



Все об ЭТОМ

Теория провокационной рекламы

В РАЗРАБОТКЕ

Deus Ex: Human Revolution • StarCraft 2: Heart of the Swarm • Prototype 2

ВЕРДИКТ

Alice: Madness Returns • L.A. Noire • DiRT 3

Duke Nukem Forever • Brink

Прогулки по развалинам

КРИ'11

HITMAN

ABSOLUTION

WWW.IGROMANIA.RU



ВСЕ ТИРАЖ С
2 DVD
А ТАКЖЕ
наклейки
постер

ВИДЕОМАНИЯ

10 самых трэшевых игр

Обзор Nintendo 3DS

L.A. Noire - наше расследование



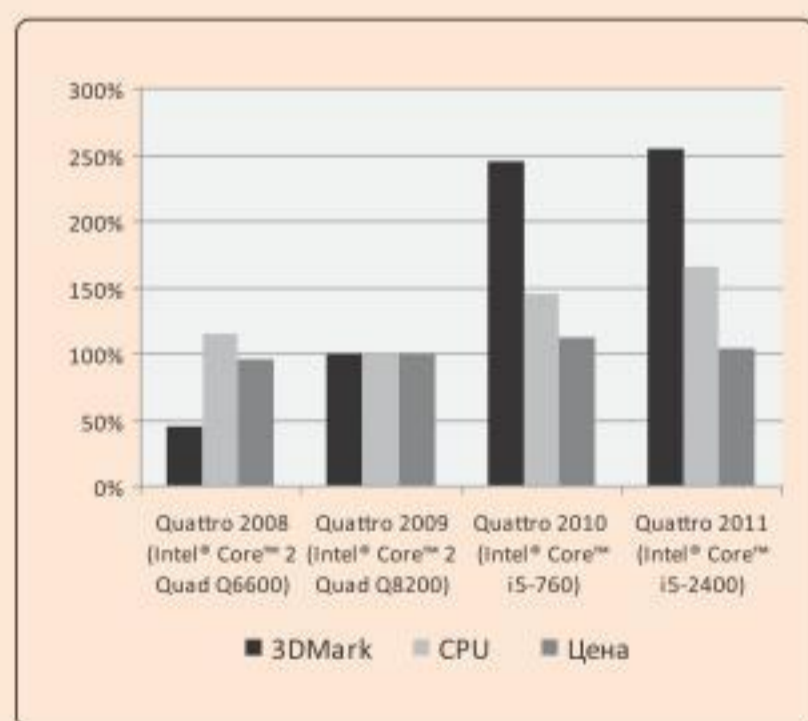
ЧЕТВЕРТОЕ ПОКОЛЕНИЕ КОМПЬЮТЕРОВ FLEXTRON® Quattro

на базе процессора Intel® Core™ i5-2400:

УДВОЕННАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ПО МЕНЬШЕЙ ЦЕНЕ!



Сравнительная производительность различных поколений FLEXTRON® Quattro (по тесту 3DMark Vantage):



ФLEXTRON® Quattro – универсальный высокопроизводительный компьютер, одинаково хорошо работающий с самыми современными компьютерными играми и в мультизадачных средах, характерных для современного сценария использования компьютера.

Первый компьютер FLEXTRON® Quattro был выпущен в апреле 2008 года и стал первым на российском рынке массовым компьютером с четырехъядерным процессором. За историю развития модели инженеры компании «Ф-Центр» неоднократно совершенствовали конструкцию для достижения максимальной возможной производительности при жестко ограниченной цене.

Эти изменения позволили более чем в пять раз увеличить общую производительность компьютера, благодаря чему современный пользователь FLEXTRON® Quattro получает не только высокую проверенную временем надежность, но может быть уверен в том, что его компьютер справится со всеми существующими задачами и имеет достаточный запас для любых будущих приложений!

Состав и технические характеристики FLEXTRON® Quattro:

Процессор	Intel® Core™ i5-2400 (4x3.10ГГц)
Материнская плата	iH67, SATA III, SATA II, RAID, SB, 1Гбит LAN, USB2.0, USB3.0
ОЗУ	4ГБ DDR3 SDRAM (PC10600, 1333МГц, CL9)
Жесткий диск	1000ГБ, 7200об./мин., 32МБ
Видеокарта	1024МБ GeForce GTX 460, DDR5, D-Sub, 2xDVI, HDMI
Приводы	DVD±RW, устройство чтения карт памяти ALL-in-1
Корпус	In-Win J-серии ATX, 460Вт
Операционная система	Microsoft Windows 7 Home Premium Russian
Прикладное ПО	Microsoft Office 2010 (trial) Коммуникационный пакет Microsoft iLive Бесплатный антивирус Microsoft Essential



Единая справочная: **(495) 925-64-47**
www.fcenter.ru www.fcshop.ru

Адреса салонов-магазинов:

м. «Бабушкинская» ул. Сухонская, 7А
м. «Владыкино» Алтуфьевское ш., 16
м. «Беляево» ул. Миклухо-Маклая, 55
м. «Улица 1905 года» ул. Мантулинская, 2





Приветствую!

Вступительное слово в этот раз хочется посвятить одному важному для нас и, надеюсь, для вас тоже анонсу. Вы постоянно спрашиваете про редакционную подписку. Собственно, она, наконец, появилась. С этого момента «Игроманию» можно приобрести по очень выгодной цене — 168 рублей — на сайте магазинжурналов.рф (домен кириллический, поэтому прямо так и набирайте в командной строке браузера).

Это стоимость журнала в комплектации с двумя DVD, но без учета доставки. Получить журналы можно тремя способами. Первый вариант — по почте заказной бандеролью. Стоимость доставки журнала таким способом обойдется в 63 рубля независимо от того, где вы проживаете. Второй вариант — доставка курьером. Пока эта услуга актуальна только для жителей Москвы. Третий способ — самовывоз с наших складов. В этом случае за доставку платить, само собой, не придется.

При подписке, например на полгода, или предзаказе одного из последующих номеров есть возможность получить его почти одновременно с появлением на прилавках магазинов (для жителей регионов, удаленных от Москвы, опоздания, к сожалению, неизбежны).

Способов оплаты — множество. Подробнее о том, как купить «Игроманию» через наш цифровой магазин, рассказано на сайте. Также на магазинжурналов.рф можно приобрести сувенирную продукцию (сейчас в наличии различные забавные футболки с символикой журнала). В самое ближайшее время мы планируем проводить различные бонусные акции и расширять ассортимент.

Оставайтесь на связи.

Алексей Макаренко
makarenkov@igromania.ru

ВСЕ ОБ ЭТОМ



В книге фантаста Джима Батчера «Досье Дрездена. Реклама — двигатель торговли» есть сцена, в которой герои молча таращатся на объявление в «Желтых страницах». Наконец, один говорит: «Сухо, Гарри. Слишком сухо». — «Да? — уточняет другой. — Ты считаешь, я должен был сделать его четырехцветным?.. Думаешь, надо больше драматизма?» Первый продолжает доказывать, что написанное — казенно и скучно, и вскоре взрывается: «Надо больше ВСЕГО! Драмы больше и больше сисек!» С игровой рекламой то же самое. Особенно печатной, которую вы привыкли пролистывать как информационный шум. А ведь отчаявшийся издатель, погибающий без вашего драгоценного внимания, уже готов пойти на самую крайнюю меру — на провокацию. Гарантированно работающие механизмы известны, и каким вас сманят на этот раз — зависит только от испорченности рекламодателя...

Подробности на стр. 126.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Продюсер «Видеомани» 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*

Корректура

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

ООО «Игромедиа»

www.igromedia.ru

Тел./факс

(495) 730 4014

Руководитель отдела рекламы

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

E-mail:

sales@aviton-press.ru

Менеджеры

Юлия Воробьева
Серьян Смакаев
Ирина Ефимова
Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.

(495) 231 2365

Тел./факс

(495) 231 2364

E-mail

mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief

Alexey Makarenkov
(makarenkov@igromania.ru)

Games Editor

George Kourgan
(kourgan@igromania.ru)

Contacts

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

АВТОРА!

В «Игромани» 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. Пашляйчай, 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 телефону редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 19 июля!

Подписка на журнал «Игромания»: Объединенный 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



Hitman: Absolution Смерти подобен



StarCraft 2: Heart of the Swarm Дикие стаи

8-17 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

- 8 Новостной меридиан
- 17 Даты выхода игр

18-24 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 18 Hitman: Absolution
- 22 StarCraft 2: Heart of the Swarm

26-29 ИГРА ЗА МИНУТУ

- 26 Dead Block
- 28 The Witcher 2 (Xbox 360)

30-46 В РАЗРАБОТКЕ

- 30 **Рейтинговая система игровых рубрик**
- 32 Deus Ex: Human Revolution
- 36 Prototype 2
- 42 A Game of Thrones RPG
- 44 A Valley Without Wind

48-57 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

- 48 КРИ 2011.
- Путевые заметки

58-59 ГЕРОЙ НОМЕРА

- 58 Дюк Ньюкем

60-109 РЕЦЕНЗИИ

- 60 L.A. Noire
- 66 Duke Nukem Forever

- 70 Shadows of the Damned
- 74 Alice: Madness Returns
- 76 Terraria
- 80 Outland
- 82 Brink
- 86 Section 8: Prejudice
- 88 Battle vs. Chess
- 90 DiRT 3
- 94 MotoGP 10/11 vs. SBK 2011
- 98 Hunted: The Demon's Forge
- 100 Hydrophobia Prophecy
- 102 Virtua Tennis 4
- 104 LEGO Pirates of the Caribbean
- 105 The First Templar
- 106 Star Raiders
- 107 Anomaly: Warzone Earth
- 108 Garshasp: The Monster Slayer
- 109 Capsized

110-111 ИГРА МЕСЯЦА

- 110 Итоги голосования за период с 29 апреля по 27 мая 2011 года
- 111 «Игромания» рекомендует

112-115 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

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



Deus Ex: Human Revolution А вместо сердца — пламенный мотор



Prototype 2 Работающий прототип

A Game of Thrones RPG	42
A Valley Without Wind	44
Alan Wake	110
Alice: Madness Returns	74
Anarchy Reigns	9
Anomaly: Warzone Earth	107
Assassin's Creed: Brotherhood	110, 111
Assassin's Creed: Revelations	17
Batman: Arkham City	17
Battle vs. Chess	88
Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	110
Battlefield 3	17
Bayonetta	9
Beyond Good & Evil HD	111
Brink	82
Bulletstorm	110, 111
Call of Duty: Black Ops	110
Call of Duty: Modern Warfare 3	17
Call of Juarez: The Cartel	17
Capsized	109
Child of Eden	17
Crysis 2	110, 111
Dark Souls	17
Darkspore	110
DC Universe Online	10
Dead Block	26
Dead Rising 2	110
Dead Space 2	110, 111
Deus Ex: Human Revolution	17, 32
DIRT 3	90
Dragon Age 2	110
Driver: San Francisco	17
Duke Nukem Forever	66
Dungeon Siege 3	17
Earth Defense Force: Insect Armageddon	17
Epic Mickey	9
EverQuest	10
F.E.A.R. 3	17
F1 2011	17
Fable 3	110
Fallout: New Vegas	110
FIFA 11	110



... КРИ 2011 Путевые заметки

116-155 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

- 116 Играем что хотим
- 126 Теория провокационной рекламы
- 136 Секс, ложь и видеоигры
- Интернет**
- 148 Мудрая куча мусора
- Книги**
- 154 Багровый круг
- 155 World of Warcraft. Темный прилив * Crysis:Legion

156-187 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 156 Железные новинки
- 164 Как выбрать кулер для процессора
- Тесты**
- 166 Сравнительное тестирование шести процессорных куллеров
- 172 Джойстик Thrustmaster HOTAS Warthog
- 176 Ноутбук Toshiba Qosmio X500-110
- 179 Компьютер OLDI HOME 336
- 180 Игровая мышь Cooler Master Storm Spawn
- 182 Видеокарта Palit GeForce GTX 560

- 184 Разумный компьютер за разумные деньги
- 186 Горячая линия: железо

188-190 ИГРОСТРОЙ

192-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ

- 193 Hunted: The Demon's Forge
- 194 Saints Row: The Third

202-203 КОДЕКС

- 202 Стандартные коды
- 203 Читательские пасхалки
- Читательские хинты

204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 204 Тест № 7. Июль
- 205 Сканворд № 7. Июль
- 206 Фотографическая память № 7. Июль
- 207 Подведение итогов за №05/2011

208 GAME OVER?

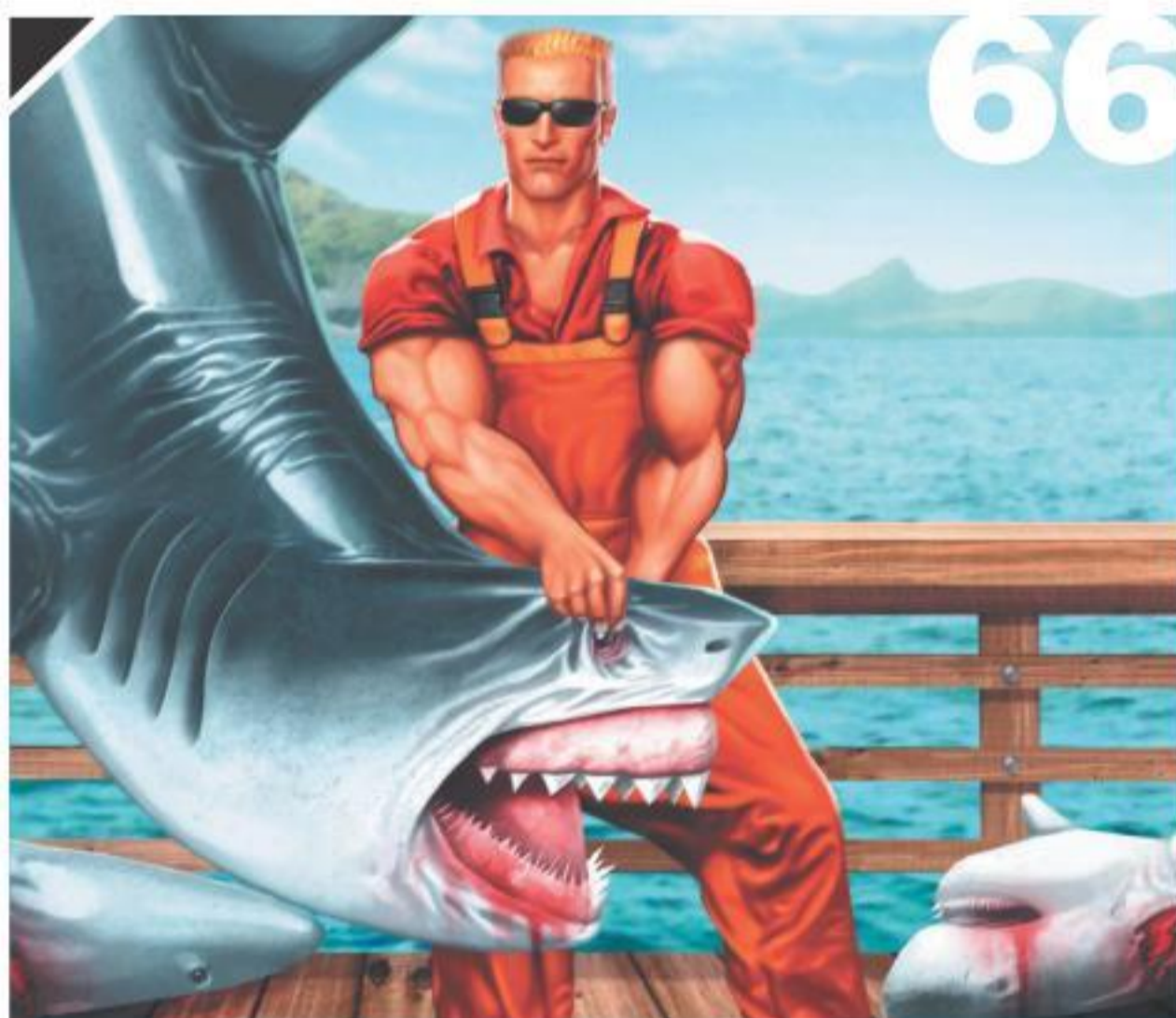
- 208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

Алфавитный список игр в номере

Forza Motorsport 4	17
Garshasp: The Monster Slayer	108
Gears of War 3	17
God Hand	9
Gran Turismo 5	110
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	110
Hitman: Absolution	18
Homefront	8
House of the Dead: Overkill Extended Cut	13
Hunted: The Demon's Forge	98
Hydrophobia Prophecy	100
inFamous 2	17
Killer Instinct	9
Killzone 3	110, 111
Kingdoms	8
L.A. Noire	12, 60
LEGO Pirates of the Caribbean	104
Lineage	11
LittleBigPlanet	9
LittleBigPlanet 2	111
Mafia 2	110
MAG	16
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	111
Mass Effect 3	17
Max Payne 3	17
Might and Magic Heroes 6	17
Minecraft	14
Mortal Kombat Arcade Collection	15
Mortal Kombat	110, 111
MotoGP 10/11	94
Need for Speed: Hot Pursuit	110
Need for Speed: The Run	17
Okami	9
Outland	80
Perfect Dark	9
Portal 2	110, 111
Pro Evolution Soccer 2011	110
Project Gotham Racing	8
Prototype 2	36
Pure	9
Red Dead Redemption	110
Red Faction: Armageddon	8



⚙️ **L.A. Noire** Детективное агентство «Лунный свет»



⚙️ **Duke Nukem Forever** Слава богу, ты пришел!

**МЕГАПОСТЕР
«ИГРОМАНИИ»**
Hitman: Absolution
L.A. Noire

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Transformers: Dark of the Moon
Resident Evil:
Operation Raccoon City
Need for Speed: The Run
Dungeon Siege 3

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:	Ingamba47
Ф-центр.....2-я обложка	Old Spice31
Asus3-я обложка	Oldi Computers171
Кибер[net].....4-я обложка	Ritmix63
	Samsung25
В номере:	Softclub39
Asus85	Volkswagen15
CUBE 311	ТехноМир93, 97, 175, 191

Resident Evil: The Mercenaries 3D	17
Resistance 3	17
Saints Row 3	8
SBK 2011	94
Section 8: Prejudice	86
Serious Sam 3	17
Shadows of the Damned	70
Shift 2 Unleashed	110, 111
SkyDive: Proximity Flight	49
SOCOM	16
Split/Second	9
Star Raiders	106
Star Wars Galaxies	10
Star Wars: The Old Republic	17
StarCraft 2: Heart of the Swarm	22
StarCraft 2: Wings of Liberty	110
Stronghold 3	17
Super Street Fighter 4: Arcade Edition	17
Terraria	76
Test Drive Unlimited 2	110
The Darkness 2	17
The Elder Scrolls 4: Oblivion	15
The First Templar	105
The Last Guardian	17
The Sims 3: Generations	17
The Witcher 2	28
The Witcher 2: Assassins of Kings	111
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	17
Torchlight 2	17
Total War: Shogun 2	110
Trine 2	17
Tropico 4	17
Uncharted 3: Drake's Deception	17
Virtua Tennis 4	102
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution	110
Warhammer 40 000: Space Marine	17
World of Tanks	110
World of Warcraft: Cataclysm	110
Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию	110
Смерть шпионам 2	52



... New Vegas Bounties 2

ДЕМОВЕРСИЯ

LEGO Pirates of the Caribbean

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Темы DVD

Fallout: New Vegas — New Vegas Bounties 2
GTA4 — Realistic Car Pack
Left 4 Dead 2 — Blood Tracks

Подборки

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

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

Dark Labyrinth
Desktop Dungeons
Devastated
Light Cycle 3D
VAMMOS

ПАТЧИ

Assassin's Creed: Brotherhood (английская версия)
The Witcher 2: Assassins of Kings (русская версия)

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)

Battle: Los Angeles
LEGO Pirates of the Caribbean
Napoleon: Total War
Samurai 2: Vengeance
The First Templar
Warriors Orochi
Zuma's Revenge

Сохранения (PS3)

LEGO Pirates of the Caribbean
Yakuza 4

Сохранения (PSP)

Final Fantasy IV: The Complete Collection
WWE All Stars

Сохранения (Wii)

Heavy Fire: Black Arms
LEGO Indiana Jones
Thor: God of Thunder
WWE SmackDown vs. Raw 2011

Трейнеры

BlazBlue: Calamity Trigger
Brink

Capsized
Crysis 2
Dead Meets Lead
Direct Hit: Missile War
DiRT 3
Fable 3
FlatOut 2
Homefront
Hydrophobia Prophecy
LEGO Pirates of the Caribbean
Portal 2
Section 8: Prejudice
Steel Storm: Burning Retribution
The Witcher 2: Assassins of Kings
Total War: Shogun 2
Trapped Dead

База кодов
«Игромании»



... LEGO Pirates of the Caribbean

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



... Наше мнение о **L.A. Noire**

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Новое видео:

Resident Evil: The Mercenaries 3D
Deus Ex: Human Revolution
Call of Duty: Modern Warfare 3
Assassin's Creed: Revelations
Gears of War 3
Ace Combat: Assault Horizon
Dark Souls
Ridge Racer Unbounded
Street Fighter X Tekken
Dead Island
Shadows of the Damned
Diablo 3

Из первых рук:

The Darkness 2

Во что играли 5, 10, 15, 20

лет назад: Prey, Onimusha: Warlords, Star Ocean, Neverwinter Nights
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:

Call of Duty: Modern Warfare 3
Запуск L.A. Noire
В ожидании E3 2011

Анонсы:

Assassin's Creed: Revelations
World Rally Championship 2011
Rayman Origins
Hitman: Absolution
Soul Calibur 5
Starhawk
ArmA 3
Gotham City Impostors
Storm
Awesomenauts

Ghost Recon Online
Birds of Steel
Disney Universe

SPECIAL

Deus Ex: Human Revolution — разработчики рассказывают об особенностях PC-версии игры
From Dust — дневники разработчиков: художественное оформление игры
Dead Island — демонстрация геймплея с комментариями
Gears of War 3 — внутри «мастерской зла»
The Lord of the Rings: War in the North — путешествие по горе Гундабад и арсенал игры
Warhammer 40 000: Space Marine — о боевой системе
Kingdoms of Amalur: Reckoning — демонстрация геймплея с комментариями

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Anarchy Reigns
Dead Block
Dragon's Dogma
Deus Ex: Human Revolution
Magic: The Gathering — Duels of the Planeswalkers 2012
Renegade Ops
Rage
Rock of Ages
Shadows of the Damned
Soul Calibur 5
The Cursed Crusade

PC

Anmynor

Online

Guild Wars 2
Forsaken World
Star Wars: The Old Republic

Mobile

Resident Evil: The Mercenaries 3D

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых трэшевых игр
Легенды игровой индустрии:
Duke Nukem 3D
Статуя Свободы в играх
Уникальные игры — Steel Battalion
Обзор Nintendo 3DS

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

L.A. Noire

Brink

Section 8: Prejudice
Garshasp: The Monster Slayer
LEGO Pirates of Caribbean
DiRT 3
Terraria
Capsized
The Witcher 2: Assassins of Kings

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Веб-сериал Mortal Kombat Legacy, части 6-9
Парни Зельды и Пич
Самоосознание Kinect
Fantastic Mr. Star Fox
Modern War Gear Solid, часть 5
Rage
The Tron Lebovski
Duke Nukem — вскрытие инопланетянина



... Обзор **Nintendo 3DS**



Рубрику подготовили: Павел Шубский, Антон Мухатаев

ИНДУСТРИЯ

По собственному желанию

НИ ОДНОЙ НЕДЕЛИ БЕЗ УВОЛЬНЕНИЙ

По данным агентства M2 Research, в результате глобального экономического кризиса в конце нулевых по всему миру было уволено 11 488 разработчиков. Сокращения затронули 95 студий, причем более половины этих компаний были американскими. С момента публикации исследования прошло полтора года, и если кто-то думал, что с тех пор ситуация наладилась, то это совсем не так. По сводкам ведущих игровых сайтов, увольняют в индустрии чуть ли не еженедельно, и дело не ограничивается несколькими сотрудниками — чаще всего уходит заметная часть команды.

За «реорганизацией», «реструктуризацией» и другими устрашающими формулировками скрывается одна простая правда: разработка игр становится все более рискованным предприятием, где выживают только сильные. Еще в 90-х совершить небольшую революцию и вывести свой проект на рынок могла сравнительно небольшая команда энтузиастов. Сейчас такие люди в лучшем случае обитают в Xbox Live Indie Games Marketplace, а то и вовсе выпускают одностолбовые поделки для iOS. Дорога в большие игры, минуя корпорации, закрыта, а перспектива из года в год работать над продолжением одной и той же серии или вовсе делать игры по лицензии в минимальные сроки

вряд ли воодушевляет молодых специалистов.

Тем обиднее, что неблагоприятные экономические условия совпали с внутренними проблемами, которые накапливались уже долгое время. Появление HD-консолей привело к значительному росту стоимости разработки: сегодня даже средняя мультиплатформенная игра обходится издателю не дешевле десяти миллионов долларов. От этого страдают не только разработчики, но и потребители: игры приходится делать чересчур простыми и короткими, на их тестирование и контроль качества выделяют недостаточно времени, да и версии не для основной платформы выходят не такими, какими должны быть. Это уж не говоря о том, что запуск новых IP в таких условиях становится чересчур рискованным: зачастую не слишком удачный старт серии приводит к закрытию отвечающего за нее подразделения.

Вариантов у издателей остается не так много. Для того чтобы компенсировать все возрастающие расходы и приносить прибыль, игры должны продаваться миллионными тиражами. Только вот большая часть консольной аудитории покупает игры не так уж часто — многим хватает одного-двух крупных тайтлов за сезон. Из-за этого игровая индустрия представляет

собой классический пример рынка, где большая часть прибыли сосредотачивается в руках пары-тройки компаний-гигантов. Только единицы из них сегодня способны не только не увольнять сотрудников, но и расширяться — новость о том, что **Creative Assembly** начала набор новых сотрудников для игры по «Чужому» на фоне постоянных сообщений об увольнениях смотрится как белая ворона.

Не секрет, что сезон увольнений в игровой индустрии обычно приходится на конец года, когда завершается разработка большинства крупнобюджетных игр и подводятся первые итоги. Компании с дальновидным менеджментом осмысленно просчитывают сроки и не допускают того, чтобы часть сотрудников под конец работы была вынуждена писать заявления об уходе. В противном же случае с кем-то приходится расставаться. Происходит это из-за того, что на разных этапах разработки игры ей требуется разное количество сотрудников. Издатели же предпочитают оплачивать выполненную работу, а не просиженные человеко-часы, и в результате даже успешные продажи в итоге не всегда приводят к тому, что к следующему проекту команда переходит в том же составе. Свежий пример — шутер **Homefront**, изданный **THQ**. Для нового IP игра продалась до-

вольно неплохо плюс поставила рекорд издателя по предзаказам, но более 10 сотрудников **Kaos Studios** все равно потеряли работу. Чтобы избежать таких встрясок, студии ведут сразу несколько проектов, для чего делятся на микрокоманды. Между этими командами постоянно происходит перекрестное опыление, но работает такая модель далеко не всегда — особенно если речь идет о разработчике с ограниченными ресурсами.

Увольнения случаются не только под конец, но и в разгар или даже в начале разработки. Достаточно привести в пример ту же **THQ**: последняя серия увольнений в **Volition** случилась за несколько месяцев до выхода **Red Faction: Armageddon** и даже до полноценного анонса **Saints Row 3**. Учитывая то, что **THQ** не самый крупный издатели, можно предположить, что это — частный случай. Но увольнения и отмены проектов случаются и там, где до недавнего времени было все хорошо. Будапештское отделение **Crytek**, разрабатывавшее **Kingdoms** для Kinect, этим летом лишится половины сотрудников и полностью сменит фокус. Такие крупные издатели, как **Square Enix** и **Ubisoft**, в своих последних финансовых отчетах также сообщали о том, что отменили множество еще не анонсированных игр, — не



BIZARRE CREATIONS

Самой печальной историей последних месяцев стала кончина **Bizarre Creations**, когда-то преуспевавших создателей серии **Project Gotham Racing**. Перейдя от **Microsoft** к **Activision**, они так и не смогли найти себя и оправдать надежды издателя. А то, что за несколько месяцев **Activision** так и не смогла найти покупателя для студии, лишний раз подтверждает: сегодня даже крупнейшие издатели не готовы вкладываться в команду опытных, заслуженных разработчиков — что же говорить про молодежь. Бывшие сотрудники **Bizarre** уже основали две студии: за формально прямой наследницей, **Lucid Games**, последовала компания **Hogrocket**. Обе команды уже начали работу над дебютными проектами и всю расширяют штат, но вряд ли без поддержки солидного инвестора они смогут распорядиться теми же ресурсами, что и раньше.



Дэвид О. Расселл покинул кресло режисера экранизации **Uncharted**. Решение было принято из-за расхождений во мнениях по содержанию фильма между ним и **Sony**. О дальнейшей судьбе экранизации пока ничего не известно.



20 бывших сотрудников закрытой студии **Realtime Worlds (Crackdown, APB)** вошли в состав новой компании **eeGeo**. В ней они продолжают разрабатывать игру для социальных сетей **Project: MyWorld**, которую не успели завершить в составе **Realtime Worlds**.



DISNEY GAMES

Конец другой истории нам еще предстоит узнать, но то, что происходит в игровом подразделении **Disney**, отлично описывает сложившуюся в индустрии ситуацию. Своей работы лишились сотни человек: под удар попали **Propaganda Games**, не сумевшие возродить серию **Turok**, **Black Rock Studio**, авторы отличнейших гонок **Pure** и **Split/Second**, а также флагманское подразделение **Junction Point** во главе с Уорреном Спектором. Их единственная игра **Epic Mickey** без труда преодолела критическую отметку в один миллион копий за первый месяц продаж в США, но руководству **Disney** и этого показалось мало. В итоге все игровые студии, которыми владеет анимационный гигант, в ближайшее время уйдут с рынка больших розничных игр и переключатся на цифровое распространение. Над чем в таких условиях будет работать Спектор, остается только догадываться.

исключено, что за этим последуют и сокращения. Необходимость минимизировать издержки сказывается и на деятельности платформодержателей. **Microsoft** уволила почти весь дизайнерский состав студии **Rare** и переключила оставшихся на казуальные проекты для **Kinect**. При этом разработка прототипа продолжения **Perfect Dark** была отвергнута, возможно, пришлось пожертвовать и другими проектами, включая третью часть **Killer Instinct**. Целая серия увольнений случилась в британских студиях **Sony** (волна минула разве что **Media Molecule**, авторов **LittleBigPlanet**) и в онлайн-подразделении корпорации, не сказать чтобы самым бедствующим.

Спокойны за свои места только те, кто работает в преуспевающих гигантах — **Valve**, **Blizzard**, **Nintendo**, **Epic** и некоторых других. Все идет к тому, что на рынке розничных продуктов выживут только подобные им крупные игроки: чтобы остаться в рознице, независимым разработчикам придется объединяться или эксклюзивно работать на одного из платформодержателей. Если не сделать ни того, ни другого, то с приходом нового поколения консолей они либо окончательно уйдут в цифровой формат (что само по себе не так плохо), либо полностью переключатся на игры для мобильных платформ и социальных сетей. Вот уж чего

ВАМ ЖЕ ХУЖЕ

Потеря работы зачастую дает толчок для новых свершений и роста — таких примеров немало и в игровой индустрии. Обычно с самыми ценными геймдизайнерами расстаются только в крайних случаях, когда распускают всю их команду. Но зачастую они сами предусматривают себе место работы еще до того, как их просят подписать заявление об уходе. В последний раз хороший повод «отомстить» бывшему работодателю был у экс-сотрудников **Clover Studio (Okami, God Hand)**, которую **Sarcom** распустила четыре года назад. Меньше чем за пару лет под названием **PlatinumGames** они выпустили четыре игры, которым последние релизы **Sarcom** не годятся и в подметки. Правда, **Sarcom** потеряла разве что в престиже: не

надо забывать, что **Platinum** по-прежнему живет только за счет убедительных продаж **Bayonetta** и снисходительности **SEGA**. В условиях, когда **Sarcom** отправляет приличную часть своих проектов на аутсорс, издатель вряд ли бы смог содержать группу безумно талантливых, но не очень прибыльных разработчиков. Даже сейчас будущее **PlatinumGames** под вопросом: если следующий проект компании, перенесенная на 2012 год **Anarchy Reigns**, не окупится, терпение **SEGA** может и лопнуть. Плюс не надо забывать, что команду уже полгода как покинул Синдзи Миками, основавший новую студию **Tango** и нашедший поддержку у **ZeniMax** — одного из немногих издателей, претендующих в будущем на место **Activision**. Не исключено, что со стороны Миками это и есть проявление той самой предусмотрительности.



точно видеть не хотелось бы, особенно учитывая, что там впечатляющих результатов добивается еще меньшая часть разработчиков.

В то же время игровая индустрия продолжает расти. Темпы далеко не докризисные, и рост приходится не на те сектора, что раньше, но проблема скорее в другом. Эта система больше не в состоянии себя контролировать и все больше начинает походить на саму себя

образца 1983 года, когда в США из-за обвала рынка консольные картриджи приходилось буквально закапывать под землей. Сейчас предпосылок для повторения истории не так много — все-таки тот крах был вызван молодостью, но ситуация, которая вырисовывается, ничем не лучше. Есть надежда, что бессмысленная гонка за технологиями остановится в следующем поколении просто из-за того, что разница в гра-

фике будет уже не так заметна, как при переходе от первой ко второй **PlayStation**. Разработчики будут вынуждены тратить силы на что-то другое, в результате чего рост бюджетов поутихнет, и, если вновь не повлияют внешние факторы, обстановка немного нормализуется. Увольнения никуда не исчезнут, но из угрожающего явления они превратятся в неизбежное — все-таки без них в любом бизнесе никуда.



В Xbox Live появился интерактивный комикс Mass Effect 2: Genesis стоимостью 320 Microsoft Points. Он повторяет пролог PS3-версии игры: можно, не играя в первую часть, посмотреть краткий пересказ сюжета и принять 6 решений, которые повлияют на развитие событий в сиквеле.



Сони-бой

ПРОДОЛЖЕНИЕ ХАКЕРСКОЙ АТАКИ НА SONY



В течение недели дети не могли играть с друзьями в онлайн, но это ерунда по сравнению с тем, что их родители потеряли данные о своих банковских картах.

Примирение Sony с хакером Джорджем Хотцем, о котором мы рассказывали в прошлом номере журнала, только раззадорило сообщество — разномастные хакерские группировки из разных уголков мира сильно обиделись и начали нападать на веб-сайты подразделений японской компании, воровать зарегистрированные аккаунты и вообще всеми способами мешать бизнес-процессам.

Все началось в середине апреля, когда внезапно для всех упали сервера глобальной игровой сети PlayStation Network: на протяжении шести дней пользователи не могли играть на PlayStation 3 в онлайн, общаться и заходить в платежную систему. Что самое интересное — компания Sony не торопилась с официальными заявлениями по поводу происходящего, в то время как пресса в свойственной манере обрисовала самый трагичный вариант развития событий. Первые комментарии представителей японского гиганта подтвердили худший сценарий: хакеры взломали сервера партнера Sony, компании Qriocity, которому было поручено хранить и обрабатывать все поступающие данные пользователей, включая названия

и пароли от аккаунтов, биллинговые адреса, даты рождения. В описании заявления пресс-служба японского гиганта призналась, что, возможно, злоумышленники украли номера пластиковых карт и банковских счетов, но найти подтверждения этому исследователи пока не могут. Владельцам аккаунтов PSN ID посоветовали на всякий случай проверить счета.

А теперь — держитесь за стулья! Во время первого взлома хакерам удалось утащить около 77 миллионов аккаунтов. Чуть позже Sony рассказала о еще 24 миллионах потерянных аккаунтов, а также 12 700 номерах кредитных карт и 10 700 номерах банковских счетов. На этот раз утечка произошла на сайте Sony Online Entertainment, отвечающем за онлайн-игры DC Universe Online, EverQuest и Star Wars Galaxies. В качестве оправдания компания сообщила, что злоумышленникам не удалось получить CVC-коды — три цифры, необходимые для оплаты через интернет. Впрочем, было бы забавно, если бы выяснилось, что Sony (или их подрядчик) хранила на своих серверах еще и CVC-коды, — подобные выходки строжайшим образом запрещены

банковскими системами Visa и MasterCard.

Чтобы хоть как-то компенсировать собственное неумение защищать пользовательские данные, компания пообещала всем пострадавшим 30 дней бесплатного доступа к Sony Online Entertainment. Все это хорошо, да только лишний месяц доступа к сервису не вернет утраченные номера карт, а также логины и пароли от аккаунтов. Произошедшее должно было научить Sony (и многих других), что такое тонкое дело, как хранение ценных данных, нельзя поручать небольшим подрядчикам — кто знает, насколько хорошо защищены от взлома их собственные системы?

В качестве следующей цели хакерами был выбран греческий веб-сайт SonyMusic.gr — злоумышленники взломали базу данных ресурса при помощи старого как мир метода SQL-инъекций. Находчивый взломщик по прозвищу b4d-vipera заставил SQL-сервер SonyMusic исполнить поданную команду, после чего все зарегистрированные аккаунты скомпилировались в единый файл и отправлены прямоком на сторонний сайт. Количество утраченных записей не раскрывается, но масшта-

бы можно представить. Компания Sony пока не сообщила, какие именно сайты дочерней музыкальной конторы Sony BMG подверглись атакам, — вполне возможно, в группу риска попал не только греческий ресурс.

Но и это, как говорится, еще не все. Группа ливанских хакеров взломала сайт телефонного подразделения Sony, онлайн-магазин E-Shop компании Sony Ericsson. Взломщики утащили около 2000 аккаунтов, что смотрится совсем уж по-детски по сравнению с остальным.

Аналитики подсчитали, что вследствие всех этих взломов компания Sony легко может остаться без штанов: каждый потерянный аккаунт может стоить им до \$320. Если умножить эту сумму на многие миллионы украденных записей, японскому гиганту придется заплатить до \$32 миллиардов. В прошлом году компании удалось заработать \$77,5 миллиарда (из них прибыли — \$289 миллионов). Сможет ли Sony покрыть все долги? В любом случае компания пока сохраняет оптимизм и готовится перезагрузить сервер PSN хотя бы на родном японском рынке.

29 июня NCsoft приостановит работу западных серверов Lineage. Закрытие первой части известной серии MMORPG связано с тем, что дальнейшая поддержка игры перестала быть рентабельной.



Японские издатели Marvelous и AQ Interactive объединятся в одну компанию. Решение обосновано продолжительным опытом совместной работы и желанием более эффективно вести бизнес.



Уже не смешно

ИНВЕСТОР ХОЧЕТ, ЧТОБЫ СТИВ БАЛМЕР ПОКИНУЛ MICROSOFT

Яркая личность нынешнего директора Microsoft Стива Балмера устраивает далеко не всех — некоторым крупным инвесторам не по нраву эксцентричные выходки высокопоставленного сотрудника одной из самых известных в мире компаний. Так, сотрудник влиятельного хедж-фонда считает, что господин Балмер должен как можно быстрее передать бразды правления кому-нибудь другому, пока его пребывание в Microsoft еще не привело к фатальным последствиям.

Громкое заявление было сделано на инвесторской конференции Ira Sohn Investment Research Conference в Нью-Йорке. Дэвид Айнхорн, известный в индустрии менеджер компании Greenlight Capital, сказал буквально следующее: «Дайте шанс кому-нибудь другому. Затянувшееся пребывание Стива Балмера — это сильнейший удар по акциям Microsoft». Господин Айнхорн очень заинтересован в успехе программного гиганта, ведь совсем недавно он приобрел 9 миллионов акций компании (0,11% от общего числа акций).

В недалеком прошлом Microsoft создала и продвинула несколько крайне успешных проектов — операционную систему Windows 7, консоль Xbox 360 с ее экосистемой и

многое другое. Однако инвесторы смотрят в будущее, где у программного гиганта пока не все так гладко. К примеру, компания до сих пор не проявила должной активности на рынке сотовых телефонов — операционную систему Windows Phone 7 сложно назвать успешной, хотя некоторые подвиги наметились с недавним анонсом обновленной версии платформы (Windows Phone Mango). Кроме того, Microsoft все еще не участвует в разделе рынка планшетных компьютеров — у компании просто нет достойной операционной системы с правильным сенсорным интерфейсом для подобного типа устройств. Аналитики уверены, что существенное отставание от конкурентов в новых рыночных сегментах может самым негативным образом сказаться на дальнейших успехах Microsoft. В связи с этим многие уверены в том, что Балмер должен уйти с поста директора.

Мнение Айнхорна поддерживают и другие сотрудники инвесторских контор. Так, Уитни Тилсон из T2 Partners LLC сравнивает компанию с псом, который всегда сыт и утратил хватку. Эрик Джексон из Ironfire Capital подчеркивает, что хоть в последнее время Microsoft и не может похвастаться высокими



Основатель и бывший директор Microsoft Билл Гейтс чутко следит за состоянием дел собственной компании.

заработками, но достойной альтернативы Балмеру нет.

Нам с вами Балмер известен прежде всего своей эксцентричностью: он лично снимается в рекламе Windows (youtube.com/watch?v=e8M6S8EKbnU), частенько эпатазирует публику, но это еще не делает его плохим менеджером. Недавно новостное агентство Reuters связалось с одним из высокопоставленных сотрудников Microsoft и выяснило, что совет директоров полностью поддерживает кандидатуру Балмера и не даст инвесторам запросто сместить его. Кроме того, основатель и владелец самого крупного пакета акций компании, великий и ужасный Билл Гейтс, несмотря на дружбу и

долгую совместную работу, давно бы убрал Балмера с поста, если бы видел в нем корень проблем.

В данный момент акции компании Microsoft стоят в десять раз ниже реальной стоимости, однако их все равно никто не покупает — акционеры боятся за будущее программного гиганта и не рискуют вкладывать деньги. Не так давно компании Apple, давнему «врагу» Microsoft, удалось опередить конкурента по квартальной прибыли. Буквально следом еще один долгожитель рынка, компания IBM, обогнала Microsoft по рыночной капитализации. Так что первые звончики для Microsoft уже прозвучали — и скоро перемены могут захотеть не только акционеры.

ПОЛУЧИ 1 БЕСПЛАТНЫЙ ЧАС. Купон найдешь на <http://ig.cube3-club.ru>


cube³

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

МОСКВА, СИРЕНЕВЫЙ БУЛЬВАР, Д.31
+7 (963) 688-33-33

ПОКАЖИ
НА ЧТО
ТЫ
СПОСОБЕН
В МИРЕ

3D



НОВОСТНОЙ

МЕРИДИАН

Rockstar представила The Rockstar Pass — сборник всего DLC для **L.A. Noire** по сниженной цене. За 12 долларов можно получить весь контент, ранее эксклюзивный для предзаказов и избранных розничных сетей, а также новые костюмы и миссии.

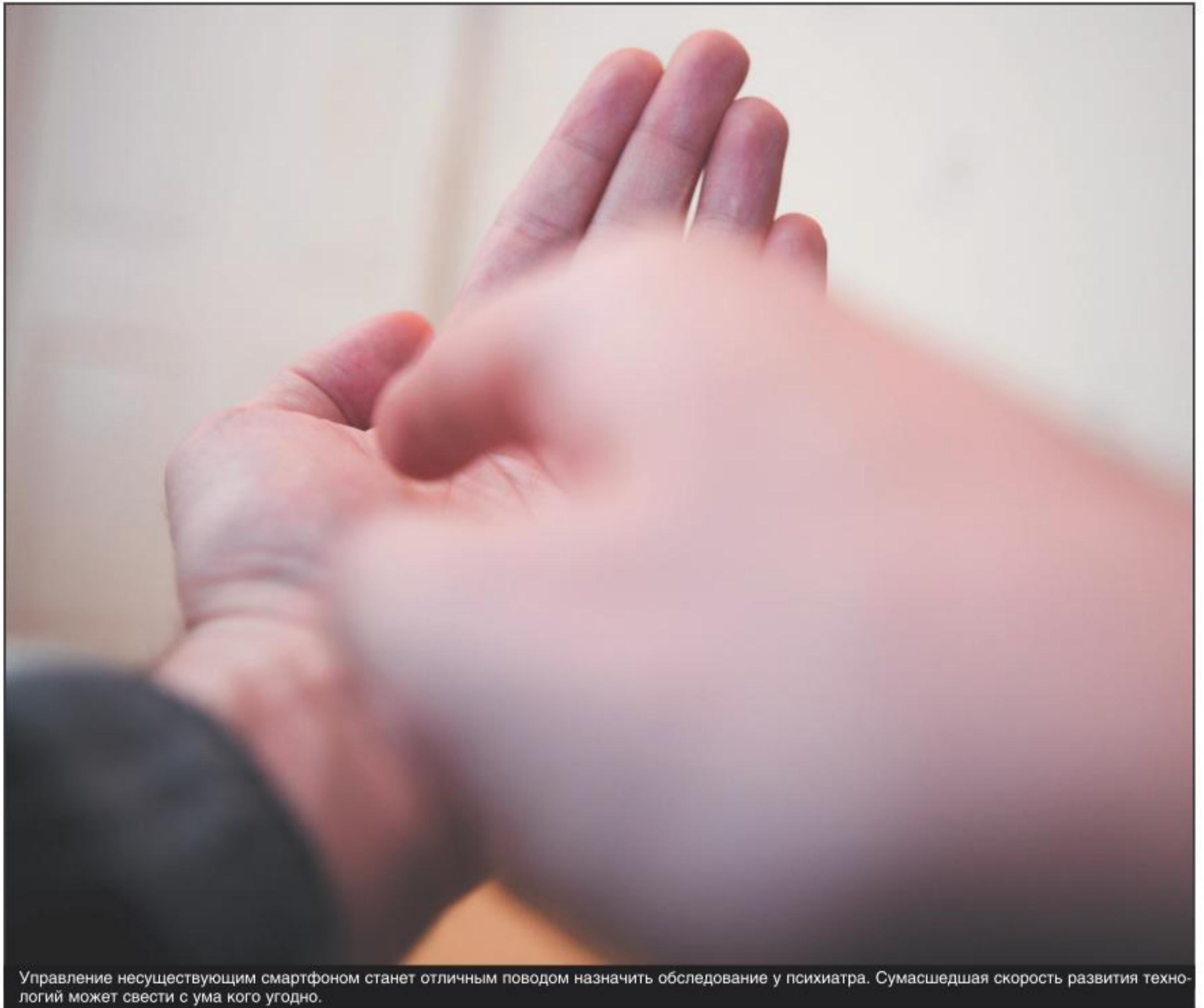


ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



Дорогая, где мой телефон?

НЕМЕЦКИЕ УЧЕНЫЕ ПРИДУМАЛИ, КАК УПРАВЛЯТЬ МОБИЛЬНИКОМ, НЕ ДОСТАВАЯ ЕГО ИЗ КАРМАНА



Управление несуществующим смартфоном станет отличным поводом назначить обследование у психиатра. Сумасшедшая скорость развития технологий может свести с ума кого угодно.

