; **eraewe** — Лэндо Калриссиан; **2d3d3l** — принцесса Лея; **pg73hf** — Люк Скайуокер; **ffbu5m** — Оби-Ван Кеноби; **lkhd3b** — Квай-Гон Джинн; **pzmqnk** — коммандо-повстанец; **drglws** — Уэдж Антиллес; **ty2byj** — Боба Фетт; **fuw4c2** — Гридо; **qh68ak** — Дарт Мол; **qxy5xn** — Дарт Сидиус; **fm4jb7** — Дарт Вейдер; **nmjfb1** — побитый Дарт Вейдер; **egqq4v** — ученик Вейдера; **5w6fgd** — имперский страж; **7gfncq** — темный страж; **hpe7pz** — штурмовик. Остальные персонажи: **gc2xsa** — тусканский бандит; **mb9emw** — доктор Нуво Винди; **zp8xvh** — Уот Тамбор; **tkcyuz** — Лок Дард; **4592wm** — Поггл; **qfyxmc** — Нут Ганрей; **4vvyqv** — Хорм Лоадсорм; **5c62yq** — Палпатин; **NH2405** — Гранд Мофф Таркин; **mell07** — дикарь Опресс; **z7h46t** — AT-RT; **aa279h** — шагоход AT-AP; **vbezez** — AT-TE; **p8z9m5** — танк RX-200; **ymwv33** — спидер BARC; **rylvnw** — супертанк; **c9prkp** — AAT; **nacmgg** — дроид-паук; **t7xf9z** — дроид поддержки; **7nec36** — дроид OG-9; **59uu88** — STAP; **3nqgyL** — пиратский танк; **3re9xv** — спидер мотоциклетного типа; **25fmvf** — истребитель Оби-Вана; **kddqvd** — раб; **xpy46k** — истребитель-невидимка; **7rl23g** — Soulless One; **jsbljs** — штурмовой корабль Trident; **pj2u3r** — геонезийский корабль; **npgg24** — бомбардировщик «Гиена»; **7w7k7s** — дроид-стервятник; **edenec** — геонезийский истребитель; **6lt4ql** — неймодианский шаттл; **z567hr** — пиратский истребитель; **hj5hhd** — истребитель МагнаСтража; **lq2svt** — истребитель Xanadu Blood; **mhg3xb** — The Halo.

MORTAL KOMBAT

(PS3, X360)



В аркадном режиме можно разблокировать несколько секретных битв:

Jade Battle — в битве с Шан Цуном победите его два раза, не получив урона, и проведите фаталити

Noob Saibot Battle — когда увидите Нуба Сайбота на заднем плане уровня **The Temple**, выигрывайте битву без использования блока

Reptile Battle — на ночном уровне **The Pit 2** дождитесь, пока темный силуэт не пролетит на фоне Луны, затем дважды победите противника, не получив урона, и сбросьте врага с моста на шипы

Smoke Battle — на уровне **The Living Forest** дождитесь, пока Смоук не появится за одним из деревьев, и многократно нажимайте **Вниз + Назад**

THE SIMS MEDIEVAL
(PC)



Консоль открывается сочетанием клавиш **Ctrl+Shift+C**.
help — открывает список всех кодов в игре
enablellamas on/off — переключение на режим Ламы
kaching — дает \$1000
motherlode — дает \$50 000
RerollQuests — случайным образом меняет список активных квестов
speed — устанавливает скорость игры (0 — пауза, 4 — самая быстрая игра)
SetKP X — X баллов королевства
SetQP X — X баллов квестов

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

CRYSIS 2

Бойцы С.Е.Л.Л. в игре не только воюют — на уровне «Ходячий мертвец» двое из них за неимением лучшего места устроили зажигательную дискотеку в одном из лифтов. После того как вы взорвали дверь на крыше и приехали на лифте вниз, идите направо, затем опять направо. В конце коридора, после контрольной точки, прямо перед вами на стене будет панель с кнопками. Нажмите на нее, затем возвращайтесь к лифту, на котором приехали, и идите дальше, перепрыгнув через препятствие. Вызовите лифт — и увидите тех самых танцоров диско. — *Дмитрий Шмелев*



Некоторые разработчики добавляют в игры самые настоящие пасхальные яйца, чтобы мы не забывали о первоначальном значении этих слов. В Crysis 2 они есть на уровне «Стражи ворот», на крыше здания напротив церкви. — *Евгений Чистяков*