Кто-то придумывает невероятные сенсорные оболочки для современных смартфонов, кто-то экспериментирует с новыми жестами для экранов с поддержкой мультитач, а немецкие ученые предлагают убрать мобильное устройство подальше и управлять им, не доставая из кармана вообще. Ненависть к современным гаджетам совсем ни при чем — исследователи уверены, что взаимодействие с невидимым телефоном может помочь во многих бытовых случаях.

В прошлом году сотрудники немецкого Института Гассо Платтнера Потсдамского уни-

верситета представили миру необычную технологию, позволяющую рисовать цифровую картинку на экране монитора при помощи взмахов рук. Специальная камера регистрировала движения и переводила их в команды для компьютера. В дальнейшем ученые придумали новую сферу применения для своей технологии: а что, если все та же камера будет следить за пальцами на ладони пользователя, переводить их движения в команды и отправлять прямо на iPhone при помощи Wi-Fi? Сказано — сделано.

В итоге публике представили весьма необычную концеп-

цию: вы держите руку так, как будто смартфон лежит на ладони, и водите пальцами так же, как по сенсорному дисплею (youtube.com/watch?v=aCARtaulS50). Этот способ позволяет активировать базовые функции мобильного устройства на расстоянии. Ученые провели социологическое исследование и выяснили, что большинство давних владельцев iPhone могут активировать многие часто используемые приложения, не глядя на экран: мышечная память запоминает расположение наиболее популярных иконок и не дает промазывать в 80% случаев.

В данный момент для работы технологии используется массивная камера на штативе — цифровой глаз «видит» руку, распознает глубину и вычитает задний план (нечто подобное используется в Kinect). В дальнейшем камеру можно будет уменьшить, чтобы она помещалась на одежде и при этом не выглядела странно. Разработчики уверены, что невидимый смартфон незаменим в хозяйстве — к примеру, технология позволит ответить на звонок во время мытья посуды без необходимости вытирать руки.



Такахаси Мэйдзин, лицо компании **Hudson**, покинул ее. Уход объясняется переориентацией компании на разработку игр для социальных сетей и мобильных платформ. Случилось это после того, как одного из первых игровых разработчиков Японии приобрела **Konami**.



До конца этого года на PS3 появится **The House of the Dead: Overkill Extended Cut**, обновленная версия светового шутера для Wii. Издание, рассчитанное на контроллер Move, получит два дополнительных уровня, поддержку «трофеев» и стереоскопического 3D.



Делай, что машина говорит

АВТОМОБИЛИ FORD НАУЧАТСЯ ПРЕДУПРЕЖДАТЬ ВОДИТЕЛЕЙ И ПАССАЖИРОВ С ХРОНИЧЕСКИМИ ЗАБОЛЕВАНИЯМИ



Развитие автомобильных информационных систем идет в правильном русле, но мы все равно ждем не дождемся, пока машины наконец-то научатся летать.

Информационно-развлекательные системы SYNC, устанавливаемые на заводах в новые модели автомобилей Ford, позволяют управлять различными функциями машины при помощи голоса, строить наиболее быстрые и удобные маршруты по современным мегаполисам и совершать звонки без необходимости набирать номер руками. В недалеком будущем программное обеспечение станет еще умнее — научится следить за состоянием здоровья водителя и своевременно предупреждать, если что-то пойдет не так.

Компания Ford подсчитала, что средний водитель проводит за рулем своего авто до одной полноценной недели в год. Во время отдыха, когда семьям приходится проезжать многие километры дорог на пути к заветному морю, слежение за состоянием здоровья всех пассажиров может быть особенно необходимым. К примеру, что, если у водителя с сахарным диабетом внезапно начнет подниматься уровень сахара в крови? Если вовремя не среагировать, жизнь всего семейства окажется под

угрозой. Программное обеспечение SYNC в паре с беспроводными гаджетами фирмы Medtronic позволят избежать несчастья — специальный датчик, установленный на теле диабетика, свяжется с информационной системой и предупредит ее о том, что «уровень сахара в крови водителя составляет 108 и продолжает повышаться». Из динамиков авто моментально раздастся голосовое предупреждение. Или, к примеру, на заднем сидении находится ребенок с сахарным диабетом — система оповещения

сообщит, если малыш не просто уснул, а отключился из-за внезапного приступа.

В дальнейшем машины научатся определять уровень аллергенов в воздухе и советовать водителям взять необходимые медикаменты — над этим улучшением функционала работает фирма SDI Health. Если все пойдет по плану, автомобили Ford научатся прокладывать не только «самый удобный», но и «самый здоровый» маршрут с учетом болезней пассажиров.



Мобильная версия **Minecraft** станет временным эксклюзивом смартфона Xperia Play. Позже последуют версии для iOS и других устройств на базе Android. Мобильный вариант игры отличается от полного: некоторые возможности доступны не будут.



И каждый — немного чучхе

УСПЕХИ СЕВЕРНОЙ КОРЕИ НА ПОЧВЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



Мониторы на основе электронно-лучевых трубок — далеко не самое худшее, что можно увидеть в Северной Корее. Об остальном можно только догадываться.



Показать большую фотографию того самого нетбука Sylvania мы не можем, скажем лишь, что устройство очень похоже на самый первый нетбук ASUS Eee PC 701.

офисного использования и обучения. Сборка, как и полагается, идет полностью в ручном режиме: рабочие прикручивают клавиатуры, проверяют шарниры, занимаются другими важными вещами. Выдающиеся ученые страны представили сразу три машины — компактный нетбук с небольшим дисплеем для студенческих и школьных нужд, странный ящик с клавиатурой и мышью для подключения к телевизору (видимо, что-то вроде поросших мхом компьютеров эры Commodore 64), а также полноценный ноутбук для рабочих задач.

Представитель северокорейского производственного предприятия, где идет сборка систем, с гордостью сообщил, что компьютеры можно использовать для «любых повседневных задач» — запускать мультимедийные обучающие материалы, вести записи, редактировать документы и даже переводить слова на другие языки при помощи встроенного словаря. Все это должно помочь ученикам постигать азы науки.

Разумеется, об используемых компонентах и версии операционной системы разработчики не сообщили. По вполне понятным причинам компьютеры не могут использовать Microsoft Windows — у Северной Кореи есть своя сборка Linux под названием, не поверите, Red Star. Вполне возможно, именно она стала сердцем новых компьютеров.

В связи со всеми этими новостями интересно другое — Северная Корея не хочет использовать наработки соседних стран, но внимательные журналисты заметили, что один из ноутбуков как две капли воды похож на аналогичную машину, продающуюся под брендом Sylvania (бюджетное подразделение Siemens).

Как любая уважающая себя коммунистическая держава, Северная Корея сильно отстает от остального мира в плане развития информационных технологий. И если, скажем так, другие отстающие всегда могут закупиться готовыми системами у более продвинутых соседей, «красные» территории такого себе позволить не в состоянии — а вдруг потенциальный неприятель заложит невидимых жучков и узнает все тайны Родины? Приходится полагаться полностью на свои силы.

Даже такая закрытая страна, как Северная Корея, прекрасно понимает важность информационных технологий и пытается держаться на плаву — центральное телевидение государства сообщило о том, что на заводах идет строительство компьютеров для



Bethesda выпустит специальное издание **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, посвященное 5-летию игры. В него войдет все содержимое Collector's и Game of the Year Edition, а также купон на скидку 10 долларов при покупке Skyrim.



В конце лета ожидается **Mortal Kombat Arcade Kollection**, в которую войдут порты первых трех частей серии с аркадных автоматов. Коллекция будет доступна для Xbox 360, PlayStation 3 и PC по цене в 10 долларов.



Положи деньги на телефон

GOOGLE ПРЕДЛАГАЕТ ПЛАТИТЬ ЗА ПОКУПКИ ПРИ ПОМОЩИ СОТОВОГО ТЕЛЕФОНА

Времена, когда нам приходилось таскать в бумажнике несколько пластиковых карт, постепенно уходят в прошлое. Если все пойдет по плану, оплачивать любые покупки в магазинах, проезд на метро и многое другое можно будет при помощи собственного мобильного с поддержкой технологии NFC. Компания Google представила сервис Wallet и, соответственно, подключилась к продвижению не такого уж нового стандарта — есть все причины полагать, что у них все получится.

Технология Near Field Communication (NFC) — это комбинация программного обеспечения и миниатюрного чипа, встроенного в телефон или любое другое мобильное устройство. Чип может передавать данные на очень небольшие расстояния, для считывания в супермаркетах установят специальные регистраторы. Все, что нужно сделать, чтобы оплатить покупку, — поднести телефон вплотную к терминалу на кассе. Справедливости ради добавим, что многие телефонные компании уже пытались продвинуть стандарт, но никто так и не достиг ощутимых успехов.



В дальнейшем мобильники с чипами NFC смогут не только расплачиваться за наши покупки, но и общаться друг с другом — передавать файлы и выписывать счета.

Разумеется, для начала новому пользователю Wallet придется обзавестись счетом в банке и привязать его к своему мобильнику — Google начала сотрудничать с компаниями Sprint, Citi, MasterCard и First Data, которые займутся обработкой платежей и пересылкой данных. Система сможет работать с пластиковыми

картами Citi, MasterCard и картами предоплаты Google Prepaid Card — список специально ограничен, чтобы защитить людей от воровства. Разработчик предлагает переводить на отдельный счет Wallet некоторую сумму денег, так что в случае утери или кражи мобильного злоумышленники не смогут снять все деньги.

В данный момент технология проходит финальную стадию полевых испытаний, до внедрения в массы остается совсем немного времени. Другое дело, что в России подобные изыскания появятся еще нескоро. Или не появятся вообще. Или появятся в другой форме под каким-нибудь собственным неудобным брендом.



на правах рекламы



Новая Jetta приходит в Россию! Случится это совсем скоро — в августе этого года. Volkswagen Jetta — это невероятно стильный и современный седан с традиционно немецким уровнем комфорта, безопасности и качества.

Новая Jetta не только снаружи, но и под капотом. Она может похвастаться ультрасовременными бензиновыми и турбодизельными двигателями, самый экономичный из которых расходует всего 4,2 л на 100 км, эффективными коробками передач с двойным

сцеплением (DSG) и внушительными размерами салона. А в качестве дополнительного оборудования можно заказать систему запираения дверей и запуска двигателя без использования ключа (Keyless Access), ассистент дальнего света (Light Assist),

различные виды магнитол и радионавигационных систем, а также аудиосистему Volkswagen Sound мощностью 400 Вт с восемью мощными динамиками и сабвуфером. Jetta не экономит на вашем комфорте — она экономит ваше время и нервы.



Компанию Zipper Interactive (SOCOM, MAG) настигла серия увольнений. Работу потеряли 33 сотрудника, многие из которых ранее числились в студии на ведущих ролях. Sony назвала увольнения «сезонными» — они вызваны началом нового цикла разработки.



CUDA вы, туда и мы

CRAY ПРЕДСТАВИЛА МОЩНЕЙШИЙ СУПЕРКОМПЬЮТЕР С ГИБРИДНОЙ АРХИТЕКТУРОЙ

Мощность суперкомпьютеров возрастает в геометрической прогрессии с каким-то нереальным множителем. Еще в прошлом году самая мощная китайская система Tianhe-1A предлагала производительность на уровне 2,5 петафлопса (2500 триллионов операций в секунду), но на вершине список топ-500 самых мощных систем в мире маячит новый король. Компания Cray, американский разработчик стоечных суперкомпьютеров, представила систему XK6, которая при особом желании сможет достичь мощности 50 петафлопс.

Заказчики смогут регулировать мощность XK6 по своему желанию — производитель будет продавать так называемые стоечные модули, чтобы клиенты могли формировать конфигурации нужной производительности. Кто-то поставит пару модулей в чулане

для более-менее простых расчетов, а кто-то закажет с десяток, установит в нескольких помещениях и получит невероятного вычислительного монстра. Что важно, владельцы ранних суперкомпьютеров Cray XT4, Cray XT5, Cray XT6 или Cray XE6 смогут закупить модули XK6 и добавить их к уже установленным системам, чтобы увеличить производительность.

Помимо прочего, XK6 можно назвать одной из самых важных побед компании NVIDIA на рынке вычислений общего назначения (GPGPU) — один из топовых поставщиков суперкомпьютеров официально признал важность использования видеокарт в мощных системах для достижения самых невообразимых показателей. Система Cray XK6 задействует шестиядерные серверные процессоры AMD серии Opteron 6200 и ускорители общего назначения NVIDIA



Первым заказчиком Cray XK6 стал Швейцарский национальный вычислительный центр — система займется сложными научными расчетами на благо нации.

Tesla 20-й серии. Все это работает под управлением собственной сборки Cray Linux Environment при помощи магического соедине-

тельного интерфейса Cray Gemini. Ожидается, что Cray XK6 станет доступен для заказа где-то во второй половине года.



Tegra incognita

NVIDIA ПОКАЗАЛА, НА ЧТО СПОСОБЕН СЛЕДУЮЩИЙ МОБИЛЬНЫЙ ЧИП TEGRA

Несколько лет назад NVIDIA представила свой первый процессор Tegra для мобильных устройств. Правда, заинтересовать производителей гаджетов удалось

не сразу — потребовалось выпустить многократно усиленное второе поколение. Сейчас на рынке представлено уже с десяток устройств на основе Tegra 2, и это только на-

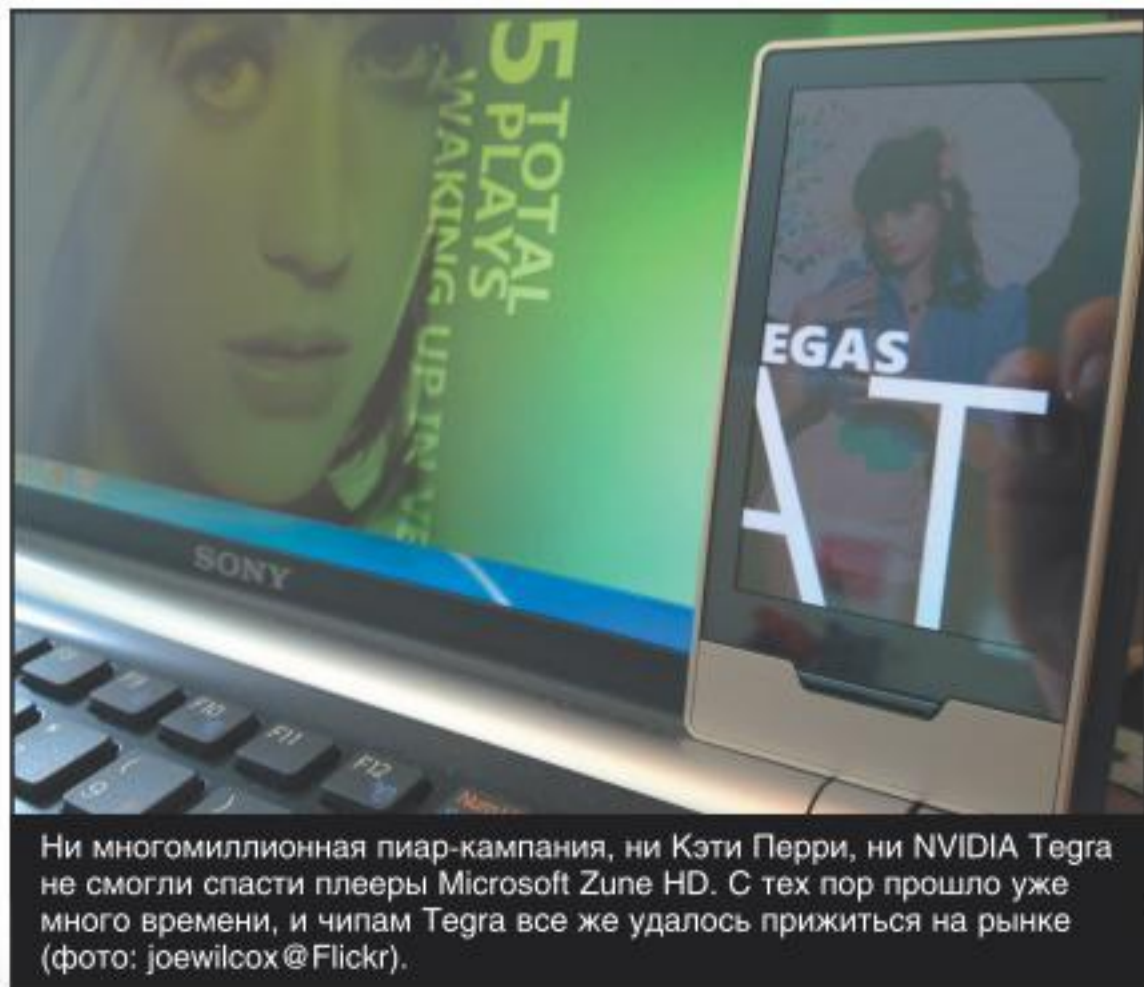
чало. К концу года появится Tegra 3, и даже если другие производители процессоров для смартфонов и планшетных компьютеров представляют не менее мощные решения — в активе у NVIDIA есть многолетний опыт общения с разработчиками игр. Чем калифорнийская компания и пользуется.

Процессор Tegra 3, известный под кодовым именем Kal El, предназначен для использования в мощных планшетных компьютерах. Чип задействует сразу четыре вычислительных блока ARM Cortex-A9, графическое ядро GeForce с двенадцатью потоковыми процессорами — все это необходимо для обработки будущих игр, а также воспроизведения трехмерных фильмов с дисков Blu-ray. Разработчик уверяет, что следующее поколение Tegra будет в пять раз мощнее существующих версий.

Чтобы продемонстрировать, на что способна Tegra 3, была специально разработана игра Glowball — компания записала демоверсию с

комментариями и продемонстрировала ее изумленной публике. Простенькая аркада задействует все доступные мощности четырехъядерного процессора и графической подсистемы: на экране появляется трехмерный уровень с шариком посередине; шарик перемещается по пространству при помощи встроенных в планшет акселерометров (наклонили устройство вправо — шарик покатился вправо), правильно взаимодействует с бочками и развевающимися шторками. При этом сам шарик излучает свет изнутри и освещает им все объекты поблизости. Разработчики особенно подчеркивают, что абсолютно все просчеты выполняются в реальном времени и загружают всю доступную мощность. Как только рассказчик отключает два из четырех ядер, игра начинает заметно тормозить.

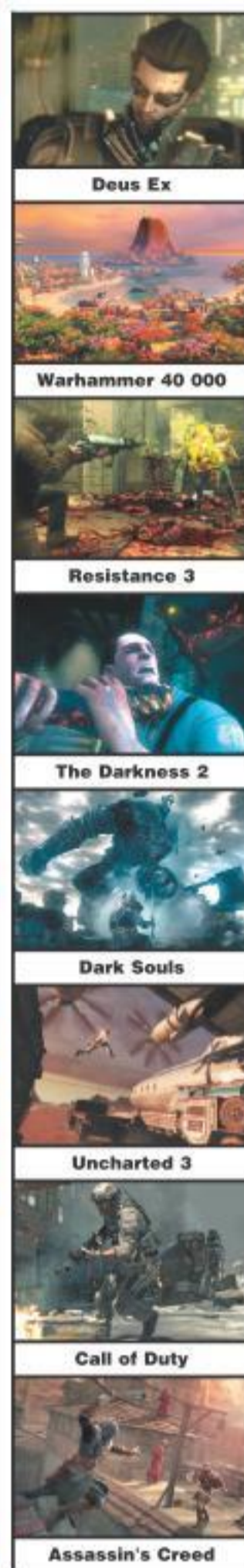
Посмотреть демонстрацию Glowball можно на YouTube (youtube.com/watch?v=eBvaDts hLY8).



Ни многомиллионная пиар-кампания, ни Кэти Перри, ни NVIDIA Tegra не смогли спасти плееры Microsoft Zune HD. С тех пор прошло уже много времени, и чипам Tegra все же удалось прижиться на рынке (фото: joewilcox@Flickr).

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
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%
19 июля	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 врать мы будем в Южной Америке, этот переход можно и не заметить (PC, 360, PS3).	75%
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%
26 августа	Tropico 4	Очередная часть симулятора диктатора банановой республики (PC, 360).	60%
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%
Август	Trine 2	Продолжение прекрасного кооперативного (до трех игроков) экшена с изрядно похорошевшей графикой. Герои все те же: рыцарь, маг и ворилка.	80%
Август	Warhammer 40 000: Space Marine	В череде бесконечных стратегий во вселенной Warhammer 40 000 появился лучик надежды в виде сурового экшена с космическими орками и кровью. Правда, не факт, что он будет хорошим (PC, 360, PS3).	70%
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 живет всех живых (PC)?	70%
6 сентября	Resistance 3	Третья глава в противостоянии человечества и загадочного вируса Химера. Причем человечество уже проиграло (PS3).	80%
8 сентября	Might and Magic Heroes 6	Рокровка 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 увлекает игроков не только известной вселенной и бесконечными рейдами, но и полноценными сюжетными кампаниями для каждого класса (PC).	ХИТ
4 октября	The Darkness 2	Джеки, кажется, смирился с тем, что в нем поселилась Тьма, и начал получать от этого удовольствие. Стиль сиквела сменился на комиксовый, но менее жестокой игра от этого стать не должна (PC, 360, PS3).	80%
11 октября	Dark Souls	Идейный наследник ролевой игры Demon's Souls станет масштабнее, глубже, разнообразнее и, наверное, еще сложнее предшественника (360, PS3).	90%
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
8 ноября	Call of Duty: Modern Warfare 3	Снова осень. Снова Call of Duty. Снова в него все будут играть. Что еще можно добавить? (PC, 360, PS3)	ХИТ
15 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%
Ноябрь	Assassin's Creed: Revelations	Финальная глава в истории постаревшего Эцио. Исключительно для тех, кому еще не надоело ежегодные похождения ассасинов (PC, 360, PS3).	75%
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	Макс Payne нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—
Начало 2012	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft и Том Кланси 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 Уеды, создателя легендарных ICO и Shadow of the Colossus. The Last Guardian расскажет историю взаимоотношений маленького мальчика и большого котоптица (PS3).	ХИТ



Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Child of Eden	Необычная игра от создателя музыкального шутера Rez и по совместительству первый более-менее серьезный проект для Kinect (360).	80%
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%
F.E.A.R. 3	Кого же родила повзрослевшая мертвая девочка? И что стало с героем F.E.A.R. 2? Получить ответы на эти вопросы можно уже сейчас (PC, 360, PS3).	60%
inFamous 2	Человек-батарея Коул продолжает программу электрификации вымышленных городов США. Теперь, похоже, с голливудским размахом (PS3).	ХИТ
Resident Evil: The Mercenaries 3D	Режим The Mercenaries из Resident Evil 5 выходит на 3DS отдельной игрой. С улучшениями и дополнениями (3DS).	70%
Super Street Fighter 4: Arcade Edition	Судя по всему, последняя, самая полная итерация Street Fighter 4. Конечно, не очень хорошо продавать в третий раз почти ту же самую игру, но зато она появилась и на PC (PC, 360, PS3).	70%
The Sims 3: Generations	Дополнение для The Sims 3, которое добавит интересных событий в жизнь электронных человечков любого возраста (PC).	50%



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

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

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

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

СМЕРТИ ПОДОБЕН

Жанр

Экшен

Издатель

Square Enix

Разработчики

IO Interactive

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода

2012 год

«Игромания» отправляется в Копенгаген, чтобы своими глазами засвидетельствовать возвращение лысого киллера по прозвищу Сорок Седьмой

ЧТО? Hitman: Absolution
пятая часть лучшего в мире симулятора наемного убийцы
ГДЕ? Копенгаген, Дания

HITMAN

Георгий Курган

ABSOLUTION

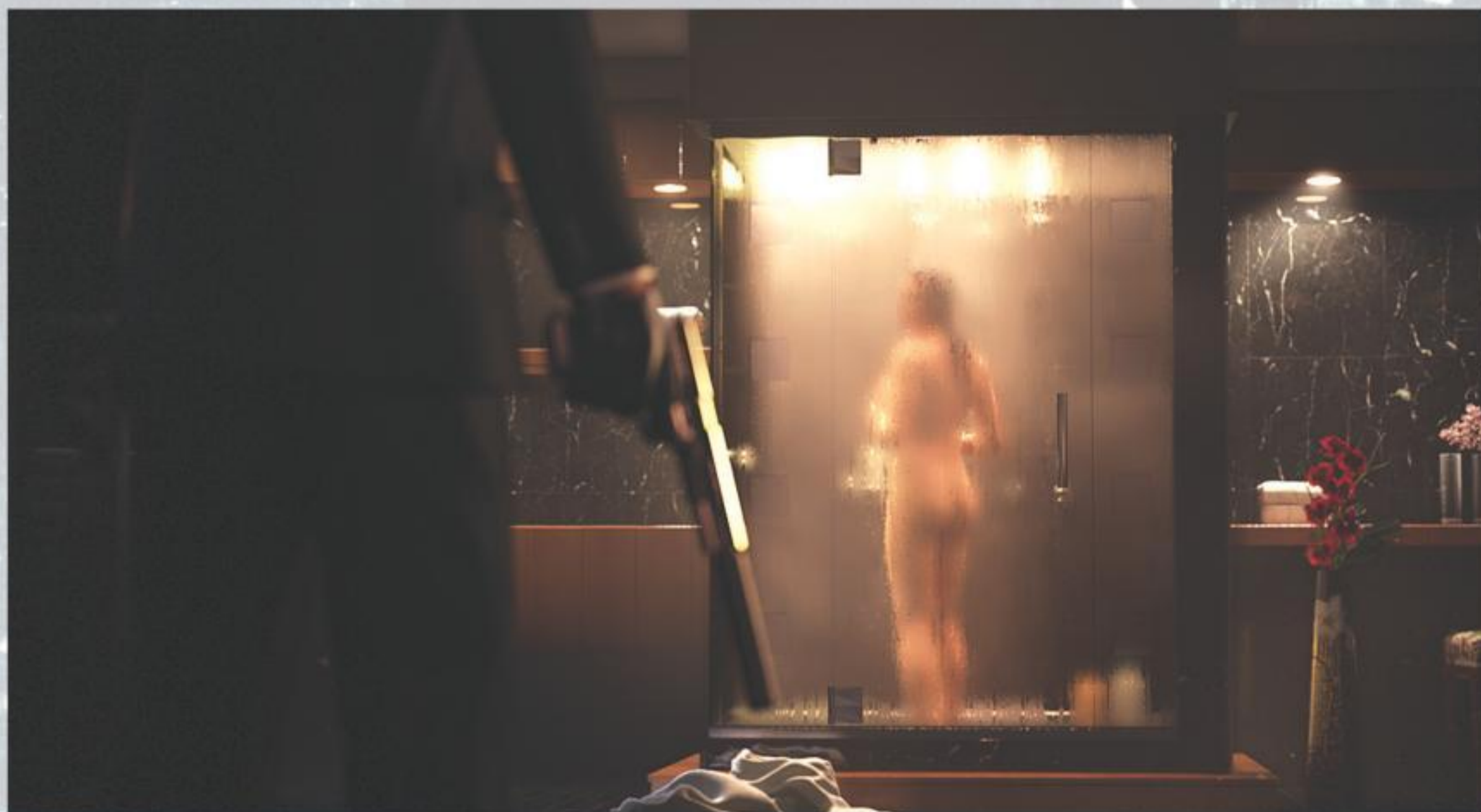
Офис IO Interactive — просторное четырехэтажное здание неподалеку от центрального вокзала Копенгагена. Здесь есть своя кухня и столовая (в праздничные дни на полдник — молоко с печеньем), отдельный сайт, посвященный правилам парковки, и эпический вид на реку, которая на поверку оказывается Балтийским морем. Улыбчивая пожилая

секретарша решает лично прокатить меня на лифте до верхнего этажа: «Значит, последний раз у нас полтора года назад были? Ну, с тех пор тут мало что изменилось, разве что кое-кто столы поменял».

На самом деле в IO произошла куда более важная перемена. Если в прошлый раз в ответ на вопрос: «Как там новый Hitman?» — можно было добить-

ся разве что неопределенного мычания, то сегодня Сорок Седьмой — везде. Он нависает громадой с пятнадцатиметровых постеров с E3 2006, его лысина угадывается в развешанных на доске скетчах. Он шевелит рукой с экрана на третьем этаже, ломает кому-то шею на одном из мониторов на четвертом. В дюжине комнат десятки людей (над игрой работает около восьмидесяти че-

ловек) одновременно препарируют тот самый демоуровень, который в июне показали всему миру на E3, — зрелище, надо сказать, завораживающее. Ростовые статуи Кейна и Линча в это время как будто даже съеживаются и становятся незаметными (хотя и стоят у самого входа). Сорок Седьмой вернулся, и находиться в офисе IO Interactive в дни его триумфа особенно приятно.





Разработчики не спешат озвучивать список локаций и предпочитают показывать чикагские чердаки, но на рисунках со скетчами нам удалось увидеть некий особняк на высоком утесе над морем.

Они написали убийство

Для самых юных наших читателей — традиционная историческая справка. Серии Hitman в этом году исполнилось одиннадцать лет. Игры этого семейства выглядят как экшены, работают по правилам стелс-симуляторов, но на самом деле идейно они ближе скорее к пазлам. Каждый уровень — изящная головоломка, штучная работа, лабиринт, в центре которого ждут один или несколько отборных негодяев, — их нужно застать врасплох и пришить. Выбор средств и путей к цели каждый раз был богатейший. В Hitman практически не встречалось типовых ситуаций: мы то проникали на садомазо-вечеринку на мясобойне, то под видом клоуна заявлялись на день рождения к сыну криминального авторитета, то минировали оперу с целью уронить хрустальную люстру на голову одному высокопоставленному педофилу. Мы травили негодяев ядами, взрывали бомбами, душили удавками и до смерти морили в парилках элитных саун. При этом в большинстве случаев запросто можно было обойтись старым добрым пистолетом с глушителем, перебить всю охрану и шутки ради пристрелить пару гражданских, но Hitman — это симулятор не громилы-маньяка, а эстетствующего профессионала, поэтому игрока щедро награждали за чисто сделанную работу.

За пять лет, прошедшие с момента выхода последней части Hitman, серия ничуть не постарела — в основном потому, что достойного сменщика так и не появилось. Жанр стелс-экшенов переживает нелегкие вре-

мена, и лучшего времени для нового выхода Сорок Седьмого, пожалуй, не придумаешь. И он вернулся, словно Карлсон — через окно. Шумно разбив стекло, лысый детина со штрихкодом на затылке вваливается в некую библиотеку. Тут же выясняются первые подробности: Сорок Седьмой находится в Чикаго, за ним охотится полиция, так что из оцепленного здания срочно надо выбираться. Соответственно, в данном конкретном случае структура миссии отличается от традиционной: возможности обстоятельно изучить обстановку нет, нужно так или иначе добраться до конечной точки уровня, импровизируя по пути. Таких уровней в Hitman: Absolution будет еще как минимум несколько, но утверждается, что они будут мирно сосуществовать с традиционными миссиями-головоломками. В известном смысле такие «полулинейные» фрагменты игры похожи на серию уровней в джунглях из са-

мой первой игры, где Хитмэн забывал про все свои хитрости и гаджеты, брал в руки шестиствольный пулемет и шел убивать усатого наркобарона. Отличие от тех, довольно неудачных, экшен-зарисовок в том, что в этот раз грубая сила — всего лишь один из вариантов прохождения, притом не самый выгодный и удобный.

Дорога в ад

Хотя маршрут киллера и прописан заранее, на пути встречаются десятки ситуаций, в которых у игрока будет возможность выбора: скажем, если вам навстречу идет патрульный, его можно либо до смерти избить, либо схорониться на удачно подвернувшемся карнизе. Другого полицейского можно отвлечь с поста при помощи диверсии в распределительном щитке, избежав таким образом ненужного кровопролития. В дополнение к этому, на пути Сорок

Седьмого попадает масса интересных предметов одноразового использования — электропровода, гипсовые бюсты и прочий строительный мусор. Все они прекрасно подходят для нейтрализации противника и волшебным образом попадают под руку за пять метров до очередного потенциального убийства. Сложных моральных дилемм в Hitman не бывает, и выбор обычно сводится к простому «убить — не убить».

Конечно, никто не запрещает начать кровавую резню с первых же секунд уровня, но делать этого, как и раньше, не рекомендуется: игра бдительно следит за вашими действиями и награждает тех, кто хорошо себя вел и не убивал всех подряд (а в идеале — еще и ни разу не снимал стильный костюм с красным галстуком). Как именно будет выглядеть подсчет статистики, пока не сообщается. Известно только, что убежища на этот раз не будет, как и интерактивных газет из Blood Money: по словам разработчиков, эта система отняла у них массу денег, времени и сил, притом что многие игроки ее даже не заметили.

Лики смерти

Другой важный повод действовать скрытно и не высываться — обновленный искусственный интеллект, идущий в комплекте с новым движком Glacier 2. Основная идея в том, что во время открытой конфронтации противники ведут себя не как кучка обособленных индивидов, а как слаженная группа, — учитывая, что врагами Сорок Седьмого в основном выступают организованные структуры вроде преступных картелей и поли-

«Удар дзюдо» выглядит зрелишно, но куда интереснее разглядывать все эти лампы, кусты ананасы и статуи Будды — такую проработку интерьеров сегодня мало где встретишь.



Если бы под рукой не оказалось дубинки, Сорок Седьмой мог бы свернуть копу шею хоть голыми руками. Или насмерть оглоушить бюстиком Сократа.



ции, это вполне логично: там людей учат работать сообща. При этом каждый противник самостоятельно оценивает обстановку и подмечает особенности интерьера, а специальный скрипт учитывает это и координирует действия всей группы.

Такая технология вроде бы дает AI существенное преимущество перед игроком, но это компенсируется тем, что область слышимости у врагов ограничена, поэтому, если вы затеете перестрелку с двумя отбившимися от общей стаи подранками, велика вероятность, что Хитмэн разделается с ними без шума и пыли. Аналогичным образом, кстати, можно избавляться от свидетелей в том случае, если вы замаскировались и неосторожными действиями скомпрометировали себя, — раньше в случае демаскировки на горе-киллера ополчались все держиморды на уровне, а теперь есть возможность восстановить статус-кво.

В дополнение к этому, в Absolution у вражеского AI появится новый уровень тревоги. Если раньше охрана либо знала, либо не знала Хитмэна в лицо, то теперь может случиться такое, когда Сорок Седьмой уже каким-то образом отмечен (например, оставил на видном месте труп с красноречивой дырой в затылке), но еще не дал себя обнаружить. В этом случае его оппоненты переходят на повышенный уровень бдительности и формируют поисково-карательные отряды, которые начинают прочесывать местность.

Убить пересмешника

Тем временем в демоуровне для героя наступил момент ис-

тины — он вплотную подобрался к лестнице, ведущей на крышу, но, на беду, единственный путь преградило некстати прибывшее полицейское подкрепление. Дальше последовала короткая яростная сцена, в которой мы выяснили следующее. Во-первых, в игре предусмотрены рукопашные бои с применением quick time events. Во-вторых, врагам можно со смачным хрустом ломать шеи при помощи полицейской дубинки (этот элемент разработчики вставили в игру буквально в тот момент, когда группа журналистов поднималась по лестнице на четвертый этаж). В-третьих, врагов можно брать в заложники: в нашем случае досталось новичку-полицейскому, который тут же начал просить пощады и обращаться к коллегам с оправдательными речами («Честное слово, сержант, я не нарочно!»). Все завершилось перестрелкой с хаотической стрельбой (пули

свистят зловеще, но разрушаемости в игре не обещают, поэтому спрятаться от них можно почти где угодно), решительным бегством по лестнице и одной люстрой, упавшей на голову несколькими особенно старательным полицейским.

А вот после того, как Сорок Седьмой все-таки выбрался на крышу, случилась пятиминутка не то *Mirror's Edge*, не то *Gears of War*: на него самым подлым образом напал вертолет, от которого на протяжении полутора минут пришлось убежать по каким-то чердакам. В это время камера боязливо прижималась к плечу Хитмэна, а с антресолей на голову падали бесконечные коробки и щепки. Как объяснили разработчики, экшен-вставками вроде этой они планируют разбавить относительно размеренный геймплей остальной игры и дать пользователю возможность отдохнуть мозгом.

Вообще, во время презентации фраза «мы хотим сделать игру менее требовательной к игроку» прозвучала несколько раз — в этом смысле IO Interactive проделали большую работу. Среди прочих изменений нельзя не отметить мини-карту, но самое заметное нововведение — это «пачье чутье» Хитмэна, которое отдаленно напоминает все тот же *Mirror's Edge* или «режим детектива» из *Batman: Arkham Asylum*. По нажатию специальной кнопки экран окрашивается в серо-оранжевые цвета, сквозь стены проступают силуэты находящихся за ними людей, активные объекты подсвечиваются, и даже становится виден путь следования ближайших к вам патрульных. Все это, конечно, немного не соответствует стилю игры: из нее пропадает вызов, неперенный элемент риска, который был одним из стержневых элементов каждой части *Hitman*. Однако авторы тут же оговариваются, что для пуристов будет сделан отдельный уровень сложности, в котором всего этого богомерзизия (включая мини-карту) не будет.

Мне знаком ваш портрет

Наконец, в финальной части демо IO продемонстрировали еще два важных элемента: традиционно великолепный артдирекшн и систему маскировки. Переодевшись в форму свежезадушенного копа, Сорок Седьмой врывается в чью-то квартиру... и оказывается в убежище хиппи, среди жизнерадостно светящихся лава-ламп и буйнорастущих кустов конопли. Спина к нему стоят двое молодых людей в состоянии наркотического опьянения и обсуждают все тот же вертолет, шарящий лу-



В нашем случае во время этой лифтовой сцены Хитмэн был одет как полицейский, а пожилой мужчина справа восхищался его мужеством и отвагой. Что он говорит ему сейчас — можно только гадать.



В такие минуты Hitman просто не узнать, но разработчики клянутся, что это всего лишь исключение из правил. Доказательства, однако, предъявлять не спешат.

чом прожектора по окнам: «О боже, легавые! Нас всех посадят», — верещит один. «Расслабься, — может, они просто прилетели отвиснуть», — заплетаящимся языком отвечает второй. В это время третье дитя цветов в мятой майке хватается за один из нескольких десятков кустов и истерически пытается его спрятать — с юмором и вниманием к деталям у датчан всегда был порядок, и даже в целом слабый Kane & Lynch 2 в этом смысле обставлял большинство конкурентов.

Забив конопляным бонгом ворвавшихся в квартиру представителей власти («Вау, полицейская жестокость!») — комментиру-

ет сцену сидящий на диване укорок), переодетый киллер выходит на лестничную клетку и спускается на цокольный этаж, где его встречает целый наряд фараонов. Кто-то тут же признает в лысом самозванце коллегу, а на экране в этот момент появляется все расширяющийся серый полукруг — так игра обозначает степень риска быть узнанным. Когда окружающие начинают всматриваться Хитмэну в лицо, тот по возможности старается прикрыть его рукой, а время в этот момент слегка замедляется — то есть система узнавания в основе своей осталась такой же, как и пять лет назад, но явно прибавила в деталях.



Покинув здание, Сорок Седьмой растворяется в толпе прохожих — и мы понимаем, что сюрпризы еще не кончились. Разработчики пообещали новый, особенный геймплей в условиях массового скопления людей, но приводить конкретные примеры пока отказались — возможно, у них получится то, что обещали Ubisoft на ранних стадиях разработки Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction.

...А может, будет что-то совсем другое. Если вы читаете наш журнал не впервые, то на-

верняка знаете, что на этапе анонса все без исключения разработчики ведут себя как кокетливые старшеклассницы на первом свидании: строят глазки и загадочно на что-то намекают, но не говорят ничего конкретного. Люди из ИО с удовольствием хвастаются движком и рассказывают про новую систему работы со звуком, на разработку которой ушло два года (все для того, чтобы дизайнер мог включать произвольную музыку в ответ на произвольное действие игрока), но как только им задаешь прямой вопрос про сюжет, геймплей и все такое прочее — они выжидающе смотрят на продюсера, который почти всегда уклончиво бросает что-то вроде: «Пока мы не готовы об этом говорить».

Общая картинка, кажется, уже ясна: Absolution — это прежний Hitman, подтянутый до современного технологического уровня и дополненный некоторыми нестандартными миссиями и игровыми элементами, чтобы игрок не скучал и лишней раз не перегружал голову. И это вполне справедливый расклад: после пятилетнего перерыва нам нужен именно такой Хитмэн. Главное, чтобы разработчики успели выпустить игру в 2012-м, — тогда перспектива вероятного конца света покажется нам чуть менее мрачной. ■





СТАРКРАФТ

ДИКИЕ СТАИ

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ГОСТИ К BLIZZARD, ЧТОБЫ УВИДЕТЬ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ RTS ПРОШЛОГО ГОДА

ЖАНР

СТРАТЕГИЯ
В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

ИЗДАТЕЛЬ

BLIZZARD

РАЗРАБОТЧИК

BLIZZARD

ПЛАТФОРМА:

PC

ДАТА ВЫХОДА

2012 ГОД

САЙТ ИГРЫ

EU.BATTLE.NET/
SC2/RU/GAME/
HEART-OF-THE-
SWARM-PREVIEW/

ЧТО: StarCraft 2: Heart of the Swarm

ГДЕ: Ирвайн, Калифорния. Кампус Blizzard Entertainment

Максим Еремеев

«Ты у них раньше бывал?» — спрашивает португальский коллега по пути из отеля в центральный офис Blizzard, расположенный в небольшом городке Ирвайн, что в Калифорнии. Приходится признать, что — нет, впервые. До этого только Blizz-Cop. Португалец кивает и с абсолютно каменным лицом объясняет: «У них там капец что такое! Не офис, а целый кампус».

Это действительно так. В Ирвайне (про который нам чуть позже расскажут, что им всем якобы владеет частная компания, поэтому даже вместо полицейских на улицах — сотрудники службы безопасности) вообще мало достопримечательностей. Большой

торговый центр под открытым небом, офис Canon, какие-то студенческие общежития. И Blizzard, поселившаяся в трех просторных корпусах со спортзалом, площадкой для пляжного волейбола, небольшим музеем и собственным кинотеатром на пару дюжин мест.

В сердце стаи

Именно здесь, в небольшом зальчике на первом этаже одного из корпусов, начинается наше знакомство со StarCraft 2: Heart of the Swarm. «Мы специально стараемся вытащить игрока за шкуру из зоны комфорта. Бросить ему новый вызов. Предложить миссии, которые будут не просто дра-

кой против искусственного интеллекта, а органичной частью сюжета», — рассказывает Дастин Брудер, геймдиректор проекта. Сегодня для авторов StarCraft 2 сюжет — главная надежда и опора, потому что речь идет о Heart of the Swarm, чья главная задача — рассказать нам, что случилось после того, как Джим Рейнор спас вновь обретшую человеческий облик Сару Керриган, бывшую Королеву Клинок и повелительницу зергов — самой опасной расы в галактике. Это самый настоящий бенефис Сары: разработчики настолько увлечены подтянутой блондинкой, что даже на вопрос, будут ли в новой игре миссии за других персонажей и даже другие

расы, как в первой части — Wings of Liberty, — рассеянно улыбаются и отвечают что-нибудь вроде «мы, конечно, об этом подумаем, но пока у нас такая миссия запланирована всего одна».

В финале предыдущей части Сара Керриган предстала перед нами в облике человека — крайне нехарактерном, поскольку давным-давно превратилась в зерга и правила легионами кровожадных тварей как полноправная королева. В пресс-демо, состоящем из двух миссий, которое Blizzard показывает журналистам, Сара по-прежнему выглядит как вполне обычный человек, но, как формулирует это сам Дастин, «пытается разбудить внутреннего зерга».



Бейлинги в действии. Особенно эффективны они против здания. Бабах — и нет гнезда.



У Керриган, как и у Рейнора, есть собственная база, где можно пообщаться с советниками и перевести дух.

В ПРЕДЫДУЩЕЙ СЕРИИ

ГОД — СЕРЬЕЗНЫЙ СРОК, ПОЭТОМУ ОЧЕНЬ МОЖЕТ БЫТЬ, ЧТО МНОГИЕ НАШИ ЧИТАТЕЛИ ПОЗАБЫЛИ, О ЧЕМ ШЛА РЕЧЬ В STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY. ИМ ПОСВЯЩАЕТСЯ.



После кровопролитной войны на два фронта — с ордой зергов и армией высокодуховных инопланетян-самураев протоссов, земные колонисты в секторе Копрулу наконец зажили в относительно покое. Конечно, где-то под боком ждала своего часа Сара Керриган, знаменитая Королева Клинок (бывший человеческий спецназовец, превращенный в зерга), да и протоссы явно не дремали, но все же сектор объединился под властью вчерашнего повстанца Арк-

туруса Менгска, ставшего императором. Правда, правителем Менгск оказался нелепо кудышным — авторитарным, помешанным на власти. Да и в прошлом его таилось множество неприятных секретов.

Одним из главных противников Менгска стал его бывший соратник шериф Джим Рейнор, возглавивший группировку «Рейдеры Рейнора». Собственно, вся Wings of Liberty была посвящена борьбе Рейнора с императором и поискам Керриган, которой, как выясняется, суж-

дено было спасти все живое в галактике от вымирания.

Вдоволь постранствовал по Вселенной, победив не в одной битве и собрав таинственный артефакт древней расы Ксел-Нара, Рейнор наконец достигал логова Керриган, где обнаруживал ее уже в облике человека — таково, оказывается, было благотворное воздействие артефакта.

Ну а что именно случилось дальше, нам станет известно лишь после релиза Heart of the Swarm.

Королева говорит

Правда, далеко не все зерги готовы принять королеву-урода, поэтому формально обе миссии посвящены усмирению мятежных маток на двух разных планетах — ядовитом Чаре и скованном вечной зимой Калдире. Сперва кажется, что задания очень похожи, но скоро выясняется, что это совсем не так. В Blizzard верны себе и отлично понимают, что в Wings of Liberty нащупали правильный темп. Как и предыдущая игра, Heart of the Swarm постоянно подбрасывает игроку какие-то новые ситуации, заставляет двигаться, не сидеть на месте, как можно чаще выбираться из скорлупы и отправляться на поиски приключений.

Миссия на Чаре вся посвящена этому. Керриган здесь противостоит матка по имени За-Гара, сама

желающая стать королевой. Вопрос, кому в результате достанется власть над ненасытной ордой, решается очень просто: по карте разбросаны зергские яйца. Кто раньше наберет сотню, тот и победил. Помимо За-Гары, вы наткнетесь еще и на стаи диких зергов, потерявших начальство и сошедших с ума, так что скучать не приходится ни минуты. Помимо обычных яиц, попадаются и особые — в них спрятаны особые юниты, бейнлинги. Это зерги-камикадзе, которые таранят врага, взрываются и обливают всех противников в округе концентрированным кислотным дождем. Многие яйца бейнлингов спрятаны рядом с базами диких зергов, поэтому добывать их рискованно, но если все же исхитриться и собрать полный набор — игра отечески хлопает вас по плечу и по завершении миссии выдаст бонус к

характеристикам главной героини. Таких необязательных заданий, требующих от игрока некоторого дополнительного напряжения, в Heart of the Swarm не меньше, а то и больше, чем в Wings of Liberty.

Do the evolution

Как и RPG-элементов. Тут «Сердце стаи» точно впереди. В-первых, у самой Керриган есть сразу четыре набора способностей, которые открываются по мере прохождения и прокачки характеристик. Прессе продемонстрировали только два из них — один называется Spec Ops и наделяет Сару псионическими способностями, другой — Corruption. Выбрав его, игрок получает в свое распоряжение специальные приемы, рассчитанные на взаимодействие с зергами. Один из них, например, мо-

ментально уничтожает выбранного вами врага и производит вместо него двух зерглингов, а другой атакует кислотой по площади.

Во-вторых, развиваются и сами юниты, причем их трансформация подана предельно буквально. Например, немного прокачав зерглинга, вы получите возможность форсировать эволюцию и превратить юнит в нечто совершенно иное. В данном конкретном случае на выбор вам предложат два варианта: невероятно плодовитый свормлинг (из одной личинки появляется три юнита вместо двух) или раптор, способный напрыгивать на врага издалека. Изменяются не только характеристики бойца, но и его внешность, причем — безвозвратно. Как рассказывает Дастин, однажды сделав эволюционный выбор, вы будете пожинать его плоды до самого конца одно-



От одного описания некоторых апгрейдов кружится голова. Зерглинги, вылупляющиеся из личинки в течение одной секунды, — это ли не мечта?



Снежные бури Калдиры замораживают не только войска, но и здания, и защитные турели противостоящих вам протоссов.

Практически каждая миссия будет представлять новый юнит. Тут это, например, тараканы — особая разновидность дальнобойных зергов.



пользовательской кампании. А вот в мультиплеере ничего подобного не будет. В Blizzard не хотят без лишней нужды копаться в проверенной механике. По их словам, нужно, чтобы у каждого игрока было четкое представление, что происходит на поле боя и на что способен каждый вражеский юнит, а излишнее умножение существ разрушит этот хрупкий баланс и заставит виртуальных генералов тратить драгоценные секунды на то, чтобы вспомнить, чем замечательна именно эта разновидность противника. Тем более что ни у одной из двух оставшихся рас StarCraft — людей и протоссов — ничего подобного нет в принципе.

Ассимиляция

Действие второй миссии разворачивается на планете Колдир («Самая холодная планета сектора Копрулу», — подсказывает игра на

экране загрузки). Холод — не просто повод покрасить карту в белый цвет. Это еще и геймплейная механика. Периодически ветры Колдира приносят снежную бурю, температура воздуха резко понижается, и все войска — ваши и противника — застывают ледяными скульптурами, замороженными до конца шторма. Не подвержены влиянию чудовищного холода только местные виды: например, огромные йети. Тут Blizzard не упускает шанса напомнить о том, кто такие зерги — пожиратели чужой ДНК, мастера ассимилировать достоинства врага и делать их своими собственными. Собрав определенное количество образцов тканей йети, вы получаете возможность включить заветные последовательности в свой собственный генетический код, и вот — уже совсем скоро — ваши подопечные запросто выдерживают даже самую жестокую бурю, полу-

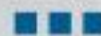
чая очевидное преимущество над противником, вынужденным после каждого сильного порыва ветра играть в «морская фигура замри».

Если бонусы за выполнение дополнительных заданий в каждой миссии влияют в первую очередь на ролевую составляющую, то основная награда предельно конкретна — новые юниты. Heart of the Swarm — игра достаточно линейная, но определенное пространство для маневра у игрока есть: от того, в каком порядке вы проходите миссии, будет напрямую зависеть набор доступных бойцов в последующих заданиях. В сочетании с системой эволюции это должно послужить достаточным поводом для того, чтобы пройти кампанию зергов хотя бы дважды.

Кстати, поменялась и сама структура кампании. Дастин описывает это следующим образом: «Рейнор был повстанцем и наемником. Поэтому для него естествен-

ной была жизнь в дороге. Он мотался от планеты к планете, останавливался там, где было какое-то дело, а затем шел дальше. У Керриган другой образ мыслей и другие задачи. Она свихнулась на том, чтобы уничтожить Арктуруса Менгска — диктатора, управляющего человеческими планетами сектора. Плюс ей нужно отвоевывать влияние внутри сообщества зергов. Так что на планетах, куда она прилетает, у нее есть долгосрочные планы».

В терминах геймплея это означает, что каждая планета будет представлять собой субкампанию из нескольких миссий, объединенных общей сюжетной аркой. Хотя нам дали пройти лишь две первых миссии пары таких мини-кампаний, уже сейчас понятно, что дополнительная структурированность пойдет игре на пользу. Все же StarCraft — это еще и проработанная история, а внимать ей, когда есть четкие сюжетные направляющие, гораздо удобнее.



Heart of the Swarm производит ожидаемо приятное впечатление. Blizzard — мастера вылизывать свои игры до зеркального блеска, поэтому даже пресс-демо нового «Старкрафта» выглядит так, будто прямо сейчас готово отправляться на золото.

Кроме того, это одновременно очень свежая и стопроцентно знакомая игра. Обвинить дизайнеров Blizzard в лени точно нельзя, но изменения в геймплее не затрагивают базовые системы StarCraft, а органично дополняют их.

Результатом абсолютно точно будут довольны все, кому не безразлична судьба сериала, но ничего другого от самой успешной компании в индустрии никто и не ожидал. Blizzard в очередной раз подтверждает свой статус лидера, а мы с нетерпением ждем релиза Heart of the Swarm — судя по всему, решение разделить StarCraft 2 на три независимых игры все же было правильным. ■



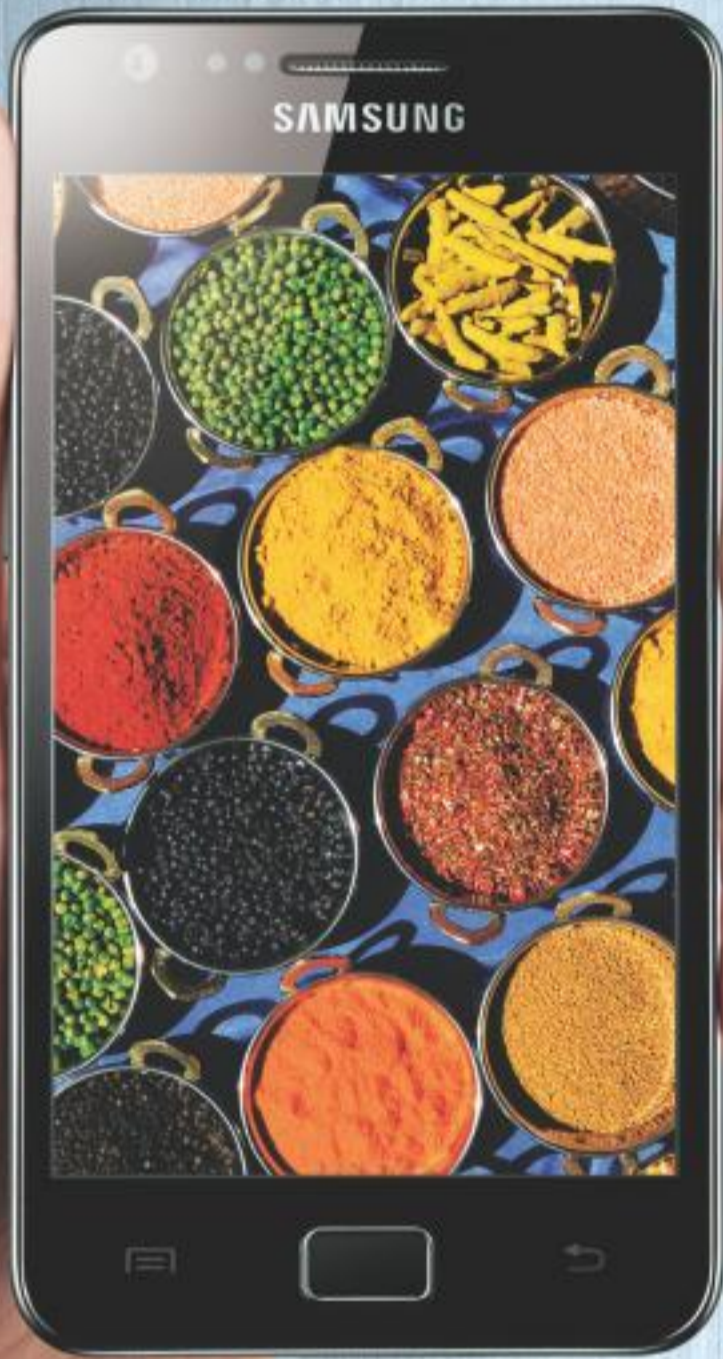
Главная задача первой миссии на Колдире — уничтожить псионические пилоны протоссов и не дать им вызвать подкрепление.



Разработчики говорят, что специально дают игроку возможность переключать между миссиями «профили» Керриган — чтобы игра могла подстраиваться под разные стили прохождения.

SAMSUNG

Samsung GALAXY S II



Яркий

SUPER AMOLED Plus
гарантирует совершенную яркость цветов



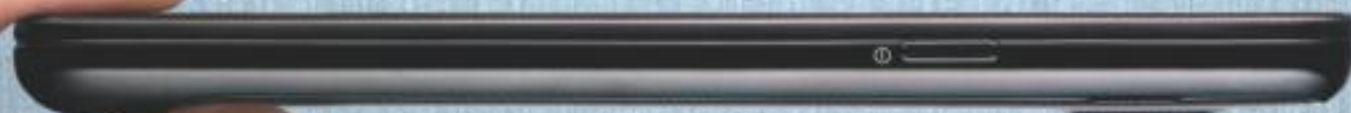
Быстрый

Двухъядерный процессор 1,2 ГГц
задает новый уровень
производительности



Тонкий

Толщина 8,49 мм
определяет уникальный дизайн



Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).
www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.
SUPER AMOLED Plus – сверхяркий экран высокого разрешения. Galaxy – Галактика.

DEAD BLOCK

Игр про зомби сегодня стало так много, что даже шутить на эту тему уже не получается: это все равно что пытаться смеяться над тем, как много в мире китайцев. Со временем найти оригинальный зомби-проект становится все сложнее, и *Dead Block*, пожалуй, один из них: вместо вездесущих вирусов — «дьявольские» звуки рок-н-ролла, вместо пижонов-героев — типичные жители одноэтажной Америки...

0:03



0:03

ROCK AROUND THE CLOCK

Соединенные Штаты, пятидесятые года прошлого века. Где-то по ту сторону государственной границы формируется Варшавский блок, еще дальше — подходит к концу корейский конфликт, а по миру принимается бродить призрак холодной войны. В неназванном американском городке тем временем все спокойно: в быт только-только вошло цветное телевидение, расцветает рок-н-ролл... С последним и вышла загвоздка: как знал любой уважающий себя религиозный фундаменталист середины прошлого века, рок — это инструмент дьявола, поэтому неудивительно, что от его колдовских ритмов мертвые реднеки в клетчатых рубашках встают из могил и требуют плоти.

0:15

НАРОДНЫЕ ГЕРОИ

Противостоять ордам восставших от рок-н-ролла мертвецов будут простые американцы. Знакомьтесь: Джек Фостер, строитель, обладатель каски и усов, Фокси Джонс, девушка — инспектор дорожного движения, а также вечно голодный скаут Майк Бейкон. Ни боевых ветеранов, ни байкеров, ни даже офисных клерков. Известно только, что Фостер лихо орудует табельным молотком, а Фокси — шокером. Чем будет отбиваться пухлый скаут — вопрос открытый.

0:30

СТИЛЬ

Визуальную часть *Dead Block* лучше всего опишет фраза «*Left 4 Dead* встречает *Team Fortress 2*». Иными словами, гипербола во всем: широкие челюсти, квадратные плечи, в случае с дамами — осиные талии. Более того, строитель Джек напоминает старшего брата Инженера из *TF2*, а Майкл Бейкон — юного Пулеметчика (их роднит как минимум трогательная любовь к сэндвичам). Ну а что касается мертвецов, то они выглядят как переселившиеся в трехмерную реальность персонажи *Plants vs. Zombies*.



0:33



0:33

ГОЛОВУ БЕРЕГИ!

Геймплейно, впрочем, игра больше походит на игры жанра tower defense, чем на любой из современных зомби-шутеров. Цель каждого уровня сводится не к путешествию к точке эвакуации, а защите заданной области и содержимого черепных коробок от посягательств голодных трупов. Успех предприятия во многом будет зависеть от грамотно расставленных ловушек и своевременного использования способностей одного из героев: например, Джек может на время тормозить вражеские орды, наспех заколачивая досками окна и дверные проемы.

0:50

КООПЕРАТИВ

Разумеется, подобная игра попросту не могла оказаться без мультиплеерного режима. К сожалению, говорить о нем пока что получается в основном на языке арифметики. Три героя, восемь уровней, а в качестве неизвестных — количество режимов, доступного оружия и видов зомби (тут, мы надеемся, Candygun Games возьмут пример с упомянутого уже Plants vs. Zombies).

0:58

ТАНЦУЙ, ПОКА МОЛОДОЙ!

Если мертвые не любят рок-н-ролл, какая же музыка им нравится? В истории Средневековья известен аллегорический сюжет под названием «пляска смерти»: на гравюрах изображались пляшущие со скелетами люди различных социальных слоев — так художники пытались передать идею бренности человеческого бытия и всеобщего равенства перед лицом смерти. Какая музыка играла во время этих дискотек — неизвестно, зато в знаменитом мультфильме Skeleton Dance Уолта Диснея скелеты на кладбище бодро отплясывали под фокстрот и танцевали фигуры из чарльстона.



0:50



0:58

THE WITCHER 2 (XBOX 360)

Релиз второго «Ведьмака», по ощущениям, очень напоминает выход новой части Call of Duty: много рекламы (Варшава сплошь увешана баннерами с хмурым лицом Геральта), шум в прессе и даже небольшой скандал. Каждое преобразование новой игры поляки преподносят с невероятной помпой — так, на E3 отдельным мероприятием запланирован анонс консольной версии. Нам удалось узнать о нем раньше всех прямо в офисе CD Project.

0:05



0:05

ПРОДВИЖЕНИЕ

Пожалуй, самое яркое событие в рекламной кампании PC-версии «Ведьмака» — выход польского журнала Playboy с Трисс Меригольд на обложке. Подружка Геральта «снялась» в откровенной фотосессии, ее изображения в неглиже — центральный материал номера. По словам продюсера проекта, договориться с Playboy было непросто. До последнего момента вопрос об обложке не был закрыт, что в условиях предрелизного кранча никому не добавляло радости. Две недели художники CD Project трудились над портретами Трисс, полностью выпав из работы над игрой. Но все закончилось удачно. Не удивимся, если именно этот выпуск Playboy вдруг станет самым продаваемым в нынешнем году.

0:13

ДОПОЛНЕНИЯ

Помимо исправленной главы, в новой игре запланировано несколько дополнений, о которых поляки пока не готовы ничего сказать. Интересно, что DLC будут и на PC, — но денег за них CD Project требовать не собирается и будет распространять экипировку, скины персонажей и новые квесты бесплатно.

0:27

РЕАКЦИЯ

Поляки строго следят за отзывами игроков и прессы и оперативно вносят поправки. В консольной версии, вероятно, будет более длинная вступительная часть, в которой подробно объяснят, как пользоваться ловушками и магией. Также выяснилось, что многим не понравился финальный акт — окончание игры должно стать более внятным. А вот управление останется прежним (многие использовали геймпады даже на PC), только Геральт будет реагировать на команды игрока более плавно и своевременно.



0:13



0:27

0:38



0:38

ПЛАТФОРМЫ

Почему игра не вышла на всех платформах одновременно? Дело в том, что CD Project, несмотря на исключительное положение в Европе, все-таки не настолько большая компания. Неудачный опыт портирования первого «Ведьмака» отпугнул поляков от сторонних разработчиков, и теперь они все делают сами. Один за другим, программист за программистом, дизайнер за дизайнером, разработчики постепенно переходят от доводки PC-версии к портированию. Сейчас им, кстати, очень нужны свежие силы.

0:47

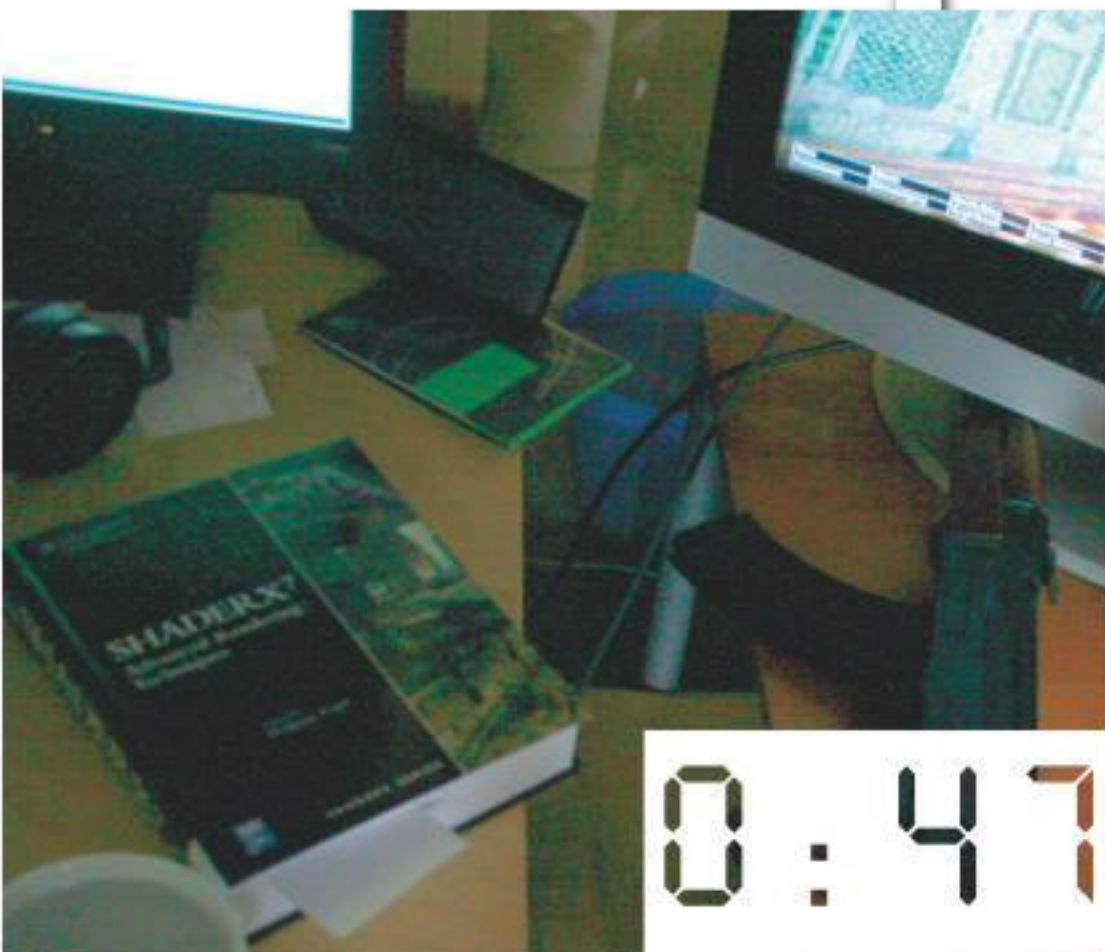
ПОРТ

Главная проблема — низкая мощность Xbox 360. Чтобы добиться стабильных 30 кадров в секунду, но при этом не растерять качество картинки, программисты идут на всевозможные ухищрения. Вон та книга на картинке дает отчетливое представление об объемах предстоящих работ. Вся игра сейчас ровным слоем разложена по компьютерам офиса CD Project, каждый ее кусочек, каждую локацию, каждого персонажа аккуратно разбирают и складывают заново. Ключевая задача — «никаких тормозов и картинка уровня средней PC-конфигурации».

0:56

ПРОДЮСЕР

С не меньшим размахом поляки действуют и по всем остальным вопросам продвижения игры. Так, специально для работы над консольной версией CD Project наняли продюсера из Atari, с которым они познакомились еще во время создания первого «Ведьмака». Тогда Джо представлял интересы издателя, а теперь сам влился в коллектив CD Project. Удаленно работать продюсер не может, нужно участвовать в процессе непосредственно. Именно поэтому Джо, недолго думая, взял и переселился из США в Польшу вместе с семьей. По его словам, проблем с языком у него не возникает ни на работе, ни в быту. Все вокруг понимают английский.



0:47



0:56



ИЗ ПЕРВЫХ РУК В РАЗРАБОТКЕ ЦЕНТР ВНИМАНИЯ РЕЦЕНЗИИ

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

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

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

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

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

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

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

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

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

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

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

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

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

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

- 0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)**
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».
- 3-4 (ПЛОХО)**
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.
- 5 (СРЕДНЕ)**
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.
- 6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)**
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

- Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.
- 7 (ХОРОШО)**
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.
- 8 (ОТЛИЧНО)**
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.
- 9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)**
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.
- 10 (ИДЕАЛ)**
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГ
7,5

ГЕЙМПЛЕЙ 8,0
ГРАФИКА 8,0
ЗВУК И МУЗЫКА 8,0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ 😊

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

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»

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

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

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

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
80%

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

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.



Old Spice

РАЗНЫЙ OLD SPICE ДЛЯ РАЗНОГО ТЕБЯ



ДЛЯ РОМАНТИКА, КОТОРЫЙ
МОЖЕТ УГОВОРИТЬ ДЕВУШКУ
ПРИГОТОВИТЬ ЕМУ ЗАВТРАК
УЖЕ НА ПЕРВОМ СВИДАНИИ

ДЛЯ КЛАССНОГО ПАРНЯ,
ИСТОРИИ КОТОРОГО
ПЕРЕСКАЗЫВАЮТ ДРУЗЬЯМ,
ВЫДАВАЯ ЗА СВОИ

ДЛЯ СУПЕРГЕРОЯ,
КОТОРЫЙ СИЛОЙ
МЫСЛИ МОЖЕТ
ЗАСТАВИТЬ КОТЕНКА
СЛЕЗТЬ С ДЕРЕВА

РАЗНЫЙ OLD SPICE
— для —
РАЗНОГО ТЕБЯ

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Ян Кузовлев

ЖАНР
ЭКШЕН
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИКИ
EIDOS INTERACTIVE
NIXXIES SOFTWARE
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

ДАТА ВЫХОДА
26 АВГУСТА
2011 ГОДА

А ВМЕСТО СЕРДЦА — ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

PS@GROMMIA.RU



Deus Ex: Human Revolution уже сказано, кажется, все, что можно. Дату выхода неоднократно переносили, все это время

разработчики не переставали бомбардировать фанатов скриншотами и роликами — по количеству дорелизной информации игра наверняка побила неофициальный рекорд. Но че-

го уж там: мы так давно не видели качественного Deus Ex, что готовы слушать про него еще и еще. А в этот раз мы к тому же и поиграли в большое пререлизное демо, подробности знакомства с которым вы можете увидеть ниже.

заложников попросту убьют еще до того, как вы к ним доберетесь. Стыдно будет не только перед начальством или семьями погибших — ответственный за системы безопасности не упустит случая зло подколоть Адама и попросит в следующий раз посещать правильный клозет.

Преступное бездействие

Со времен нашего первого превью **Eidos**, как школьник — стих перед уроком, повторяют одну и ту же мантру: выбор и последствия. Беда в том, что те же самые слова за этот год успели не только произнести, но и доказать на деле первый **Dragon Age** и особенно второй «Ведьмак». Неоднозначные решения в современных играх — норма.

Этот и многие другие примеры не только насыщают привычную RPG-схему. В некотором смысле они меняют представление об интерактивности. До сегодняшнего дня главным способом взаимодействия с миром в играх был и остается выстрел, в лучшем случае — брошенная невпопад реплика в диалоге. Все, что вы можете сделать с окружающей вас игровой действительностью, — это разрядить в нее пару обойм, а потом полюбоваться на результат. В Deus Ex все иначе. Не только ваши слова, не только ваши поступки и осознанные решения меняют все вокруг. Этот мир устроен настолько тонко, что даже ваше бездействие может все изменить.

Трудно поверить, но в Deus Ex: Human Revolution моральный выбор реализован еще на более высоком, еще более провокационном уровне. Так, здесь можно практически в прямом смысле спустить в унитаз чью-то жизнь. Задача одной из пройденных нами миссий — спасти заложников. Вы можете мгновенно приступить к выполнению, а можете, в лучших традициях ролевых игр старой школы, детально исследовать локацию в поисках секретов и полезной информации. Если задержаться и подслушать разговор случайных женщин в уборной, то

Нейронно-лингвистическое программирование

Нагрузив игрока такой ответственностью, разработчики предлагают достойный арсенал для принятия решений. Так, для диалогов предусмотр-



Попасть в такую перестрелку — верх неосмотрительности. Даже со всеми модификациями и имплантами Дженсен не сможет выстоять против толпы хорошо вооруженных противников.



Главное применение физики — возможность выстроить башню из ящиков, а потом куда-нибудь по ней залезть. Дань уважения оригинальной игре, не иначе.



В комиксе «Призрак в доспехе» очень доходчиво объясняли вред частичного протезирования...



...искусственная рука и правда может пробивать стены, вот только без искусственного плечевого сустава от нее будет мало толка. Замените плечи — повисится нагрузка на позвоночник...

рен специальный имплантат под названием «Социальный корректор».

Запудривание мозгов — своеобразная мини-игра, которая идет параллельно с содержанием беседы. Убедить можно тремя видами фраз, причем, как в каком-нибудь **Mass Effect**, упор сделан на эмоциональный посыл реплики. Приходится постоянно следить за реакцией собеседника, его мимикой и жестами. Если ситуация выходит из-под контроля и ваш оппонент начинает истерить, то наверняка стоит воззвать к его здравому смыслу. Особо самоуверенных можно унижить, а на нервничающих и настороженных собеседников нужно как следует надавить. Так, например, запуганный начальством дежурный из полицейского участка будет злиться, стоит только Адаму его пожалеть или унижить, но непременно послушается, если заговорить с ним агрессивно. Заветный имплантат не станет выбирать за вас правильные фразы или открывать новые реплики, а всего лишь покажет, какие эмоции возникают у человека во время диалога, — право выбора всегда остается за игроком.

В недалеком будущем

Ну и, наконец, пройдя демоверсию, мы смогли сложить воедино картинку из всех предыдущих уровней, ранее показанных прессе. В центре сюжета — новейший имплантат под названием «Тайфун». Во время атаки на компанию, где разрабатывается эта биомодификация, главный герой, Адам Дженсен, получает смертельные ранения. Коллеги Адама (даром что



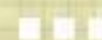
...автор комикса предлагал «простой» выход из такой ситуации — полное протезирование, замена всего тела. Дженсену — на заметку.

главные на свете специалисты по протезированию) буквально собирают его заново. Стоит ли говорить, что и «Тайфун» со временем тоже окажется вживленным в тело нашего героя — именно благодаря ему Дженсен сможет расстреливать врагов шрапнелью, вылетающей прямо из его тела.

История подается в захватывающей детективной манере: мы собираем улики, идем по следу террористов. Сюжетные нити демоверсии ведут к правительству США, но уже понятно, что нас вновь ждет глобальный заговор — билд оборвался на том, что герой собрался лететь в Шанхай.

Отдельно стоит отметить работу над деталями. В описанном выше примере с погибшими заложниками мы отвлеклись отнюдь не только на разговоры в уборной. Дизайнеры оставили массу сюрпризов и фанатам оригинального Deus Ex, и вообще всем любите-

телям игр. На стене у одного из персонажей висит постер **Final Fantasy XXVII** (не забывайте, что Human Revolution издадут японцы из **Square Enix**). Из новостей можно узнать, что компания Боба Пэйджа, главного злодея из Deus Ex, производит кофемолки. Прохожие на улицах неуютного и грязного Детройта ворчат по поводу внезапного загрязнения атмосферы: «А ведь в 2011-м все начиналось вполне невинно». Из таких зарисовок складывается правдоподобная картина — 2027 год выглядит более чем убедительно.



Уникальность Deus Ex: Human Revolution даже не в возможности выбора с далеко идущими последствиями, а в том, как этот выбор достигается. Если «Ведьмак» и прочие современные RPG предлагают схему «получи зада-

ние, одолей десяток-другой врагов, послушай диалог и сделай выбор», то в Deus Ex: Human Revolution вы выбираете и стратегию, и тактику, а мир настолько хрупок, что все ваши решения мгновенно меняют его. Human Revolution — это концентрированный Deus Ex, Deus Ex в превосходной степени. Поклонники серии сейчас могут беспокоиться разве что из-за музыки — знаменитый трек Алекса Брендона в меню больше не играет. ■

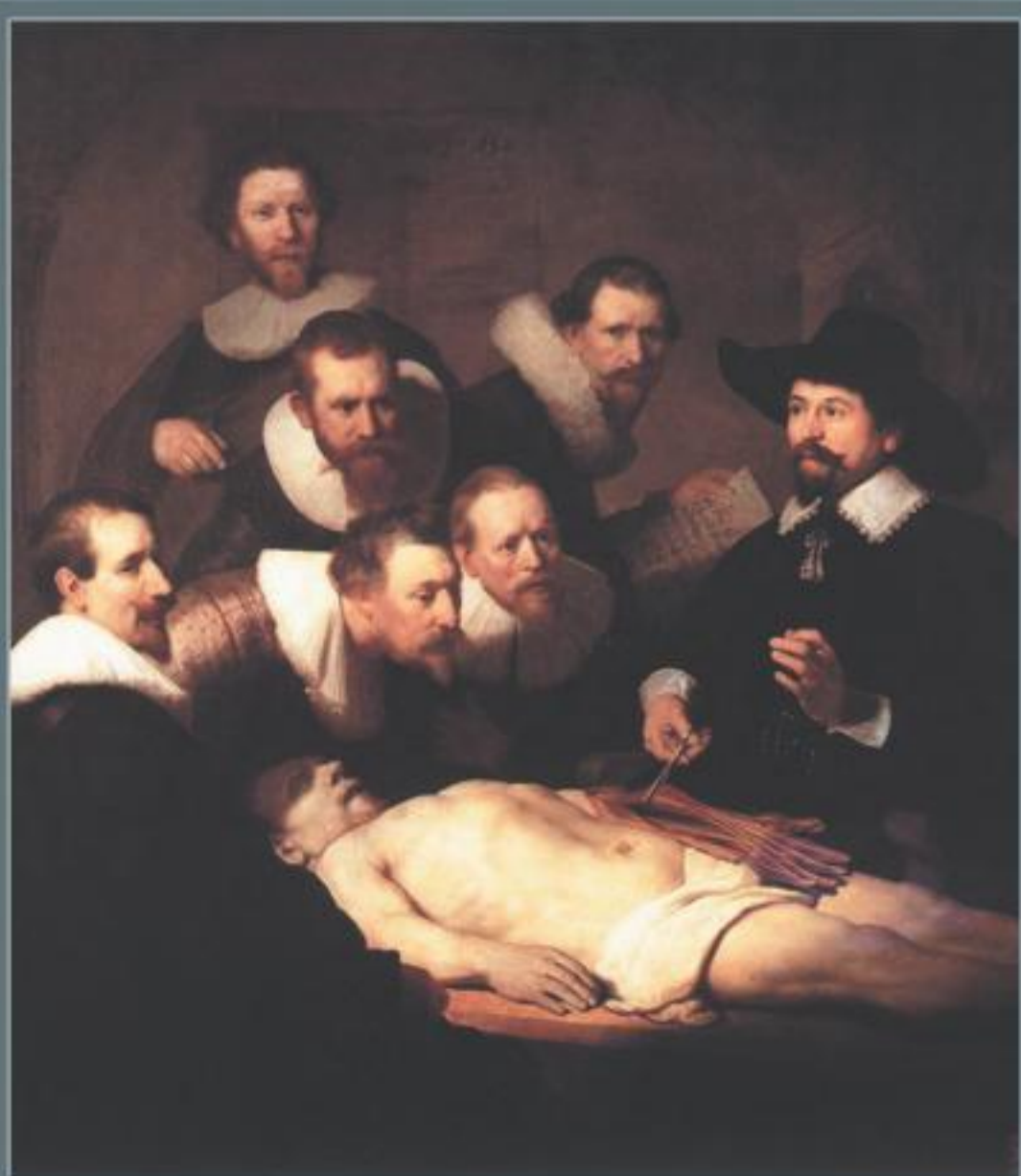
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Вплотную подобраться к релизу, новый Deus Ex играет новыми красками: это и увлекательный детектив, и жестокая ролевая игра, и, кажется, самая достоверная реконструкция кибербудущего, которая только была в компьютерной игре.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **90%**

ВАЛЛ-И ИЗ ВАЛЛИ

DEUS EX В ПОВСЕДНЕВНОСТИ. ЧТО ИЗ АРСЕНАЛА АДАМА ДЖЕНСЕНА МОЖНО УВИДЕТЬ УЖЕ СЕГОДНЯ, О ЧЕМ — ПОЧИТАТЬ, А ЧТО — ВЖИВИТЬ СЕБЕ ПОД КОЖУ



Философия

Общеизвестно, что серия Deus Ex активно использует идеи трансгуманизма — рационального мировоззрения, приверженцы которого уверены, что человечество с помощью передовых технологий не только может, но и должно победить страдания, старение и смерть. А для этого нужно усиливать физические, умственные и психические возможности людей.

Как философская концепция трансгуманизм получил распространение в середине прошлого века, а как осознанное движение — совсем недавно, в 1998-м, когда была создана Всемирная ассоциация трансгуманистов.

Но на самом деле люди давно задумывались о проблеме «ремонта» и модернизации собственного тела. Первая попытка сделать механическое сердце была предпринята еще в 1812 году. В том же XIX веке знаменитый русский изобретатель Семен Корсаков впервые заговорил о том, что возможности человеческого мозга и разума можно усиливать, разрабатывая особые научные методы и специальные устройства. Именно его, а также философов Николая Федорова и Фридриха Ницше можно считать предвестниками трансгуманизма.

XX век с его кровавыми войнами особенно остро поставил вопрос «починки» и совершенствования хрупкого человека. И пока одни ломали голову, как возвращать в строй раненых, потерявших в сражении руку, ногу, зрение или память, другие все-раз обсуждали перспективы создания совершенного солдата.

После Второй мировой, в 1960-м, ученые Манфред Клайнс и Натан Клин впервые использовали термин «киборг». В своей концепции расширения возможностей человека для выживания вне Земли они заявили о необходимости «более близких отношений между человеком и машиной». В итоге киборгами стали называть людей, которые модифицируют себя с помощью различных механических и электронных устройств. Не нужно их путать с андроидами — роботами, похожими на человека.

Где-то с 70-х годов прошлого века идея кибернизации человечества плотно завладела умами многих ученых, писателей, сценаристов и даже практикующих врачей. Давайте вспомним яркие примеры воплощения таких идей.



Научная фантастика

Еще в 1972 году Мартин Кайдин написал роман «Киборг», где описал историю человека, которому заменили поврежденные органы на механические приборы. Через год по роману сняли телевизионный сериал «Шестимиллионный человек». Айзек Азимов в рассказе «Двухсотлетний человек» описывал андроида, то есть робота, который, наоборот, модифицировал себя с помощью биологических компонентов. Очень много писал о киборгах именитый писатель Брюс Стерлинг, один из создателей киберпанка, соавтор Уильяма Гибсона. Именно Стерлинг придумал Омаров — особых киборгов, которые были созданы благодаря интеграции человека с автономным скафандром, который невозможно снять (омары, напомним, фигурировали в Deus Ex: Invisible War). В 1996 году в романе «Рибофанк» Пола Ди Филиппо описывались трансгены — генетически модифицированные люди. У Стерлинга между сторонниками механических и генетических модификаций разворачиваются настоящие войны.



Кино

В 1984 году первая часть «Терминатора» значительно популяризировала термин «киборг», но там как раз произошла подмена понятий: терминатор, сыгранный Арнольдом Шварценеггером, был андроидом, а не киборгом — то есть роботом, похожим на человека.

Андройды (они же репликанты) фигурировали и в выпущенном за два года до этого культовом фильме Ридли Скотта «Бегущий по лезвию бритвы». А вот в не менее легендарной картине «Робот-полицейский», вышедшей в 1987-м, мы увидели чистого киборга. Главный герой, полицейский Мерфи, убитый бандитами, был возвращен к жизни именно как личность, сохраняющая свое человеческое начало, но модифицированная искусственными устройствами. От человека у него, правда, остался только мозг, но этого было достаточно, чтобы испытывать человеческие эмоции, дружить с напарниками и даже вспоминать свое прошлое.

Примерно таким же киборгом была и Мотоко Кусанаги, главная героиня культовой аниме-сери «Призрак в доспехах». У нее тоже от человека остался только мозг, помещенный в защитную оболочку. Ее напарник Бато киборг на 20% — у него, например, искусственная рука и искусственные глаза со встроенной инфракрасной сенсорикой. К слову, искусственная кибернетическая рука была еще у Люка Скайуокера: оригинал ему отрубил собственный отец, Дарт Вейдер, в одной из сцен «Звездных войн».



Жизнь

Пока остальные снимают и пишут, другие воплощают идеи кибернизации в жизнь. Сегодня уже активно используются технологии, позволяющие заменять ампутированные руки или ноги на бионические манипуляторы, которые по функциональности мало отличаются от настоящих органов. Например, существуют киберруки (одна из последних разработок — BeBionic), которые позволяют сжимать и разжимать ладони, умеют вращаться вокруг своей оси и могут работать без всяких проводов. Можно даже запрограммировать силу сжатия пальцев, чтобы обладатель такой киберруки запросто сжимал жестяную банку, но при этом, скажем, не раздавил куриное яйцо.

Сегодня врачи уже научились монтировать прямо в глаз электронные протезы, частично восстанавливающие зрение (уже в 2013-м ожидается массовое внедрение бионических глаз от консорциума Bionic Vision Australia), создают чипы, способные частично заменить гиппокамп (часть мозга, ответственную за переход кратковременной памяти в долговременную и за ориентацию в пространстве). А сотрудникам немецкого Института биохимии имени Макса Планка даже удалось совместить живые клетки головного мозга с полупроводниковым чипом. На сегодняшний день уже созданы искусственное сердце и искусственный кишечник, искусственная кровь (правда, пока неполнофункциональная), есть прототип искусственной матки, проводятся клинические исследования по созданию искусственных костей, разрабатываются искусственные кровеносные сосуды (уже проводятся успешные опыты на животных). А в 2001 году была создана первая в мире самовосстанавливающаяся искусственная кожа.

Если говорить не о замене утраченных органов и реабилитации инвалидов, а об улучшении возможностей здорового человека, то тут подвижек еще больше. Про всевозможные экзоскелеты, облегчающие работу, мы уже десятки раз писали на страницах «Игромании», сейчас же хочется отметить разработку группы ученых из университета Вашингтона в Сиэтле, которые создали контактные линзы с интегрированным светодиодом, радиоантенной и приемником: они позволят эффективно реализовать «дополненную реальность» без применения очков, а также функцию приближения изображения. Если испытания на кроликах пройдут успешно и начнется массовое внедрение таких линз, то мы в скором будущем получим устройство, транслирующее на нашу сетчатку изображение в HD-формате.

ДАТА ВЫХОДА
2012

ЖАНР
ГЕННО-МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ
ACTIVISION

[ПРОТОТИПЕ 2]

РАЗРАБОТЧИК
RADICAL ENTERTAINMENT

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
PROTOTYPEGAME.COM

РАБОТАЮЩИЙ ПРОТОТИП

КИРИЛЛ ВОЛОШИН

Первый Prototype вышел в то удивительное время, когда каждый второй так и норовил сделать игру с открытой структурой (**Red Faction: Guerrilla**, **inFamous**, **Assassin's Creed 2**, **Just Cause 2** — список можно продолжить), но справиться с ним удавалось единицам, и **Radical Entertainment** не из их числа.

Главным героем Prototype был страшный генетический вирус, перенявший личность некоего доктора Алекса Мер-

сера. Разработчики наделили его почти безграничной силой и выпустили погулять в огромном Нью-Йорке, переполненном монстрами, военными и пугливыми гражданскими. Управляющий им игрок, конечно, повел себя как слон в посудной лавке — порушил все вокруг, так и не поняв зачем. И без того шаблонный сюжет подавался в рваной форме: полуминутные ролики беспардонно прерывались на дозагрузку. Война между людьми и мутан-

тами оказывалась форменной бутафорией, действия игрока никак не влияли на баланс сил. Наконец, весь город на поверку оказывался довольно скверной декорацией — спасибо морально устаревшему движку и ленивым художникам.

В игре был классный антигерой-супермен, но настоящего применения его способностям авторы так и не придумали. К счастью, выпуск не доведенной до ума игры не погубил проект (первая часть все-таки

неплохо продалась), и теперь в неминуемом сиквеле Radical получили шанс исправить собственные ошибки. Судя по нашему интервью с главным дизайнером **Prototype 2** Мэттом Армстронгом, с прототипированием покончено, а новая игра — вполне взрослый, законченный проект.

Опыт Мерсера-Хеллера

В первую очередь разработчики выбрали нового героя, а



В этом году по Нью-Йорку уже прокатился *Crysis 2*, в 2012-м будет *Modern Warfare 3*, а потом еще и *Prototype 2*. Интересно, у кого получится лучше всех?



Как и прежде, композиция игры строится вокруг списка сюжетных персонажей, которых нужно сожрать. Поиски жертв теперь будут оформлены куда более творчески, охота за каждым — отдельная миссия.



Дадут ли нам поиграть за Мерсера, разработчики не уточнили, но такой ход, конечно, напрашивается.

Алекс Мерсер, наше всемогущее альтер эго из первой части, стал главным врагом: «Зараженный вирусом Blacklight, Алекс разнес полгорода, но именно он в финале остановил распространение вируса и устранил ядерную угрозу. С тех пор на протяжении четырнадцати месяцев его никто не видел. В глазах общества он стал таинственным злодеем, которого СМИ и выжившие после вспышки инфекции обвинили во всем, что случилось, и Алекс преднамеренно дистанцировался от людей... Теперь он полностью осознает себя сверхсуществом и смотрит на окружающий мир как хладнокровный и любопытный ученый. Его интересует только вирус и те возможности, кото-

рые он открывает», — рассказывает Мэтт Армстронг.

Одним из тех, кто посчитал Мерсера источником всех бед, был житель Нью-Йорка, сержант Джеймс Хеллер. Он хочет отомстить — вспышка инфекции и последующие события отняли у него жену и дочь, и Хеллер винит в этом именно Алекса. Однажды ему выпадет такой шанс: мельком заметив «врага номер один» на одной из разрушенных улиц, Джеймс настойчиво преследует его и тем самым вызывает неподдельный интерес Мерсера. Тот наметанным глазом угадывает в преследователе недюжинный потенциал и заражает его вирусом.

Дальнейшее легко представить: новый герой стано-

вится таким же всемогущим мутантом, способным прыгать до неба, ловить на лету вертолеты и обучаться новым, не менее эффективным трюкам.

Какие стимулы дальше ведут Хеллера по сюжету и в каких целях его использует Мерсер, пока неизвестно, но в любом случае авторы обещают более интересную подачу истории. «Джеймс — личность более самостоятельная и сильная. Если Алекс пассивно слушался бывшую подружку и сестру, то новый герой сам прокладывает себе дорогу», — рассказывает Мэтт Армстронг.

Дело в том, что Хеллер — персонаж более взрослый. Это уже не сгусток бешеной энергии и ярости, а профессиональный военный, который

действует более осознанно, целенаправленно идет к абсолютной власти. Социальные эксперименты, потеря человеческих ценностей и, конечно, эпическая битва двух зарвавшихся всемогущих монстров — в Prototype 2 определенно будет на что посмотреть.

Трогательные усики

А вот будет ли интересно играть — большой вопрос. Только мы открыли рот, чтобы его задать, как продюсер выкатил такой список изменений, что мы несколько опешили — Мэтт Армстронг явно был готов к нашей атаке. По его словам, точечных изменений в игре столько, что их хватит еще на пару интервью... Но что бы там



Расчлененка будет более точечной: вы сможете, например, прицельно оторвать кому-нибудь голову.



Для сиквела авторы доработали и оптимизировали собственный движок.



В прошлый раз inFamous и Prototype столкнулись лбами. Теперь Radical, кажется, хотят избежать конфликта — их игра выходит позже почти на год.



Стремление Мерсера к экспериментам понятно: долгое время он был ученым в Gentek, исследовал вирусы.

ни меняли разработчики, Prototype был и остается игрой про то, как без крыльев летать над небоскребами Нью-Йорка, голыми руками отрывать дула танкам, а потом протыкать ими вертолеты. Мутации — вот что действительно важно.

Специально для «Игромании» разработчики назвали две своих самых любимых мутации. Первая называется Blackhole: «усики», вырастающие из спины Хеллера, самовольно хватают различные предметы и с чудовищной силой бросают их в цель. Главная мишень у этого приема — вертолеты. С помощью автонаведения вы будете прицельно метать бронетранспортеры, сбивая ими вражеские винтокрылые машины не хуже любого «Стингера».

Второй прием пока безымянный, но он, конечно, тоже связан со щупальцами. Ими можно опутать врага, поднять над землей, а потом разорвать пополам; продвинутая версия этого приема позволит рвать танки. Благодаря подробной физической модели такие атаки никогда не повторяются: анимации не прописаны заранее, а рассчитываются на ходу, по мере того как две половинки разорванного джипа кувыркаются по улице. По словам Мэтта, как-то раз во время тестирования он попробовал проверить на деле пару приемов из щупальцевого арсенала — и так увлекся, что напроць забыл про основную миссию.

Интересно, что апгрейд умений на этот раз отразится не только на их качественных характеристиках. Так, когти Хеллера после модификации станут мощнее и больше, а выглядеть будут круче.

Нулевой километр

Насмотревшись на то, как здорово работает в inFamous социальная структура большого города, Radical справедливо решили отказаться от конкуренции и попросту устранили динамичное изменение районов. Они четко разделили Нью-Йорк на три зоны: в красной свирепствуют мутанты и инфекция, желтая — это относительно неизгаженная зона эвакуации для беженцев, а в зеленой жизнь мало отличается от мирной. «Раньше все эти динамичные изменения никак не обогащали игровой процесс, зато сильно нагружали наших художников. Теперь же мы решили сделать более статичный, но более богатый, разнообразный мир с тремя принципиально разными зонами. У каждой — своя атмосфера и уникальный геймплей», — поясняет Мэтт Армстронг.