На уровне «Глаз бури» есть туалетная кабинка. Если ее пнуть, разгневанный посетитель этого интересного заведения пообещает вас найти и открутить голову. — *Владислав Никитин*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Portal 2** от компании «Бука». Чтобы получить приз, напишите по адресу info@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



MINECRAFT

После одного из последних обновлений игры в случайном месте появляется сундук, который можно открыть, только купив ключ. При этом вам предлагают перейти в магазин, где вас поздравляют с Днем дурака — первым апреля, — а сам розыгрыш является отсылкой к игровому магазину Team Fortress 2. — *Кирилл Вагин*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

В игре можно, не прилагая больших усилий, получить оружие и доспехи, которые дают только за выполнение заданий торговцев или гильдий. Войдите в убежище на Тибре, зайдите в зал с оружием и у той стойки, где находится неразблокированное оружие, выберите какое-нибудь доступное оружие, а когда на экране появится окно с подтверждением выбора, просто передвиньте указатель мыши на любой предмет, даже не открытый, и нажмите Enter. То же самое можно проделать с доспехами, если у вас есть хотя бы одна их часть. — *Евгений Кикеев*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка. Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам info@igromania.ru или dormi@igromania.ru.

ТЕСТ №6

ИЮНЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В квесте «Новый хит» кинокомпания по производству ужастиков решает сменить жанр. Что именно она решила снимать?

- А. Реалити-шоу
- Б. Политические теледебаты
- В. Семейные фильмы
- Г. Комедии
- Д. Вместо фильмов компания начала делать игры

❷ Зомби-ужастик Dead Island цензоры приказали убрать с обложки зомби-вишельника. В прошлом обложка еще одной зомби-игры подверглась нещадной цензуре. Какая?

- А. Left 4 Dead 2
- Б. Dead Rising 2
- В. Resident Evil 5
- Г. Red Dead Redemption: Undead Nightmare
- Д. Plants vs. Zombies

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Издательство Activision ежегодно проводит конкурсы по поеданию гамбургеров. Победителям выдают шуточную грамоту с подписью самого Бобби Котика.

- А. Верно. Говорят, Бобби очень любит гамбургеры, потому и проводит конкурс.
- Б. Я скорее поверю, что там сотрудников цепями к столу приковывают.

❹ Команда по гребле студии BioWare выиграла спринтерский заплыв в соревновании, где участвовало 1200 гребцов.

- А. Да, у них там еще русалка на корме сидела и на барабане играла.
- Б. Игроделы занимаются спортом? Не смешите.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

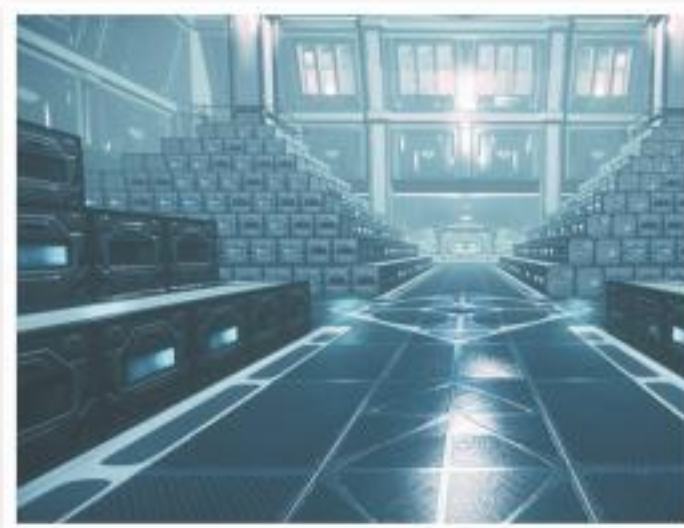
Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ If the laws of physics no longer apply in the future, God help you.
(Если физические законы больше не работают в будущем — да поможет вам бог.)

- А. Portal 2
- Б. Портал 2
- В. Два портала
- Г. Портал и его команда
- Д. Трое в портале, не считая собаки

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



- А. Mirror's Edge
- Б. Portal 2
- В. Mass Effect 2
- Г. Crysis 2
- Д. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

❼ В первой части The Witcher мы встретили много знакомых персонажей из книг о приключениях Геральта. Кто из этого списка является плодом воображения сценаристов игры?