Как конкретно это выразится в игре, пока не очень понятно, но точно известно, что мир вокруг станет реалистичнее, а окружающие будут более адекватно реагировать на действия героя и то, что происходит вокруг, — побить уровень первой части, впрочем, будет несложно, потому что мирные жители там были немногим сообразительнее мокрых.

Изменится и общая стилистика. Нью-Йорк после событий первой части стал похож на город, чудом переживший апокалипсис: здесь больше разрухи, отчаяния и мрака, а на улицах развешаны плакаты в духе советской пропаганды, на которых отважные солдаты помогают мирным жителям и детям. Теперь этот город называется New York Zero.

Практика хаоса

Хеллер, как и Мерсер, может делать в нем все, что хочет, но главой задачей разработчиков было, как ни парадоксально, упорядочить эти безумства. Слово главному дизайнеру: «Первая часть позволяла вам просто прийти после тяжелого рабочего дня и расслабиться, почувствовать себя плохим парнем, которого никто не может остановить. В сиквеле все иначе. Мы сделали бои более тактическими и контролируемые. Наша задача — чтобы игрок четко понимал, какой перед ним враг, кто из противников самый опасный, как его сейчас будут бить и как на это реагировать». Главный ориентир боевой системы — **Batman: Arkham Asylum**.

С этим напрямую связана и новая система прокачки спинно-усиковых умений главного героя. Раньше, как известно, их было огромное количество, и многие игроки просто терялись на этом празднике тела, тем более что разница между многими из них была исчезающе мала, а некоторые можно было бы смело оставить за бортом — применения им не находилось.

Чтобы покончить с этим, авторы решились на кардинальные меры: они просто выбросили из игры «магазин способностей» (Move Store). Нет, умения будут, но приобретать и развивать их придется в специальных логовах: герой будет поглощать их обитателей (те, видимо, окажут сопротивление) и использовать генный материал для самосовершенствования.

Таким образом, авторы хотят превратить рутинную и хаотичную прокачку в процесс бо-

лее интересный, стимулирующий и опять же контролируемый, где игрок сам решает, лезть ему в логово или нет, разучивать ли что-то новое или совершенствовать старое. Важно и то, что авторы будут доходчиво объяснять все особенности каждого нового приема. «Когда герой получает новое умение, мы всегда будем объяснять, как и где это лучше использовать. Это позволит избежать ситуаций, когда игрок просто не понимал, зачем ему та или иная способность».



Prototype 2 уже не напоминает безумного школьника на складе боеприпасов. Игра стала более взрослой, а разработчики, кажется, поняли, как же обуздать собственное sandbox-буйство. Вполне возможно, что в финале сиквела Хеллер убьет Мерсера — на наш взгляд, отличная метафора взаимоотношений оригинальной игры и сиквела. Именно вторая часть должна стать настоящей игрой, где все эти спутанные, слипшиеся в биомассе щупальца наконец-то расклеятся и выстроятся в нормальный геймплей. А первую часть жалеть не нужно. Это всего лишь прототип. ■

Будем ждать?

Повзрослевший и более вменяемый сиквел разудалого сэндбокс-бейвика, в котором два супермутанта рвут на части загаженный инфекцией Нью-Йорк.

Процент готовности: **50%**

ПОИГРАЕМ, ДЕТИ?

DUKE NUKEM FOREVER



WWW.DNF-GAME.RU



© 1999-2011 Все права защищены. Gearbox Software, LLC. Duke Nukem, символ радиации Duke Nukem, Duke Nukem Forever, Gearbox Software и логотип Gearbox logo являются зарегистрированными товарными знаками компании Gearbox Software, LLC в США и/или других странах и используются по ее лицензии. Все права защищены. Игра издается и распространяется компанией 2K Games, которая является дочерней по отношению к Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software и соответствующие логотипы являются товарными знаками Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" и "PS" являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. Все прочие товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ВЛАСТЕЛИНЫ МИРА

Вспоминая Prototype, «Игромания» решила разобраться, кто же из вирусов и бактерий самый могущественный

Наше тело, которое мы привыкли считать полностью своим, на самом деле представляет собой самую настоящую коммунальную квартиру. Кто в нем только не живет.

Иногда этот кто-то вреден и опасен. Юркий глист, присосавшийся к стенке кишечника, пожирает проглоченную нами пищу и отравляет организм ядом. Микроскопический вирус способен уложить на больничную койку крепкого, полного сил человека, а потом и вовсе отправить его на небеса.

Бывает, что наши соседи по организму добродушны и даже полезны. Симбиотические бактерии помогают усваивать пищу и избавляют от неминуемых поносов, а их родственники на поверхности кожи не дают нам загнуться от дерматитов и прыщей.

Случается и так, что сожители по телу-коммуналке абсолютно безобидны, но и особой помощи от них не дождешься. Но все равно, знаете ли, неприятно осознавать, что внутри тебя живет кто-то, кроме тебя самого.

Но что бы вы сказали, если бы внутри вас поселилось су-

щество, которое бы не просто помогало вам или пыталось убить, а начало бы выстраивать вашу жизнь по своим собственным законам?

Будет как я сказала!

Вольбахия — крохотная бактерия, которая паразитирует внутри примерно... миллиона видов живых организмов. Только вдумайтесь — миллион видов! Около четырех квинтильонов особей! Если цифрами, то это вот так — 4 000 000 000 000 000 000. Откуда такое сумасшедшее число? По примерным подсчетам, на нашей планете обитает около трех-четырёх миллионов видов насекомых, а вольбахией заражено — тоже по примерным прикидкам — в районе 30-40% всевозможных бабочек, жуков, ос, пчел, муравьев и прочих прыгающих, стрекочущих и жужжащих бестий.

Ни один обычный паразит не смог бы поселиться в таком количестве животных. Но вольбахия — паразит необычный. Она не просто заражает, она подчиняет насекомых своей воле и превращает их в фабрики по производству ты-

сяч, миллионов, миллиардов новых вольбахий. Для этого у вольбахии есть четкий план и выверенная стратегия.

Что делает обычный паразит, когда ему надо попасть в другую особь? Он каким-то образом выходит наружу. Иногда сам по себе, иногда вместе с испражнениями, с каплей крови, в слюне, соплях, с мокротой или мочой. Вариантов множество. Но в любом случае паразит подвергает себя серьезной опасности — оказавшись

снаружи, слишком велик шанс не попасть в нового хозяина, а банально сдохнуть по пути.

Хитрый затворник

Вольбахия никогда не покидает тела, в котором поселилась. Она живет внутри клеток зараженного организма. Возникает логичный вопрос, как же тогда она вообще распространяется? Очень хитро. Вольбахия передается с половыми клетками потомству зараженной особи.



Насекомые — самый многочисленный класс животных на Земле. По разным оценкам, на их долю приходится от 80 до 95% всех живых организмов. И примерно в половине паразитирует вольбахия.

(c) Paul Stein

(c) Noel Feans



Трутень. Не все знают, но трутни развиваются из неоплодотворенных яиц и имеют гаплоидный (т.е. одинарный) набор хромосом. За это биологи иногда называют их летающими сперматозоидами.

И вот тут начинается самое забавное. Сама вольбахия очень маленькая — но все же недостаточно, чтобы поместиться целиком в сперматозоидах. Она помещается только в яйцеклетках (в половых клетках самки). То есть для вольбахий, которые сидят внутри самцов насекомых, жизненный цикл формально закончен. Ведь со сперматозоидами они не смогут передаться потомству, а значит, не смогут продолжить свой род.

Но вольбахия проявляет чудеса изобретательности. Она встраивается в геном насекомого и модифицирует его. Это может привести сразу к нескольким интересным результатам. Например, все зараженные самцы могут превратиться в самок (в этом случае вольбахия влияет на выработку определенных гормонов). Или заставить самок размножаться без участия самца (это явление называется партеногенезом и довольно широко распространено среди насекомых). Или сделать так, чтобы все самцы в потомстве погибали. И, наконец, вселенский финт ушами — иногда вольбахия изменяет генотип самца так, что он может оплодотворить только зараженную вольбахией самку. В результате незараженные самки, которые совокуплялись с зараженными самцами, не оставляют потомства, и их число неминуемо уменьшается. Число же зараженных особей, соответственно, увеличивается. Вольбахия торжествует!

Представьте себе, почти половина насекомых, проживающих на Земле (а это примерно треть вообще всех видов, обитающих на планете),

эволюционируют согласно потребностям малюсенького паразита, засевшего внутри. Вольбахия играет с генотипом насекомых, как котенок играет с клубком ниток. Захотела — убила всех самцов разом, захотела — заставила пару миллиардов живых существ размножаться бесполом путем.

Из микро в макро

Возникает логичный вопрос: при чем здесь человек? Ведь вольбахия паразитирует только в насекомых. С одной стороны, может быть, так оно и есть, хотя ученые не исключают, что паразит может поселиться и в клетках других животных. Просто таких пока не найдено (а вот список зараженных насекомых растет постоянно).

Но, с другой стороны, у вольбахии таки есть возможность влиять на другие организмы — в частности, на нас с вами. Например, некоторые паразитические черви, заражающие человека, давным-давно находятся во власти вольбахии. Доходит до того, что некоторые виды вообще не могут жить без вольбахии внутри: стоит погибнуть вольбахии, как очень быстро погибает и сам червь.

Врачи эту особенность подметили и начали пользоваться. Выкурить из человеческого тела малюсеньких червячков, особенно если их миллионы, очень сложно, иногда — невозможно. А вот убить внутри червя вольбахию можно — ведь она бактерия и превосходно гибнет от антибиотиков. Врачи так и поступают. Заподозрив заражение червем, они дают больным анти-



(c) Gilles San Martin

Человеческая вошь. Переносчик опаснейших заболеваний. Не исключено, что и ее поведение контролирует вольбахия.

Связь с мозгом



(c) Dino Quinzani

вольбахия влияет на живых существ, изменяя их геном, и у нее прекрасно получается. Но существуют твари, которые научились влиять непосредственно на нервную систему животных и изменять их поведение, посылая сигналы напрямую в головной мозг.

Позвольте представить — печеночная двуустка. Паразитирует в печени крупного рогатого скота, чаще всего коров. Для завершения цикла размножения двуустке нужно выбраться из коровы, заразить улитку, затем попасть в муравья и лишь после этого забраться обратно в корову. Почему все так сложно — не спрашивайте. На объяснение уйдет с десяток журнальных страниц, но не сомневайтесь — эволюционно столь сложный механизм вполне оправдан.

Так вот. Из коровы двуустка выбирается с навозом. В улиток попасть тоже несложно, потому что они слизывают с навоза камешки жидкости, проглатывая заодно и паразитов. Из улитки двуустки выдираются прямо через стенки тела. Попутно они пацкаются в слизи, которую, в свою очередь, вместе с двуустками поедает муравей.

И вот тут возникает проблема. Как из муравья попасть обратно в корову? Простого решения нет. Поэтому двуустки нашли решение сложное — они пробираются в мозг муравья, внедряются там в нервные ганглии и полностью меняют поведение насекомого. Вечером, вместо того чтобы ползти в муравейник, зараженные муравьи забираются на самые высокие травинки, цепляются лапками, замирают и висят так до момента, пока травинку вместе с муравьем не схрумкает проходящая мимо буренка.

биотик, вольбахия внутри червя погибает, а вслед за ней погибает и червь-паразит.

Но вот что интересно. Черви очень часто паразитируют в наших глазах. Причем они настолько маленькие, что сами по себе никакого вреда зрению не наносят. Но! Если внутри червя сидит вольбахия, то она способна вызвать иммунный ответ организма. В ре-

зультате человек слепнет. Считается, что это всего лишь случайный побочный эффект. Но, зная расчетливость и коварство вольбахии, в этом можно усомниться. Уж не пытаясь ли таким хитрым способом вольбахия получить власть над существом, опротивевшим считаящим себя царем природы?! ■

В РАЗРАБОТКЕ



ЖАНР

РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ

НЕ ОБЪЯВЛЕН

РАЗРАБОТЧИК

CYANIDE STUDIO

ПЛАТФОРМЫ

PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ

CYANIDE-STUDIO.COM/

GAMES/AGOT

ДАТА ВЫХОДА

2011 ГОД

Лунар Феткулов

A GAME OF THRONES RPG

Долгожданная ролевая игра по Джорджу Мартину

«Песнь Льда и Пламени» Джорджа Мартина давно просилась в массовую культуру, но до недавнего времени ее никак не могли выпустить из литературных рамок. Потом — как в анекдоте — поперло.

Сперва польский «Ведьмак» доказал состоятельность ролевой игры в сеттинге жесткого книжного фэнтези, потом вышла **Dragon Age**, местами прямо цитировавшая Мартина, теперь вот HBO выпустили сериал по мотивам первой книги «Песни»... Джордж Мартин вдруг стал модным. В одном из прошлых номеров мы писали о первой игре по его творчеству, стратегии **A Game of Thrones: Genesis**, а сегодня поговорим об **A Game of Thrones RPG**.

Непристойный престол

Обе игры разрабатывают французы **Cyanide**, авторы комедийных **Chaos League** и **Blood Bowl**. В отличие от **Genesis**, охватывающей значительный этап истории Вестероса, события ролевой игры разворачиваются во временных рамках первого тома, титульной «Игры престолов». Для тех, кто незнаком с книгой, — краткое содержание (с которым наверняка тесно переплетена и история игры).

Цитируем Максима Еремеева: «Песнь Льда и Пламени» — это «единственное фэнтези, которое вообще стоит читать». Если этот жанр у вас ассоциируется с орками, эльфами, колдунами в балахонах и прочими рогами трупоедами — забудьте,

в мире Джорджа Мартина последние драконы давно вымерли, а ворожбу в большинстве случаев успешно заменяет подсыпанный в вино яд. Сказочные чудовища появляются здесь только по большим праздникам, но и без них в королевстве Вестерос очень неуютно — короткое лето здесь сменяют лютые зимы, которые могут длиться десятилетиями. Спасения от стихии нет, и вельможи в своих замках замерзают насмерть не намного реже, чем бедняки. В дополнение к этому в холодное время из диких северных земель начинает лезть страшная нечисть, поэтому фразу «Зима приближается» здесь принято произносить с мрачной обреченностью. От внешней угрозы Вестерос защищает гигантская Стена и охраняющий ее

Ночной дозор (см. врезку), но к началу событий книг гарнизон этой организации находится в плачевном состоянии. А зима, как вы догадываетесь, приближается.

Еще в теплые годы лета в королевстве случился дворцовый переворот, эхо которого многие годы будет будоражить страну. Старый, выживший из ума король был свергнут и убит — революция была единственным выходом для государства, которым правил психопат, — но после его гибели доверие к власти было навсегда утеряно. Не все согласились признать лидера революции новым королем, а когда погиб и он, страна погрузилась в хаос. Шаткое равновесие между благородными дворянскими домами разрушилось



Как признались разработчики, в игре мы встречаем Серсею Ланнистер, шефа тайной полиции Вариса, а также командующего Ночного дозора, лорда Мормонта.



Помимо Стены мы также увидим Королевскую Гавань, одну из самых важных локаций книжной саги.

в одночасье, сразу несколько наследников заявили о своих правах на престол, началась гражданская война.

В игре нам предстоит участвовать в ранних событиях междоусобицы. Одна из главных особенностей книги Мартина — очень беспристрастный, максимально объективный взгляд на происходящее. Автор описывает события от лиц разных персонажей — как номинальных «хороших», так и «плохих». Только что вы возмущались, как подло поступил брат королевы, — а в следующей же главе ему «дают слово», и на произошедшее начинаешь смотреть совсем по-другому. В A Game of Thrones RPG работает тот же принцип.

Черный брат и красный жрец

Героев трое (пока известны имена двоих), играть мы будем за каждого из них по очереди, каждый представит свой радикальный взгляд на происходящее, и, конечно, в какой-то момент, в лучших традициях книг Мартина, их пути пересекутся. Дальше разработчики комментарию не дают, но мы готовы спорить на деньги, что кто-то из них обязательно погибнет — вполне возможно, от рук другого персонажа.

Первого зовут Морс, он воин Ночного дозора. Второй — Алестер, жрец бога огня Р'гллора. Во времена упомянутого дворцового переворота они были друзьями, а теперь судьба безжалостно их разделила.

Первая глава посвящена Морсу. Он опытный из черных братьев — учитель новобранцев, матерый, закаленный в боях воин. Игра начинается с того, как он ловит дезертира, а потом отрубает ему голову — на глазах у перепуганных учеников. Вскоре после казни на крепость нападают, и тут, конечно, глава обрывается, прямо как у Марти-

на, на самом интересном месте. Дальше начинается история Алестера. Много лет назад он покинул семью, чтобы посвятить себя религии, и лишь весть о смерти отца заставила его вернуться домой. На похоронах Алестер совершает «поцелуй жизни» — опасный ритуал, способный убить исполнителя ради воскрешения умершего.

Буря мечей

Казнь, колдовской ритуал — пока неизвестно, сможем ли мы лично вмешаться конкретно в эти события, но то, что моральный выбор совершать придется, — подтвержденный факт. В соответствии с духом оригинальных книг, A Game of Thrones — это взрослая ролевая игра, с мрачной атмосферой, грубыми диалогами и вечно пропущенной запятой во фразе «казнить нельзя помиловать».

На полноценный открытый мир рассчитывать не нужно, нас линейно проведут от одной главы к другой, но даже в такой схеме нашлось место для ролевого элемента. Наши решения обязательно будут иметь очевидные геймплейные последствия: например, отбив у восставших крестьян склад, вы получите доступ к хранящемуся там оружию, а пройдя мимо, останетесь ни с чем. К тому же у каждого из героев будет по три ветки прокачиваемых характеристик, и вот тут робко дает о себе знать хоть какой-то осязаемый геймплей.

Боевая система выдержана в духе классических ролевых игр (проще говоря, это «закликивание»). Морс рубит врагов мечом, носит тяжелую броню, а еще ему помогает верный пес. Четвероногим другом можно управлять напрямую, чтобы, например, тайно пробраться во вражескую крепость и подслушать там разговор. Каким образом пес передаст хозяину услышанное, нам не рассказали.

СТИХИ И ПРОЗА, ЛЕД И ПЛАМЯ ДВЕ СТИХИИ, ПОРОДИВШИЕ ГЕРОЕВ ИГРЫ



Ночной дозор

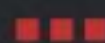
Ночной дозор — это своеобразные пограничные войска, на службу в которых в буквальном смысле ссылают. Всевозможные преступники кровью искупают свои грехи, в жутких условиях охраняя крепость на себерной границе Вестероса. Ледяная стена, самое высокое рукотворное сооружение в мире, тянется на многие километры, преграждая путь диким племенам и всевозможной нечисти, рвущейся в земли Вестероса. Чтобы дать им отпор (а заодно не быть зарезанным ночью одним из верных сослуживцев), нужно постоянно держать ухо востро, поэтому члены Дозора живут в монашеской аскезе и дают клятву, обязательные условия которой — строжайший целибат и смертная казнь как наказание за дезертирство.



Культ Р'гллора

В мире «Песни» несколько религий. Северяне шепчутся с деревьями и молятся духам предков, жители островов — жуткому богу-утопленнику, но самая мощная и централизованная религия в Вестеросе — культ бога огня Р'гллора. Жрецы обращают в свою веру не только простолыдинов, но и дворян, их руками пробивая себе дорогу во власть. Р'гглор постепенно вытесняет старых языческих богов, отчего в и без того неспокойном королевстве то и дело вспыхивают новые конфликты. Как ехидно заметил один из героев саги: «Если уж решили дать государству единого бога, то чего же не выбрали ему произносимое имя?»

Алестер не так силен, как его напарник, но зато быстр, и ему «подвластна стихия огня». Про фаерболы лучше забыть прямо сейчас — в мире «Песни» магии почти не осталось. Видимо, Алестер мастерски владеет врачеванием — цитируем разработчиков: «Сияние Р'гллора дает и свет и тень, Алестер выбрал путь света».



Так и хочется сказать, что вот, наконец, жестокая ролевая игра встретит своего книжного прародителя и будет восстановлен исторический баланс сил. Только это, конечно, неправда: все уже случилось два года назад в Dragon Age, а у французов нет ни денег, ни опыта Bioware, чтобы вытянуть эпос такого масштаба.

Но взгляните в скриншоты: мрачный мачо Морс, худенький ботаник Алестер с козлиной бородкой... Когда эти двое сцепятся друг другу в глотки, полетят совершенно мартиновские искры. Именно непримиримые противоречия прищипывают действие его книг, и именно за счет антитезы из A Game of Thrones RPG запросто может получиться средневековый Kane and Lynch.

Будем ждать?

Закономерная ролевая игра по книгам Джорджа Мартина с двумя озлобленными друг на друга героями.

Процент готовности: **50%**



Дата выхода
Конец 2011 года

Жанр
Ролевая игра

Издатель/разработчик
Arcen Games

Платформа
PC

Сайт игры

arcengames.com/w/index.php/games/avww-features

A VALLEY WITHOUT WIND

Кирилл Волошин

Бесконечная история

Мечтали ли вы об игре, в которой приключениям нет конца? Спасаете, к примеру, принцессу из лап чудовища, а где-то за морями уже свисает из башни и зовет на помощь новая, и так по кругу... Нечто подобное в видеоиграх сегодня можно осуществить только методом случайной генерации контента. И такие попытки с переменным успехом предпринимались и предпринимаются: на ум сразу приходят **Spore** и **Minecraft**. Еще одну ва-

риацию на заданную тему прямо сейчас готовит независимая студия **Arcen Games**, разрабатывающая action/adventure **A Valley Without Wind**.

Конца-края не видно

На первый взгляд перед нами традиционное приключение с элементами RPG, вдохновленное NES-классикой **Crystalis** и **The Legend of Zelda**, а также культовым мультфильмом Хаяо

Миядзаки «Навиская из долины Ветров» (в данном случае долина, наоборот, «без ветра»). Двухмерный персонаж движется влево-вправо, вверх-вниз по двухмерным экранам (при этом игру нельзя назвать top-down экшеном — см. скриншоты), встречает на своем пути города, поселки, монстров и местных жителей.

Как и в «Навискае», действие разворачивается в уютном будущем, в мире, пережившем разрушительный катак-

лизм. «Сильные морозы и огромные ледники, подминающие под себя целые континенты, за долгие годы разрушили привычный ландшафт и хаотично разметали остатки былых стран и материков», — рассказывает нам в интервью глава Arcen Games Крис Парк. Но это еще не все. Перемешались не только континенты, но даже временные периоды, события и культуры: здесь можно встретить как древних китайцев, так и жителей современной Америки, а



Крис Парк: «Мир буквально бесконечен, и чем дальше вы продвигаетесь — тем больше находите фрагментов различных времен и цивилизаций».



Авторы собираются регулярно дополнять проект новыми материалами для генерации контента. Причем они готовы использовать и наработки игроков, которые те могут создать, используя открытые ресурсы игры.



Местами игра выглядит довольно жутко. Настолько, что это даже претендует на художественную позицию.



Нет, это не пятна крови, это деревья!

вместе с магией герой полагается на огнестрельное и даже лазерное оружие.

Оставшиеся — в живых объединяются в группы, пытаются как-то восстановить разрушенную цивилизацию. Именно в этот момент появляется вы и берете на себя роль мессии, который должен сделать холодный враждебный мир лучше и теплее. И попутно выяснить причины катастрофы. Для этого придется много путешествовать, сражаться, выполнять квесты, которые варьируются от спасения целых регионов до решения чьих-то семейных проблем.

Но главное — «искать в разрушенных городах, брошенных зданиях, пещерах и подземельях всевозможные ценные материалы, волшебные камни и артефакты, с помощью которых можно не только улучшать экипировку, но и создать поселения, где будет больше шансов выжить». Туда начнут переселяться люди.

Стратегия поведения

Тут дает о себе знать первая уникальная особенность игры. Исследование и прокачка в A Valley Without Wind тесно связаны со стратегией: находя ценные ресурсы, мы улучшаем окружающий мир, а получая опыт, повышаем не только уровень своего героя, но и общий уровень цивилизации, что открывает людям больше возможностей для выживания, повышает мастерство ремесленников и качество материалов.

Действия игрока прямо влияют на социум. Люди заполняют новые поселения, и вы сможете сами прийти туда и извлечь конкретную выгоду для себя: ведь в одном месте соберется много специалистов и вам не нужно будет бегать в поисках нужного кузнеца или медика.



Подобные постройки здесь запросто можно встретить вместе с землянками и деревянными избами.

Специалисты — это местный аналог классов. Кузнец, фармацевт, ловец (trapper), умеющий собирать и ставить ловушки, колдун, способный «зачаровывать» оружие, — вы можете быть кем-то одним, а за остальными способностями придется обращаться к народным умельцам. Именно поэтому формирование поселений так важно для прокачки.

Но самое поразительное — все вышесказанное, все эти приключения, артефакты, исследования, кузнецы, поселения, лазеры и древние китайцы будут генерироваться на лету. В игре нет ничего, полностью сделанного вручную. Нет никаких готовых характеров или регионов. Авторы лишь проектируют заготовки, а конкретные детали во все это случайно добавляет AI. Такой подход, как надеются разработчики, позволит создать бесконечный мир.

No Game

«Это игра, которая никогда не заканчивается. Если вы побеждаете одного злого повелителя,

значит, спасли область и сделали ее жителей счастливыми. Но где-то через море или в соседней пустыне обязательно возникнет новая опасность. И даже в пройденных вами регионах всегда останутся какие-нибудь монстры, появятся новые враги, а у местных жителей возникнут новые проблемы. Приключения столь же безграничны, как и количество километров, которые вы можете пройти, исследуя окружающий мир!» — уверяет наш собеседник.

Естественно, сразу возникает вопрос, а насколько интересными будут бесконечные приключения, которые генерирует компьютер, а не создает вручную живой человек. Ведь еще свежи воспоминания о Spore, которая тоже пыталась завлечь игроков бесконечным генерируемым контентом, но так и не смогла предложить ему действительно увлекательных приключений.

Впрочем, авторы A Valley Without Wind полны оптимизма: они обещают систему репутации, разнообразные квесты, многие из которых можно вы-

полнять разными способами, а также беспрецедентный уровень свободы, который заставит вас с интересом исследовать этот бесконечный мир.



Естественно, мы совсем не уверены, что у маленькой студии получится реализовать столь масштабный замысел. Но Arcen Games вовсе не новички. Их предыдущая игра — космическая стратегия **AI War: Fleet Command** — была интересна как раз тем, что в ней был огромный развивающийся мир, который было очень интересно исследовать. Что ж, то, что работало в космосе, вполне может работать и в ролевой игре. ■

Будем ждать?

Странно выглядящая бюджетная игра, которой, кажется, по силам перевернуть наши представления о sandbox.

Процент готовности:

50%

БЕСКОНЕЧНОСТЬ — НЕ ПРЕДЕЛ!

Потенциальная бесконечность в играх возможна в первую очередь благодаря рандомной (то есть случайной) генерации контента. Человек не может создать что-то, не имеющее предела, а вот набор базовых параметров, которые можно случайно перемешивать, — вполне.



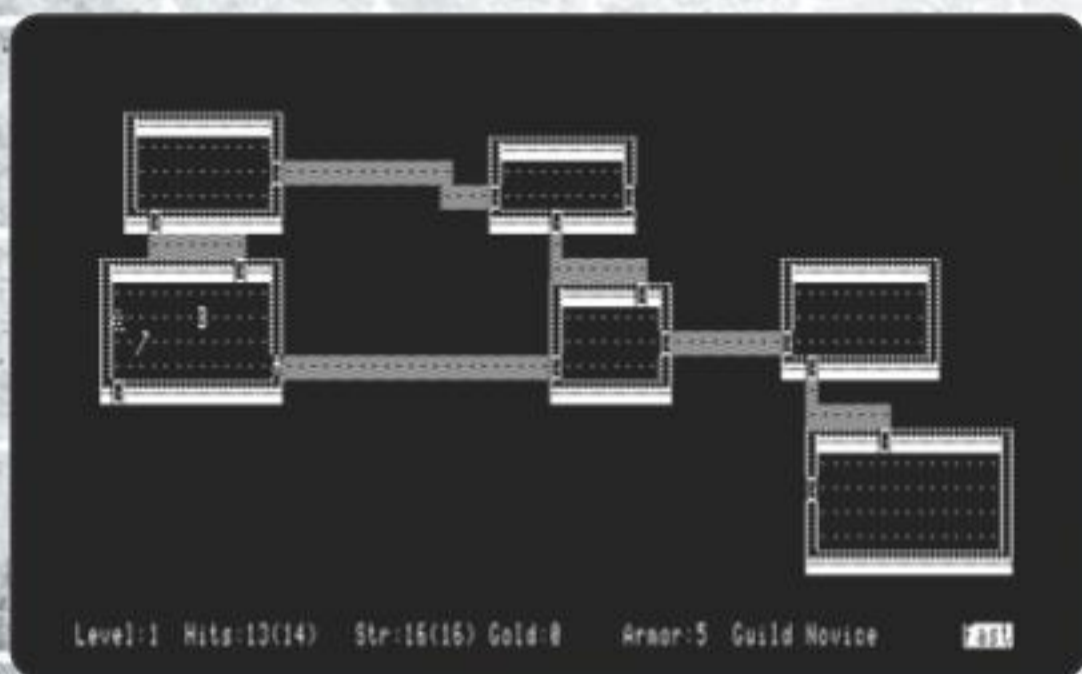
Покер

Приблизительно за 500 лет до возникновения компьютерных игр случайные события стали основой геймплея одной из главных игр на свете. Тонкость в том, что в покере не все случайно. По мере того, как на стол начинают выкладываться новые карты, игрок может строить догадки о комбинациях противника. К тому же, как говорят в фильме «Карты, деньги, два ствола», «эмоции есть у всех, особенно когда дело касается больших денег». В покере случайный разброс карт при сдаче — лишь мощная база для настоящей психологической битвы.



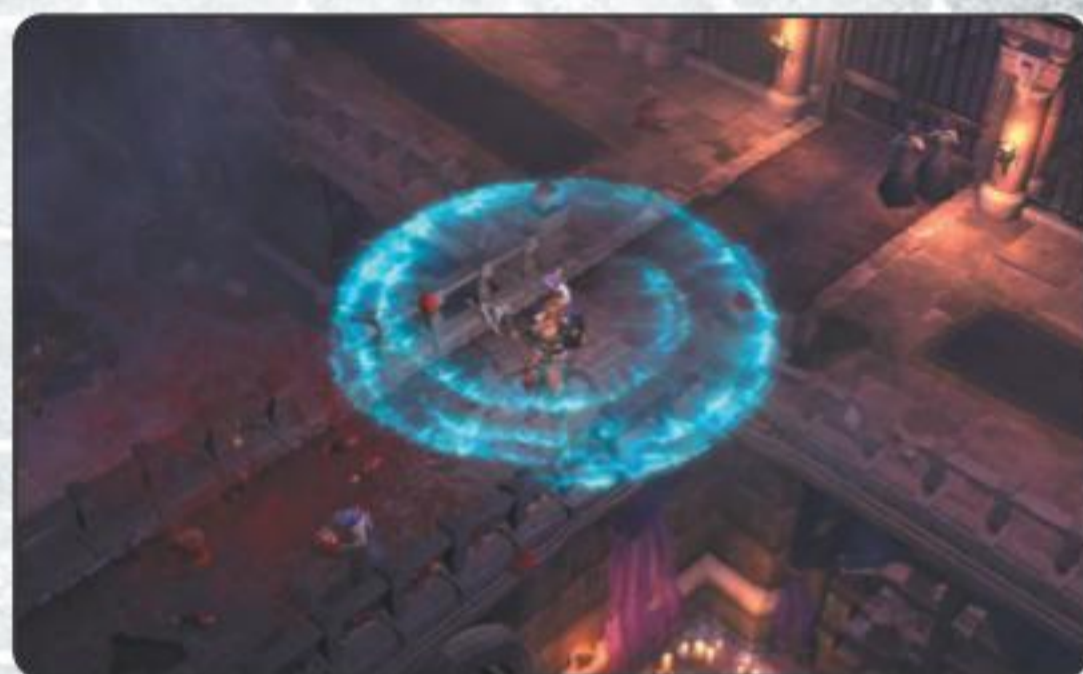
Dungeons & Dragons

Random encounter (случайные столкновения) были неотъемлемой частью первых настольных ролевых игр еще в 70-х годах прошлого века. Бросок кубика случайно определял не только вероятность встречи с тем или иным противником, но и то, кто будет врагом и где произойдет драка. Позже базовые правила будут аккуратно перенесены в цифровой формат, в котором просуществуют до сегодняшнего дня (Dragon Age 2). Для игры изначально использовались четыре вида кубиков с четырьмя, шестью, восьмью, двенадцатью и даже двадцатью гранями.



Rogue

Одна из самых знаменитых компьютерных игр со случайно генерируемыми столкновениями, породившая целый жанр roguelike. Герой зачищал подземелье от монстров, постепенно спускаясь все глубже и глубже, встречая на своем пути все более сильных чудовищ. Расположение монстров и сокровищ (броня, зелий, заклинаний) на уровне задавалось случайно. Не все знают, но такое решение было скорее вынужденным, чем преднамеренным. Просто 1980-м объемы памяти не смогли бы выдержать игру с большим количеством заранее смоделированных уровней.



Diablo

Если механику Rogue сейчас копируют только поклонники ретро, то рецепт Diablo популярен, как и раньше. Каждый раз игра случайно создавала новое уникальное подземелье, меняя в числе прочего расположение, набор монстров и содержимое сундуков. Локации с боссами могли изменять свое географическое положение, но не наполнение, архитектура комнат оставалась прежней. По такому же принципу работают и многочисленные Diablo-клоны, и, конечно, многие азиатские MMORPG, ориентированные на бесконечную прокачку персонажа.



WEBZEN

ingamba

На правах рекламы



OF THE
SOUL
ULTIMATE NATION™

Твой мир... Проработанный дизайн локаций и персонажей

Твой путь... Интригующая сюжетная линия **Тысячи заданий**

Твое воплощение... Стильные персонажи **Живая анимация**

Твоя борьба... Динамичные сражения **Уникальные классовые навыки**

Твои друзья... Развитая система гильдий **Большое игровое сообщество**

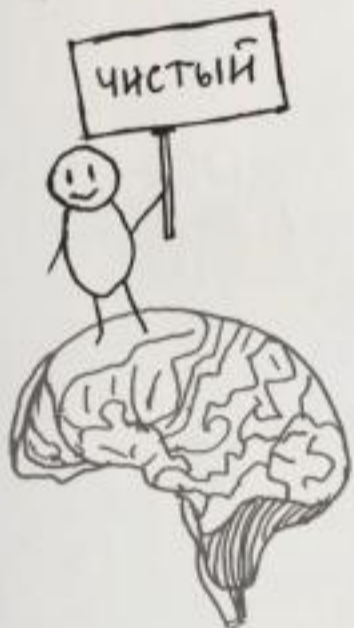
Твои враги... Продуманный механизм PvP **Уникальные Боевые Зоны**

Начни играть на sun-online.ru

Автор Алексей Макаренко



КРИТИКА ЧИСТОГО РАЗУМА



КРИ 2011

Путевые заметки

КРИ в этом году лишь подтвердила тенденцию, четко наметившуюся в прошлом году. Так называемая отечественная игровая индустрия (а также прикнувшая к ней игровая индустрия СНГ), накренная кризисом и давшая течь, заваливается в сторону онлайн. Причем онлайн малого, а не большого. Социальные игры и проекты под мобильные платформы — вот чем сейчас кормится большинство издателей и разработчиков из бывшего СССР.

Винить их в этом сложно. Видеоигры — бизнес для сильных (в приличных странах они давно обогнали по оборотам киноиндустрию), и романтически настроенные натуре здесь гибнут так же быстро, как раки в кипятке. Но это не отменяет того факта, что больших однопользовательских проектов у нас осталось катастрофически мало.

С самого начала выставки было понятно, что насыщенного репортажа не получится. Слишком мало интересного, а детально рассказывать про какую-нибудь брау-

зерную пошаговую стратегию с элементами садо-мазо — совершенно не хотелось. Поэтому в этот раз мы построили наш репортаж в формате небольшой прогулки по КРИ. Приготовьте противогазы, химзащитные костюмы и сердечные капли. Начнем мы с приятных открытий, а вот закончим — взглядом в холодную и неприглядную бездну, в которой когда-то пытались разглядеть будущее отечественного игростроения.



ПОД НЕБОМ ГОЛУБЫМ *SkyDive: Proximity Flight*



Слева от центрального входа, рядом со стендом «1С-СофтКлуб», разместили свою игровую площадку **Gaijin Entertainment**. Выглядит она довольно странно. Небольшой постамент, на который можно подняться по ступенькам. На боковой стене — огромный монитор. Когда подходишь к стенду со стороны коридора, собственно картинка не видно и взгляду открывается дивное зрелище.

На постаменте стоит человек. Ноги слегка согнуты в коленях, пола отключена, шея вытянута вперед, руки по швам — время от времени человек шевелит ими, то отводит от тела, то, наоборот, прижимает к бедрам.

Неподготовленный зритель может решить, что перед ним разыгрывается пантомима — самка совы готовится срыгнуть полупереваренную мышь своему потомству. Но стоит сделать шаг в сторону и взглянуть на экран — и все встает на свои места, потому что на мониторе...

По дороге с облаками

Человек в странном комбинезоне стоит на краю скалы. Перед ним открывается восхитительный вид — острые пики, отвесные ущелья, снег на склонах, где-то далеко-далеко внизу проглядывают зеленые пятна леса, а между двух горных гряд струится река, бегущая к едва виднеющейся у горизонта долине. Все в багровых тонах — солнце падает за горизонт.

Картинка практически безупречна, в первые секунды совершенно серьезно думаешь, что на экране крутят фильм из подборки National Geographic или Discovery World. Но тут человек в комбинезоне делает два шага вперед — прямо к краю скалы, — подпрыгивает, как заправский ныряльщик, складывается стрелой и начинает падать прямо вдоль горного склона.

В ушах — ветер, мимо на огромной скорости проносятся камни, кусты, снег, трава, снова камни... уже через пару секунд перестаешь различать отдельные детали, все сливается в сплошной пестрый поток. А потом человек направляет крылья и начинает парить!

Если быть более точным, то наш герой лишь слегка разводит ноги и расставляет руки в стороны. Между руками, телом и ногами находится крепкая тканевая «перепонка», которая надувается встречным потоком, как парус, снижает скорость и позволяет скользить по воздуху.

Белогривые лосагки

Но первые несколько минут задумываться о всех этих деталях совершенно не хочется, потому что еще ни одна игра не давала такого ощущения полета, как **SkyDive: Proximity Flight**. Сложно сказать, в чем тут дело. То ли в реалистичности окружения. То ли в том, что управляем мы не летательным аппаратом, не каким-нибудь драконом, а самым обычным человеком. А может быть, секрет в необычном ракурсе — камера закреплена где-то в области пояса, мы видим только свою левую руку. Это не совсем обычно, но мозг тут же соглашается, что именно так оно и должно выглядеть в действительности.

Мозгу активно помогает тело. Управление SkyDive основано на устройствах с motion detection, попросту говоря — на Kinect и ему подобных. Тело игрового персонажа — ваше собственное тело. Кривляющийся на постаменте джигит, про которого я рассказывал в самом начале, не испытывал никаких трудностей с пищеварением, а лишь пытался выполнить фигуры высшего пилотажа. Да, немного неуклюже, но уж как получалось. Вряд ли я сильно отличался

от него, когда только начал осваивать игру: поначалу кажется, что плавно скользишь по воздуху, а на самом деле сидишь в позе испражняющегося бультерьера. Точность движений приходит с опытом.

В любом случае стоит компьютерной моделике оторвать ноги от скалы и начать вертикальное падение, как тут же безоговорочно веришь, что это ты сам только что оттолкнулся от надежной опоры и камнем несешься вниз. Первые пять минут не хочется думать ни о чем — просто наслаждаться полетом. Потом начинаешь осматриваться вокруг и замечаешь какие-то светящиеся колечки, свободно висащие в воздухе. Догадываешься, что это трасса, и пытаешься подрулить поближе. В этот момент выясняется, что управляться с вингсьютом, а SkyDive — это аркадный симулятор полетов именно на вингсьюте (если вы не в курсе, что это такое, прочитайте, пожалуйста, нашу врезку), не так-то просто. Слишком резкий взмах руки — и тебя закручивает сверлом, небо и земля мелькают перед глазами, а вестибулярный аппарат шлет пламенный привет желудку.

Гул турбин, обрывки сна

Чтобы стать профессиональным скайдайвером, приходится потренироваться. Главная задача — совершить полет максимальной дальности, набрав при этом максимум бонусных очков. Баллы начисляются за попадание в указанную траекторию (те самые колечки) и за трюки в воздухе. При этом никто не заставляет вас лететь по строго определенному маршруту. У каждого уровня есть лишь некое условное на-

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ



На церемонии награждения Александр Михайлов («Бука»), не слишком затейливо интригуя публику, сказал, что приз «Лучшая клиентская онлайн-игра КРИ 2011» получает проект, пропагандирующий гетеросексуальные отношения; все тут же догадались, что речь идет о Prime World. Виктор Кислый (Wargaming.net), чьи «Танки» тоже претендовали на номинацию «Лучшая игра», в долгу не остался. Выйдя на сцену при оглашении следующего победителя, он поинтересовался у Александра, а какие же, по его мнению, отношения пропагандируют «Танки»?!

Падаем в зеленое море леса. Первую минуту просто любуемся пейзажем, напрог



Размытие экрана дает дополнительное ощущение скорости.



Это лишь один из возможных путей в долину. Можно было пролететь за соседним хребтом или вдоль ручья.

правление — вниз, в долину. А вот как именно вы туда доберетесь — ваше личное дело.

Можно выцеливать вершины и пролетать точно над ними, можно сразу наметить ущелье и спускаться по нему. Можно максимально долго парить в вышине, потерять скорость, потом вертикальным падением снова набрать ее и остаток пути проделать у речной глади. А можно наметить длинный пологий склон, разогнаться до свиста в ушах и лететь у самой

поверхности скал, лавируя между деревьями.

Получить максимум удовольствия от падения мешает ровно одна вещь. Чисто техническая. Ощущения от падения и полета настолько реалистичны, что хочется буквально впиваться в воздух всем телом. Наклоняешься вперед, вытягиваешься струной, гнешься дугой, пролетая между деревьев... Игра же ровным счетом никак на это не реагирует. Kinect не отличается точным позиционированием и плохо видит вглубь, поэтому все управление сводится к изменению положения рук в пространстве. С одной стороны, это реалистично — во время прыжков настоящие скайдайверы тоже управляют своим полетом лишь скупыми движениями плеч. Вот только они в этот момент испытывают огромные нагрузки, а виртуальные горе-герои лишь слегка встряхивают жирами. Тело буквально просит движений, более адекватных происходящему на экране.

Я «Як» — истребитель

Налетавшись, отправляюсь в маленький бункер «Гайдзинов» в самом центре выста-

вочного коридора, чтобы выяснить подробности об игре. Середина второго дня, поэтому в бункерелюдно и весело. Народ посасывает махито, бурно обсуждает предстоящую церемонию награждения, интересуется, кто вчера вечером сломал дверь в туалете и что случится с микрофоном, если в него дыхнуть перегаром. В общем — стандартная картина, у остальных на стендах к этому времени творится плюс-минус то же самое.

Но, несмотря на неформальную обстановку, про игру рассказывают с интересом. Первым делом интересуюсь у Кирилла Юдинцева, креативного директора Gaijin, главным:

— Я не специалист в скайдайвинге, но так ведь не летают? Невозможно парить десять минут подряд.

— Ну, почему же?! Можно и дольше. Смотря откуда прыгать. Скайдайверы иногда прыгают с самолетов или воздушных шаров. Так можно очень долго спускаться в вингсьюте. Намного дольше, чем в игре. У нас, правда, прыжки в основном со скал обыграны, и пришлось слегка изменить физику, чтобы спортсмен спускался дольше. То есть законы физики мы полностью учитываем, просто пару чисел в формулах изменили.

— Кто-то из скайдайверов вас консультировал?

— Да. И консультировали, и играли, когда мы уже версию собрали. Отзываются положительно, хотя, конечно, ощущения от настоящих прыжков игра не заменит.

— А как дела с заданиями? Просто летать — да, здорово, но за час-два точно надоест. Еще чем-то развлекать будете?

— Обязательно. Кольца ты уже видел, будут и еще задания. Например, выполнить какой-нибудь трюк. Пролететь в каменную арку. Или даже выполнить там сальто. С воздушного шара, возможно, будут прыжки.

— Пейзажи в игре — они в деталях повторяют какие-то реальные, где скайдайверы прыгают, или придуманы?

— В деталях — нет, не повторяют. Они сделаны, скажем так, по мотивам. Но, возможно, мы к релизу и скопируем что-то один в один.

— Мультиплеер планируете?
— Конечно.

— Просто по числу очков или можно будет на одном уровне сразу несколькими игрокам соревноваться?

— Одновременно. Все в рилтайме. Прыгаете вместе с соперниками. Пока летите, видите их. Ну, если рельеф позволяет. А в конце подсчитывается число набранных каждым очков.

— Столкнуться в воздухе друг с другом получится?

— Скорее всего, да. Но это будет не фатально. Просто сделаем анимацию коллизии, но скайдайверы не разобьются и игра на этом не закончится.

— На каких платформах выходите?

— Пока рано говорить, издатель еще не определен. Может, будет эксклюзив под какую-то одну платформу, а может, выйдем сразу на нескольких.

— Судя по способу управления, PC можно заранее вычеркивать?

— Нет, почему? Вот та версия, в которую ты играл, она на PC запущена.

— То есть вы не строго под Kinect игру затачиваете?

— Ну, мы про конкретные контроллеры вообще пока не говорим. Мы просто делаем игру под управление с motion detection. А что это будет, уже дело десятое. Можем под Kinect, можем под Move. Kinect вот к PC никто подключить не мешает, кстати.

— И последний вопрос. Когда?

— Надеемся, в этом году.



У нас в редакции раз за разом вспыхивает один и тот же спор: стоит или не стоит покупать Kinect. Для работы у нас один, разумеется, есть, а вот домой, для личного пользования, устройство пока мало кто приобрел. Вроде и занятно, а с другой стороны — во что на нем играть? В россыпь казуалок? Так они надоедают за пару вечеров. Серьезные же игры с поддержкой Kinect поддерживают его — так, для галочки. Проходить их все равно удобнее на геймпаде. За полчаса знакомства SkyDive умудрилась убедить меня в том, в чем я сам себя не могу убедить уже полгода. Kinect надо брать, если, конечно, игра будет поддерживать именно его.



Птичками зовут

Вингсьют — это костюм-комбинезон, в котором человек получает возможность довольно плавно планировать по воздуху. Между руками и телом, а также между ног натянуты двухслойные перепонки-крылья, которые через воздухозаборники наполняются воздухом и поддерживают полет. Чтобы вы лучше себе представили, как прыгают с вингсьютом, мы подобрали несколько интересных фактов об этом виде развлечений

■ Разработка костюма для планирования началась еще в пятидесятых годах прошлого века, но добиться удачной аэродинамической модели долго не получалось. В общей сложности около ста человек погибло во время испытаний, пока в 1998 году Роберт Пекник и Яри Куосма не придумали вингсьют, который с небольшими изменениями используется и по сей день.

■ Скорость спуска в вингсьюте колеблется между 150 и 190 км/ч. Сравните. Самая быстрая птица в мире — иглохвостый стриж, скорость горизонтального полета — до 180 км/ч. А вот птица, развивающая самую быструю скорость при пикировании, — сокол-сапсан, он умудряется падать на 310 км/ч.

■ Чтобы управляться с вингсьютом, нужно быть в очень хорошей физической форме. Чтобы снизить скорость падения, приходится разводить руки с «крыльями» в стороны, в этот момент на плечи и предплечья нагрузка резко увеличивается. Просто так прыгнуть с

вингсьютом вам никто не позволит — это занятие для опытных скайдайверов, обычно требуется совершить около двухсот прыжков с парашютом, прежде чем вам позволят спуститься в вингсьюте.

■ С одной стороны, прыжки в вингсьюте — занятие для состоятельных людей. Сам костюм стоит в районе \$2-6 тыс. Плюс регулярные подъемы на самолете, плюс необходимость кататься по всему миру, чтобы попрыгать с естественных объектов. С другой стороны, в скайдайвинге полно людей с весьма ограниченным достатком. Копят, откладывают, экономят... все ради того, чтобы была возможность заниматься любимым делом — полетом.

■ В конце полета скайдайвер в вингсьюте всегда выпускает парашют и приземляется на нем. Ходит много споров, можно ли приземлиться без парашюта. Судя по скорости полета и тому, что все, у кого парашют не раскрылся, погибли, — сделать это затруднительно.



НИКОГДА НЕ ГОВОРИ НИКОГДА

Смерть шпионам 2

Сразу слева от входа — просторный светлый стенд «1С-СофтКлуб». Ничего лишнего — белые стены, стойка с тремя компьютерами. На самом большом мониторе запущена демонстрационная версия игры «Смерть шпионам 2». Я здесь ради нее. Мы не раз писали про проект, но поиграть самостоятельно еще не приходилось — рабочего билда в те времена просто не существовало.

Ситуация пикантная. На стенде «Игрома-нию» по непонятным причинам ждали еще вчера. Звонили, удивлялись, почему никого нет. Пока разговаривал с людьми на входе (там под огромным козырьком почти в любое время, пока проходит выставка, курит и болтает не менее

двадцати человек), мне сразу трое рассказали, что нас на стенде нещадно костерили, мол, зажрались, брезгуют. Почему ждали именно вчера, в итоге так никто внятно и не объяснил.

Из России с любовью

Но сейчас не время для разборок, нужно смотреть игру. Если вы вдруг пропустили первую часть «Шпионов», кратко поясню, о чем речь. Игра, вышедшая в 2007 году, представляла собой отечественный аналог Hitman. Про Вторую мировую. Главный герой, Семен Строгов, выполнял задания на вражеской террито-

рии. Игра была хорошая, но по целому ряду параметров идейному прародителю проигрывала.

В «Шпионах» не было красиво развивающегося сюжета (хотя история была подана оригинально, через воспоминания Строгова), к тому же игре отчаянно не хватало достоверности. Например, некоторые охранники по непонятным причинам могли опознать в переодетом Строгове врага без всяких на то причин. С трупов, убитых из пистолета, нельзя было снять одежду, даже если вы поразили врага точно в середину лба. Но главная проблема первых «Шпионов» — почти любую миссию здесь можно было выполнить лишь одним способом. Долго и нудно пробираясь от охранника к охраннику. Никаких нестандартных решений предусмотрено не было.

В вышедшем через год сиквеле «Момент истины» ситуация слегка наладилась. Появилась возможность травить врагов ядами, маскироваться под врача и ронять на противников элементы интерьера. Все это, конечно, сделало игру интересней, но полностью проблему не решило. Большую часть времени мы все равно были вынуждены прятаться по углам, резать немецких солдат и ползать от укрытия к укрытию, тщательно следя по карте за маршрутами патрулей. Эдакий хардкорный стелс, зацикленный



Главный поставщик местного мясочбината во время работы.

Сразу после объявления победителя в номинации «Лучшая игра для социальных сетей» разработчики «Зомби фермы» демонстративно поднялись и покинули зал. Награду получила не их игра, а King's Bounty: Legions.

сам на себе, — настоящий подарок для законченных поклонников жанра.

Вид на убийство

«Смерть шпионам 2» всеми силами пытается сбросить излишки хардкора и накачать крепкие голливудские мышцы. Время действия — шестидесятые, Карибский кризис. Сюжет — сквозной, без лишних разветвлений, с четкой связкой между миссиями и элегантно-ми референсами к военному прошлому Строгова. Семен уже немолод — сорок восемь, полковник КГБ — и предпочитает действовать с напарниками.

Именно вокруг них и выстроен весь геймплей. Мне показывают миссию, на которой действовать надо сразу за трех персонажей. За Строгова, Виктора Ковалева, специалиста по маскировке, и Ольгу Годунову-Лопес — брнетку с точеным личиком и всем остальным. Уровень представляет собой особняк с прилегающей территорией. Строгов стоит во дворе и пытается понять, как же ему попасть внутрь. Ольга в этот момент прохаживается среди людей на каком-то светском мероприятии у фасада здания.

Мне показывают, как переключаться между героями. Выбираю Семена, подхожу к стоящему у двери во флигель охраннику, пытаюсь взломать замок. Разумеется, я тут же раскрыт, а бездыханное тело Виктора через несколько секунд валится на землю. Зато становится понятно, что именно в эту дверь и нужно проникнуть. Когда я попытался отомкнуть замок, выскочила мини-игра, в которой за отведенное время необходимо последовательно подобрать несколько отмычек к зубчикам определенной формы. Попутно мне рассказывают, что таких мини-игр во вторых «Шпионах» будет довольно много.

Умри, но не сейчас

План действий в голове уже созрел. Перезапускаю уровень, переключаясь на Ольгу. Она в роскошном бархатном платье. Кажется, лишь нажми кнопку движения — и буквально поплывет по кафелю, покачивая бедрами. Жму кнопку «Вперед», и тут случается забавное. Наша прима-балерина, вместо того чтобы плавно переступить ножкой в тужельке, начинает топтать своими лесозаготовками как костылями.

Мне тут же поясняют, что женская анимация для Ольги пока не готова и к ней прикрутили анимацию мужскую. Билд сырой, собран специально для выставки (к слову, редкий западный разработчик сегодня осмеливается показать прессе версию, не вылизанную до блеска; наши же сразу морально готовят зрителей к будущим багам), но все равно — грациозная женщина,двигающаяся как медведь-гризли, смотрится очень комично.

Оглядываюсь по сторонам, пытаюсь понять, где находится Семен. Мне подсказывают, что можно активировать карту. Жму кнопку, быстро нахожу себя и выискиваю синюю стрелочку, которой помечен Строгов. Попутно отмечаю, что на карте такими же стрелочками отмечены



Трудно, разумеется, необходимо своевременно прятаться. Если охрана обнаружит тело, то не успокоится, пока не отыщет убийцу.

абсолютно все противники. Видно, куда они смотрят, куда двигаются. Карту можно листать по уровням, наблюдая, как ведут себя враги на разных этажах особняка. Я очень надеялся, что именно этот атавизм из игры уберут. О каком реализме идет речь, если в любой момент можно узнать, как себя ведет и где находится противник?! Но карта по-прежнему с нами, приходится мириться.

Переключаюсь на бег и огибаю особняк. На несущуюся на каблуках женщину в платье никто не обращает никакого внимания, видимо, здесь это обычное дело. Есть время оглядеться по сторонам. К картинке не придаться — прописаны даже такие мелочи, как обваливающаяся под балконами штукатурка. Но вот Ольга добегает до Виктора, и у нее появляется та самая эксклюзивная возможность отвлечь охранника. Наша куколка заговаривает с амбалом, он слегка отворачивается от двери. Переключаюсь на Семена и... вскрываю дверь в полуметре от щебечущего с Ольгой охранника. Выглядит все это довольно странно. В реальности копать в замке в такой близости от врага можно разве что в кромешной тьме — и о желательности, чтобы оппонент был глухим. А тут все при свете дня.

Квант милосердия

После этого следует череда ярких событий. Спуск в подвал, подсматривание в замочные скважины (нет ли в комнате противника), отключение генератора и стелс в исполнении Виктора — при прохождении можно включить режим, в котором враги, по-разному реагирующие на появление шпиона, подсвечиваются разными цветами; нечто похожее было, например, в «Саботере».

Мелких недочетов очень много, но во всех случаях понятно, что это недостатки раннего билда. А вот геймплей, в котором на одной миссии приходится жонглировать тремя персонажами, действительно захватывает. Темп геймплея постоянно меняется: только начинаешь уставать от стелса, тебе предлагают ненавязчивую мини-игру, дают пострелять, после этого заставляют занимать

ся взломом. Все полчаса, проведенные за игрой, я не замечал ни шума зала, ни диких воплей на стенде «Варгеймингов» (он расположился как раз за спиной, напротив входа), где народ резался в «Танки».

Прямо в центре фойе стоял настольный футбол. Тот самый — со множеством ручек-стержней, на каждую из которых, как мясо на шампур, нанизаны пластиковые футболисты. Сколько ни ходил, ни разу не видел агрегат пустующим. Кто-то обязательно заставлял играть автомат, очень узкий, играющие, активно работая руками, постоянно задевали локтями проходящих мимо людей. Люди ворчали, вскрикивали, матерились, но потом сами вставали в очередь, чтобы поиграть.





Ярмарка тщеславия

ЧТО ОСТАЛОСЬ ОТ
ИНДИ - СЕКТОРА КРИ

Как сама КРИ всегда была лакмусовой бумажкой для региональных представителей индустрии, индикатором здоровья отрасли, так и «Ярмарка проектов» всегда показывала, как обстоят дела в игрострой-песочнице, среди новичков индустрии.

Были годы, когда секция занимала чуть ли не целый зал и здесь можно было увидеть больше десятка перспективных разработок, значительная часть которых разбиралась издателями уже ко второму дню выставки. То есть секция работала согласно названию — как самая настоящая ярмарка, куда можно прийти, посмотреть, отобрать лучшее и договориться о покупке.

Для прессы же и простых посетителей «Ярмарка» была самым настоящим цирком. В хорошем смысле этого слова. Здесь могли затанцевать на шуточный спиритический сеанс, устроить показательный боди-арт, нацепить почтеннейшей публике на голову непонятные огромные очки и проверить активность гиппокампа. Кое-что выглядело полным абсурдом, зато было весело и появлялось ощущение, что в индустрии есть люди, которые не сидят на месте, а ведут активный поиск. Новых форматов, решений, способов общения с игроками.

Осторожно, обвалы!

Потом началась деградация. К прошлому году «Ярмарка» почти перестала выполнять свою титульную функцию. Представленных проектов было очень мало, достойных внимания всего два — экшен про роботов «Монолит» от «Лесты» и экзистенциальный квест **G1Deon: Towards God** от **PolStan Studios**.

Одновременно со снижением значимости ярмарки началась ее миграция. Если вы никогда не были на КРИ, то вкратце опишу, как это все выглядит изнутри. Вы проникаете в гостиницу «Космос» через вход к концертному залу и оказываетесь на довольно широком мраморном пяточке. Прямо напротив входа — будочки администрации, где проходит аккредитация. Слева от входа помещается три, реже четыре стенда. Они обычно арендуются толстосумами от индустрии — место здесь самое дорогое, потому что все посетители первым делом направляются именно сюда. Эти стенды хорошо просматриваются от центральной двери, и на них проще всего размещать зазывал и глашатаев.

Справа от входа — небольшая лесенка, по которой вы поднимаетесь в фойе. Это длинный, слегка изогнутый зал, по левую и правую руку располагаются стенды участников выставки. Обычно получается так, что чем дальше от входа, тем беднее участники (либо они не совсем профильные и им нечего толком показать). Пока идешь по колбасе-фойе, толпа понемногу редет, а стенды выглядят все скромнее.

Годы летят

До 2009 года КРИ занимала фойе, мраморный холл, зеркальный холл и находящийся чуть поодаль зал с претенциозным названием Business lounge. Плюс лектории «Сатурн», «Нептун», «Плутон», «Меркурий» и «Юпитер». С 2009-го выставка скукожилась, перестала гнездиться в Business lounge и выехала из зеркального холла. Основная часть теперь — это фойе и мраморный холл.

Что до «Ярмарки проектов», то она сиротливо сжалась из отдельного зала в дальний аппендикс фойе. То есть, чтобы дойти до нее, надо топтать через весь коридор-колбасу.



Вот эта маленькая стойка с ноутбуками и есть «Ярмарка проектов».



То, что происходило в фойе при розыгрыше призов, не передать никакими словами. Толпа людей, желающих заполучить очередной плеер/айпад/коробку с игрой, перегораживала проход наглухо. Пробраться через море людей не было никакой возможности.



Фотостраничка



Посетители готовятся к размышлению призов. Еще десять секунд и пройти по коридору будет вообще невозможно.



Тот самый настольный футбол. Активно работаю локтями, играющие регулярно задевали проходящих мимо.



Бункер «Гайджин» привлекал всех не только зрелищным камуфляжем, но и приятной атмосферой, царившей внутри.



Стенд «Нивала» — один из самых многолюдных на протяжении всей выставки. Сюда рвались поиграть в Prime World.



На стенде Sky Dive постоянно кто-то летал. Особо забавно было смотреть за новичками, которые неуклюже дрыгали всеми конечностями сразу.



Стенд «Зомби ферма» — один из самых больших и ярких на КРИ, что показательно.

КРИ-2011

Куда приводят мечты

Подборка самых характерных (по версии «Игромании») заголовков докладов с КРИ разных лет

2003	<p>Сергей Григорьевский — «Музыка как один из важнейших элементов в драматургической канве спектакля, фильма, компьютерной игры»</p> <p>Андрей Кузьмин, K-D LAB — «Некоторые глубинные аспекты игростроения»</p> <p>Ренат Незаметдинов, Akella — «Сценарий: сюжет и свобода выбора в играх»</p> <p>Андрей Белкин, Akella — «Кадры решают все! Рынок труда и карьера в игровой индустрии»</p>	2004	<p>Банников Иван Александрович, Nikita — «Создание целостного мира в ММОРПГ»</p> <p>Александр Мишулин, Nival — «Обзор компьютерных и настольных РПГ-систем»</p> <p>Сергей Сельянов, кинокомпания СТВ — «Проблема выбора главного героя и исполнителя главной роли в кинематографе»</p> <p>Игорь Тишин, Eagle Dynamics — «Высокореалистичные симуляторы современных боевых самолетов. Специфика жанра и технология разработки»</p>
2005	<p>Николай Дыбовский, Ice-Pick Lodge — «На пороге костяного дома, или Как игра становится искусством»</p> <p>Кирилл Лебедев, DataArt — «Закономерности развития компьютерных и видеоигр. Механизмы создания новых жанров»</p> <p>Илья Стремновский, Nival Interactive — «Гениальность по заказу: управление творческим процессом»</p> <p>Петр Прохоренко, Lesta — «Реконструкция исторических событий в компьютерной игре»</p>	2006	<p>Владимир Миняев, «Бука» — «Кому мы нужны в Америке?»</p> <p>Григорий Чопоров, SkyFallen Entertainment — «Сферический сюжет в вакууме. Основы литературного сюжетосложения».</p> <p>Александр Каурых, Kenjitsu — «Материалы и инструменты классической режиссуры в адаптации к геймдизайну»</p> <p>Бенуа Сокаль — «Разработка adventure-игр следующего поколения на примере Paradise»</p>
2007	<p>Екатерина Кукуреко, «Бука» — «Как я лишилась девственности в игровой индустрии»</p> <p>Gavin Longhurst, BigWorld — «Следующее поколение уже наступило. А как насчет геймплея?»</p> <p>Андрей Бильжо, Краснов Ярослав, Trickster Games — «Петрович и все, все, все»</p> <p>Николай Дыбовский, Ice-Pick Lodge — «Игра с Хаосом. О роли случайности в многомерной игре»</p>	2008	<p>Алексей Пастушков, «Новый диск» — «Похмельный треп о геймдизайне, монстрах и шестигранном кубике, или Игроков не пугать — пол бетонный!»</p> <p>Константин Сапроненков, «Новый диск» — «Культурные табу от Пушкина до Пучкова: свобода vs. необходимость»</p> <p>Александр Суслов, Павел Нечаев, Snowball — «Zadrotus Vulgaris, или Как продвигать игры на consumer event'ax»</p> <p>Роман Тулинов, World Forge — «Современный концепт-арт, или Как мы до этого докатились»</p>
2009	<p>Круглый стол с издателями — «Кризис или катастрофа? Как жить дальше»</p> <p>Павел Нечаев, Александр Суслов, Snowball — «Рейтингам — нет, сиськам — да!», или «От оценок прессы продажи не зависят»</p> <p>Pierre Gilhodes — «Рекомендации ведущих гоблиноведов: Пьер Гийод о серии Goblins»</p> <p>Роман Жихарев, 2ray.ru — «Как правильно принимать платежи в онлайн-играх?»</p>	2010	<p>Круглый стол — «Казуальные игры и социальные сети — новый вызов или новые возможности?»</p> <p>Дмитрий Девишев, Mail.Ru — «Из офлайна в онлайн: Советы разработчикам»</p> <p>Александра Пестрецова, SKAZKA — «Миллионы леммингов для ваших игр»</p> <p>Денис Рысев, «Финам» — «Социальные игры: вирусный маркетинг»</p>
2011	<p>Ярослав Астахов, Mail.Ru — «Продвижение клиентских и браузерных онлайн-игр на текущем рынке»</p> <p>Андрей Иванченко, Алина Иванченко, Mail.Ru — «Кawaiiный арт — это серьезно!»</p> <p>Андрей Львов, Mail.Ru — «Монетизация в играх. Советы от практиков»</p> <p>Макс Янков, Pixonic — «Поваренная книга социальных игр»</p>	2012	

Герой номера

Жанр

Шутер

Издатель

2K Games

Разработчик

3D Realms

Gearbox Software

Triptych Games

Piranha Games

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

БЛОНДИНКА НОМЕРА

Duke Nukem Forever

Герой нынешнего номера не нуждается в лишних представлениях: за последние двадцать лет высокий блондин в черных ботинках стал живой легендой, олицетворением понятия «сортирный юмор» (в его лучшем смысле) от мира видеоигр. Его нового пришествия мы ждали четырнадцать лет — за это время в мире успели взорвать башни-близнецы, пережить экономический кризис и проводить в мир иной Хантера Томпсона, Джорджа Карлина, Александра Абдулова, Людмилу Гурченко и бесчисленное множество других великих и талантливых людей. Стоило ли того ожидание, вы узнаете на следующих страницах, а прямо сейчас — несколько занимательных фактов, связанных с Дюком



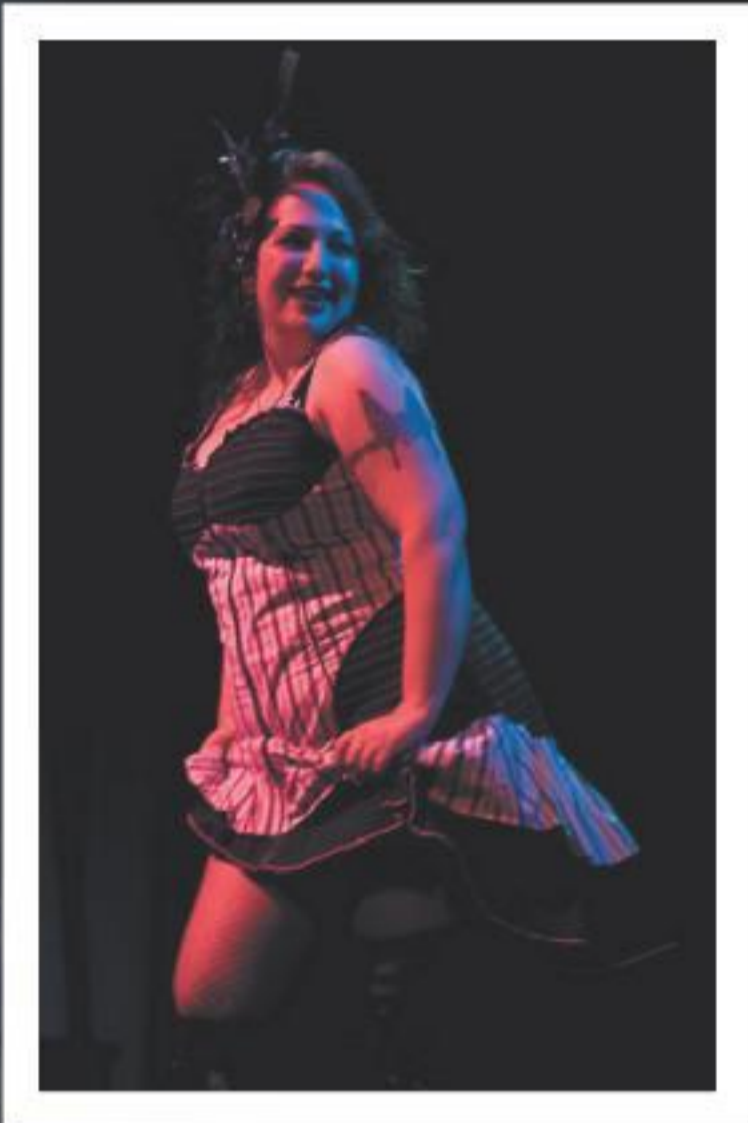
Дорогая, я уменьшил Дюка Ньюкема!

Попав под действие уменьшающего луча, Дюк Ньюкем из мускулистого индивидуума ростом минимум 1 метр 88 см (со Шварценеггера) превращается в мускулистого индивидуума ростом с крысу, что дает авторам массу поводов для шуток про размер и секс.

Но даже в уменьшенном виде Дюку не следует особо стесняться размеров своего прибора. Бывает и похуже! Скажем, Генри Пим, Человек-муравей из одноименной серии комиксов, уменьшается до размеров... собственно, муравья.

В фильмах «Фантастическое путешествие» (1966) и «Внутренний космос» (1987) недра человеческого организма патрулируют ужатые до микроскопических масштабов военные (и Ракель Уэлч), а герой романа Ричарда Мэтисона «Уменьшающийся человек» (1956) вообще суживается до асексуального атома.

На иллюстрации: герои «Фантастического путешествия» не стесняются своих скромных габаритов, потому что Ракель Уэлч с ними тоже маленькая.

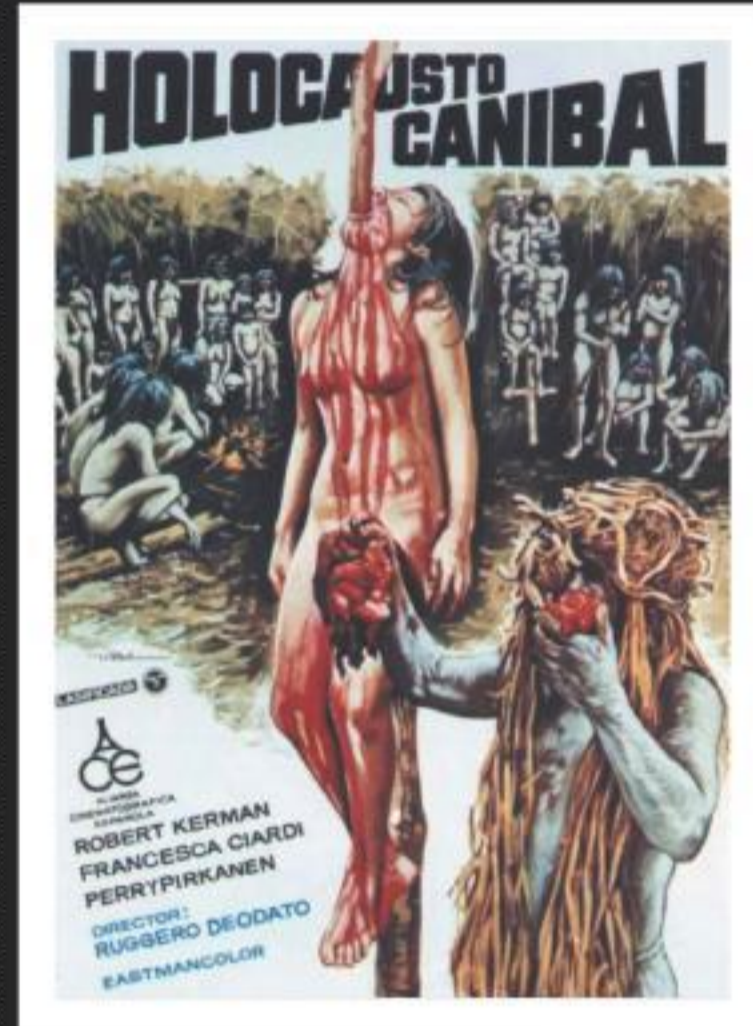


Стриптизерши из колледжа

Если вы задумывались о судьбе скудно одетых женщин со сцены стриптиз-бара Duke Nukem Titty City, то наверняка представляли себе какую-нибудь душеспитательную историю: приехала из глухой провинции, имеет маленького ребенка, в лучшем случае — учится в колледже на скромную стипендию, живет впроголодь, вынуждена подрабатывать как умеет, мечтает стать актрисой и все такое прочее.

В марте этого года в калифорнийском Университете Джона Ф. Кеннеди профессор психологии совмещала занятия с бурлескными выступлениями в заведении Hubba Hubba Revue в Сан-Франциско, выступая под псевдонимом «профессор Шимми». После доносов студентов профессора Шимми уволили (из университета, не из бурлеска), и она немедленно подала на бывших работодателей в суд за дискриминацию по половому признаку. Так что у танцующей девушки, за отворот последнего клочка одежды которой Дюк Ньюкем сует стодолларовую купюру, вполне может оказаться законченное высшее образование... а то и ученая степень покруче.

На иллюстрации: профессор Шимми во время факультативных занятий.



If the pigs were gathering in Vegas...

Слово «pigs» в американском сленге — одно из неуважительных обращений к служителям правопорядка, аналог русского термина «мусора». Так что ход мысли Джорджа Бруссарда и компании проследить нетрудно: в какую еще форму одеть антропоморфных кабанов, если не в полицейскую?

Но в общей свинообразности врагов Дюка Ньюкема можно найти и другой подтекст. В криминалистике (и реалити-шоу «Разрушители легенд») свиные туши используются как ближайший аналог человеческих тел при проведении следственных экспериментов. В них стреляют из оружия разного калибра, их протыкают ножами и щепками, рубят самурайскими мечами и даже лопастями вентилятора.

Впрочем, внимание на структурную схожесть нежвачных парнокопытных с человеком обратили еще жители Маркизских островов Французской Полинезии: «длинной свиньей» у туземцев называлась человечина.

На иллюстрации: постер классического итальянского фильма *Holocausto Cannibal*, посвященный поеданию «длинной свиньи».



Ядерный трилистник

Характерный черный трилистник на оранжевом фоне украшал собой прототип коробки Duke Nukem Forever в долгие годы ожидания игры и стал неофициальным бэт-сигналом Дюка Ньюкема.

Трилистник начал использоваться еще в готической архитектуре (см., например, на окна Винчестерского собора) как символ триединства Бога Отца, Сына и Св. Духа, мелькал на родовых гербах и рыцарских щитах, а в 1946 году в радиационной лаборатории Университета Калифорнии в Беркли стал международным знаком радиации. С тех пор он украсил собой входы в подземные убежища времен холодной войны, прочно вошел в массовую культуру и начал осеять различные нерадиоактивные объекты — от футболок до цветных контактных линз.

Знак биологической опасности — это тоже трилистник, только тщательно замаскированный. Еще трилистник весьма уважали ирландцы, герлскауты и (до 1997 года) компания Adidas.

На иллюстрации: прототип знака радиационной опасности на окнах кафедральной церкви в Винчестере.

L.A. NOIRE



Олег Ставицкий

Жанр

Нуар

Издатель

Rockstar Games

Разработчик

Team Bondi

Платформы

Xbox 360, PS3

Сайт игры

[rockstargames.com/
lanoire](http://rockstargames.com/lanoire)

Детективное агентство «Лунный свет»

Семь лет назад, когда случился анонс **L.A. Noire**, захлебнувшаяся в экстазе пресса прописала ее в массовом сознании как «новый проект **Rockstar Games**». Тот малозаметный факт, что игра вообще-то создается австралийской студией **Team Bondi**, большинство из нас почему-то предпочло оставить без внимания. Как выяснилось — напрасно.

Худруком **Team Bondi** выступает Брендан Макнамара — человек с недобрим лицом, подходящим на изредка улыбающуюся отбивную. Явно мнящий себя вторым Дэвидом Кейджем, Макнамара потратил немало времени и денег компании **Sony** на разработку **The Getaway** — грандиозного PS2-эксклюзива, известного в первую очередь тем, что там можно было отдышаться у стеночки, излечив таким образом свежеполученную автоматную очередь. **The Getaway** — сюжетно ориентированный клон **GTA 3**, лишь формально прикидывался экшеном с открытым миром.

На самом деле это была линейная, амбициозная, напыщенная и начисто лишенная чувства юмора игра, чей создатель при любом удобном случае употреблял конструкции вроде «интерактивное кино» и «стирание

границ между играми и кинематографом».

Кроме того, **The Getaway** была очень дорогой, роскошно поставленной игрой с вызывающе плохим геймплеем. Тамошние езда и стрельба не выдерживали

никакой критики даже по меркам начала нулевых, а единственной причиной, по которой **The Getaway** предлагалось любить, была, собственно, постановка. По взавравадшнему Лондону гоняли настоящие «лексусы», «ро-



В игре, как и в современных квестах, можно использовать подсказки. Например, для того, чтобы найти все улики или спрятать неправильные варианты вопросов. На это тратится получаемая с опытом интуиция.



В игре прораба побочных миссий по задержанию грабителей банков, вооруженных психопатов и прочих преступников. Все они мало отличаются друг от друга и даже в подметки не годятся сайд-квестам в той же GTA 4.



Когда герой берет в руки оружие, начинается худшая часть игры.

веры» и «мерседесы», в камеру постоянно грозили сигарой герои Гая Ричи (растерявшие при этом любые намеки на самоиронию), за кадром звучали подписанты хорошего английского лейбла Ninja Tune — в общем, The Getaway продалась тиражом в несколько миллионов копий. Не в последнюю очередь потому, что ее формальный конкурент, GTA 3, на тот момент тоже не мог похвастаться сколько-нибудь впечатляющим геймплеем.

Так вот, все вышесказанное в полной мере применимо ко второму опусу Макнамары — L.A. Noire. Это обаятельная, выдающаяся (отдельными местами) и где-то даже инновационная игра, спроектированная амбициозным и довольно скверным геймдизайнером.

Вежливый отказ

Нет ничего проще, чем попасть под обаяние L.A. Noire. Она безошибочно знает болевые точки любого образованного человека и бьет туда с вызывающим самодовольством. Игра открывается меланхолическим джазом, проезжает камерой по послевоенному Лос-Анджелесу, берет несколько потрясающих крупных планов (о которых мы еще поговорим ниже) — не влюбиться в подобные вещи практически невозможно.

Первые шаги по этому миру вы делаете в роли восторженного туриста: игра заботливо подводит к первому месту преступления (мы приезжаем туда на правах патрульного), дает пошевелить фонариком, заставляет покрутить в руках ничего не значащие предметы декора, подсовывает под нос орудие убийства, предлагает прокатиться в местную оружейную лавку и, наконец, позволяет провести первый в своей нуар-жизни полицейский допрос. Вы восторженно жмете на кнопки, не подозревая, что вышеописанные процедуры — это все, чем придется заниматься на протяжении трех DVD-дис-

ков и примерно 20 часов игрового времени.

L.A. Noire — эротический сон формалиста, игра, побитая на эпизоды, каждый из которых, в свою очередь, представляет собой четко прописанную последовательность одних и тех же действий. Под эпизодами тут понимаются дела, которые главгерой решает в рамках службы в различных отделах лос-анджелесской полиции.

Каждое дело распадается на череду актов: выезд на место преступления, поиск улик, допрос свидетелей, поездка по образовавшимся наводкам и финальный допрос. Время от времени дают пробежаться за убегающим подозреваемым, прокатиться на машине или пострелять из пистолета. Девяносто процентов L.A. Noire — это крайне формализованное действие, где вы занимаетесь одним и тем же. Сбор улик представляет собой затейливое кручение различных предметов в руках — никаких удивительных деталей эпохи (за исключением, возможно, того факта, что герой регулярно хватается за улики и обследует трупы голыми руками, без перчаток).

По правде говоря, учитывая нуар, джаз и Лос-Анджелес, подобную структуру можно было бы стерпеть — при условии, что искать улики, ездить, стрелять и допрашивать было бы интересно.

Формула игры

В усопшем издании «Игромания Лайт» была такая замечательная строчка: «формула игры». Так вот, применительно к L.A. Noire она выглядела бы следующим образом: 50% **Police Quest** + 40% **True Crime: Streets of L.A.** + 10% **Mafia**. Большую часть L.A. Noire занимает поиск улик, и сделан он тут самым топорным способом из всех возможных — это чистой воды пиксельхантинг, даром что в дорогостоящем 3D. Лавируя среди безупречно спроектированных декораций, вы, натурально, прощупываете пространство ответственной кнопкой, надеясь найти какую-нибудь активную зону. Этот процесс заметно упрощен благодаря специальным музыкальным подсказкам: игра звуком и вибрацией геймпада подсказывает, когда нужно жать. Но, по сути,

вы проведете около десяти часов за прощупыванием окружающей мебелировки.

Экшен сделан так, как будто в этом мире не было GTA 4 или Red Dead Redemption (не говоря уже об Uncharted 2): герой неуклюже прислоняется спиной к укрытиям, пространство вокруг неохотно отзывается на внешние раздражители, оружие и персонаж совершенно не ощущаются на тактильном уровне.

И, наконец, езда — аркадная, начисто лишенная сколько-нибудь вменяемой физики, бездарная и совершенно бессмысленная. После грандиозного выступления автомобильной составляющей Mafia 2 ездить в L.A. Noire физически неприятно. Макнамара это, похоже, понимает и сам, поэтому вставил в игру возможность передать руль напарнику. Единственная причина, по которой Team Bondi прикрутили к своей игре огромный трехмерный Лос-Анджелес сороковых, — чтобы вы прокатились по нему на полигональном бруске и поглазели на достопримечательности. Чем-то подобным долгое время были заняты разработчики компьютерной игры «Дальнобойщики 3».



Нелепая сцена погони за удирающим огородами преступником завершает почти что каждое дело.



Исследование трупов жертв здесь включает только беглый осмотр на предмет улики. О том, какими красками могла бы засверкать игра, добавь в нее авторы интерактивную судмедэкспертизу, — читайте в нашем материале на следующих двух страницах.

Остаются допросы, и с ними, к счастью, все не так однозначно. Благодаря хитрой технологии сканирования лица L.A. Noire действительно является первой игрой, которая проходит проверку крупным планом. Герои тут обладают выразительной мимикой: вскидывают брови, закусывают губы и, в общем, оправдывают затраты на голливудских исполнителей. Другой вопрос, что это все-таки трехмерные модели, а не живые люди — совсем тонких актерских нюансов и выразительных взглядов игра передать не в состоянии. Так что хорошие голливудские артисты вынуждены намеренно переигрывать: театрально пучить глаза, надувать щеки, выразительно водить зрачками. Эффект от этого несколько комический: узнаваемые, хорошие вроде бы актеры ведут себя как участники фестиваля пантомимы имени Бастера Китона. Но в целом смеяться над такими вещами, конечно, грешно — Team Bondi на самом деле сделали заметный технологический шаг, благодаря которому, хочется верить, скоро можно будет без отвращения смотреть на крупный план поцелуя двух трехмерных моделей.

Что касается собственно механики допросов, то в ней по

большой части поражает общая необязательность этого процесса. На каждую реплику подозреваемого можно отреагировать тремя способами: поверить, усомниться и заявить, что человек лжет (в этом случае потребуются предъявить доказательства, которые главгерой старательно записывает в записную книжку). Но, к сожалению, что бы вы ни говорили, как бы ни ошибались во время диалога, игра все равно найдет способ сообщить главные сюжетные моменты. Никакой нелинейности уровня Heavy Rain (с которой L.A. Noire по какому-то недоразумению любят сравнивать) тут нет. Есть просто элемент игры, на месте которого вполне могла быть неинтерактивная кат-сцена — никто бы особенно не расстроился.

Больше всего в истории с геймплеем поражает не его общая дряблость, а то, куда смотрели Rockstar Games. Ну ладно Макнамара — он за всю жизнь не сделал ни одного приличного экшена, но «Рокстар»! Люди, нашедшие идеальное применение Euphoria AI, люди, с четвертой попытки все-таки прикрутившие к открытому миру нормальные автофизику и экшен-механику! Эти-то куда смотрели?

По-большому и по-маленькому

Терпеливый читатель может предположить, что все это безобразие можно и нужно терпеть ради потрясающей стилизации и сюжета. Увы, с сюжетом тут тоже полный провал. Макнамара, мастер больших и сложносочиненных форм (The Getaway, напомним, состояла из двух актов, где одни и те же события демонстрировались с разных точек зрения), тупо пасует перед материалом. Для него нуар — это набор формальных признаков, которые он старательно копирует. L.A. Noire губит собственная эпизодическая структура. Нуар — это всегда очень хитро завернутый сюжет, в котором с ходу практически невозможно разобраться: череда многоходовых предательств, обилие второстепенных персонажей, роковые блондинки и так далее.

Короткие часовые зарисовки L.A. Noire в основном живописуют какую-то скучную бытовуху. Интересных персонажей практически нет, Голливуд, любимая нуар-тема, в основном работает на периферии: персонажи проплывают перед вами вереницей выпученных глаз и трехмерных ртов, не оставляя в памяти практически ничего. Главный герой —

скучный поц с ментальностью отличника — такой же болван, как и его подозреваемые. В общем, пока мы тут втайне надеялись на ревизионистский нуар в духе «Чайнатауна» и «Секретов Лос-Анджелеса», австралийцы сделали интерактивную версию нетленного сериала «Детектив Майк Хаммер».

Дела становятся заметно хуже, когда Макнамара решает добавить своему герою глубины. Для этого между отдельными делами время от времени начинают всплывать флэшбеки о службе в армии (для верности раскрашенные в сизый монохром, — а то вдруг зрители не догадаются, что это воспоминания). И вот эти неуместные, плохо поставленные зарисовки смотреть особенно невыносимо. На исходе второй трети игры Макнамара неспешно начинает намекать на то, что у L.A. Noire все-таки есть сквозной сюжет, и дела, оказывается, более-менее связаны между собой. Случается это после окончания второго диска, так что досидят до подобного поворота немногие.

■■■

При этом назвать L.A. Noire безоговорочным провалом все же не получается. Это большая, амбициозная, сырая, местами полная откровенных глупостей (любимый эпизод автора этих букв — погоня за подозреваемым, в ходе которой он сбивает пятерых людей, разносит полгорода, после чего его вытряхивают из машины и вежливо просят ответить на несколько вопросов) игра, которая периодически собирается и все-таки работает. Когда герои под тоскливый джаз приезжают на заброшенные кинодекорации, когда шальная пуля сносит с участников перестрелки шляпы, когда на сцену выходит немецкая салонная певица — L.A. Noire, в общем, можно полюбить. Но, как и в любом настоящем нуаре, большая часть времени тут отведена беспросветной, томительной тоске. ■

V Реиграбельность

X Классный сюжет

V Оригинальность

V Легко освоить

Дождались?

Вместо ожидаемой революции L.A. Noire представляет собой нечто среднее между полицейским квестом, плохим экшеном и незабвенным сериалом «Детектив Майк Хаммер».

Геймплей **7**
XXXXXXXXXX

Графика **8**
XXXXXXXXXX

Звук и музыка **10**
XXXXXXXXXX

Интерфейс и управление **9**
XXXXXXXXXX

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

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

Анатомия убийства

Алексей
Макаренков

Судебная медицина на службе у компьютерных игр

Существует огромное количество симуляторов самых невероятных вещей и действий, о которых большинство игроков даже не подозревает. Симулятор вождения автобуса и яхты, симулятор прыжков с парашютом и карьерного самосвала, симулятор скоройпомощной больницы и ветеринарной клиники, есть даже симуляторы хакера и команды разработчиков игр.

Но среди этого паноптикума нет самого, на наш взгляд, необычного, но необычайно нужного современной игровой индустрии симулятора. Симулятора судмедэксперта. Почему необычного, думаем, объяснять не надо. А нужного — потому что использование элементов подобного рода симуляции в играх с детективным сюжетом (а это и квесты, и экшены, и адвенчуры) позволило бы многократно усилить погружение и саспенс.

Страшно подумать, сколько главных героев-полицейских или частных детективов, обнаружив тело, в бессилии опускали руки, потому что не имели ни малейших представлений о том, какую информацию можно получить от

трупа. Создатели L.A. Noire вообще убрали этот аспект из игры — здесь герой обычно получает результаты судмедэкспертизы уже постфактум, нередко даже по телефону.

Мы решили восполнить за них этот пробел и вписали воображаемый симулятор судмедэксперта в геймплей современных игр. Итак, представьте. Вы — следователь и стоите перед бездыханным телом. О чем же оно может вам рассказать?

Давность преступления

В подавляющем большинстве игр обнаруживший труп герой не имеет ни малейшего представления, как давно было совершено убийство. Тем не менее существует немало способов, позволяющих определить давность наступления смерти. Судмедэксперты разделяют ранние и поздние изменения трупа. Анализируя их, они и делают выводы о том, когда умер человек. К ранним трупным явлениям относятся:

— снижение температуры тела (обычно меряется базальная, то есть ректальная температура);

— выраженность трупных пятен: если смерть наступила недавно, трупные пятна еле выражены и при надавливании легко исчезают; чем больше прошло времени, тем отчетливее пятна и тем хуже они исчезают при механическом воздействии (кровь начинает полностью пропитывать ткани и не уходит из нижележащих отделов тела);

— степень трупного окоченения: выраженный посмертный «паралич» мышц начинает проявляться примерно через три часа после смерти и достигает своего максимума через сутки; после этого его сила падает, а где-то через трое суток трупное окоченение полностью исчезает;

— высыхание кожных покровов и слизистых также позволяет судить о том, когда примерно погиб человек.

Помимо этого врачи иногда анализируют возбудимость мышечной ткани (для этого через мышцы пропускают ток), реакцию зрачка на ряд химических препаратов и анализ содержимого желудочно-кишечного тракта.

Сопоставляя перечисленные параметры друг с другом и с таблицами, которые учитывают скорость развития различных признаков в зависимости от влажности и температуры воздуха, можно определить давность смерти с точностью до нескольких часов.

Опарыши-индикаторы

Но это — только если с момента преступления прошло не более трех-четырех суток. Если



больше, то ситуация меняется. Делать выводы становится намного сложнее, потому что судмедэксперту приходится анализировать уже поздние трупные явления: гниение и скелетирование. Если запустились эти процессы, то точность резко падает, зачастую нельзя даже определить, месяц или два назад погиб человек. Ситуация упрощается, если преступление было совершено в теплое время и над трупом успели потрудиться мухи. По размеру опарышей и наличию в теле различных стадий их развития иногда можно определить давность наступления смерти с точностью до дня.

Понятно, что оценивать сухость слизистых в играх вряд ли получится, — графика до этого пока не доросла. Но вот подергать руки-ноги и узнать, есть или нет трупное окоченение, бросить взгляд на трупные пятна, посмотреть на число опарышей (они ведь в играх и так зачастую есть, просто в геймплее никак не используются), — все это можно сделать запросто.

Огнестрел

Если человек был убит из огнестрельного оружия, то, анализируя повреждения, можно узнать, с какого расстояния был сделан выстрел, какая по счету пуля попала в тело, какое из пулевых отверстий образовалось раньше остальных, и получить еще массу полезной информации, которая позволит быстрее раскрыть преступление. Приведем простой пример.

Вот вы стоите рядом с полигональным трупом, лежащим в луже крови. Вы достаете лупу и подносите ее к пулевому отверстию.

Для начала вы пытаетесь определить, входное это отверстие или выходное. Смотрите, куда вывернуты края раны. Оцениваете, есть ли пояска осаднения (пуля, попадая в тело, тянет за собой прилегающую кожу и формирует подобие ссадины), пояска обтирания (на входе покрывающие пулю масло ствола и остатки пороха и сажи обтираются о кожу и формируют характерный темный след).

После этого вы, пользуясь реактивами, смотрите, есть ли рядом с раной следы сажи, копоти и пороха, и делаете предположение, с какой дистанции был сделан выстрел. Изучаете, из какой пулевой раны вытекло больше всего крови, и догадываетесь, что это повреждение было нанесено раньше других: после первого попадания сосуды сужаются, и из последующих ран вытекает меньше крови, а пояска осаднения слегка уменьшается (ведь количество смазки внутри ствола по мере стрельбы уменьшается).

Отравили!

Отдельным элементом геймплея можно сделать анализ различного рода отравлений.

Тут нам, правда, понадобится нарисовать в игре некое подобие секционного стола. Кислоты дают ярко выраженные коричневатые ожоги на стенках глотки, пищевода и желудка. Отравление некоторыми кислотами вообще сложно с чем-то спутать. Например, после попадания в желудок и кишечник азотной кислоты стенки органов приобретают характерную желтую окраску. Действие щелочей приводит к набуханию кишечника.

То есть все это хорошо заметные изменения, которые при современном уровне графики ничего не стоит смоделировать. Более того, визуально все это могло бы выглядеть куда менее кошмарно, чем большинство кровавых сцен, которые и без того есть в играх.



РЕЦЕНЗИИ

DUKE NUKEM FOREVER



ГЕОРГИЙ КУРГАН

ЖАНР
СКАБРЕЗНЫЙ ШУТЕР
ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
РАЗРАБОТЧИКИ
3D REALMS
GEARBOX SOFTWARE
TRIPTYCH GAMES
PIRAMMA GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
DUKENUKEMFOREVER.COM

СЛАВА БОГУ, ТЫ ПРИШЕЛ!

Duke Nukem Forever вышел — всем шампанского! По большому счету совершенно не важно, что написано на этих страницах и какая цифра стоит в итоговом рейтинге: если вы регулярно играете в видеоигры, эту стоит увидеть в любом случае. Это живая история, рекордный долгострой, проект, который был задуман еще в прошлом тысячелетии. В пункте «Дополнительные материалы» в главном меню можно найти подборку скриншотов разных лет — глядя на них, с содроганием понимаешь, сколько с тех пор утекло воды. В 1997 году, когда игру только-только анонсировали, некоторые из читающих эти строки еще даже не родились, другие делали первые робкие шаги, а автор текста с большим облегчением окончил третий класс. Едва ли в ближайшее время нам представится шанс стать свидетелями столь грандиозного события, так что ловите, пожалуйста, момент.