- А. Бард Лютик
- Б. Чародейка Трисс Меригольд
- В. Маг Азар Явед
- Г. Ведьмак Весемир
- Д. Ведьмак Эскель

НАШ ПРИЗ





Набор из 4 Гб оперативной памяти новой серии HyperX от компании Kingston (www.kingston.com). Модули работают на частоте 2133 МГц и поддерживают стандарт DDR3.

СКАНВОРД №6

ИЮНЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

	Скромный вампир из квеста «Новый Хит»	Самый известный ведьмак в мире	Псевдосон под внушением	Общежитие для птиц	Тайная организация из SOCOM 4		Новый каменный век	Оно нужно лошади, но не нужно корове				
1	Лидер нечисти в Serious Sam							Западное название разведчика				
2							Всеобщая популярность и мужское имя				1	
3	Последние парты в классе и российский полуостров	3	Суровый мужик типа Дюка Ньюкема				Бывает волшебный, висящий на стене и лежащий на полу				2	
4								Жалоба в суд		Эту меру длины использовал капитан Немо	Электрически заряженная частица	
5				4								
6	Группа игроков в онлайн-играх											
	Биологический яд, любимое оружие GLaDOS		5					Наклон корпуса судна или самолета				6

НАШ ПРИЗ

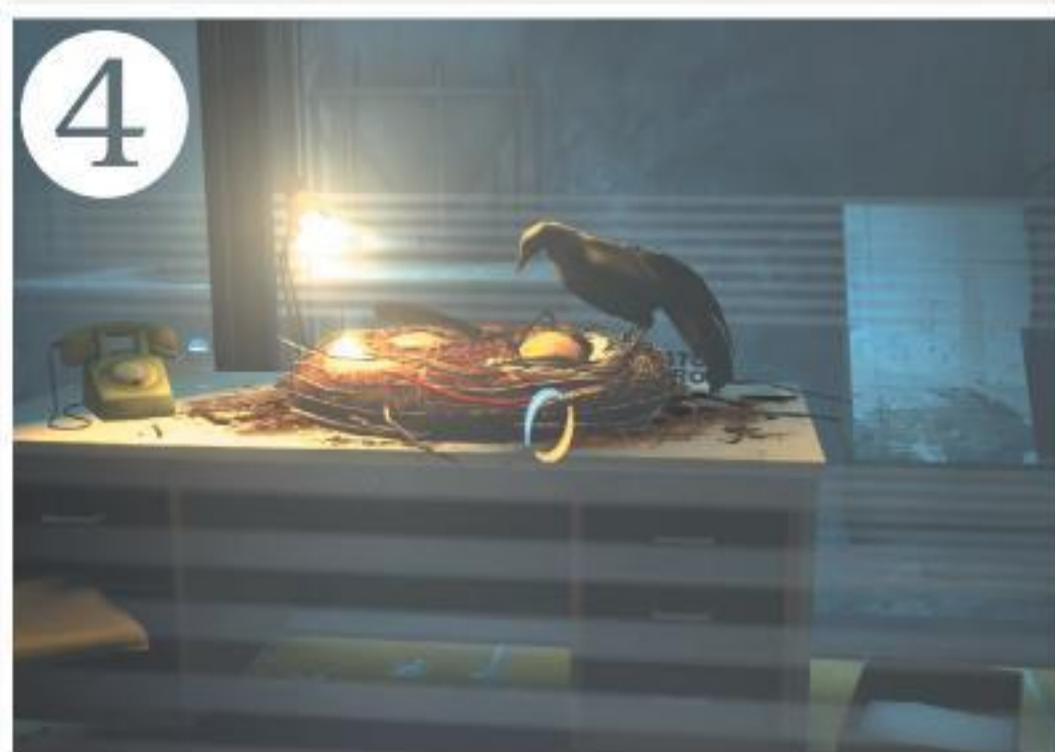
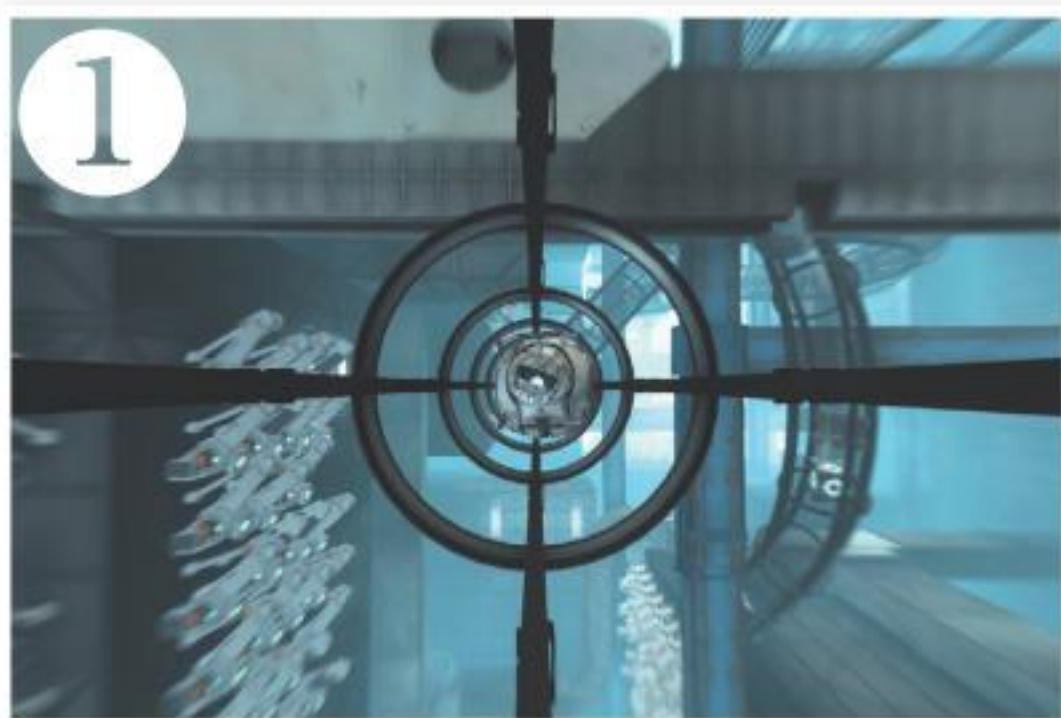