Тем не менее, если вам все-таки интересно знать подробности о том, что получилось у 3D Realms, у нас есть для вас не-

сколько хороших новостей и целая куча — весьма скверных. Если вкратце: Дюк все-таки опоздал.

Balls of fail

Игра, которой должен был стать Duke Nukem Forever, вы-



В улье приходится, среди прочего, расстреливать женщин, которых оплодотворили пришельцы. В противном случае кусачие маленькие осьминожки появляются на свет, буквально разрывая мать изнутри.



Особенную опасность на кухне и в подсобных помещениях для мини-Дюка представляют даже не свиньи, а мышеловки и фритюрницы с кипящим маслом.

шла буквально несколько месяцев назад — речь, конечно, о **Bulletstorm. People Can Fly** не только выпустили восхитительно хулиганскую игру, они умудрились сделать ее обворожительно красивой и встряхнули весь жанр шутеров необычным геймплеем.

В DNF такого нет и в помине — эта игра построена на принципах, заложенных в середине позапрошлого десятилетия. Тогда жанр еще только-только формировался и можно было особенно не заботиться о геймплейных наворотах, выезжая на необычной форме подачи, нетривиальном оружии, сальных шутках и примитивных режиссерских приемах (обрушить на глазах у игрока дом или порвать на куски стриптизершу — с помощью этого в те годы запросто можно было добиться всенародного признания). **Duke Nukem 3D** была не единственной игрой, сделавшей на этом кассу, — тем же способом выбилась в люди, например, **Redneck Rampage**.

Если бы DNF вышла хотя бы в прошлом году, все бы обошлось — тогда игроки уже были переутомлены шутерами про спецназ и плохих русских, но **Bulletstorm** еще казалась странной и непонятной штуковиной, из которой неизвестно, что выйдет. Еще год назад мы бы простили Дюку даже безнадежную техническую отсталость — пожалуй, самый заметный недостаток. Для PC-версии разработчики приготовили текстуры высокого разрешения (мы не видели, как финальная версия выглядит на консолях, но на Xbox 360 еще в феврале игра смотрелась донельзя жалко), но шила в мешке не утаишь: дородные девки суют герою в лицо угловатые силиконовые груди и ходят так, как будто у них полны штаны сюрпризов, а ужимки главного героя в отражении зеркала за-

ставляют вспомнить первый **Deus Ex**. Стриптиз-бар в интерпретации 3D Realms похож на грустный междусобойчик парализованных инвалидов (движок, очевидно, просто не способен обработать больше пары десятков персонажей на одной локации), и этот образ дополнительно подкрепляет лицевая анимация — актеры старательно играют голосом, а их герои в этот момент еле шевелятся. В этот момент с губ рецензента вот-вот готовится сорваться слово «позорище».

Duke of York

Самое обидное в том, что видно — игру делали одаренные люди с фантазией и чувством юмора, просто они катастрофически отстали от века. Из-за этого возникает любопытный эффект, как будто смотришь классный фильм, который пронырливый видеопират снимал в кинозале на камеру мобильного телефона, спрятанную в трусах: в преде-

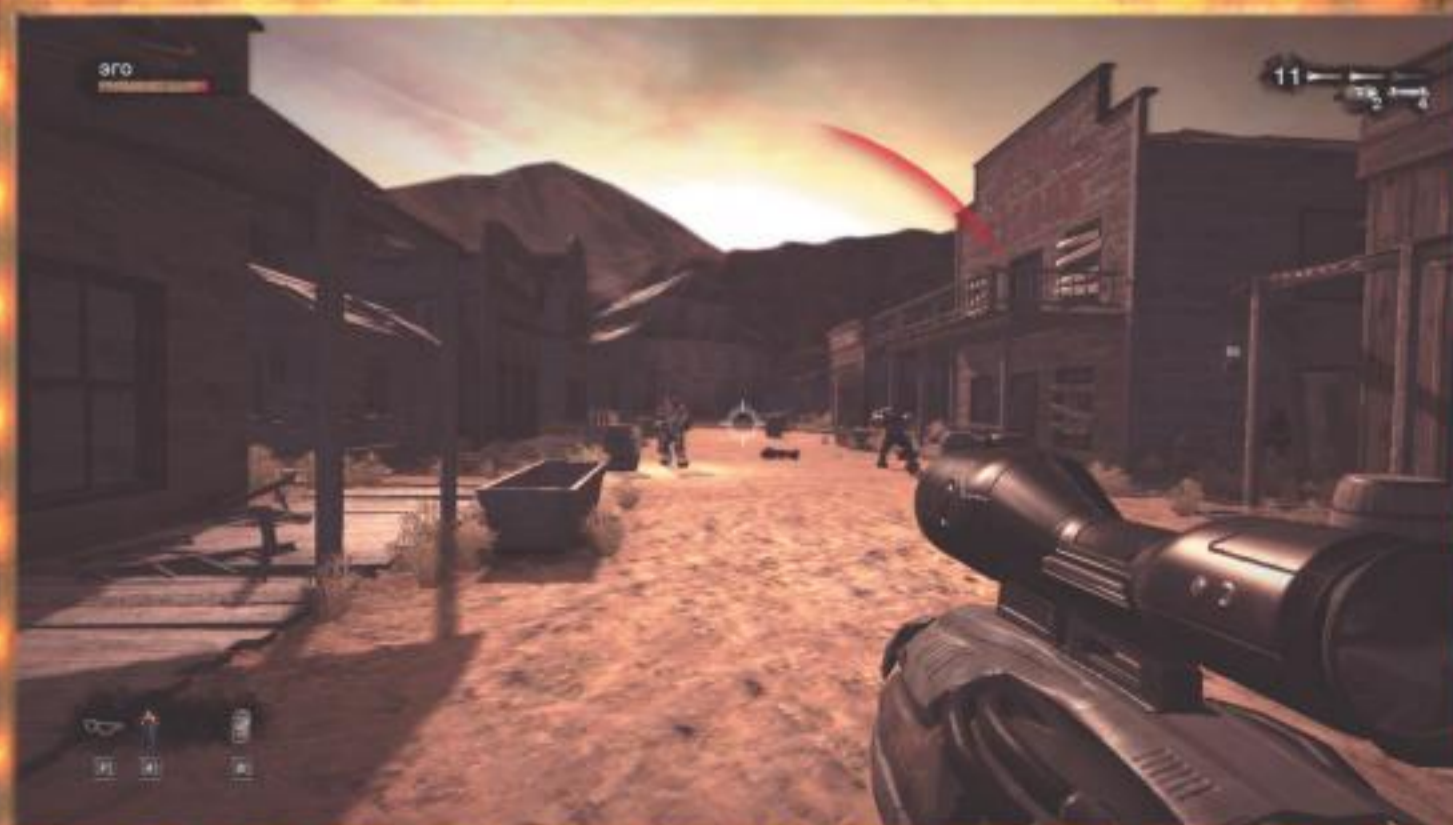
лах одной минуты можно успеть трижды рассмеяться и дважды — болезненно сморщиться.

Дюк отменно шутит, для каждого монстра и ключевой ситуации у него заготовлен свой набор реплик. «Вали обратно в свой хентай, урод!» — кричит он поверженному летающему мозгу с длинными щупальцами. Он то и дело подмигивает игроку и цитирует классические видеоигры («Дюк победил. А теперь — фаталити!»). Он, наконец, так ловко матерится и отпускает сортирные остроты, что его словарному запасу позавидовали бы самые отпетые портовые грузчики и опытные прапорщики. В одном предложении Дюк умудряется совместить слова «авангард» и «б*\$#» и даже позволяет себе ироничные замечания. Так, двери в улье пришельцев драматически похожи на анус, и, открывая их, спаситель человечества произносит: «Хм, так это не только выход, но и вход!»

Вокруг него тоже творится радостный дурдом. Любая женщи-

на, стоит Дюку сократить дистанцию хотя бы до трех метров, принимается томным голосом намекать на непристойности. Мужчины тоже признают его безусловный авторитет. «Ты крут, Дюк, а я лошара», — говорит обыватель, которого мы только что обыграли в аэрохоккей. У королевы-матки инопланетян обнаруживаются три гигантских сиськи (назвать грудями эти многотонные шары не повернется язык), а над названиями продуктов из подсобного помещения фаст-фуда им. Д. Ньюкема можно хохотать несколько минут кряду — местную еду готовят из «Печально известных жареных бобов «Анус Хейноса» и «Стопроцентного сала». После такой возможности швыряться крысами и повышать общий запас здоровья, ослабившись в унитаз, воспринимается как нечто само собой разумеющееся.

Кроме того, в **Duke Nukem Forever** есть множество действительно оригинальных сцен. Многие из них связаны с уменьшением главного героя: однажды в таком виде нам придется пропутешествовать по ресторану, отстреливаясь от крыс и карликовых же антропоморфных кабанов. А, например, во время упомянутого визита в стриптиз-клуб игра превращается чуть ли не в квест: игривая стриптизерша соглашается отдаться Дюку, только если он принесет ей попкорн, презерватив и вибратор. Там же можно найти десяток мини-игр (помимо аэрохоккея есть пинбол, бильярд, баскетбол и игра с трогательным названием «Инопланетный аборт»), а в факультативном порядке — полюбоваться на изгаженную VIP-комнату, в которой одновременно обнаруживается блевотина, гильзы и пятна спермы... кто-то, очевидно, отдохнул там по-техасски.



В городе-призраке на пять минут включается самый настоящий вестерн: кабаны палат с двух рук из салунов, и с балконов играет бравурная музыка.



Иногда очередным боссом оказывается слегка увеличенная копия обычного монстра.



По поведению на дороге бигфут Дюка напоминает безделушку «все по 35 рублей».

Peace, Duke!

Проблема в том, что промежутки между этими удивительными сценами заполнены просто-таки доисторическим геймплеем. Разработчики, конечно, стараются — предлагают покататься на джипе, вагонетке и вилочном подъемнике, дают отдых указательному пальцу при помощи действительно нестыдных головоломок (в одной из которых участвует кран для сноса зданий и очень невезучая бетонная стена), но сердце игры, собственно перестрелки, выглядят, кажется, даже хуже, чем в Duke Nukem 3D. Типы врагов быстро начинают повторяться, одних и тех же боссов приходится побеждать дважды (с идентичными QTE-добиваниями). Да что там — достаточно того (внимание, сейчас будет спойлер), что первая и последняя схватки отличаются лишь незначительными деталями и сложностью.

Патроны к оружию постоянно кончаются, а с собой можно носить всего два вида, как будто мы играем в суровый шутер про дядек в камуфляже. Собственно, самые любопытные пушки оказыва-

ются бесполезными по разным причинам: замораживатель действует только на коротких расстояниях, у РПГ всего пять зарядов и так далее. А уменьшитель дают всего на десять минут, в остальное время за изменение размеров Дюка отвечают специальные платформы. А самое главное: патентованного пинка ногой в списке просто нет — в высшей степени безрассудный ход. Стоит ли говорить, что физика машин в автомобильных этапах сделана на уровне бюджетных российских автосимуляторов времен путинского гламура? Выручают только шуточки Дюка — намотав на бампер очередного свинтуса, он цинично бросает: «Би-бип, твою мать!»



И вот так — все шесть часов. Duke Nukem Forever остается игрой со сложной судьбой до самого конца: в разные моменты ее ненавидишь, обожаешь, смеешься над ней и стискиваешь зубы от досады. Но оценивать ее все-таки придется. Иногда мы делаем для спорных проектов исключения, оставляя их без фи-

нального рейтинга, но это не тот случай — четырнадцать лет ожидания должны завершиться каким-то закономерным итогом.

Если еще раз столкнуть лбами Duke Nukem Forever и Bulletstorm, то первый будет похож на приглашенную спортивную знаменитость, а второй — на подающего надежды молодого атлета. Юноша бодро дрыгается на брусках и гимнастическом козле, а опытный спортсмен наблюдает за ним с усмешкой — он знает себе цену, знает, что на самом-то деле все собрались здесь ради него. Это действительно так (Игорь Асанов даже после того, как я описал ему все недостатки игры, продолжал настырно твердить: «Я все равно хочу сыграть в DNF»), но годы у старика уже не те, суставы скрипят, связки ноют, и если он со страшным грохотом навернется с перекладины — все расстроятся, но никто, в общем, не удивится.

Duke Nukem Forever — хорошая, талантливая, смешная игра. Она стоит десятка Medal of Honor и дюжины Operation Flashpoint, стоит того, чтобы пойти в магазин и заплатить за нее деньги. Но та-

кие проекты нужно заканчивать за полтора года после анонса и желательно выпускать где-нибудь в 2006 году. Duke Nukem Forever вышел, чудненько. Теперь, пожалуйста, сделайте нам сиквел — чтобы с нормальной графикой, физикой и геймплеем. А блек-джек и шлюхи здесь и так уже есть.

ПЕРЕВОД: К сожалению или к счастью, но в офисе «Софт-Клаба», где мы знакомились с игрой, была доступна только версия с русской озвучкой. К счастью, наши худшие опасения не подтвердились: озвучивающий Дюка актер играет очень прилично, вся матершина в текстах бережно сохранена, хотя и малодушным образом запикана. Однако Джона Сейнт-Джона, как ни крути, это не заменяет — любой другой голос звучит чужеродно, как если бы горе-мультипликаторы задумали ремейк Чебурашки и взяли на главную роль Павла Волю. Так что, если совсем уж невмоготу, играйте в русскую версию, но для полноты ощущений лучше купите оригинал, а вместе с ним — учебник разговорного английского. ■



- X РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- X КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- X ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

БЫЛИННЫЙ БОГАТЫРЬ ИЗ ШУТЕРОВ НАШЕГО ДЕТСТВА, ДЮК НУКЕМ НЕ РАСТЕРЯЛ НИ КАПЛИ СВОЕГО ХАМСКОГО ОБАЯНИЯ И ЧУВСТВА ЮМОРА. А ВОТ СОБСТВЕННО ГЕЙМПЛЕЙ ЗА ЭТИ ГОДЫ ПОРОС ГУСТЫМ МХОМ — ПОСЛЕ ЧЕТЫРНАДЦАТИ ЛЕТ ОЖИДАНИЯ ЭТО ВЫГЛЯДИТ КАК ПОЩЕЧИНА.

- ГЕЙМПЛЕЙ 7
- ГРАФИКА 5
- ЗВУК И МУЗЫКА 10
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8

РЕЙТИНГ

7.5

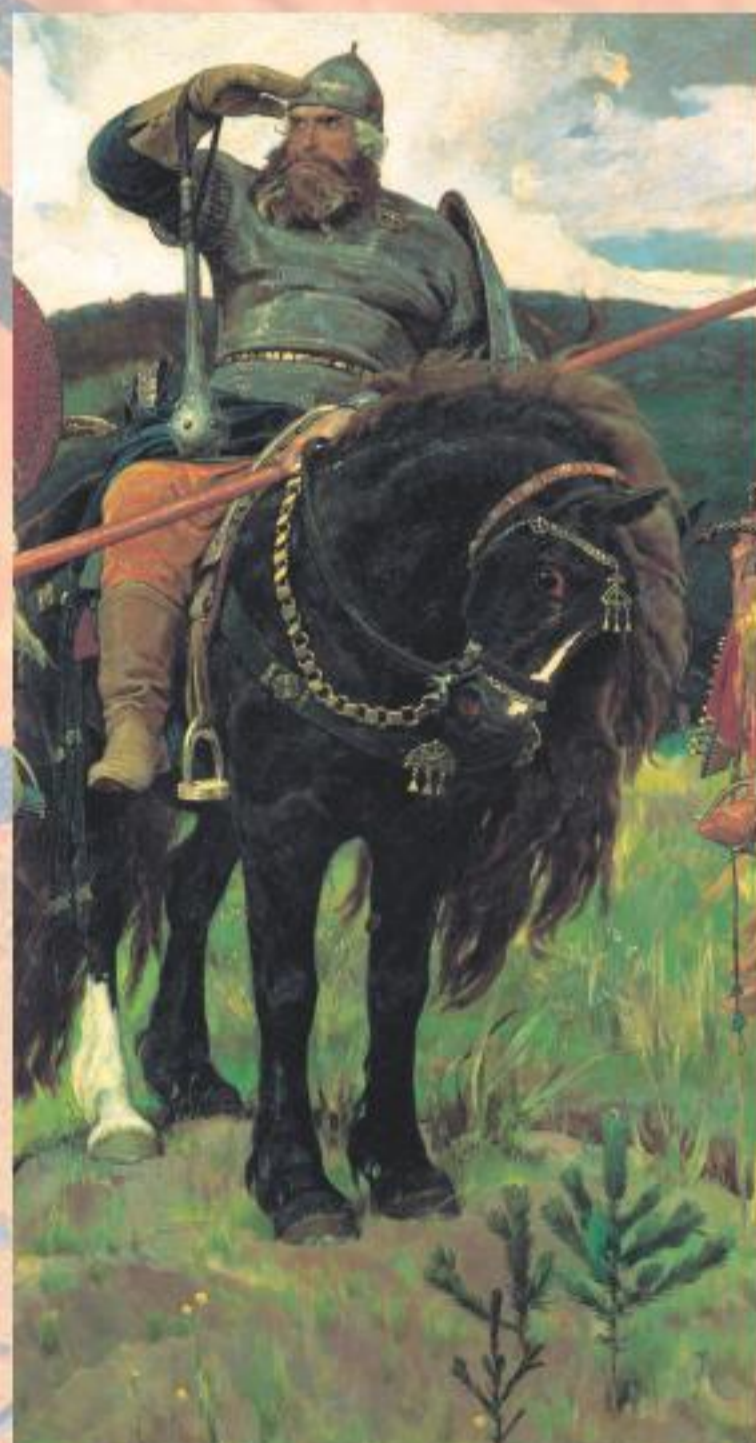
ХОРОШО

ЖОРА, ГДЕ ТЫ БЫЛ?!

DUKE NUKEM FOREVER МЫ ЖДАЛИ ПОЛТОРА ДЕСЯТКА ЛЕТ — СРОК, ЧТО И ГОВОРИТЬ, НЕМАЛЫЙ. ОДНАКО В КОНЕЧНОМ ИТОГЕ ВСЯ ЭТА ИСТОРИЯ ЗАВЕРШИЛАСЬ СРАВНИТЕЛЬНО БЛАГОПОЛУЧНО, А ТАКОЕ СЛУЧАЕТСЯ ДАЛЕКО НЕ ВСЕГДА. В ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ЭТОМУ «ИГРОМАНИЯ» ПУБЛИКУЕТ ИСТОРИИ ТРЕХ МУЖЧИН, ОДНОГО ИЗ КОТОРЫХ ПРИШЛОСЬ ЖДАТЬ ДОЛЬШЕ ДЮКА, ВТОРОЙ — БЕЗНАДЕЖНО ОПОЗДАЛ, А ТРЕТЬЕГО НЕ ДОЖДУТСЯ ДО СИХ ПОР

Илья Муромец

Из былины «Исцеление Ильи Муромца» нам известно, что будущий богатырь «сидел ли тридцать лет на седалище, он не имел-то да ни рук, ни ног» (то есть не владел ими, был парализованным). Однако после того, как его навели калики перехожие, чудесным образом исцелился, отправился в город Киев, где отыскал под огромным камнем все богатырское снаряжение, включая коня. Однако, по другим сведениям, Илья встал на ноги в тридцать три года. Примечательно, что в феврале этого года по приговору Нью-Йоркского суда на тот же срок сел 18-летний гражданин Сомали Абдивали Абдикадира Мусе, осужденный за пиратство, организацию преступной группировки и захвата в 2009 году американского контейнеровоза «Маерск Алабама». Если Абдивали отсидит весь положенный срок, то к его окончанию сможет считать себя своеобразной сомалийской версией чудовища.



Ромео

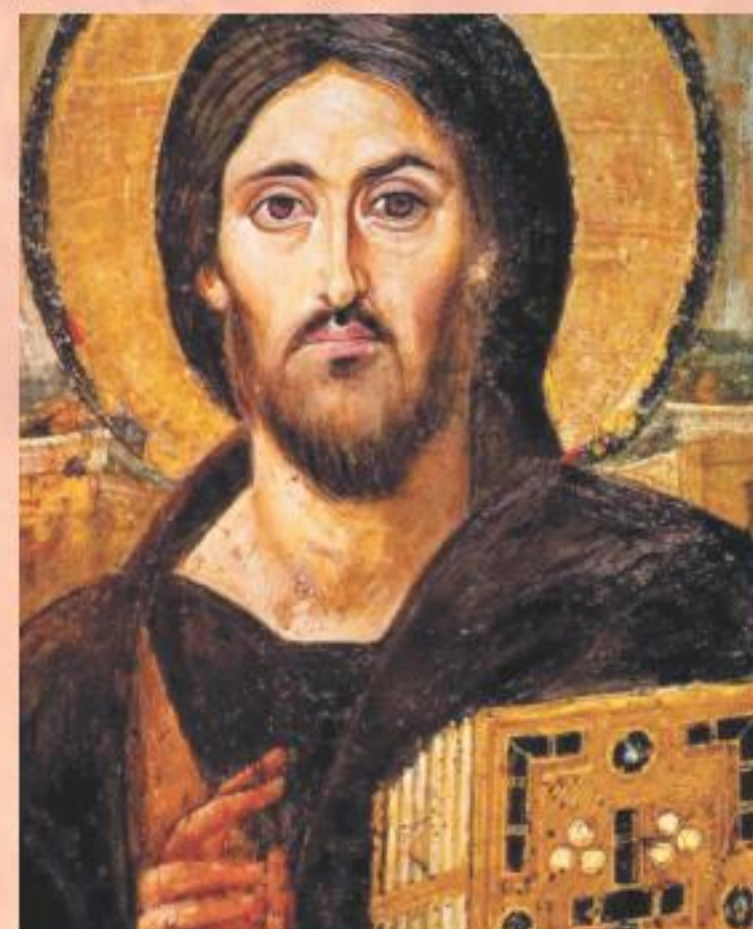
В не нуждающейся в представлениях шекспировской пьесе «Ромео и Джульетта» юный герой опаздывает на встречу к собственной возлюбленной и находит ее тело бездыханным. Не зная, что это всего лишь медикаментозный сон, Ромео сводит счеты с жизнью. Игнорируя тот факт, что по большому счету герои ведут себя как экзальтированные школьники (даром что Джульетте на момент пьесы не исполнилось и четырнадцати лет), многие считают эту трагическую подростковую историю страшно романтической: в честь Ромео и Джульетты названы, например, канадский сайт знакомств и американский бренд модной одежды. Но, пожалуй, одну из самых любопытных интерпретаций шекспировской трагедии можно увидеть в оклахомском Nature Theater, где авангардные драматурги ставят пьесу, текст которой полностью составлен из телефонных разговоров с восемью различными людьми, которых попросили вспомнить сюжет «Ромео и Джульетты». Избранные цитаты: «А Ромео, такой, ввязывается драку с каким-то парнем с таким навороченным именем... эээ... Юристепий или как-то так», «Вот вы [фильм] West Side Story видели? Так вот, там то же самое, только с пуэрториканцами».



Иисус Христос

Наконец, последняя по списку, но не по значению выдающаяся личность в нашем списке — это, конечно, Иисус Христос. В своих речах он сам неоднократно упоминал о своем пришествии на Землю: «Тогда явится знамение Сына Человеческого, грядущего на облаках небесных с силой и славою великою» (Мф. 24, 30). Предшествовать этому будут события, описанные в Апокалипсисе Иоанна Богослова — с четырьмя конями, градом и огнем, смешанными с кровью, а также Антихристом. Примечательно, что одним из признаков приближающегося возвращения Христа должно стать массовое появление лжепророков, объявляющих себя новым воплощением Христа: «И да восстанут лжехристы и лжепророки, и дадут великие знамения и чудеса, чтобы прельстить, если возможно, и избранных» (Мф. 24, 24). Таких людей за последнее столетие как раз набралось немало. В частности, воплощением Иисуса объявляли себя Григорий Грабовой и основатель секты «Аум Синрикэ» Секо Асахара. Последний в настоящее время приговорен к смертной казни за организованные его группой газовые атаки в токийском метро. Будет ли приговор приведен в исполнение через распятие — не сообщается.

Из других тревожных признаков из Библии, пересекающихся с мировыми новостями, можно выделить следующий: «И будут глады, и моры, и землетрясения по местам, все это — начало болезней» (Мф. 24, 7-8). Так или иначе, на сегодняшний день настоящее Второе пришествие все еще находится в режиме ожидания — Христа ждут уже 1978 лет.





АРТЕМ КОМОЛЯТОВ

EA.COM/SHADOWS-OF-THE-DAMNED

ЖАНР
ЗАГРОБНЫЙ ШУТЕР

ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS

РАЗРАБОТЧИК
GRASSHOPPER MANUFACTURE

ПЛАТФОРМЫ
XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ

SHADOWS OF THE DAMNED

ИДИ К ДЬЯВОЛУ

Для правильного понимания **Shadows of the Damned** никак не обойтись без нескольких аналогий. Представьте, что Леонардо да Винчи, Пабло Пикассо и Василий Кандинский решили бы вместе расписать рекламный щит IKEA в центре какого-нибудь мегаполиса. Или если бы Стивен Спилберг, Федерико Феллини и Дэвид Линч согласились бы снять рекламный ролик маленькой придорожной забегаловки для местного теле-

видения. Как вариант — Моцарт, Вагнер и Бетховен взяли бы написать главную тему для детского мультфильма, выходящего в эфир утром в субботу. Причем все это — не славы или денег ради, а только чтобышний раз собраться вместе, поболтать о женщинах, выпить пива и хорошенько развлечься на выходных.

Гоити Суда (причастный к созданию **Killer7** и **No More Heroes**), Синдзи Миками (**Resident Evil**, **Vanquish**) и

Акира Ямаока (серия **Silent Hill**) в рамках одной команды выглядят столь же нелепо, как и недавно анонсированный творческий союз Ларса фон Триера и Мартина Скорцезе. Каждый из этих людей в свое время создал как минимум одну великую игру, и не совсем понятно, как столь разные творцы со своими взглядами и убеждениями в принципе смогут ужиться в тесных рамках одного проекта (да еще и под крылом западного издателя). Впрочем, в нынешней

Японии иначе, кажется, уже нельзя — в условиях кризиса местной индустрии, прежде всего идейного, действительно успешную игру можно создать, только объединив все лучшее, что придумали японские геймдизайнеры за последние несколько лет.

Они связались не с тем мексиканцем

Гарсия Хотспур зарабатывал на жизнь охотой на демонов, чем и



Остановись, мгновенье! Выпотрошенные туши на заднем плане подсказывают, что быть нерасчлененной этой красоте осталось недолго.



Мир проклятых — это мир боли, страданий и мучений. В роли главного поставщика боли, страданий и мучений — Гарсия Хотспур.

Подобно Dead Space, здесь можно отсекал мертвякам конечности, чтобы замедлить их. Но, как правило, один меткий выстрел в голову оказывается куда эффективнее.

привлек внимание сатаны (известного здесь под именем Флеминг). Однажды Флеминг с компанией подручных упырей наведлся на квартиру к главному герою и, не обнаружив там хозяина, решил для порядка забрать в ад подругу Гарсии Паулу. О том, что было дальше, можно рассказывать без особых подробностей: Гарсия дает клятву открутить рога самому князю проклятых (а заодно — вернуть потерянную любовь) и прыгает в портал на другую сторону реальности.

Собственно, даже на этой незамысловатой основе **Grashopper Manufacture** могли соорудить нечто великое. Например, тяжелую психологическую драму о жизни, смерти, ужасах загробного мира и невозможности вернуть тех, кто нас покинул.

Или, на худой конец, суровый эпичный сказ о сильной личности, идущей в одиночку через преисподнюю, устилающую свой путь трупами демонов. Все-таки воспоминания о тонком раскольниковском триллере **Silent Hill 2** или взрывном slo-mo-экшене **Vanquish** дают о себе знать — от **Shadows of the Damned** невольно ждешь чего-то подобного. К счастью, звездная тройка удержалась от самокопирования. **Shadows of the Damned** — это самый настоящий игровой грайндхаус.

Главный герой, наделенный внешностью Бенисио Дель Торо, с явным садистским удовольствием отправляет к праотцам толпы нечисти, пьет текилу литрами, через слово сыплет «факами» и фольклорными ис-

панскими ругательствами. Девушек с модельной внешностью здесь обезглавливают, рассекают напополам, топчут и рвут на части. Не проходит и минуты без подробной анатомической демонстрации изувеченных тел, экран щедро заливается реками бутафорской крови. Психологизм? Душевные метания героев? Запутанный сюжет? Бросьте — **Shadows of the Damned** живет по придуманным Родригесом и Тарантино законам, и даже пролог здесь выполнен в стиле вступительных титров дешевого боевика.

И смех, и грех

Сама эстетика грайндхауса предполагает большую долю безумия и неприкрытого из-

девательства над правдоподобием происходящего на экране. Однако **Shadows of the Damned** — это не просто грайндхаус, а японский грайндхаус со всеми вытекающими последствиями (как, например, вытекающие через уши мозги неподготовленного игрока). Всю чернуху, кровь и расчлененку разработчики смешали с тоннами юмора — местами изысканного, где-то черного, абсурдного или пошло-сортирного. Отзываясь о строгости Флеминга к своим подчиненным, Гарсия называет того dick-tator'ом (перевод уж поищите сами). Жители загробного мира на дух не переносят свет, поэтому хранят его в деревянных бочках («надо же его где-то держать, верно?»). Пистолет главного



Наконец-то хрестоматийные «взрывные бочки» можно подрывать хоть у себя под носом: хранящийся в них свет наносит урон только проклятым.



Некоторых монстров, наоборот, можно убить только во Тьме. Да, а еще это всадник с лошадиной головой на скакуне с головой человека.

Усиленных Тьмой демонов можно вернуть в нормальное состояние терапевтическим ударом факела в челюсть.

героя зовется не иначе как **Wopet**, что можно перевести не только как «кострел», но и как более правильное «стояк». Демоны, стерегущие двери, требуют принести им один из трех предметов (вариация на тему ключей трех цветов из **Doom**): человеческий глаз, человеческий мозг или... клубнику.

И так во всем — от мелких деталей (брутальный Гарсия читает с явным трудом и скоростью первоклассника) до совершенно феерических диалогов и комментариев двух главных героев, Хотспура и его демона-напарника Джонсона. Несмотря на мрачный антураж, юмор здесь скользит везде — и то здорово. *Shadows of the Damned* очень удачно поймала

волну просыпающегося интереса к комедийным экшенам во главе с **Bulletstorm** и **Duke Nukem Forever**.

В результате это сочетание тысячи мелких несочетаемых элементов придает игре совершенно уникальный, аляповато-диковинный стиль. Здесь соседствует мрачная готика уровней из **Devil May Cry** с карикатурными агитационными плакатами, оторванные конечности и реки крови с придурковато-искрометными сценами, в которых Гарсия, страстно обхватив отрубленную голову возлюбленной, шепчет той всяческие нежности. Эта игра может в один миг шокировать по-настоящему жестокой сценой убийства, а спустя несколько секунд рассмешить милой шуткой про муж-

ские гениталии. Она сбивает с толку, играет на контрасте ощущений и оттого чертовски интригует — становится жуть как интересно, на какую еще сумасшедшую выходку хватит духа разработчиков.

Театр теней

А уж чего-чего, а смелости им не занимать. Причем дикие эксперименты *Grasshopper Manufacture* не боятся привносить и в геймплей. Если подходить к *Shadows of the Damned* с сухим энциклопедизмом, то выясняется, что это однойцевый брат-близнец **Resident Evil 4** и **Dead Space**: тот же лазерный прицел, вид из-за мощного плеча протагониста, монстры, которым можно отсекал конечности, и так да-

лее. Поначалу кажется, что здесь есть всего одна новая идея — так называемая Тьма. Если в округе нет достаточно мощного источника света (например, живой козлиной головы с канделябром на рогах — не спрашивайте почему!), то мир заполняет тягучая, как кисель, темнота, которая медленно высасывает из героя здоровье. Вдобавок монстры, окунувшись во Тьму, становятся неуязвимы к обычному оружию, и их приходится сначала «освещать» специальным выстрелом — совсем как в **Alan Wake**.

Но *SotD* не заикливается на этой механике слишком долго (в отличие от той же *Dead Space*). Только вам хоть чуть-чуть наскучат пляски со светом и Тьмой, игра тут же совершает

Губит людей не пиво

В загробном мире всё вверх дном. Так, вместо аптек, целительных зелий и всяческих бабушкиных примочек Гарсия Хотспур принимает ударные дозы спиртного. Это весьма логично объясняется — то, что в реальном мире убивает людей, здесь, наоборот, оздоравливает. Мы решили копнуть глубже и установить, какими ещё терапевтическими эффектами обладает бутылка текилы по ту сторону реальности.



К сожалению, не обошлось и без заезженных игровых штампов: скажем, у этого товарища броня надежно защищает все тело, кроме единственной уязвимой точки на спине.

кувырок и ставит привычную механику с ног на голову. В какой-то момент на арене появляются монстры, которые гасят фонари, — приходится постоянно оглядываться, не ползет ли какой гад к последнему светильнику на улице. Однако эти же враги вдруг становятся союзниками, когда вы начнете иметь дело с гигантами, быстро дохнущими в объятиях Тьмы. Здесь вы вольны будете решать — попробовать ли убить парочку великанов своими силами либо выпустить из клетки вредителя и заполнить окрестности толпой усиленных зомби.

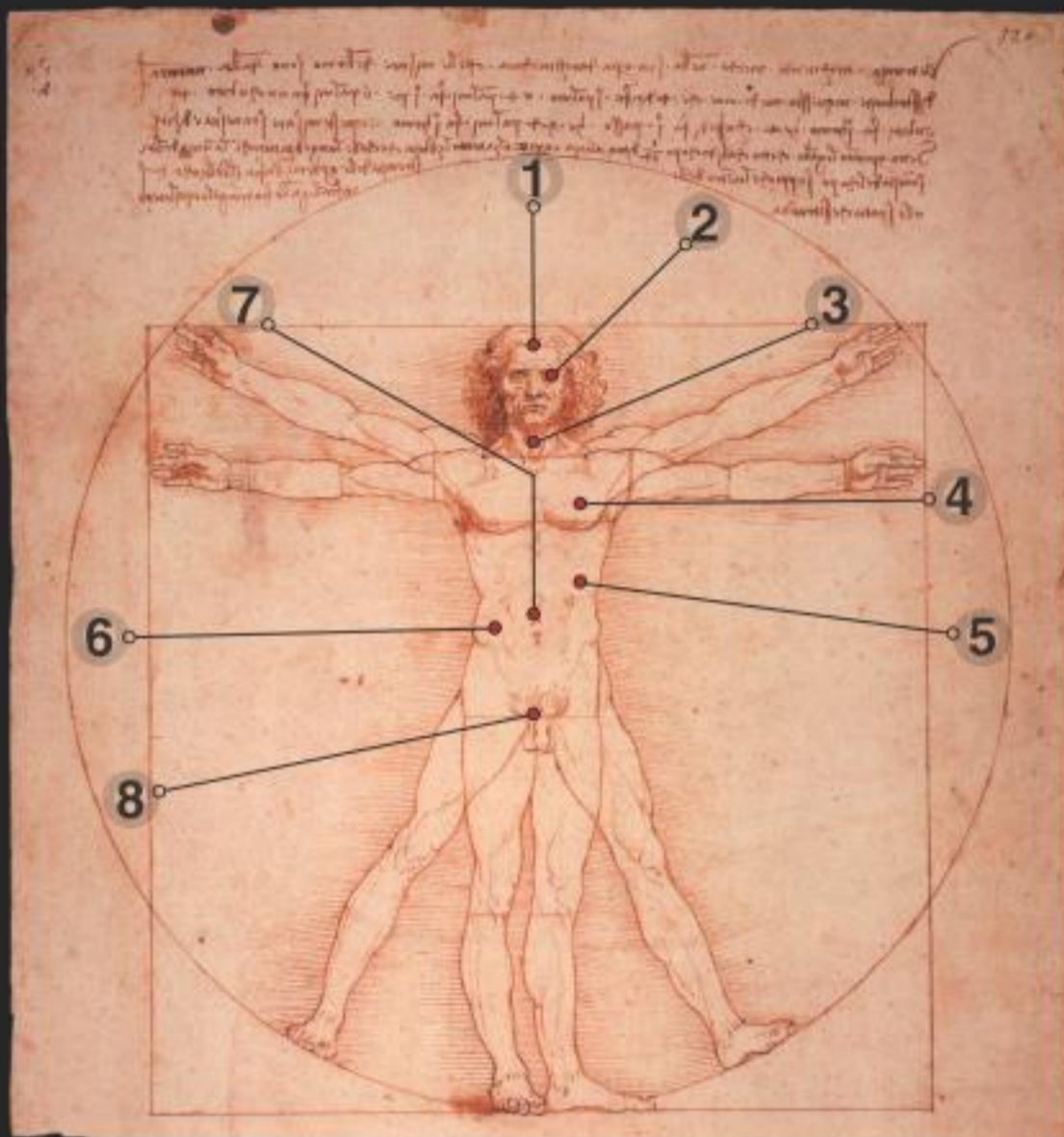
И если вышеперечисленные вещи были явно придуманы Синдзи Миками, то некоторые моменты игры всё-таки выдают присутствие навсегда измененного сознания Гоити Суды. Например, эпизод, где Гарсии нужно улепетывать от одержимой демонами подружки, готовой зацеловать того до смерти. В другой миссии Джонсон, слегка перевозбудившись от сладкого голоса демонессы из «Секса по телефону», превращает пистолет главного героя в огромную длинную пушку (которая теперь очень удачно зовется Big Boner) — с ней игра на некоторое время становится незамысловатым тиром. А под конец Shadows of the Damned вообще ненадолго теряет третье измерение и обращается... двухмерным скролл-шутером.

Не последнюю роль в формировании абсолютно сумасшедшей атмосферы SotD играет талант Акиры Ямаоки — именно

он ответственен за то, как все это великолепии звучит. Неизвестно, откуда ему удавалось доставать все те совершенно по-тусторонние щелчки, шорохи, всхлипывания и урчания, которыми полнился городок Сайлент-Хилл, но и карикатурный ад у него получился не хуже: запертые двери навзрыд плачут детскими голосами, козы головы оглашают окрестности звонким капустным хрустом, а темный эмбиент в особо жутких локациях так и норовит забраться под кожу. Для записи саундтрека Ямаока прихватил свою знаменитую гитару и — что еще ценнее — знакомую всем фанатам Silent Hill вокалистку Мэри Элизабет Макглинн.



Главная проблема Shadows of the Damned в ее собственной расхлябанности — для игры производства Синдзи Миками она недостаточно монументальна, для проекта Акиры Ямаоки — слишком похабно относится к самой себе, и только Гоити Суды, кажется, оказался в плюсе: благодаря влиянию двух своих друзей в его игру наконец-то можно играть (Killer 7 и No More Heroes выезжали только на дизайне). Shadows of the Damned — как пахнущий потом и текилой грязный панк-рокер из подворотни, карьерой которого занимаются нужные люди. Стадионы, может, и не соберет, но «Грэмм» за лучший альбом и фото на майках ему будут обеспечены. ■



1. Мозг

В результате систематического употребления алкоголя значительно улучшается память, ускоряется мозговая деятельность и многократно растёт общий интеллектуальный уровень. Алкоголь способствует делению нервных клеток, формированию чистого мышления и развитию личности.

2. Глаза

Также алкоголь благотворно влияет на глазные яблоки, чем сильно повышает остроту зрения. Спиртные напитки восстанавливают поврежденную сетчатку глаза и глазной нерв. Важное примечание: при приеме метилового спирта возможно подлинное чудо загробной медицины — к полностью слепому человеку может внезапно вернуться стопроцентное зрение!

3. Голосовые связки

Алкоголь снимает опухоль голосовых связок — главную причину характерной хрипотцы заядлых трезвенников. При правильном приеме

чистого спирта неизбежно развитие приятного тембра голоса, четкости дикции и даже впечатляющих вокальных данных.

4. Сердечно-сосудистая система

Под действием алкоголя сильно снижается риск заболеваний сердца и сосудов, а при систематическом употреблении практически исключается вероятность инфарктов и инсультов. Наблюдается омолаживание сердечной мышцы, вследствие чего улучшается циркуляция крови в организме и снабжение тканей кислородом.

5. Легкие

Спиртное резко повышает иммунитет организма в целом, вследствие чего человек становится менее предрасположен к опасным заболеваниям дыхательной системы — например, воспалению легких или туберкулезу.

6. Печень

Наиболее заметен целительный эффект алкоголя именно на печени: дружба с бутылкой га-

рантирует надежную защиту от цирроза, а непосредственно в момент приема горячительных напитков продуктивность работы этого органа здорово повышается. Также отмечено ускорение регенерации печени и рассасывание рубцов.

7. Пищевой тракт

Алкоголь особо рекомендован людям, мучающимся болями в животе, язвами, изжогой и общей дисфункцией желудочно-кишечного тракта. При приеме спиртного в особо больших количествах возможно полное исцеление от рака желудка и кишечника.

8. Мочеполовая система

Наконец, мужчины получают от алкоголя дополнительные блага. Например, спиртное значительно повышает потенцию и снижает риск заболеваний простаты и предстательной железы, так что заядлый любитель пропустить по рюмашке всегда будет пользоваться популярностью у прекрасного пола.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ



ДОЖДАЛИСЬ?

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ



ОРИГИНАЛЬНОСТЬ



ЛЕГКО ОСВОИТЬ



Игра от трех мэтров восточной игровой индустрии получилась совсем как Big Boner главного героя — валит наповал.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★

ГРАФИКА

★★★★★★★★

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★

ИНТЕРФЕЙС

И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★

9

8

9

8

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

Игорь Асанов



НЕ ПАЛИСЬ, АЛИСА!

АЛИСА

MADNESS RETURNS

Жанр
Психоделический
платформер

Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Spicy Horse
Games

Платформы
PC,
Xbox 360, PS3

Сайт игры
[www.ea.com/
alice](http://www.ea.com/alice)

PS@IGROMANIA.RU

Американ Макги всю творческую жизнь силился стать индустриальным эквивалентом Тима Бертона — он столь же регулярно придумывал странных персонажей с бледной кожей, одевал их в полосатые колготки, украшал уровни готическими финтифлюшками и заставлял разговаривать человеческим голосом шахматные фигуры. Но если Бертон, несмотря

на многочисленные вопросы, которые можно предъявить к его творчеству последних лет, все-таки является автором как минимум одного гениального («Эд Вуд», 1994) и кучи очень сильных фильмов, то геймдизайнерские опыты Американа похожи скорее на постановки настоящего Эда Вуда. Признанного, напомним, худшим режиссером всех времен и народов.

Записки из желтого дома

Безусловный успех был только один — **American McGee's Alice** 2000 года, в создании которой ему помогало сразу несколько хороших людей, начиная от Ричарда Грея (дизайнера уровней **Duke Nukem 3D** и **Unreal**) и заканчивая бывшим ударником Nine Inch Nails Крисом Вренной, который написал

для игры беспощадный по степени депрессивности саундтрек. Сейчас, когда спустя одиннадцать лет при помощи команды китайских рабочих **Spicy Horse Games** Макги наконец-то выпустил сиквел к своей титульной игре, он допустил лишь одну, но фатальную ошибку — не позвал с собой хороших людей. Из старой команды в создании **Alice: Madness Returns** принимал участие только продюсер и



Мы еще не говорили, что в игре блестящий арт-дирекшен? Так вот — по ней даже будет выпущена специальная книга с рисунками, достаньте лучше ее.



Как раз сейчас в Xbox Live и PSN появилось переиздание первой части игры. Там все далеко не так красиво, но в нее все еще можно играть (в отличие от невыносимой *Madness Returns*).



Игра очень длинная сама по себе, а многочисленные механические и прыжковые пазлы еще больше увеличивают ее. Правда, смысла в них все равно ноль.

сценарист Эр Джи Берг, ну да сценарий в первой игре изначально не был сильным местом. Били, кромсали и падали в странные разноцветные воронки там гораздо чаще, нежели открывали рот.

На этот раз Макги и его команда и вовсе ступили на самую зыбкую из всех возможных почв, разрешив юной Алисе дорасти до того возраста, когда заглядывание ей под юбку во время прыжков уже не будет считаться признаком нездоровых сексуальных наклонностей. В прошлом году на том же самом грунте по уши провалился Тим Бертон с надутым, целиком коммерческим фильмом «Алиса в Стране чудес», теперь его примеру (вот же карма!) последовал и Макги. Несмотря на слишком разную биографию и типажи героинь (Алиса по версии Макги напоминает болезненную студентку-гота из метро), а также разные возрастные рейтинги фильма и игры, придать образу повзрослевшей Алисы хоть какую-то целостность и, простите, объем одинаково не получилось у обоих. Там, где Бертон просто заказывал компьютерные декорации подороже и заставлял Джонни Деппа плясать в финале джигу, Макги натужно пересказывает сам себя одиннадцатилетней давности, только с использованием движка Unreal Engine 3.

Результат похож даже не на авторемейк (что бы ему еще простили — игра-то была культовая), а на

сбивчивый рассказ старого, подвыпившего солдата: позабыв о многих важных подробностях своих подвигов (чуткое управление, хороший дизайн уровней, интересные враги), он приплывает сюда кучу подробностей выдуманных. Тут и выясняется, что Алиса, чья психика была навсегда травмирована гибелью родителей и сестры, провела последние 10 лет в том же виде, каком мы оставили ее в финале первой части, — лежа на кушетке психбольницы с плюшевым кроликом в обнимку. Когда же не слишком учтивые доктора пытались расспрашивать Алису о том, что она видит во время гипноза, Алиса обычно кричала от страха и проваливалась в Страну чудес образца десятилетней давности (Чеширский Кот с серьгой в ухе и кровавый кухонный нож в руке) говорила скорее о том, что девочке срочно нужна качественная реабилитация под контролем психолога, то нынешнее положение дел (по Стране буквально текут реки крови, Гусеница пожирает устриц-танцовщиц во время спектакля, а из спины у Шляпника торчит металлический позвоночник) предполагает только полную изоляцию пациента и жидкое питание через трубочку.

Не плачь, Алиса, ты стала взрослой

Вместо этого Алиса бежит из больницы и гуляет по подворотням, кабакам и пристаням викториан-

ского Лондона: там она однажды едва не тонет, получает пудовым кулаком по лицу и слышит много не слишком галантных реплик в свой адрес. Лондон здесь служит перевалочным пунктом между мирами-главами, куда Алиса попадает, погнавшись за котом или свалившись в очередной обморок.

К сожалению, жуткие, тягучие кошмары Алисы становятся точно такими кошмарами и для игрока. Только реки крови вкупе с оторванными головами тут совершенно ни при чем. Первая часть даже по меркам 2000 года была достаточно суровым платформером, где каждый прыжок был воистину прыжком веры — мир постоянно находился в движении, нужная платформа через секунду могла оказаться не там, где требуется, а автоматическую корректировку ошибок и отмотку времени назад только еще предстояло придумать через три года в *Prince of Persia: Sands of Time*.

В здешней Стране чудес никакого Sands of Time как будто отродясь не существовало, тут все еще серьезнее, чем одиннадцать лет назад. Количество различных движущихся, летающих, отталкивающих, шипастых, невидимых (!), убирающихся или убивающих при попадании на них платформ здесь достигает какой-то просто неопишуемой величины. Даже простое перемещение по уровню, требующее, как правило, филигранной точности и мгновенной реакции, только услож-

няется невообразимо скотской камерой, которая во время прыжка частенько любит демонстрировать на пол-экрана большие зеленые Алисины глаза или совершенно не вовремя заглядывать к ней под юбку. Плюс сами по себе психоделические миры настолько пестры, что рассчитать прыжок сквозь струю зеленоватого пара уже достаточно сложно даже при идеальных управлении и камере.

А если в это время из-под земли вылезает хотя бы пара-тройка носатых карликов, ходячих агрессивных чайников, червей, стражей, ос-самураев или мерзких комков слизи с кукольными лицами (словно позаимствованных из *Silent Hill 4*), из самого лучшего на свете интерактивного путеводителя по психоделии игра превращается в самый худший на свете слэшер. Прежде всего — здесь очень неточное и слабое оружие (особенно в начале игры, без апгрейдов), а прицельно стрелять придется постоянно — либо для попадания в уязвимую точку на теле монстра, либо для решения очередной механической головоломки (которые бесконечно повторяются всю игру). Автоприцел чувствует себя умнее всех и вместо пускающего в нас смертельные файерболы босса фиксируется на ближайшем ползающем слизи, а ручное прицеливание происходит настолько медленно и трудно, что пользоваться им в бою почти бессмысленно — не заметишь, откуда смерть придет.

Но, даже кое-как привыкнув к такому всеохватывающему хамству, усидеть на стуле до финальных титров все равно будет сложно. Игра получилась невероятно длинная и тягучая, с запутанными уровнями и странно расставленными чекпойнтами. Поэтому, когда, снова промахнувшись мимо прозрачной движущейся платформы, придется в пятый раз убивать уже убитого босса, вы гарантированно проклянете не только Американа Макги лично, но и весь китайский народ, и, возможно, даже самого Льюиса Кэрролла. Главное — запомните: Кэрролл здесь совершенно ни при чем. ■

X Реиграбельность
X Классный сюжет
X Оригинальность
V Легко освоить

Дождались

Настоящий ночной кошмар среди платформеров, выбравшись из которого уже не захочется обратно.

Геймплей 4
Графика 7
Звук и музыка 7
Интерфейс и управление 3

Рейтинг
5,5
Средне

Георгий
Курган


Лопату верни

Начать рецензию на **Terraria** нам придется с рассказа о совсем другой игре. Возможно, вы уже слышали про **Minecraft** — поклонники инди-игр не первый месяц ходят с ней повсюду, будто с хоругвью. Номинально она еще находится в разработке, но по большому счету релиз уже сегодня можно смело отменять. Свое предназначение **Minecraft** выполнила: Марукс Перссон показал миру совершенно новый вид геймплея и заслуженно взял Гран-при на мартовском IGF. Тогда кому-то еще казалось, что перед нами эдакая занятная безделушка, но теперь появились люди, которые готовы

развивать эту концепцию, — именно такие создали **Terraria**. Сегодня мы попытаемся выяснить, насколько свежо и оригинально будет смотреться **Minecraft**, если прикрутить к нему геймплей.

Копай!

Базовые правила остались неизменными — разве что на этот раз все происходит в двух измерениях: издали **Terraria** похожа на любую из бесчисленной плеяды ретроплатформеров. Игрок обнаруживает себя посреди случайно сгенерированного мира: вокруг пригорки да кустики, высо-

кие деревья и жизнерадостно-оранжевые грибы, под ногами — камни, песок и чернозем. В инвентаре обнаруживаются топор и кирка. Если немного поковырять ими окружающий пейзаж, то выяснится, что все предметы состоят из маленьких кубиков разного типа. Если постучать по дереву топором — через несколько секунд оно рассыплется на горсть кубиков древесины и, возможно, пару желудей. Если вгрызться киркой в землю, она начнет рассыпаться на квадратные камни, глину, грязь.

Но самое главное — добытые в процессе исследования ресурсы можно использовать. Дерево и прочее натурсырье можно поместить в произвольном незанятом участке пространства — таким образом можно возводить фундамент и стены для дома. Из дерева же можно сделать верстак, который станет основой для куда более сложного крафтинга. Но для начала все-таки рекомендуется построить избушку: как только наступает ночь, в мире **Terraria** начинается играть тревожная музыка, а вокруг со скоростью накокаиненных кроликов рождаются зомби и недобрые летающие глаза. Мы возводим вокруг себя барьер из дерева, делаем внутренние стены на верстаке, на нем же сооружаем дверь, а чтобы переждать ночные брожения и убить время, принимаемся копать.

И начинается. Под землей обнаруживаются каверны (иногда —

неприлично огромные) и руды полезных ископаемых. Днем, когда вы продолжите исследование местности, слева и справа от точки респауна отыщутся рощи, пустыни и подозрительно дымящаяся почва, вокруг которой непрерывно вылупляются какие-то летающие одноглазые уроды с клешнями в пастьях. Параллельно с этим вы совершенствуете свое снаряжение, строите домну, на которой выплавляются кирпичи и металлические слитки, куете на наковальне первый, медный доспех...

Terra incognita

Terraria полностью повторяет эффект **Minecraft** — она позволяет испытать непередаваемую радость первооткрывателя. Вас никто никуда не гонит, от вас ничего не требуют и ничего не объясняют — вы до всего доходите своим умом (те, кто им обделен, штудируют вики-справочник на официальном сайте). Ваш внутренний Колумб зовет проверить, есть ли у этой карты границы, внутренний Эдисон требует открывать все новые и новые рецепты. При этом у **Terraria** есть уже упомянутое нами ключевое отличие от **Minecraft** — геймплей. В игре Перссона исследование и крафтинг нужны были в основном в декоративно-прикладных целях — чтобы построить себе зимнюю дачу с камином или воссоздать большую пирамиду Уицилопочтли.

Жанр

Песочница

Издатель/разработчик

Re-Logic

Платформа

PC

Сайт игры

terrariaonline.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

1,6 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

2,66 ГГц, 1 Гб, 1 Гб видео



В начале игры Скверна кажется чем-то крайне опасным, но по мере того, как вы будете продвигаться дальше, вы наткнетесь на не в пример более зловещие места.

В Terraria все делается ради чего-то. Заданной конечной цели нет, но в игровом мире, как в Лукоморье, всегда есть место для новых чудес. В пещерах обнаруживаются сундуки с уникальными предметами, в котлованах Скверны (та самая дымящаяся почва) — огромные серые сферы, разбить которые можно при помощи динамита, который, в свою очередь, может продать вам только Подрывник, а он (как и могучая кучка других полезных NPC-торговцев) придет в дом, только если вы выполнили его личные условия.

Дополнительно в какой-то момент срабатывает «эффект песчицы», и вы начинаете самостоятельно придумывать себе занятия и домашние задания: кто-то строит гигантскую башню из стекла, кто-то проникается диггерской философией и зарывается в катакомбы, а кто-то задается целью одеться в золотые латы и пойти на сечу с боссами. Мы, честно говоря, с радостью бы начали приводить примеры того, что еще можно делать и создавать в игре, но это уже было бы сродни преступлению (то, что было раскрыто до сих пор, не описывает и десятой доли от общего контента, а со временем авторы обещают исправно поставлять новый) — суть игры в том, чтобы открывать все самостоятельно. По той же причине рекомендуется не злоупотреблять списками готовых рецептов и прочими википедиями: бывают моменты, когда без них никуда, но если углубиться в справочники слишком сильно, то интерес к игре пропадет раньше, чем мог бы.

Полтора землекопа

С другой стороны, в специализированных форумах и комьюнити кроется второе дно Terraria — в эту игру можно играть совместно, и не в последнюю очередь благодаря этому вокруг нее тут же сформировалось бодрое сообщество: люди ходят друг к другу в гости, обмениваются материалами, идеями и предметами, создают кланы.

Оценить мультиплеер, однако, удастся не всем — с сетевым кодом у игры страшные проблемы, особенно после второго патча. Скажем лишь, что автору этого текста удалось подключиться к серверам только внутри редакционной локальной сети — с домашнего компьютера не получилось сыграть ни одной совместной игры: приходилось с досадой под-



Буквально через несколько часов жалкая землянка может превратиться в неприступную крепость. А как только вы обустроите интерьер, на огонек начнут сбегаться торговцы и медицинский персонал.

слушивать переговоры друзей в скайпе, копая трехтысячную по счету траншею в кислом одиночестве. Это уже не говоря о всяких встроенных гнусностях вроде того, что для запуска сервера требуется загрузить одновременно два клиента игры, а для подключения нужно каждый раз вручную вбивать IP-адрес компаньона. Тем не менее вынужденное отшельничество позволило сделать важнейший вывод относительно Terraria.

Земля Санникова

Десять вечера. Понедельник. До сдачи номера — три дня. Внутренний счетчик Steam показывает, что в общей сложности я провел в Terraria 48 часов. На полке, на расстоянии вытянутой руки, лежит диск с **L.A. Noire** — коллеги уже неделю бурно обсуждают его, а я даже не запускал — был занят, собирал комплект метеоритной брони. За это время в моем лексиконе появилось много выражений, которые как будто сами собой выскакивали с дальних границ подсознания: «гриндить руду», «сходить на босса», «накрафтить брони» — последний раз я играл в MMORPG примерно год назад, а больше месяца, признаться, не задерживался ни в одной.

И вот теперь, играя строго в сингл, неожиданно заговорил терминами из **Lineage**. Это не случайно. Если присмотреться немного внимательнее, у Terraria обнаружатся все лучшие



Искрящийся камень под ногами героя — осколки метеорита. Что характерно, их тоже можно добывать (осторожно — жжется!) и ковать из них доспехи и оружие.

черты онлайн-ролевых игр — огромный, открытый для исследования мир, последовательное развитие из голоштанного хлюпика в неуязвимого киберрыцаря с огненной плетью. Здесь есть рейды (попробуйте выжить на полуклометровой глубине, в подземелье, кишашем монстрами), методичный поиск ингредиентов для сто тысяч раз упомянутого крафтинга... есть, наконец, даже живое человеческое общение — если не в чате с компаньонами, то на форумах.

По всем вторичным признакам получается, что Terraria — это MMORPG, только в офлайне. В Minecraft такого поразительного сходства не было, потому что не было, собственно, геймплея. Ну а в более привычном и понятном

игровом контексте (оружие, броня, боссы) получается вот такой парадоксальный гибрид, по аддиктивности не уступающий ни одному из прародителей.

Виноградную косточку в теплую землю зарю

Есть и несколько важных различий. Во-первых, в отличие от онлайн-игр, в одиночном режиме Terraria нет соревновательного элемента. Это дает свободу выбирать себе занятие по душе, без оглядки на то, что все ваши друзья по гильдии уже давно обзавелись золотыми подвязками, а вы — еще нет. Во-вторых, не забывайте про гибкий мир и эффект первооткрывателя: в MMORPG тоже всегда очень ин-



В свою очередь, из метеоритной руды можно создать светящуюся броню. Реактивные ботинки в комплект не входят, их придется искать отдельно.



Оружью в Terraria очень не хватает продвинутой физики, вроде той, что была в Hammerfight.

интересно открывать новые локации, но все они заранее придуманы разработчиками, вычищены до блеска, строго организованы и покрыты железобетонным лаком. В Terraria же каждая полянка и каждый грот — ваше личное поле для экспериментов.

Наконец, в-третьих и в-главных, Terraria умеет то, что не могут большинство современных игр, даже талантливо сделанных, — она умеет удивлять. Вдумайтесь! Содержание всех этих Call of Duty, Assassin's Creed и прочих обычно известно задолго до выхода: их показывают на выставках, разжевывают прессе на презентациях, регулярно вбрасывают новые скриншоты, ролики и дневники разработчиков. В самой игре вас вежливо берут под локоть и заводят в клетку из нарративных условностей, проверенных дизайнерских ходов и готовых решений. На выходе пользователь получает плановую дозу эндорфинов — в полном соответствии с потраченными деньгами и маркетинговым расчетом. В Terraria вас пинком выкидывают неизвестно куда, дают в руки кирку и разрешают делать все, что не запрещено. Эта игра возвращает даже самых искушенных игроков в то нежное время, когда они только открывали для себя интерактивные развлечения. За это ей можно простить все или почти все — такой опыт сегодня нельзя повторить ни в одном проекте.

А дальше начинается самое интересное. Если титульную идею подхватят другие разработчики, можно будет смело говорить о рождении нового жанра, а его нужно как-то развивать. И вот тут — сплошные вопросительные знаки. Поначалу достаточно регулярных инъекций свежего контента, но рано или поздно этого будет мало, придется экспериментировать. Совместим ли такой геймплей с сюжетом? Возможен ли он в других сеттингах? Как реализовать мультиплеер и не превратить игру в очередное MMO? Что делать? Кто виноват?

Ответы на все эти вопросы в недалеком будущем найдутся сами собой. А пока — давайте копать! В подземельях есть еще много интересного. ■



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

Дождались?
 Потеряв одно измерение, концепция Minecraft обогатилась чем-то несравненно большим — внятным геймплеем. Terraria — это самый свежий интерактивный опыт со времен изобретения жанра sandbox.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★★ 10
ГРАФИКА	★★★★★☆☆☆☆ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★★ 7.0

Рейтинг «Мании»:

9,0

«Великолепно»



Мелкие сучки

В Terraria можно создать кучу занятных штукун, но начинается все со строительства простейшего деревянного домика — чтобы было где прятаться от плотоядных ночных гостей. На случай, если вы вдруг окажетесь посреди незнакомого леса с киркой и топором, «Игромания» публикует советы по строительству одноэтажного бревенчатого коттеджа (источник: Михаил Алексеевич Бурдейный, «Строительство дома», Мир книги, Москва, 2009 год).

1. «Бревенчатый сруб лучше всего сооружать из древесины хвойных пород — ели или сосны... Однако для самого нижнего ряда (венца) предпочтительнее использовать дубовые бревна, а еще лучше — бревна из мореного (выдержанного несколько лет в воде) дуба... Для строительства бревенчатого дома необходима здоровая, качественная древесина — ровные бревна, не пораженные ни гнилью, ни древоточцем, ни грибом. Отобранные бревна должны быть одного калибра, то есть имеющими одинаковый диаметр — 22-26 см; изменение диаметра от комля (нижней части) к вершине не должно превышать 1 см на каждый метр бревна».

2. «Рубленые стены сооружают горизонтальными рядами — венцами — с чередованием расположения комлей в разные стороны. Первыми укладывают два противоположных бревна окладного (самого нижнего) венца, которые следует предварительно обтесать с внутренней стороны и со стороны, укладываемой на фундамент. Ширина затесов должна быть не менее 15 см (для большей устойчивости окладного венца и в целом стен).

Каждый последующий ряд соединяется с предыдущим в паз, который выбирается внизу у каждого бревна».

3. «Приступая к сооружению сруба, следует заранее определиться со спосо-

бом рубки углов стен; здесь возможны два варианта: без остатка «в лапу» и с остатком «в чашку» («в обло»). По прочности конструкции оба этих способа равноценны. Более экономична, но вместе с тем более трудоемка рубка «в лапу». Рубка «в чашку» выполняется быстрее, однако она увеличивает расход древесины, но, с другой стороны, при такой рубке углы дома будут меньше продуваться ветром».

4. «Не всегда у дверных коробок монтируется нижняя часть. Порог может и отсутствовать, тогда при монтаже устанавливаются только верхняя перекладина и два косяка... Косяки дверных коробок, устанавливаемых в проемы рубленых стен, должны

иметь пазы, а гребни вырезаются на торцах боковых брусков или бревен дверного проема еще во время кладки сруба. При установке дверной коробки гребни должны войти в пазы.

Коробку внутренней двери прикрепляют к дощатому полу или балкам на прямой шип, для этого в балке по разметке делают гнездо. К внутренним стенам и перегородкам бруски дверной коробки крепятся гвоздями...

При установке дверной коробки непременно проверяйте горизонтальность верхнего откоса и вертикальность косяков. Помните, что оси проемов и оси устанавливаемых в них блоков должны совпадать... Установка считается верной, если шнур отвеса проходит точно через точку пересечения диагоналей дверной коробки».

Артем Комолятов

Жанр

Двухцветный
платформер

Издатель

Ubisoft

Entertainment

Разработчик

Housemarque Games

Мультиплеер

Интернет

Платформы

Xbox 360, PS3

Сайт игры

housemarque.com

Вождь красно- синих

OUTLAND

Если (не дай бог!) в школах будущего будет преподаваться такой предмет, как история игровой индустрии, то в учебниках обязательно будет глава «Идеологический раскол в жанре платформеров в начале XXI века». За последние несколько лет в жанре действительно пролегла весьма заметная трещина, разделившая платформеры на два скалящихся друг на друга лагеря. Если раньше главными критериями качественного платформера были большие пропасти, через которые весело

прыгать, да разноцветные противники для прицельного приземления на них пятой точкой, то теперь требования изменились. Появились новые игры, в которых прыг-скок-механика использовалась лишь как основа для демонстрации ювелирной работы с визуальным рядом (*Limbo*) или для выражения тонких философских идей (*Braid*). Им резко противопоставлены платформеры-консерваторы, ставящие на первое место именно геймплей, а не эстетику, например *Super Meat Boy* или *Fancy Pants Adventures*.

И в этой холодной войне взглядов *Outland* — как кот Леопольд из одноименного мультфильма. Эта игра, вместо того чтобы примкнуть к какому-то лагерю, расплылась в улыбке, промурлыкала «Давайте жить дружно!» и нахватала самое лучшее из платформеров последних лет. Результат ошеломляет: оказывается, в одной игре может сочетаться и чертовски увлекательная игровая механика, и завораживающий стиль с подтекстовыми рассуждениями о балансе противоположностей в мире.

Горячо — холодно

Поначалу ничто не предвещает потрясений: *Outland* кажется двухмерным вариантом визионерского *Prince of Persia* 2008 года с южноамериканским индейцем в главной роли. Главный герой с бешеной скоростью носится по древним руинам, прыгает по каменным монументам, цепляется за уступы, отскакивает от стен — словом, делает то же, что и любой уважающий себя индеец с бессонницей. Здесь же и простая, но приятная боевая система: зубастых противников тут нужно утихомиривать ритмичными поглаживаниями огромного тесака.

Высокая скорость персонажа (почти как у мясного парня из *Super Meat Boy*) вышла бы игре боком, если бы не удивительно отзывчивое и мягкое управление. *Outland* соблюдает главное условие хорошего платформера — если ты падаешь на шипы, то должен чувствовать, что это только твоя ошибка, а не вина корявого управления. Индеец здесь буквально становится продолжением ваших мыслей и послушно исполняет все приказы ваших пальцев — как в той же *Super Meat Boy*. В результате передвигаться по уровням совершенно нескучно и просто приятно.

Однако совсем скоро *Outland* раскрывает свою главную фишу: главный герой получает возможность произвольно переключаться между двумя фор-



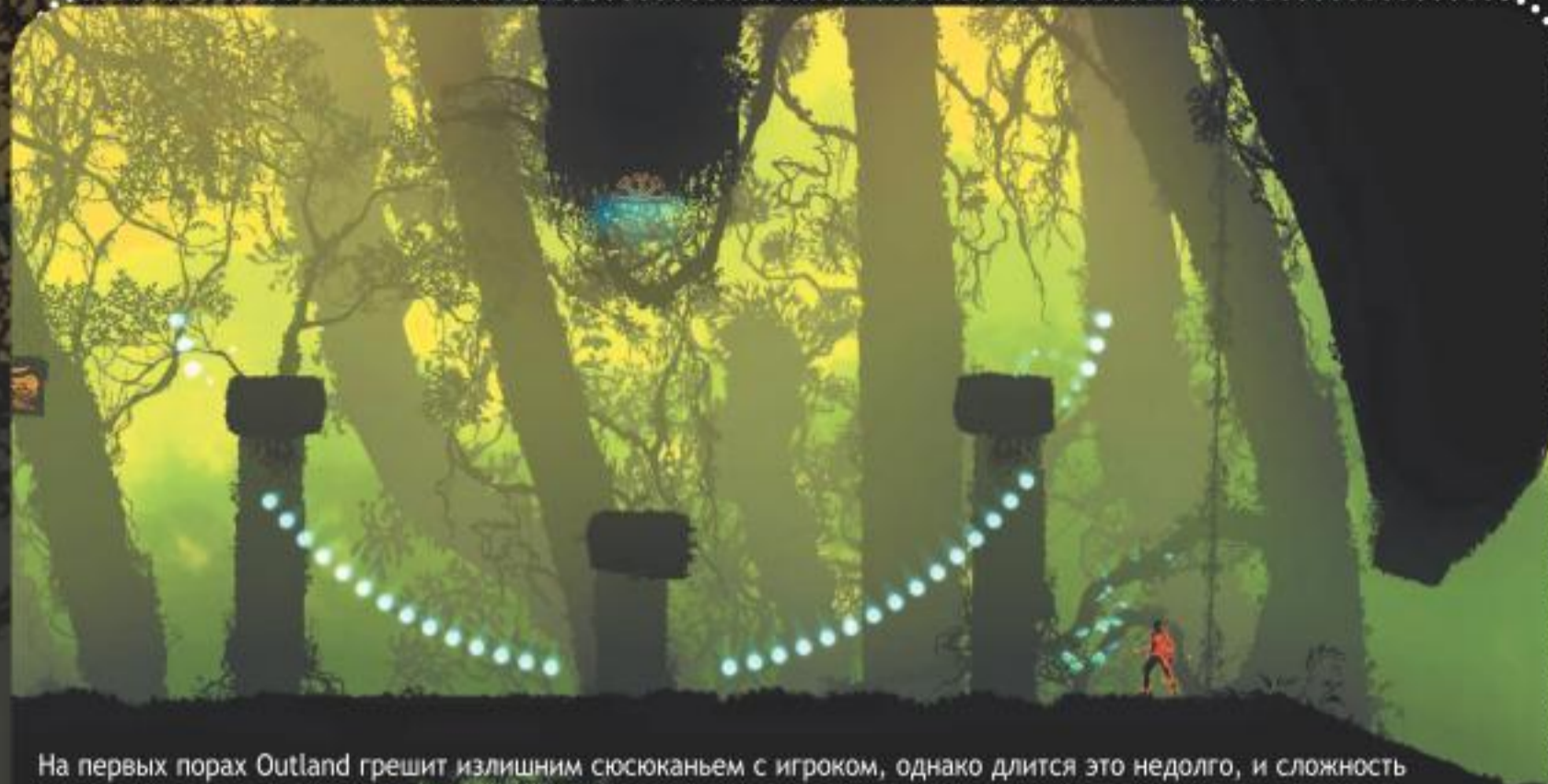
Непосредственно перед моментом просветления. Еще немного — и обычный индейский воин превратится в двухцветного борца со вселенским злом.

мами — синей и красной (согласно местной мифологии — выражениями света и тьмы). Так, будучи синим, индеец может не бояться синего пламени, энергетических потоков или шипов, однако все еще будет уязвим для красных препятствий. И наоборот — красные пули абсолютно безвредны для краснокожего индейца. То же правило распространяется и на платформы: ступить на синий лифт можно только в форме света, отпрыгнуть от красной стены — лишь в форме тьмы. В разные цвета окрашиваются и противники, но тут все с точностью до наоборот: синий паук может получить урон только от красного меча.

Главный фан Outland именно в своевременном использовании той или иной формы. Переключение между цветами делается одной кнопкой и занимает какие-то доли секунды — прибавьте к этому резвость героя, многоэтажные уровни-головоломки, разноцветных противников и фантазию Housemarque Games. Игра может свалить вам на голову несколько разноцветных противников, так что вам придется махать мечом, изящно перетекая от красного к синему. Или вас загонят в уровень-лабиринт, где половина стен красные, а половина — синие. Или заставят на бешеной скорости пересекать тоннель с десятками пушек, изрыгающих красно-синие волны пуль. Словом, разработчики используют эту способность по полной, и в итоге даже кажется, что Housemarque сумели добавить в игру дополнительное измерение: приходится не только постоянно думать об оптимальном пути, стаях врагов и акробатических трюках, но и о том, в какой «шкуре» должен находиться герой в каждую секунду времени.

Золото нации

Причем на этом Outland не успокаивается. Вплоть до самого конца игровая механика будет обрастать все новыми тонкостями, хоть и не такими значительными, как вышеописанный маскарад. Индеец со



На первых порах Outland грешит излишним сюсюканьем с игроком, однако длится это недолго, и сложность быстро приходит в норму.

временем научится новым трюкам и движениям, и ранее непреодолимые препятствия можно будет легко пересечь благодаря свежим умениям. То же самое происходит и с боями: как только вам надоест разить врагов табельным мечом, главный герой научится испепелять целые стаи неким подобием лазерного луча, а то и вовсе сможет очистить экран взрывом одной бомбы. И за такое трудолюбие Housemarque Games хочется зауважать: имея на руках одну мощную геймплейную идею, они не стали ограничиваться только ей и постоянно радуют игрока ворохом сюрпризов калибром поменьше.

Проблем с поиском пути здесь не возникает — стаи бабочек всегда подскажут, где находится ближайший чекпойнт, так что заблудиться при всем желании не получится. Однако в мире Outland множество необязательных ответвлений и тайников с полезными бонусами, которые грех не исследовать. Уровни здесь по-настоящему огромные и ветвистые, но, в отличие от Castlevania: Harmony of Despair, тут вас не торопит безжалостный таймер, так что можно посвятить праздному шатанию по окрестностям столько времени, сколько вам захочется.

Тем более что гулять по миру Outland — сплошное удо-



Пожалуй, в такую погоду лучше надеть что-нибудь синее.

вольствие. Возвращаться в ранее исследованные локации с новоприобретенными умениями, чтобы снова все прочесть и добраться до ранее недоступных областей, здесь ничуть не утомительно: с одной стороны, греет душу возможность апгрейда меча и или маниакальный сбор токенов, с другой — в Outland просто приятно находиться. Аутентичная музыка только подстегивает исследовательское настроение, текстовые вставки с размышлениями о балансе сил в природе как-то даже и не хочется пропускать, а на великолепные задники и с любовью отрисованные уровни можно пялиться часами. Хотя строить из себя Индиану Джонса вовсе необязательно — можно продолжать следовать за бабочками вплоть до финальных титров, однако делать этого мы настоятельно

не рекомендуем, иначе даже заметить не успеете, как проглотите игру целиком.



Все достоинства Outland в разы преумножаются еще одним — ценой. Housemarque Games отдают за \$10 не просто хорошее развлечение на пару вечеров, а по-настоящему зрелый, цельный и интересный платформер с оригинальной механикой и потрясающим внешним видом. Так же легко, как главный герой лавирует между двумя противоположными стихиями, сама Outland балансирует на границе двух школ и одинаково виртуозна как в стиле и наполнении, так и в геймплее. Очень надеемся, что Outland станет лишь первым из многих «гибридных» платформеров новой школы. ■

× РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

× КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Платформер с безупречным стилем, отзывчивым управлением и свежей игровой механикой. Жемчужина в океанах Xbox Live и PlayStation Network.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★ 9.0

Рейтинг «Мани»: ■■■

8,5

«Отлично»

BRINK

БАРЯК

Алексей Моисеев

Жанр
Шутер
Разработчик
Splash Damage
Издатель
Bethesda Softworks
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
brinkthegame.com

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ

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

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5 2,66 ГГц, 3
Гб, 1 Гб виде

Одни и те же сюжетные ролики обязательно демонстрируются перед каждым боем. Ну кто в здравом уме и твердой памяти будет смотреть их в мультиплеерном шутере больше одного раза?

Студия **Splash Damage** всю сознательную жизнь делает необязательные мультиплеерные игры (см. **Enemy Territory: Quake Wars**) для тех, кто уже играет по сети в **Halo**, **Team Fortress 2** и **Battlefield**. Там до сих пор свято уверены, что, приставив стиль **Team Fortress 2** к масштабу **Battlefield**, взяв сколько-нибудь от классовой системы **Call of Duty: Modern Warfare 2** и, пожалуй, прибавив к этому паркур из **Mirror's Edge**, можно переманить часть публики на свое поле.

Но потребители мультиплеерных шутеров не настолько глупы, как о них думают в **Splash Damage**, и редко клюют на склеенные из чужих идей игры без капли авторского взгляда. У игры **Brink** с наличием авторского взгляда на



Show Spawn Menu Skip Intro



жанр, прямо скажем, не очень — для таких продуктов в английском языке существует прекрасное слово «дженерик», которое можно перевести в том числе и как «безликий».

Побег из курятника

Фактически под новым названием нас ждет все тот же самый Enemy Territory: Quake Wars, только скучившийся в несколько раз, без харизматичных строггов и без боевой техники. Место действия — город Ковчег, который стал последним пристанищем человечества на утонувшей в растаявших арктических льдах Земле, но вместо того, чтобы выживать, плодиться и размножаться, его жители разделились на два примерно равных лагеря и начали истреблять друг друга. Повод совершенно надуманный: условное сопротивление хочет сбежать из Ковчеха на поиски большой земли, а условные копы почему-то изо всех сил стараются им помешать.

В небольшом городе танку негде развернуться, поэтому все бои проходят на своих двоих преимущественно внутри заброшенных офисов, складов, супермаркетов, среди каких-то ржавых труб, стен и инженерных коммуникаций.

Правила игры остались практически неизменными со времен Enemy Territory. Сразу хочется предупредить всех тех, кто еще раздумывает, стоит ли брать игру: если вы ждете от нее что-то вроде онлайнных режимов из Call of Duty: Modern Warfare 2 или Crysis 2, вас ждет глубочайшее разочарование. В Brink практически невозможно играть, думая исключительно о себе, — тут важна команда, чувство локтя и взаимовыручка.

Даже если вы оказались в компании совершенно незнакомых людей, то для победы вам необходимо заботиться об общем благе, а не о том, как бы под шумок настругать побольше фрагов и занять первое место в таблице по итогам матча. В этой самой таблице даже не показывается, сколько человек вы убили и сколько раз сами пали смертью храбрых, — не это здесь главное.

На первое место выходит заработанный в ходе сражения опыт. Дается он за любое полезное действие: от захвата коман-



Паркур действительно сильно оживляет игру и, что вообще удивительно, ни капли не отвлекает внимание игрока. Все получается само собой.

дного центра до подкинутой товарищу пачки патронов. В основе всего лежит классовая система — как в Team Fortress 2, Battlefield и еще куче других онлайнных шутеров. Солдаты умеют обращаться с несколькими типами гранат и снабжают друзей патронами, медики увеличивают здоровье соратников и могут оживлять их на поле боя, инженеры ставят в узких проходах мины, развертывают турели и повышают огневую мощь напарников, а оперативники умеют принимать облик врага, отчего со временем приобретаешь условный рефлекс выпускать пару очередей даже в тех шпионов, которые вроде бы выглядят как свои. На всякий случай.

Незаменимых нет

Отличие от других онлайнных шутеров в том, что на различные классы не накладываются какие-то серьезные ограничения. Да, у каждого из них свои уникальные способности, которые со временем можно приобрести в обмен на заработанный опыт, но при этом никто не запрещает дать в руки врачу пулемет и устроить вражеской команде диспансеризацию.

Такие поблажки даны неспроста, ведь любое сражение в Brink — это не классический дефматч или какой-нибудь абстрактный захват флага, а чередой конкретных заданий, которые нужно



Половину матча боты занимаются примерно тем, что вы видите на этом скриншоте.

выполнить вашей команде для победы. Задания четко разграничены по классам: солдаты что-то взрывают, инженеры защищают ключевые объекты турелями и обезвреживают взрывчатку, оперативники взламывают компьютеры, а медики следят за здоровьем особо важных персон, которых иногда нужно куда-то сопроводить. Классы можно менять прямо по ходу сражения у специальных терминалов, так что ситуации, когда нужно для выполнения текущей миссии персонажа не оказалось в команде, исключены.

Поэтому в Brink и нет «сильных» и «слабых» профессий, по боевой мощи все примерно равны. Зато внешне — очень сильно отличаются. В игре есть довольно продвинутый редактор персонажей, в котором можно без проблем слепить героя по душе, нанес-

ти ему на лицо боевую раскраску и подобрать красивую татуировку на пузо. Но главное — можно выбрать телосложение. И вот здесь вас ждет изумительный сюрприз: в зависимости от того, получился у вас брутальный качок или дистрофичного вида мужичок с ноготок, зависит его поведение во время боя и доступное оружие.

Вырос сын баскетболистом

Мускулистые мужчины без проблем поднимают тяжелый пулемет, способны выдержать пару попаданий из шотгана в лицо, но при этом передвигаются медленно и практически не имеют способностей к паркуру. Хиленькие же персонажи носятся по карте с молниеносной скоростью, сбивают врагов с ног изящными подкатами, бегают по стенам, про-



В Brink прекрасно работает принцип «не бегай от пулеметчика — умрешь уставшим». А вот снайперы не в почете — им просто негде развернуться.



лезают в любую щель и легко запрыгивают туда, куда больше никто не залезет, но при этом не могут совладать с чем-то тяжелее пистолета-пулемета и дохнут буквально от одного чиха. Среднячки традиционно все делают плохо, поэтому выбирают их только новички, которые еще не разобрались с правилами игры.

Паркур — прекрасная находка Splash Damage и очень важная составляющая Brink. После него очень сложно играть в другие шутеры, где персонажи не могут даже перемахнуть через забор, достоящий им максимум до пояса. Здесь же стоит зажать всего одну кнопку — и ваш подопечный обычно сам находит кратчайший путь к выбранной позиции, лихо прыгая через ящики и подтягиваясь за парашюта. Вам лишь нужно задавать общее направление движения. Правда, не все идеально: на картах есть такие места, где паркур почему-то не работает, но их быстро запоминаешь и начинаешь обходить стороной.

За двумя ботами погонишься

Из всего вышесказанного может показаться, что у Splash

Damage наконец-то получился действительно яркий и необычный онлайн-шутер. Отчасти это действительно так, по отдельности все элементы Brink выглядят замечательно: необходимость играть в команде, интересная классовая система, реально работающий паркур, настройка персонажа под свой стиль игры — все это прекрасно. Но вот собрать из разных деталек конструктор красивую и прочную модель Splash Damage так и не удалось. На протяжении всего общения с Brink настойчиво преследует чувство незавершенности, аляповатости и непродуманности игры.

Прежде всего замечаешь детали, которые сильнее всего выбиваются из общей картины. К примеру, совершенно неясно, зачем нужна одиночная кампания со скриптовыми роликами и невнятным сюжетом, если на всем ее протяжении вы играете на тех же картах, что и в мультиплеере, и выполняете те же самые задания, только вместо живых людей вам противостоят глупые боты? Зачем в начале игры вам предлагают выбрать сторону конфликта, если в любой момент ее можно невозбранно сменить? Для чего разработчики

придумали столько видов оружия (десятки), если отличить их друг от друга практически невозможно, да и стрелять не сказать чтобы очень интересно? Зачем нужны гранаты, если радиус их поражения исчисляется буквально сантиметрами?

По уши в...

И это только верхушка айсберга. Чем дольше играешь в Brink, тем сильнее понимаешь, что ей свойственна та самая проблема, о которой мы говорили в самом начале статьи, — у игры просто-напросто нет собственного лица. Она пытается одновременно походить и на Team Fortress 2, и на Battlefield, и на Unreal Tournament, и на Call of Duty, а в результате просто теряется на их фоне.

Со временем к игре появляется все больше вопросов, на которые нет ответа. Что за задания мы выполняем? Как похищение из сейфа каких-то документов должно помочь повстанцам убраться из Ковчега? Почему игра перед началом сражения разыгрывает перед нами серьезные драматические сценки, но выглядит при этом так карикатурно и неряшливо?

Ком вопросов только нарастает, а Brink начинает натужно скрипеть по швам. Какова вообще цель игры? Стать лучшим? Но здесь всего двадцать уровней развития, которые без труда набираются за несколько вечеров, а статистику ваших успехов игра не ведет. Просто получать удовольствие от сражений? Восьми нескольких карт с одинаковыми заданиями для этого явно маловато. Очень быстро исчезает самое главное — мотивация играть дальше после пресловутых нескольких вечеров. Впереди красным огоньком не маячит цель, до которой хотелось бы добраться, будь то банальная прокачка вашего бойца, борьба за первое место в рейтинге или какая-то глобальная игровая задача. Ни повстанцы, ни копы по определению не могут окончательно победить, поэтому спустя очень короткое время сражения превращаются в бессмысленную беготню со стрельбой.

Такое ощущение, что игру просто выпустили недоделанной. Об этом говорят и «серые», неактивные пункты в главном меню (та же онлайн-статистика на момент написания статьи была недоступна), и общая загазованность Brink. Игра постоянно подтормаживает и подлагивает, регулярно пропадает звук, а иногда даже исчезают текстуры со стен и целые модели вражеских персонажей (при этом долго удивляешься, кто тебя убивает, если во круг — никого).



По отдельности эти недостатки, за исключением технических багов, которые активно исправляются патчами, не слишком страшны, но, будучи сложенными все вместе, напрочь портят впечатление от игры. Brink не лишен обаяния, в нем заложены интересные идеи (взять тот же паркур), и чувствуется, что где-то там, в глубине, в самом дальнем темном уголке у него все-таки прячется разумное, доброе и вечное. Но пробиться к ней сквозь толстый слой технических проблем и неудобных вопросов, на которые так и не получается найти вразумительных ответов, становится очень и очень сложно. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

За что бы ни взялась Splash Damage, все равно получается Enemy Territory.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

Рейтинг «Мании»:

6,5

«Выше среднего»

МАТЕРИНСКИЙ ИНСТИНКТ

ASUS®

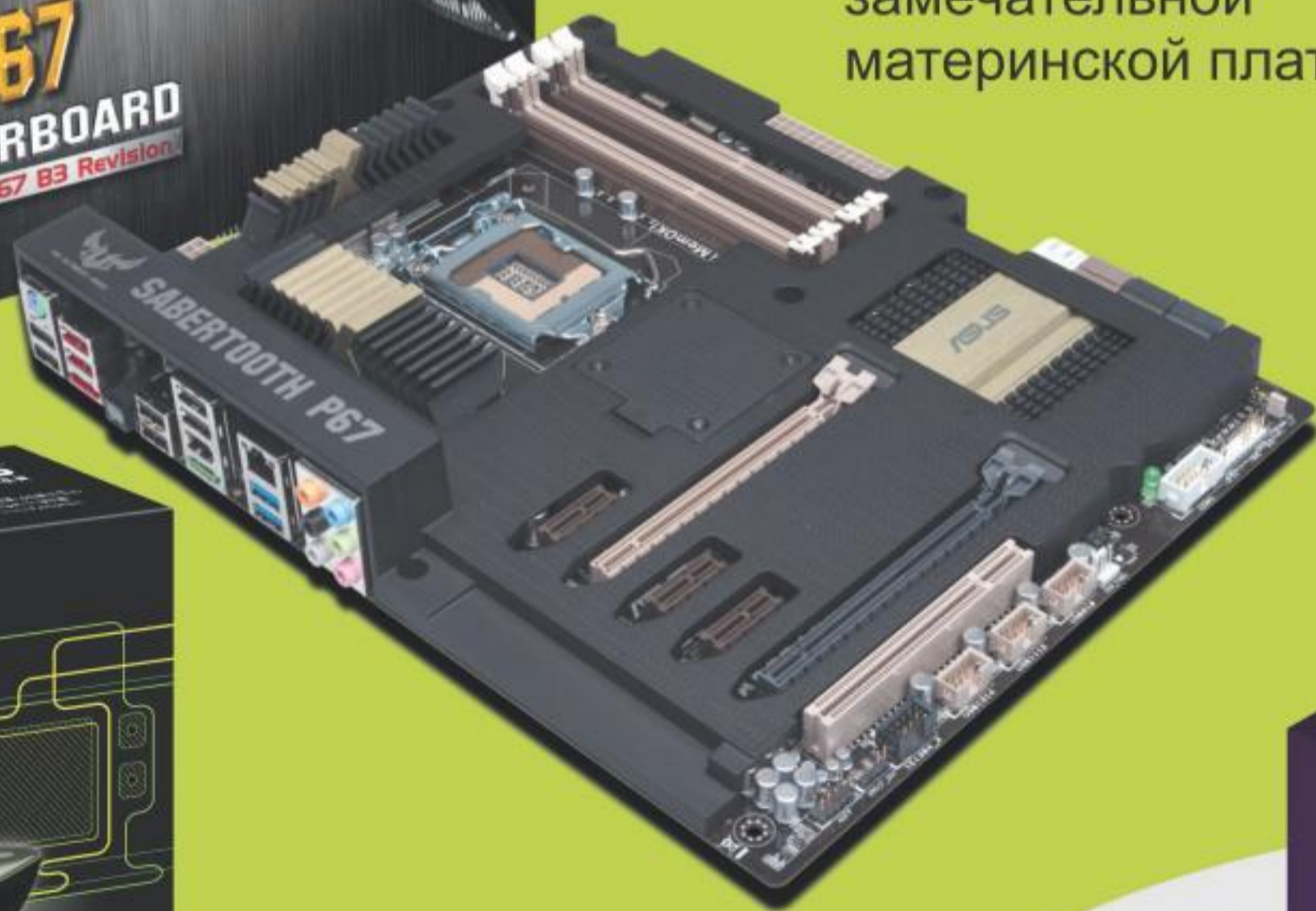
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

ИТОГИ КОНКУРСА

В майском номере журнала «Игромания» мы совместно с компанией **ASUS** предложили каждому желающему испытать свою интуицию, любознательность и проверить в деле свой «материнский» инстинкт.

Мы дали вам пять подсказок, с их помощью вам надо было назвать модель материнской платы компании **ASUS**, которую мы загадали.

Первым стал **Петров Анатолий**, который написал, что речь шла об **ASUS Sabertooth P67**. А значит, он и становится обладателем этой замечательной материнской платы.



Медиаплеер **O!Play mini** от компании **ASUS** достается **Тарасовой Инне**, она становится серебряным призером нашего конкурса.

Бронзовая награда, а вместе с ней и набор сувениров от компании **ASUS** присуждается **Попову Владимиру**.

Поздравляем победителей и благодарим всех, кто принял участие в нашем конкурсе.

ЖАНР
ШУТЕРИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
TIMEGATE STUDIOSМУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3САЙТ ИГРЫ
WARISPREJUDICE.COM

АРТЕМ КОМОЛЯТОВ

SECTION 8
PREJUDICE**ЗАВДВ!**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб ВИДЕО**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**
CORE 2 DUO 2,2 ГГц,
4 Гб, 512 Мб ВИДЕО

Два года. Ровно столько ушло у TimeGate Studios, чтобы понять, в чем главная проблема игры Section 8. Нам остается только гадать, сколько мозгов штатных специалистов сгорело в попытках исправить с виду вполне приличный шутер. Все то у него есть: бодрый мультиплеер, модные в этом сезоне экзоскелеты, танки, хедшоты, динамика. Но игра тем не менее прошла почти незамеченной.

Как оказалось, ответ был издевательски прост. Разработчикам нужно было всего лишь чуть-чуть поумерить аппетиты. Section 8: Prejudice, по сути, та же самая Section 8, что и два года назад, только с одним-единственным большим изменением — урезанной в четыре раза ценой.

IT'S RAINING MEN!

Действительно, главным врагом оригинальной Section 8 была жаба, которая приходила душить вас после покупки игры TimeGate Studios. При всех своих достоинствах и оригинальных находках отдавать \$60 за нее было очень жалко.

Да, там можно было падать с неба в абсолютно любую точку карты. Да, передвижение по уровням доставляло массу удовольствия — спасибо шустрому спринту и джетпакам. Да, до поры до времени ураганный мультиплеер держал игроков мертвой хваткой. Но совершенно никакущий «сингл», ворох досадных упущений, недостаток контента и невыгодное соседство на одной полке с Call of Duty 4: Modern

Warfare 2 сделали свое черное дело.

Первое, в чем стремится реабилитироваться Prejudice, — это одиночная кампания. Если помните, «сингл» оригинала представлял собой серию довольно унылых матчей с ботами, объединенных слабой сюжетной связью. Даже в качестве легкой закуски перед мультиплеерными баталиями этот обрубок смотрелся крайне бедно.

Prejudice в этом плане делает уверенный шаг вперед, пускай и очень маленький. Нам предлагают полноценные одиночные миссии со скриптовыми сценками, а иногда и с интересными игровыми ситуациями. Это определенно намного лучше, чем оригинал, но этого явно недостаточно, чтобы начать воспринимать сингл серьезно. Сюжет — зажеванная жвачка-шаблон о противостоянии хороших дяденек в силовой броне группе плохих. Плоские персонажи (Рэйес, Грейвс, Корд — все перекочевали из оригинала), однообразный геймплей и инвалидная сложность убивают все удовольствие от одиночной кампании.

ОРЛЯТА УЧАТСЯ ЛЕТАТЬ

Но главная причина потратить на игру свои \$15 — это крайне задорный мультиплеер. Никуда не девшиеся особенности оригинала по-прежнему делают эту игру непохожей ни на что другое. Например, фирменная механика передвижения игроков по огромным картам с помощью джетпаков успешно развенчивает культ



Смотреть в Section 8 особо не на что, поэтому аргументы у игры ровно те же, что и у создателей Renault Logan: «Зато дешево!»



Как и в любом мультиплеерном шутере на открытых пространствах, сбивать пешеходов здесь тоже очень весело. Правда, джетпак сильно увеличивает выживаемость рядовых солдат.

От типа патронов зависит то, насколько эффективно оружие будет пробивать тот или иной слой вражеских доспехов — энергетические щиты или броню.

машин, созданный сериями **Battlefield** и **Unreal Tournament** (притом, что транспорт здесь все еще есть). Каждый боец может за несколько секунд разогнаться до околокосмических скоростей и в два счета покрыть пару километров. Вдобавок встроенный джетпак позволяет делать гигантские прыжки и лихо перемалывать через вражеские заграждения.

Понятия «класс» как такового здесь нет — каждый игрок подбирает снаряжение под себя. В результате глубокая кастомизация каждого бойца сильно разнообразит тактические возможности и стиль игры. Можно подобрать даже самые дикие комбинации: скажем, снайпер с противотанковой ракетницей и ремонтным блоком. Причем каждое оружие доступно в нескольких вариантах — с разными типами патронов, разной скорострельностью, разными режимами стрельбы и так далее. Вдвойне приятно, что снаряжение можно менять на лету, выбирая наиболее подходящее для конкретной ситуации на поле боя.