Акустическая система **TDE122** из двух колонок и сабвуфера от компании «Верс» (www.vers.su).

ФОТОПАМЯТЬ №6

ИЮНЬ

Вам нужно расставить картинки из игры Portal 2 в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.



НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой «Ведьмак 2: Убийцы королей» от компании «1С-СофтКлуб».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№4/2011

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 В (героиню в Bulletstorm зовут Тришка)
- 2 Г (вторым по грандиозности долгостроем после Duke Nukem Forever является Prey)
- 3 А (к игре Steel Battalion прилагался огромный пульт управления роботом)
- 4 Б (фиолетовых тостеров в Bulletstorm нет)
- 5 А (цитата из BioShock)
- 6 Б (скриншот из Killzone 3)
- 7 Г (экшен в серии Total War был и назывался Spartan: Total Warrior)

Победитель

1. Василий Березов (Омск)



ПРИЗ

Электронная книга *Iriver Cover Story*.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Регулос, мана, бур, юра, Хоук, Иши, ДНК, Китана, Икар, оса, алмаз. По вертикали: матрешки, шантанист, буханка, удочка, Горлум, Алиса, водолаз, окоп, атом, Ра. Ключевое слово: **келари**.

Победители

1. Владислав Скрипнюк (Лабытнанги)
2. Иван Сысов (Первоуральск)
3. Александр Аристархов (Калуга)
4. Вячеслав Дураков (Павловск)
5. Илья Урюпов (Набережные Челны)



ПРИЗЫ

Победители получают игру Total War: Shogun 2 от компании «1С-СофтКлуб».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Bulletstorm)

- 3, 2, 1, 4

Победители

1. Максим Тигаев (Курган)
2. Антон Кутурмин (Зеленодольск)
3. Сергей Лысенко (Кущевская, тел. +7 961 *** 13 69)
4. Никита Пелелыгин (Улан-Удэ)
5. Павел Минкин (Санкт-Петербург)



ПРИЗЫ

Каждому призеру достается по коробке с игрой «В тылу врага 2: Штурм» от компании «1С-СофтКлуб».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«Сканворд»: ключевое слово.

«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1 Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 6. Июнь»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и город**, в котором вы живете.

2 Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 6. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №6. Июнь**

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А

Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: **1121**

ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 6.
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на июньские конкурсы принимаются до 20.06.2011. Итоги будут подведены в августовском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

NO, I HAVE A LIFE

Редактор игрового раздела Георгий Курган — о Assassin's Creed: Brotherhood, важности кругозора и школьной программе по литературе

Достоевский Ф.М., «Идиот»

Классический point-and-click-квест, действие которого разворачивается в России XIX века.

Управляя таинственным князем Мышкиным, игрокам предстоит разгадать множество коварных загадок, чтобы вызволить прекрасную Настасью Филипповну из лап холерического гомункула Рогожина.

Лермонтов М.Ю., «Мцыри»

Приключенческий экшен, геймплеем напоминающий Assassin's Creed, а сюжетом — The Graveyard. Ваш герой, Мцыри, — удалой кавказский горец, накануне пострига бежавший из ненавистного монастыря. По сути это даже не игра, а интерактивный рассказ-зарисовка. Тут ничего не происходит: вы блуждаете по горам, пьете воду из ручья, слушаете птиц, боретесь со снежным барсом... и, что бы ни делали, на исходе третьих суток неизменно возвращаетесь к монастырю. Все предрешено, и единственное, что оставляют вам разработчики — это задуматься о взаимодействии личности и цивилизации, философской проблеме, впервые поднятой в играх на таком уровне.



Германская эпическая поэма «Песнь о Нибелунгах»

Одна из самых важных стратегий за всю историю видеоигр, «Песнь о Нибелунгах» повествует о вражде бургундов и нидерландцев, которых рассорили две прелестных королевы Кримхильда и Брюнхильда. В «Песне о Нибелунгах» есть элементы пошаговой глобальной стратегии, тактические битвы в реальном времени и милые ролики-зарисовки — вот, например, о том, как разгневанная Брюнхильда, из вредности не пуская мужа на ложе, связывает его и вешает на крюк в спальне — чтобы подумал о своем поведении.

Джованни Бокаччо, «Декамерон»

Эротический квест о юных флорентийках и флорентийцах, во время чумы XIV века «благопристойным образом удалившихся в загородные имения и заполнивших досуг всякого рода развлечениями». Серия состоит из десяти эпизодов, каждый из которых повествует об одном дне из жизни добровольных отшельников. «Декамерон» занимателен, но очень уж затянут: сюжеты повторяются от эпизода к эпизоду, и до десятой части, борясь с зевотой, дотягивают лишь единицы.



Если по какой-то причине вы презираете Георгия Кургана и не желаете считаться с его мнением, посмотрите хотя бы эпизод *Make Love, Not Warcraft* сериала *South Park*. Он примерно о том же.

...или вот, скажем, **Assassin's Creed!** С одной стороны, вместо сюжета у этой игры — пятнадцать часов ахинеи с элементами Дэна Брауна. С другой — во время прохождения **Brotherhood** я задал себе такой вопрос: а много ли я раньше знал, например, о роде Борджиа? Знал ли я что-то об итальянской архитектуре эпохи Возрождения (учитывая, что ни разу не был в Италии)? К своему стыду могу сказать, что ответ на оба этих вопроса и еще на десяток аналогичных — отрицательный.

Еще лет десять назад было модно спорить, являются игры искусством или все-таки нет (а кое-кто и до сих пор не успокоился). Правильный ответ на этот вопрос лежит где-то между «совсем не обязательно» и «однозначно нет, подождите еще лет десять». Потому что не знаю как вы, но лично я отказываюсь считать искусством игру, в которой секта наркоманов (все ведь, надеюсь, знают, как проводили досуг настоящие хашишины?) грызется с рыцарским орденом за артефакты инопланетян, чтобы предотвратить катастрофу-

2012, а Леонардо да Винчи изобретает деревянный пулемет.

Художественная ценность видеоигр сегодня прямо пропорциональна умению их авторов передирать идеи у кинорежиссеров, писателей, художников и музыкантов. Но это еще не значит, что, играя в игры, нельзя расширять свой кругозор, приобщаться к шедеврам мировой культуры и вообще — расти над собой.

Есть всего одно условие: само желание этого роста. Ведь непосвященные считают игры злом не потому, что там бластеры, гной, кровь и сиськи, а потому, что они очевидным образом уведут людей (особенно — подростков) от тех вещей, которыми они и так-то не очень интересуются. Если еще лет тридцать назад альтернативой школьной программе по истории и литературе были пиво, футбол, ПТУ и клей «Момент», то сегодня индустрия развлечений предлагает в миллиард раз больше способов остаться недалеким оболтусом хоть на всю жизнь. И, как это ни печально, существует бесчисленная армия

видеоигр, которые этому вольно или невольно способствуют: если уровня эрудиции игрока недостаточно, чтобы отделить художественный бред **Ubisoft Montreal** от реальных исторических событий, то игра может стать для него отличным источником ереси.

Теперь самое главное: как с этим бороться? Выпрямите спину. Сделайте глубокий вдох. Если хотите — прочитайте мантру «ом мани падме хум». После этого дойдите до книжной полки и возьмите оттуда книгу с фамилией «Пушкин» на корешке. Прочитайте ее целиком, можно в несколько приемов (с перерывами на сон, еду, работу и **Super Meat Boy**). Затем возьмите книгу с фамилией «Достоевский». Повторите процедуру.

Ну и так далее. Смотрите Джармуша и Хичкока. Слушайте ABBA, Pink Floyd и The Beatles. Любите Канта. Критикуйте Юнга. Если вы ненадолго отвлекетесь от «Дома 2» и **Lineage**, то культурных ориентиров тут же найдется масса. Лично я вообще чувствую себя неловко из-за того, что приходится писать о

таких очевидных вещах в журнале о видеоиграх, но вместе с этим мне неловко за людей, которые всерьез ведут на форумах дискуссии о том, кто победит — PC или консоли, посвящают бесчисленные часы каким-то сальным ЖЖ-сообществам и смотрят российские ситкомы.

По большому счету в этом нет ничего фатального — в конце концов, как известно, Пушкин тоже жил без Достоевского и не чувствовал себя культурно обделенным. Но если вдруг в описанном выше стереотипе вы узнали себя, то сделайте одолжение — задумайтесь на секунду о том, что ваш организм — это не мясная машина по производству нескольких центнеров фекалий и декалитров соплей и почти наверняка способен создать нечто большее. Тогда игры тут же перестанут казаться искусством, но меньше удовольствия приносить не начнут. А самая прекрасная новость заключается в том, что вам даже не придется играть меньше: необходимое время без труда освободится, как только вы перестанете читать сообщество *ne_puzor*. ■

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Еще в середине 90-х только что ушедший из id Том Холл задумал сделать шутер про индейца, использующий последние графические наработки Duke

Prey

Nukem Forever и технологию перемещений по уровням через порталы. Но в итоге **Prey** сделали совсем другие люди, движок был от **Doom 3**, а в сюжете про похождения индейца-механика Томми в недрах инопланетного звездолета с гаечным ключом наперевес ощущается влияние **Half-Life 2**.

Как и все индейцы, Томми умеет покидать свое тело и проникать силовые поля в виде

невидимого духа. На корабле пришельцев (кругом светящиеся контуры и поблескивающие хитиновые поверхности) можно ходить по стенам и потолку, а также менять полюса притяжения меткими выстрелами — в комбинации с астралом получаются вполне достойные пазлы, в ходе которых игроку предлагается выбраться из гигантского куба или иного места заточения.

ДАТА ВЫХОДА	2006
ЖАНР	FPS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	2K Games/Human Head Studios

Порталы в игре все-таки есть, но они почти эксклюзивно используются для быстрой доставки врагов в обширные пустые помещения. Всего через год Valve выпустит **Portal**, и про пазловую часть **Prey** справедливо забудут: ну а шутерная составляющая тут удручающе стандартная, явно сработанная по чужому, так до конца и не понятому дизайн-документу десятилетней давности.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Серия **Silent Hill** существует в зазоре между классическим survival horror **Resident Evil** (зомби, шотган) и психологическими ужасами **Fatal Frame** (призраки, фотокамера). Во второй части

Silent Hill 2

баланс между чисто физическим рукоприкладством и смутным подсознательным беспокойством выверен особенно тщательно. Да, тут нужно забивать чудовищ отрезком железной трубы и убежать от пирамидоголового босса в мясницком фартуке, но по-настоящему страшно в городе Сайлент Хилл становится в минуты абсолютной тишины и одиночества.

В домах темно, на улицах туманно. Неверный свет фонарика выхватывает из мрака то заляпанную кровью стену, то художественно полуразложившийся труп. Движения персонажа (приглашенного в город мертвой женой Джеймса Сандерленда) нарочито неуверенные, все происходит медленно, как в тяжелом кошмарном сне, в густом тумане слышатся жуткие звуки (стоны,

вздохи, шаги), треск радио и дрожь геймпада оповещают о том, что мы со всех сторон окружены бесформенными тварями.

В **Silent Hill 2** вас способен смертельно напугать внезапно включившийся моторчик геймпада. Для полноты картины нужен DualShock 2 — и поэтому оригинальная версия для PS2 гораздо страшнее вышедшей год спустя на PC «режиссерской».

ДАТА ВЫХОДА	2001
ЖАНР	Survival horror
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Konami/KCE Tokyo

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

В **Master of Orion 2** нужно исследовать звездные системы, строить колонии и входить в контакт с новыми расами... помимо примерно миллиона иных, более мелких операций. Исполненное

Master of Orion 2:
Battle at Antares

цитат из любимых космоопер общение с разумными ящерицами, кошками, медведями, насекомыми, паразитами, кристаллами и киборгами как-то теряется на фоне совершенно безумного уровня микроменеджмента и кастомизации (от космических кораблей до собственной расы).

В сени красных, желтых и фиолетовых карликов лежат планеты-океаны, планеты-тундры и

вожделенные Эдемы земного типа, — а где-то на просторах Вселенной затерялся далекий Орион, охраняемый роботизированным сверхкораблем давно ушедшей расы. На пути к нему нужно лично заниматься дизайном боевых станций, делать заводы, заключать пакты о ненападении и обмене технологиями, поднимать налоги, платить дань проклятым клаконцам, нанимать киберма-

гов, торговать, вести саботаж, шпионаж, космические и наземные бои, разбираться в видах топлива, принципах работы силовых полей и преимуществах матриархата над телепатией и камнеедством.

Тут нужны не часы и не дни, не месяцы и не годы, а ДЕСЯТИЛЕТИЯ непрерывной игры. Но кто сказал, что у Президента Галактики легкая работа?

ДАТА ВЫХОДА	1996
ЖАНР	Космическая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	MicroProse/SimTex

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

С **Eye of the Beholder** на PC началось новое поколение ролевых игр — все еще пошаговых, но уже с приличной графикой, роликами и боями от первого лица. Ранее, в 1980-х, Кринн или

Eye of the Beholder 2:
The Legend of Darkmoon

Забывшие королевства приходилось различать в четырех проведенных через экран линиях, а страшных орков узнавать в рогах фигурках изометрической проекции.

Да, по сравнению с **Champions of Krynn** красочный **Eye of the Beholder 2** выглядит голливудским блокбастером. По многоуровневому лабиринту храма Даркмур пробирается партия яр-

ких личностей — человек-воин, эльфо-маго-клерик, гномо-воин-рейнджер и хоббито-воро-маго-воин (отличный выбор для манчкина!). Идем вчетвером. Маги сзади, танки спереди...

Вскрываем замки, берем лут с убитых скелетов, мечем файерболы в бехолдеров и тащим на себе трупы товарищей, пока не удастся выучить воскрешающее заклинание. Все настолько просто (прямо

как в пародийной карточной игре), что создается полное впечатление подзатынувшейся настольной сессии, только с графическим интерфейсом на месте воображения.

Нам почти слышны закадровые броски костей, и даже открывающая игру прогулка через лес — классическая ошибка начинающего гейммастера, пытающегося придать честному **dungeon crawl** видимость связной истории.

ДАТА ВЫХОДА	1991
ЖАНР	RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	SSI/Westwood Studios



ПОИГРАЕМ, ДЕТКА?

DUKE NUKEM FOREVER



WWW.DNF-GAME.RU



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network



XBOX 360

XBOX LIVE



SAMSUNG

Samsung 2View

с функцией парного портрета
Меняет всё вокруг



ST700



PL170



Съёмка прыжков



Художественные фильтры

2View

Два ЖК дисплея. Вдвое больше удовольствия от съёмки.

PL120



Режим дети



Волшебная рамка