Ну и, разумеется, огромную роль играет главная особенность **Section 8** — возможность с отборным матом свалиться на голову врага прямо с неба. Каждый игрок волен десантироваться в любую точку карты, что сильно усложняет жизнь заядлым кемперам: хорошо устроившийся снайпер никогда не может быть уверен, что через секунду за его спиной не окажутся трое крайне раздраженных противников, которым он последние десять минут невозбранно вешал хедшоты. Не считая того, что экстремальное падение на землю из верхних слоев стратосферы — это просто чертовски зрелищно.

ВЕСЕЛЫЕ СТАРТЫ

Все это придает мультиплееру **Prejudice** какую-то необузданную и дикую мощь. Здесь каждую минуту кажется, что находишься в самом эпицентре бразильского карнавала, проходящего на оружейной фабрике. Каждый матч — кусочек сумасшедшего хаоса на земле: по огромным картам носятся де-

сятки мужиков в бронекостюмах, кто-то отстреливает им черепа в затылочном джетпак-прыжке, другой сломя голову бежит за союзным мотоциклом, с неба валятся новые порции свежего «мяса», игроки на ходу меняют снаряжение, HUD пестрит индикаторами и указателями, экран захлебывается в спецэффектах и взрывах. О какой бы то ни было организованности, слаженности действий и адекватном взаимодействии внутри команды как-то и говорить даже неудобно.

С одной стороны, это минус — больше простора для командных действий игре бы явно не помешало. С другой — хаос все-таки притягивает. Вакханалия действия и ничем не замутненного удовольствия оцепеняет с первых минут игры и держит до последнего. Веселье мультиплеера заставляет забыть и о посредственном сингле, и о бедной графике, и о том, что игра не так уж сильно изменилась со времен первой части.

Подкупает и отношение **TimeGate** к поддержке своего проекта. После релиза **Prejudice** разработчики организовали лю-

бопытную игру: как только сумма фрагов игроков со всего мира пересечет отметку в 10 миллионов, для всех будет бесплатно открыт новый многопользовательский режим **Assault**. Эта замаскированная благотворительная акция здорово подстегнула интерес игроков, и меньше чем за две недели общими усилиями планка была взята. Если **TimeGate** и дальше планируют поддерживать свой проект свежими порциями карт и бесплатным контентом, то **Section 8: Prejudice** опасно близко подходит к первому месту в списке самых удачных вложений \$15.



Главное, что нужно было сделать **TimeGate Studios** с **Section 8**, — поменять соседей. Из категории дорогих развлечений AAA-класса (на фоне которых она выглядела довольно бедно) игра переместилась в одну лигу с каким-нибудь **Blacklight: Tango Down** и прекрасно там себя чувствует. Все-таки быть первым парнем на деревне иногда намного приятнее, чем незаметным шутером в большом городе. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Самое интересное мультиплеерное предложение весенне-летнего сезона.

- ГЕЙМПЛЕЙ 7 ★★★★★★☆☆
- ГРАФИКА 6 ★★★★★☆☆☆☆
- ЗВУК И МУЗЫКА 7 ★★★★★★☆☆
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7 ★★★★★★☆☆

РЕЙТИНГ

7,0
«ХОРОШО»

Кирилл Волошин

Жанр
Боевые шахматы
Издатель
TopWare
Interactive
Разработчик
Targem Games
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360,
PS3, NDS, Mac
Сайт игры
battlevschess.com

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГц, 512 Гб,
128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core 2 Duo или
AMD Athlon 64 X2,
1 Гб, 256 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

Battle vs Chess

Любителя бьют!

«Бесы! Бесы атакуют: они разыгрывают атаку Панова-Ботвинника!» — взвизгнул вдруг Вишванатан Ананд и, забравшись с ногами на стул, в ужасе уставился на шахматную доску.

«Ничего, сейчас мои светлые паладины и та большегрудая королева быстро порубят твоих бесов в капусту», — успокоил его Владимир Крамник и зловеще улыбнулся.

«Так сходят с ума великие гроссмейстеры», — сказали бы, глядя на эту гипотетическую картину, сотрудники Института им. Сербского. «Нет, просто они играют в Battle vs. Chess!» — ответили бы мы.

Над самой популярной интеллектуальной игрой в мире индустрия развлечений издевается давно и плодотворно. Обычных шахматных симуляторов вроде знаменитой серии Chessmaster ей всегда было мало. Названия игр говорят сами за себя: Hell-Chess, Jurassic Chess, Star Wars Chess, LEGO Chess, Arcade Chess 3D, Cyber Chess, Disney's Aladdin Chess Adventures. Были даже порношахматы вроде LoveChess: The Greek Era.

Но чаще всего шахматы рядили в фэнтезийные одежды, где фигуры плавно превращались в каких-нибудь рыцарей и

магов. Первой, еще в 1989 году, это сделала Interplay в знаменитой Battle Chess: к обычным правилам они добавили необычный вид фигур и забавную анимацию, но и этого было достаточно, чтобы игра завоевала огромную популярность.

Потом были сиквелы, многочисленные ремейки, переиздания, клоны и пародии. Казалось бы, тема исчерпана и давно забыта, но вот теперь свой вариант предложила екатеринбургская Targem Games. Конечно, таким людям только шахматы и делать — за их плечами брутальные гонки Armageddon Riders и Sledgehammer, экшен про мутантов «Симбионт», постапокалиптическая Ex Machina. То есть сразу стало ясно, что простым переодеванием шахматных фигур в доспехи и эффектной анимацией дело в Battle vs. Chess не ограничится.



Держите гроссмейстера!

Впрочем, основа у игры самая серьезная: сделана она на профессиональном движке Fritz! Поэтому при желании в Battle vs. Chess можно играть как в обычные шахматы по привычным правилам, меняя по своему желанию вид фигур с классического на фэнтезийный и обратно. Сражения могут проходить как на простой доске, так и в окружении адской лавы, великолепных дворцов и прочих сказочных интерьеров. Рыцари с мечами, бесенята с файерболлами, закованные в латы боевые кони и рогатые короли при попытке взять фигуру мечут друг в друга молнии и больно бьют по голове, но на всю фэнтези-оболочку быстро перестанешь обращать внимание.

Тем более что в игре есть неплохая подборка шахматных задачек — многоходовок и одноходовок разной степени сложности, где вас могут попросить, например, взять фигуру за один ход или силами ферзя и ладьи поставить мат вражескому королю за два. Для полноценного шахматного симулятора этого, конечно, мало, но и назвать после этого Battle vs. Chess поверхностной игрой язык не поворачивается.

Менее традиционные вещи разворачиваются в режиме кампании. Пара десятков миссий за силы света или хаоса связаны простеньким сюжетом о борьбе бобра с ос... простите, добра со злом и ставят игрока в различные экстремальные ситуации. То оставят с одними пешками, то дадут в поддержку три королевы, то заставят играть в поддавки. С точки зрения фанатов Гарри Каспарова все это, конечно, богомерзкая ересь, но играть интересно: такие нетрадиционные задачки дарят свежие ощущения и неплохо массируют мозги.

Нью-Васюки

А вот познакомившись с двумя другими режимами, серьезные шахматисты упадут в обморок и в шоке даже забудут, что такое защита Грюнфельда. «Поля сражений» превращают интеллектуальную игру в экшен с quick-time events и ритмичными закликиваниями врага мечом. Поясняем. В «Дуэли», когда вы



Карт немного, но каждая запоминается. Одни названия чего стоят: «Дорога ангелов», «Мост через лаву», «Врата ада».

или противник пытаетесь взять фигуру, начинается драка один на один, где вероятность нанести удар или избежать его зависит от того, как вовремя вы нажимаете на высвечивающиеся клавиши. В ходе такой мини-игры нужно свести здоровье врага к нулю. При должной сноровке даже пешка может успешно отбивать атаки ферзя, но сделать ей это намного сложнее, потому что у каждой фигуры своя сила удара и мощь брони.

Получилась смешная тактическая стратегия с элементами файтинга, где успех в равной степени зависит от реакции и грамотного планирования своих действий. В ней есть свои правила и маневры: можно, например, совершать дерзкие вылазки пешками, пытаться сдерживать атаки врагов, подтачивая их здоровье, а потом бросать на обессилевших ферзей и слонов свои основные силы. Или, наоборот, пускать сразу в бой тяжелую артиллерию, а пешками уже добивать. Для остроты впечатлений можно экспериментировать с расстановкой фигур перед матчем: положить на AI, который случайно расставит фигуры в соответствии с их силой, или сделать все лично.

В «Противостоянии» попытка взять фигуру оборачивается



Даже великие шахматисты наверняка хоть раз в жизни хотели дать в лоб если не противнику, то хотя бы вражеской ладье.

уже массовым побоищем. Действие переносится на отдельную арену, где, к примеру, ваш конь при поддержке слона и ладьи встречается с такой же толпой противников и вынужден бегать, бить мечом, ставить блоки и активировать мощные удары, как в простеньком слэшере, пока последний враг не упадет на землю. Это, пожалуй, самое слабое нововведение: баланс и боевая механика хромает на обе ноги, и частенько толпа пешек здесь может легко закликать более сильного соперника.

■ ■ ■
Battle vs. Chess пытается угодить всем: тут есть и серьезные, классические шахматы, и аркадные мини-игры (одна из них обыгрывает модную механику match-3), и простенький экшен. Учитывая, что шахматные симуляторы выходят нынче все реже и реже (последний был два года назад), это, кажется, сработало. Особенно в мультиплеере, где шахматные гурманы могут искать сочувствующих и устраивать серьезные турниры, а менее требовательные игроки получают дозу адреналина даже от корявых схваток в «Противостоянии». ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Дождались?

Battle vs. Chess сможет покорить даже тех игроков, которые знают лишь один вид шахмат — на выбивание.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

Рейтинг «Мани»: ■ ■ ■

8,0

«Отлично»



Игорь Асанов

Жанр

Гонки

Издатель

Codemasters

Разработчик

Codemasters

Мультиплеер

Интернет

Локальная сеть

Сплит-скрин

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

dirt3game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**Необходимо:**

2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно:

Core 2 Duo 2,8 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

DIRT 3

Уехать на грязи

Лучше сказать это сразу: **DIRT 3** — злейший враг любого рецензента. Дело не только в том, что он отполирован и выверен так, как ни одна гоночная игра последних лет. Великий и ужасный **Gran Turismo 5** неприятно поражал убогими «стандартными» машинами и скачущей сложностью, в **F1 2010** было слишком скучно ездить, а в **Forza Motorsport 3** — всего восемь машин на трассе. **DIRT 3**, прежде всего, это «вещь в себе». Он красив, как греческий бог, не слишком сложен для новичков и умеет ублажить даже прожженных фанатов автоспорта (ну где еще найдешь раллийный Opel Manta 80-х годов или новейший Mini Countryman WRC?).

Его не обвинишь в консервации жанра: тут есть один полностью новый режим (джимхана, известная благодаря YouTube-звезде Кену Блоку) и небанальный мультиплеер (о нем позже). Слишком «американский» уклон второй части остался в прошлом — вернулось классическое

европейское ралли (включая нежно любимый нами этап в Финляндии), исчезли фейерверки и граффити, а потный поп-панк заменили на приятную электронную музыку. Кажется, что лучше просто уже некуда, и отчасти это так и есть — к третьей части **DIRT** просто уперся в границы своей концепции, изначально рассчитанной на то, чтобы понравиться абсолютно всем, кто вообще хоть раз в жизни играл в гонки (включая даже такие, как **Mario Kart**).

Все, что нужно для успешной карьеры

Когда же это, паскудное в общем-то, желание встречается с невероятным перфекционизмом гоночной студии **Codemasters**, получается довольно странный результат, больше напоминающий работу вышколенной телеведущей. Вроде и щебечет красиво, и зубами когда надо умеет

блеснуть, но подсунь ей не тот текст — мигом собьется и глупо захлопает глазами. Ведь она лишь симпатичная подставка для микрофона, и все реплики у нее — чужие. Так и с **DIRT 3**: он блестяще развлекает, пока играешь по его правилам, но стоит только копнуть поглубже — и внутри обнаружится зияющая пустота.

DIRT 3 так отчаянно стремится нравиться и так боится надоест, что совсем разучился бро-

сать хоть какой-то вызов игроку. Поэтому формальное возвращение к классическому ралли (занимает примерно 60% карьеры) вступает здесь в противоречие с духом серии. **DIRT** — это всегда было прежде всего шоу. Яркое, скоротечное и не напрягающее. А спортивная атрибутика нужна была ему скорее для узнаваемости. Эта игра умеет охмурить потрясающим разнообразием машин, приятной, в меру сложной физикой (почти не отличает-



Одним из DLC к игре станет знаменитое ралли «Монте-Карло».



Если вторая часть состояла преимущественно из желтого цвета, то DiRT 3 стал намного приятнее для глаза: здесь можно увидеть зеленые леса и снежные сугробы.

ся от самой себя в DiRT 2) и наверняка не единожды сподвигнет вас нажать кнопку рестарта лишь для того, чтобы с раскатыстым воем снова поугадать белок в финском лесу или намять соперникам бока в Монако. Нет здесь только одной важной гоночной эмоции — удовлетворения от результата и ощущения того, что вот сейчас, только что, ценой огромного усилия ты вырос над собой.

Здесьние раллийные спецучастки делятся от силы полторы-две минуты, за которые не успеваешь даже хорошенько привыкнуть к характеру трассы и начать получать удовольствие от вождения «на грани», с риском улететь в кювет. А сложность и ширина этих трасс такова, что штурман, исправно диктующий маршрут, становится совсем лишним. Заставьте его говорить хоть по-испански (кстати, отличное развлечение — рекомендуем), все равно не ошибетесь и не разобьете машину, ведь и без него прекрасно видно, куда ехать и когда тормозить.

Но если даже ошибетесь — не беда. Функция отмотки времени назад никуда не делась и все так же разворачивает, позволяя гнать напролом, а в случае чего всегда можно восстановиться. Никому нет дела до того, что ралли — это не просто гонки от точки до точки по лесным тропинкам, серпантинам

Автор: Светлана Попова

Хорошо подсматривать

Если сам DiRT 3 можно сравнить со спортивными шоу, то при создании режимов мультиплеерного Party Mode разработчики наверняка вдохновлялись последними голливудскими трендами.



Invasion

Источник вдохновения: «Трансформеры»

На Землю напали роботы-убийцы! Срочно садимся в автомобили и мчимся давить захватчиков. Главное — впопыхах не наезжать на родные небоскребы. Не бойтесь, у Codemasters не началась белая горячка: и пришельцы, и дома представлены картонными манекенами. Но заработать славу лучшего истребителя захватчиков нелегко. Роботы возникают в самых труднодоступных местах, и к одной цели кидаются три-четыре машины, отчаянно расталкивая друг друга. Зато появляется отличная возможность подравнять оппонента так, чтобы он снес картонный небоскреб и заработал штраф.

или, там, кенийской пустыне. Это прежде всего настоящее дорожное приключение, которое каждый раз переживаешь по-новому. А еще это — очень тактический вид спорта: однажды погорячившись и разбив машину, вы гарантированно выйдете на старт следующего этапа с пробитым



Outbreak

Источник вдохновения: зомби-хорроры

Машина одного из ваших друзей превращается в автомобиль-зомби, теперь единственная ее цель — преследовать других, распространяя инфекцию. Прятаться бесполезно: зараженные обладают острым нюхом, подсказывающим, где притаились жертвы. Остается только убежать. Благо арена наполнена закоулками и всевозможными препятствиями, открывающими пространство для маневра. Самый смак — в середине игры, когда на одного зомби приходится две-три «чистых» машины, а ты лихорадочно мечешься по арене и даже не знаешь, гонятся за тобой сейчас или нет. Или когда попадается верткий «живчик», загонять которого нужно совместными усилиями.

радиатором и протекающей коробкой (время ремонта в полевых условиях всегда ограничено). В DiRT 3 ни одной из этих эмоций нет и в помине, как, впрочем, и необходимости настраивать машину (она и так всегда настроена оптимально). Это такая коротенькая, но яркая



Transporter

Источник вдохновения: «Форсаж» и режим Capture the Flag из любого шутера

На арене случайным образом появляется флаг. Счастливчик, первым схвативший его, должен поспеть с трофеем к зачетной зоне, остальные стремятся перехватить инициативу. Учитывая описанный выше дизайн трасс, все превращается в череду резких маневров, каскадерских прыжков и неизменной кучумалу в финале. Машины таранят друг друга на полном ходу, в воздухе летают оторванные детали, новенький прототип ценой в миллион долларов за пять секунд превращается в раздолбанное корыто, а вы истерически хохочете, ускользнув с заветным трофеем из-под носа у трех преследователей.

экскурсия, позволяющая посмотреть на акул автоспорта через стеклянную перегородку бассейна.

Плотный график встреч

Раллийные спецучастки в режиме карьеры здесь редко идут один за



По DiRT 3 можно изучать историю мирового ралли: такой же заднеприводный Opel Manta 400 выиграл чемпионат 1982 года.



Как и обещали разработчики, на машинах группы Б можно поучаствовать в ралли-кроссе.

другим: проехав пару километров по зимнему норвежскому лесу, через минуту обнаруживаешь себя на стадионе в Лос-Анджелесе за рулем кроссового багги, а еще через пять минут — на задворках лондонской электростанции Баттерси, выделявая джимхана-пируэты под руководством Кена Блока. Та самая джимхана на поверку оказалась автомобильным аналогом механики **Tony Hawk's Pro Skater**, с таким же ограниченным полем деятельности (асфальтовая площадка с конусами и воротами) и такой же главной целью — выполнить как можно больше трюков за короткое время. Только набор трюков, доступных на машине, объяснимо меньше, чем на скейте: дрифт, прыжок, кручение «пончика» вокруг столба, сбива-

ние пенопластовых маркеров и еще вращение вокруг своей оси на отведенном пятачке. Поначалу выглядит довольно свежо, но потом довольно быстро надоедает, и джимхану стараешься всеми силами избегать.

Но в DiRT 3 нельзя делать карьеру лишь в выбранном виде спорта: чтобы открывать новые машины и раскраски для них, нужно проходить все подряд. Видов спорта по сравнению со второй частью выжило не так много: ралли, джимхана, трейлблейзер (то же ралли, только на мощнейших прототипах, предназначенных для подъема на гору), ралли-кросс на восемь персон и гонки один на один по параллельным дорожкам. Это, безусловно, хорошо — больше досталось машин и трасс каждому в

отдельности. Но даже при таком их количестве все равно остается ощущение сумбурности всего происходящего. Наверное, так чувствуют себя рок-звезды, колесящие по миру с изнурительными турами в поддержку альбома: десять интервью симпатичным журналисткам в номере, пять вечеринок с возлиянием, две автограф-сессии, один прием у президента, быстренько поспать, а завтра снова на самолет — главное, потом название города перед концертом заучить.



Все вышесказанное не отменяет самого главного. DiRT 3 — это прекрасная, выполненная с редким мастерством игра, один полутораминутный заезд в которой стоит, к примеру, всей прошлогодней **WRC** от **Mile-stone**. Но именно в третьей части особенно заметно, что серия уже исчерпала себя: если раньше нашим основным желанием было добавить еще больше новых машин и трасс, то сейчас добавлять уже дальше некуда. Нужно менять сам подход — выделить ралли и джимхану в отдельные игры, вернуть режим чемпионата и длинные, интересные спецучастки. А толкание боками оставить **MotorStorm**. ■

Светлана Попова

Меня покажут по интернету!



Возможность прямо из игрового меню выкладывать видео своих гонок на YouTube преподносилась как безусловная инновация DiRT 3, которая должна в будущем стать жанровым стандартом. Однако на деле оказалась чуть ли не единственным крупным провалом Codemasters. Во-первых, YouTube является единственной возможностью сохранить запись повтора, а значит, решение о переносе ролика в Сеть приходится принимать сразу после финиша гонки (и постоянно держать в уме необходимость подключения к интернету).

Больше того — разместить на YouTube можно лишь 30-секундный фрагмент, а значит, вы не сможете сохранить запись своего безукоризненного прохождения трассы и разослать его друзьям с пометкой «учитесь, чайники». У DiRT 3 взаимодействие между игроками вообще поставлено из рук вон плохо. Те же **Shift 2 Unleashed** и **Need for Speed: Hot Pursuit** постоянно тычут вас носом в достижения друзей и лучших пилотов. У Codemasters даже таблицу лидеров найти проблематично.

Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Дождались!

Лучшая внедорожная гонка, которой очень тесно в ее нынешних рамках. Серьезные лицензии и настоящее ралли мало сочетаются с калейдоскопической скоростью и детской сложностью игры.

Геймплей 8

★★★★★★★☆☆

Графика 9

★★★★★★★☆☆

Звук и музыка 8

★★★★★★★☆☆

Интерфейс и управление 9

★★★★★★★☆☆

Рейтинг

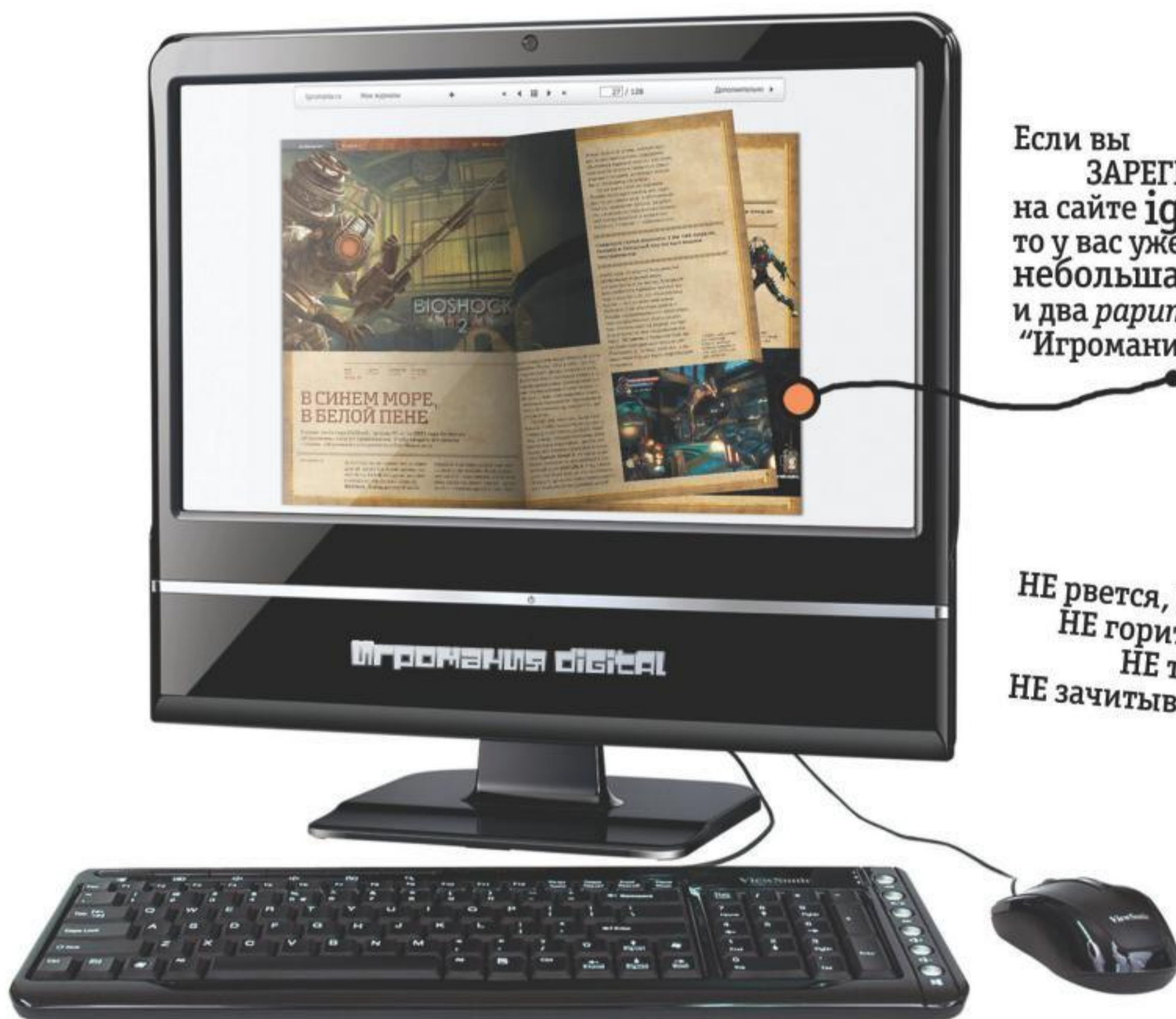
8,0

«Отлично»

игромания digital

Ваш **МОБИЛЬНЫЙ** журнал
теперь всегда с **ВАМИ.**

<http://igromania.ru/digital/>



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

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

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

И где бы **ВЫ** не были, **КУДА БЫ** вас не забросила судьба,
читайте **свежий номер МАНИИ**
В ДЕНЬ ВЫХОДА.

ТВОЯ
цифровая библиотека



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.



MOTO GP 10/11

ЖАНР
Мотосимулятор

ИЗДАТЕЛЬ
Capcom

РАЗРАБОТЧИК
Monumental Games

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
Локальная сеть

ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
playmotogp.com

SBK 2011

ЖАНР
Мотосимулятор

ИЗДАТЕЛЬ
Black Bean

РАЗРАБОТЧИК
Milestone

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
Локальная сеть

ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
sbkthegame.com

MOTO GP 10/11 vs. SBK 2011

HELLO, MOTO!

СВЕТЛАНА ПОПОВА

Найти приличный современный симулятор мотогонок на консолях и PC сейчас так же сложно, как в России — справедливый суд, вежливую полицию и качественную модную одежду. Две главные двухколесные серии — MotoGP и SBK — в последние годы развиваются настолько медленно, что любая рецензия на новые версии в конечном итоге скатывается к упоминанию пары новых трасс и неутешительному выводу о том, что при всей своей убогости виртуальные супербай-

ки хотя бы на порядок безопаснее реальных.

В этот раз мы решили заменить обычную одностраничную панихиду гораздо более веселым сравнительным заездом — даже несмотря на то, что оба соперника попадают разве что в зачет инвалидов. Случайно или намеренно, но новые игры в обеих мотоциклетных сериях в этом году вышли почти одновременно, а значит, и соревноваться за деньги покупателей (или место на свалке) им придется друг с другом.

ИСПЫТАНИЕ 1

ТЕСТ-ДРАЙВ

MotoGP 10/11

Со старта прошло всего десять минут, а нам уже жалко всех болельщиков хорошего чемпионата MotoGP, которых Capcom кормят неиграбельным вторсырьем. MotoGP 10/11 явно собирали люди, видевшие мотогонки лишь по телевизору, и совершенно не представляющие, как именно там все работает. Мы прячем голову за лобовое стекло мотоцикла (действие, при-

званное улучшить аэродинамику и облегчить разгон на прямой), и мотоцикл выстреливает словно из пушки. Эффект срабатывает, как нажатие на кнопку «Нитро» в любой части Need for Speed.

Мы проходим серию поворотов — гонщик медленно заваливается на один бок, потом на другой, но сам мотоцикл наклоняться и поворачиваться отнюдь не спешит — его поведение вообще не связано с положением тела гонщика. Удивительно, что он доехал до финиша живым, а не вылетел на каком-нибудь повороте



MOTOGP 10/11



SBK 2011

в борьбе с тугим управлением. Спасибо завышенному, явно аркадному сцеплению с дорогой.

SBK 2011

Кстати, прошлогодний **SBK X** страдал точно такими же проблемами с управлением. Но в межсезонье итальянцы **Milestone**, похоже, подкинули монетку, выбирая, что же им улучшить в игре на этот раз — графику или физику? Выпало второе, но лучше бы монетка зависла в воздухе.

К сожалению, даже здесь назвать езду комфортной все равно нельзя. Причина — настройки сложности управления мотоциклом, а точнее, их отсутствие. В то время как **MotoGP 10/11** предлагает гибкую систему регулировок, в **SBK 2011** выбор ограничен лишь тремя жестко заданными уровнями реалистичности. Поэтому часто получается так, что на низком уровне реализма игра оказывается слишком проста (вынудить гонщика упасть практически невозможно), а на самом сложном — слишком сурова. Тем не менее первый раунд явно остается за **Milestone**.

ИСПЫТАНИЕ 2

ДОЖДЕВАЯ ГОНКА

MotoGP 10/11

Езда по мокрому асфальту —

еще одно наглядное подтверждение, что создатели **MotoGP 10/11** никогда не сидели за рулем мотоцикла, а на работу каждый день добираются в лучшем случае на трамвае. Несчастные британцы никогда не слышали об аквапланинге и о порождающем его маленьком водяном клине, нагло встречающем между резиной и асфальтом. В жизни аквапланинг заставляет мотоцикл буквально «плыть» над дорогой, ухудшает сцепление и намного увеличивает тормозной путь. В игре мы подъезжаем к повороту ровно на той же скорости, что и посуху, и проходим его по той же самой «сухой» траектории. Разработчики забыли сделать даже брызги из-под колес. А ведь Валентино Росси, девятикратный чемпион гонок **MotoGP**, однажды сказал, что в дождевой гонке для нормальной навигации нужно ехать либо первым, либо на ощупь. Уж если британские разработчики не в состоянии убедительно изобразить даже родной им дождь, то требовать от них после этого хорошей графики и физики явно не стоит.

SBK 2011

Итальянцам **Milestone** погодные условия удаются намного лучше — шлейфов воды по-прежнему нет, зато есть динамически

подсыхающая траектория: чем больше кругов намотают гонщики, тем суше трасса. Но по ощущениям из седла мокрая трасса мало чем отличается от сухой. Жертвы невелики: тормозной путь все-таки чуть-чуть удлинился, а скорости снизились. В итоге попытка пройти поворот «как по сухому» едва на закончилась вылетом в гравий. Победа в этом раунде опять за **SBK 2011**.

ИСПЫТАНИЕ 3

САЛОН КРАСОТЫ

MotoGP 10/11

Внешний вид **MotoGP 10/11** наталкивает на мысль, что его создатели просто никогда не делали гоночных игр (и правда, в портфолио **Monumental Games** значатся в основном никому не известные MMO про футбол и охоту). Даже по меркам 2006 года **MotoGP 10/11** выглядел бы очень дешево и непрезентабельно. Бледные цвета, невзрачные мотоциклы и скромно обставленные трассы миглом возвращают нас в эпоху портов с PlayStation 2.

Но больше всего расстраивает бедная анимация гонщика, особенно бросающаяся в глаза в режиме камеры из-за спины (например, руки пилота не двигаются при переключении скорос-

тей). Гонщик выглядит скорее механическим придатком мотоцикла, чем живым и гибким наездником.

SBK 2011

SBK 2011 выступает лишь чуть-чуть лучше — **Milestone** делают все свои игры на одном и том же движке, который мог бы смотреться неплохо только на фоне самых первых гонок для этого поколения консолей. Два года назад игра получила трехмерные деревья и более живое окружение трасс, и на этом все остановилось. Заметно, что разработчики пытались хоть как-то украсить свое детище: режимом карьеры мы управляем из настоящих, забитых механиками и инженерами боксов, а не посредством унылого меню, как в **MotoGP 10/11**. Видимо, итальянцы все-таки искренне любят мотоспорт и пытаются передать хотя бы его внешний лоск. Так что они снова уверенно занимают первое место.

ИСПЫТАНИЕ 4

РЕЖИМЫ И ЛИЦЕНЗИИ

MotoGP 10/11

Если обязательную программу по лицензиям и игровым режимам обе игры выполняют одинаково хорошо, то к показателю



MOTOGP 10/11



SBK 2011



MOTOGP 10/11



SBK 2011



MOTOGP 10/11



SBK 2011

ным выступлениям каждая команда подошла по-своему. В MotoGP 10/11 вы можете создать собственную команду и вывести ее в лидеры серии MotoGP. Звучит заманчиво, но на деле все сводится к выполнению заданий от спонсоров. Потенциальные партнеры требуют хороших результатов в гонках и прохождения трассы по «оптимальной» траектории (видимо, ближе всего к телекамерам). Последняя проложена так, что ехать по ней не согласится ни один здравомыслящий гонщик. Все-таки лучше бы Monumental Games и дальше делали симуляторы охоты.

SBK 2011
У SBK 2011 тоже есть отдельный режим для выполнения заданий — от простого прохождения трассы на скорость до совершения энного числа маневров за один круг. Звучит просто, но условия ставятся с умом, и потому каждая неудача лишь подстегивает попробовать еще раз. А в качестве награды открывается доступ к мотоциклам легендарных чемпионов прошлого. Если такие имена, как Карл Фогарти, Аарон Слайт и Нил Ходжсон, вам что-то говорят, то ни в коем случае не пропустите: SBK 2011 — это единственный шанс снова свести их в

одном заезде. В итоге и здесь SBK 2011 тоже на полкорпуса впереди.



SBK 2011 побеждает с разгромным счетом, ни разу не дав MotoGP 10/11 хоть в чем-то высунуть нос вперед. MotoGP 10/11 могла бы реабилитироваться в онлайн — за возможность проходить чемпионат вместе с другом, выступая за одну команду, игре можно было бы накинуть как минимум балл. Но этот режим доступен только через сплит-скрин, сетевая игра ограничена одиночными гонками.

Судя по удручающим результатам, в Monumental Games делать игры про мотоциклы не умеют и не любят. Получив лицензию два года назад, разработчики пустили дело на самотек.

В SBK 2011 не только можно проходить чемпионат по Сети, но и даже получать от этого кое-какое удовольствие. Эта игра с устаревшей картинкой, плохими погодными эффектами и явно ограниченным бюджетом, которая тем не менее всеми силами старается передать дух мотогонки. А вот заставить любого встречного полюбить мотоциклы у нее уже вряд ли получится. ■

MOTOGP 10/11 VS. SBK 2011

Реиграбельность.....	✗	Геймплей.....	6
Классный сюжет.....	✗	Графика.....	5
Оригинальность.....	✗	Звук и музыка.....	7
Легко освоить.....	✗	Интерфейс и управление.....	5

ДОЖДАЛИСЬ?
После MotoGP 10/11 хочется протереть свою консоль (а также на всякий случай и руки) спиртовой салфеткой. Люди, занимающиеся не своим делом, вряд ли сделают счастливыми других.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
5,0
«СРЕДНЕ»

Реиграбельность.....	✓	Геймплей.....	8
Классный сюжет.....	✗	Графика.....	6
Оригинальность.....	✗	Звук и музыка.....	7
Легко освоить.....	✗	Интерфейс и управление.....	7

ДОЖДАЛИСЬ?
SBK 2011 сейчас остро нужен новый графический движок — все остальное у этой игры и так уже есть.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«ХОРОШО»

Мир фантастики

www.mirf.ru

В ПРОДАЖЕ С 14 ИЮНЯ

Соседи по планете

Что случилось с неандертальцами и что будет, если мы все-таки встретим эльфов

Зубастики

Чёрная комедия ужасов

для семейного просмотра

Вкус

Отбивная из пробирики, масло из насекомых и картошка из водорослей

Решили все головоломки в серии MYST

Внимание, не пытайтесь повторить этот трюк самостоятельно!

Прошагали с «Ходячими мертвецами»

Скоро премьера второго сезона. А вы посмотрели первый?

Крутанули «Колесо времени»

Руками знаменитого ныне Брендона Сандерсона

Выяснили, где и как живут эвоки

Мохнатые мишки, победители Империи

Конан vs Волкодав
КТО ПОБЕДИТ?

С Анджей Сапковский

Первая публикация на русском языке

Испанский крест

Интервью
Ведьмак 2
Убийцы королей
рецензия



Жанр
Экшен
Издатель
Bethesda Softworks
Разработчик
inXile entertainment
Мультиплеер
Интернет
Кооператив
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
huntedthegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:

Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Желательно:

Core 2 Duo 2,4 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

Замуровали, демоны!

HUNTED

THE DEMON'S FORGE

Алексей Моисеев

O **Hunted: The Demon's Forge** «Игромания» писала трижды — не каждый будущий хит удостоивается таких почестей. Причина не только в том, что игра создавалась под началом Брайана Фарго — человека, делавшего на рубеже веков лучшие RPG на Земле: **Fallout**, **Baldur's Gate**, **Arcanum**, **Planescape: Torment**. **Hunted** на словах действительно выглядела интересно, хотя и странновато: Фарго обещал возродить давно уж забытый жанр **Dungeon Crawler** — или, говоря по-русски, ролевые игры про поиск несметных сокровищ в бесконечных подземельях с попутным истреблением чертей, демонов, вурдалаков и прочей нечисти.

Домового ли хоронят?

Конечно, в первоизданном виде **Dungeon Crawler** сейчас мало кому нужен. Это игра без сюжета, со случайно генерируемыми подземельями, с тысячами одинаковых врагов и требующая сотен часов для прохождения. Это игра, единственной



Иногда даже при дневном свете игра на скриншотах выглядит неплохо. Но, поверьте, это только иллюзия.

целью которой является набивка виртуальных карманов золотом и постоянный поиск лучшей экипировки, чтобы можно было спуститься в еще одно, более сложное подземелье и повторить там все по кругу. Многие из особенностей жанра удачно интегрировались в MMORPG, но играть в такое одному? Спасибо, как-нибудь обойдемся.

Разумеется, Фарго все это прекрасно понимал и грозился привести жанр к современным стандартам. Но уже с первой

секунды вступительного ролика, в котором бледнокожая грудастая демонесса страстно зовет вас к себе в объятия, где-то в глубине души начинает звенеть тревожный звоночек: эта игра, как и чертовка на экране, совсем не то, чем кажется.

Первым делом, конечно же, обращаешь внимание на безобразность картинки — такое плохое использование Unreal Engine 3 можно встретить разве что в бесплатных любительских играх или, например,

в богопротивной **Damnation**. Однообразные серо-зелено-коричневые пейзажи будут преследовать вас, куда бы вы ни отправились — в лес, в храм, в деревню, в замок или в подземелье. Все, от бочки до реки с водопадом, выглядит ненастоящим, пластмассовым. Немного сглаживает впечатление работа художников: в некоторых местах, особенно в подземельях, благодаря умелому дизайну и непроглядной тьме, которая скрывает технические недостатки, игра даже становится зловеще красивой — все эти красные свечи, загадочные гробницы, покрытые плесенью камни и вмурованные в стены скелеты помогают создать нужную атмосферу демонической тоски и сатанинской злобы.

Но длится иллюзия недолго: из пещер вас регулярно выгоняют на свет божий, где просто хочется зажмурить глаза. Разработчики, вытаскивая вас из подземелий, пытались разнообразить игру, но добились ровно противоположного эффекта — на свежем воздухе становится совсем тоскливо.

Тем более что заниматься вам независимо от места действия предстоит одним и тем же — с упорством барана идти вперед по кишкообразным коридорам и убивать, убивать, убивать бесчисленные полчища воргоров (типичных чертей с серой кожей, острыми зубами и мутными глазами). Воргоры бывают лучниками, воинами, магами, иногда к ним даже присоединяются минотавры, но сути дела это не меняет: после пяти-шести часов игры вы перестанете их различать. На второй план отойдет и смысл всего происходящего — история о том, как мускулистый татуированный варвар Каддок и грациозная (исключительно в вашем воображении) эльфийка Илара нашли некий Камень смерти и ввязались в авантюру по спасению дочери мэра какого-то богом забытого городка, очень быстро затеряется в дальних уголках сознания.

Ведьму ль замуж выдают?

Невероятное однообразие буквально убивает игру. Вы не раз и не два будете ловить себя на простой человеческой мысли: «Ну когда же все это закончится?». В *Hunted* всего шесть глав, но каждая из них тянется как резинка от трусов. Поиграв десять часов, вы с удивлением обнаружите, что прошли только половину игры, но при этом будете отчетливо осознавать, что она перестала показывать вам что-то новое еще вчера. Время прохождения растягивается самым бесстыдным образом. Например, в третьей главе предлагается битый час играть по одним и тем же правилам: вы выходите на поляну, пять минут рубите демонов, освобождаете пленников, открывается дверь на следующую такую же поляну... и все повторяется снова, и снова, и снова.

Если бы игра заканчивалась после пресловутых шес-



Как отличить плохую игру на Unreal Engine 3 от хорошей? Посмотреть на количество неуместных бликов, отвлекающих на себя внимание от недостатков картинки.

ти-восемью часов, оценка в конце статьи была бы немного другой. Ведь в *Hunted* есть свои светлые моменты. В какой-то момент ненадолго просыпается воображение у дизайнеров уровней — и вам становится интересно исследовать все эти пещеры и подземелья, как в хорошей игре жанра *Dungeon Crawler*. Появляются ответвления от основной дороги, головоломки, сокровища, наконец! В укромных уголках вы находите большие и маленькие кучки золота (нужно для открытия дополнительных карт для режима *Survival*), зачарованное оружие, прочные щиты, в глазах даже загорается огонек исследователя и первооткрывателя.

Боевая система внезапно оказывается не тупой долбежкой по кнопке атаки — враги со временем учатся контратаковать и блокировать удары, так что приходится быстро осваивать те же приемы. Просыпается какой-никакой азарт битвы: враги начинают нападать в интересных комбинациях, приходится планировать, кого убить первым, а кого оставить на закуску.

Раскрываются немногочисленные отличия между двумя персонажами: Илара метко и быстро стреляет из лука и поддерживает Каддока усиливающими заклинаниями, а тот, в свою очередь, рвет нечисть в ближнем бою. Хотя в любой момент роли могут поменяться: у Каддока есть арбалет, а у Илары — легкий меч и щит. Варвар умеет таранить врагов и поднимать их в воздух телекинезом, а эльфийка — замораживать и взрывать специальными стрелами. Плюс к этому у каждого героя в арсенале есть по три одинаковых магических приема: файербол, цепная молния и защитная руна, которая накладывается на землю в месте предполагаемой потасовки.

Все это интересно и важно, особенно учитывая то, что игру предлагается проходить не в одиночку, а вместе с другом. Но вот парадокс: одному в нее играть гораздо комфортнее. Компьютерный напарник вполне сносно справляется с врагами, исправно воскрешает вас в случае гибели, четко слушается приказов и, в общем, ни капли не мешает и не раздра-

жает. К тому же на PC кооператив по Сети толком не работает, что еще раз подтверждает отношение авторов к собственной игре.

■■■

У *Hunted* есть задатки хорошего, крепкого ролевого экшена, но беспощадная однообразность, невероятная затянутость и общая унылость игры губит все хорошие задумки Брайана Фарго на корню. Его, конечно, жалко: с начала 2000-х Фарго регулярно пытается создать что-то интересное (см., к примеру, ремейк *The Bard's Tale* 2004 года) вперемешку с играми для iPhone, но с каждым разом у него получается все хуже и хуже. Чем-то он похож на американца Макги, от которого уже много лет ждут чего-то гениального, но все никак не могут дождаться. Только американец наконец-то понял, что его время в большой индустрии, видимо, прошло, и усердно взялся за игры для мобильных и социальных сетей. А вот Фарго, кажется, сдаваться не собирается. ■

Реиграбельность

✗

Дождались?

Возрождение жанра *Dungeon Crawler* не получилось. *Hunted: The Demon's Forge* — игра в высшей степени тоскливая и буквально за пару часов способна безжалостно задуть огонек искателя сокровищ в ваших глазах.

Классный сюжет

✗

Оригинальность

✗

Легко освоить

✓

Геймплей

★★★★

Графика

★★★

Звук и музыка

★★★★★

Интерфейс и управление

★★★★★

4

3

6

7

Рейтинг

4,0

«ПЛОХО»

Илья Янович

Жанр

Экшен

Издатель

Dark Energy Digital

Разработчик

Dark Energy Digital

Платформы

PC, PS3

Сайт игры

hydrophobia-game.com

HYDROPHOBIA

PROPHECY

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:

Core 2 Duo 2 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

Желательно:

Полотенце
и чистое белье

ПОМЕНЬШЕ ВОДЫ В ТЕКСТАХ!

В эпоху, когда каждый читатель журнала только узнал волшебное слово «шейдер», на тему красивой воды были чуточку повернуты абсолютно все, даже те, кого игры волновали постольку поскольку. Первый шок наступил с появлением **Half-Life 2**, а через год людям вылили на голову еще одно ведро воды: в **Black & White 2** скучающие боги от нечего делать ворочали камеру так да сяк, лишь бы рассмотреть со всех ракурсов живописнейший океан.

При этом сделать так, чтобы вода по крайней мере достоверно стекала с поверхностей, хотя уже довольно давно — в **BioShock** такое обещали еще в 2004-м. Но только авторы **Hydrophobia** заявили, что им-то, кроме воды, вообще ничего не нужно. И правда — зачем? Вода проводит электричество, в ней можно плавать, ей можно тушить пожары, заполнять отсеки. Миллион головоломок можно придумать! Однако в **Dark**

Energy придумали только одну: «слей воду, если она мешает». И из ее вариаций титаническими усилиями выдавали четыре часа беспомощного геймплея, заварив пустоты инвалидным экшеном от третьего лица и бессмысленной беготней. Сама вода, если уж вернуться к старым меркам, в **Hydrophobia** была не особенно красивой.

Hydrophobia Prophecy должна была стать чем-то вроде искупления грехов. Оригинал в

свое время превратился в эксклюзив для Xbox 360, на котором студия, мол, всего лишь потренировалась с технологией, а теперь на PC и PS3 ожидалась та самая «Гидрофобия», какую мы себе навоображали еще несколько лет назад. Но сюжет оставили прежним: девушка-инженер Кейт Уилсон сражается с террористами на корабле «Королева мира», последнем оплоте цивилизованной жизни (все остальные жители Земли в это время мучаются



Вода в **Hydrophobia** — это... вот.



Вместо борьбы с собственной аквафобией, Кейт приходится в основном нажимать на курок.

САМЫЙ ЦЕННЫЙ РЕСУРС

На производство Hydrophobia, должно быть, были впустую потрачены тысячи тонн воды. Мы приводим несколько способов использовать их полезнее.

СМЕШАТЬ С «ЮППИ»



Речь вовсе не об альбоме «Yuppi du» Андриано Челентано. «Юппи» назывался знаменитый химический порошок из 90-х, смешав который с водой можно было получить фруктовый напиток. «Юппи» был совершенно универсален: высыпав весь пакетик в небольшой объем воды, из него можно было получить абсолютно адское пойло (такое пили на спор), а хорошенько его разбавив, получался сладковатый химический компот. Примерно в то же время у «Юппи» появился и злой брат-близнец, ZUKO (на иллюстрации), который даже по сравнению с «Юппи» был совсем уж гадким. Но дешевым.

от перенаселения и голода). Перерисовали несколько уровней, доработали кое-где графику и кат-сцены и официально назвали это «Hydrophobia 1.5».

Разработчики еще до выхода Prophecy хвастались, что новую версию они собирают не абы как, а после внимательного знакомства со всеми рецензиями на оригинал (в большинстве своем, конечно, ругательными). Уж не знаем, хорошо ли

ОХЛАДИТЬ МЕТАЛЛ



Всем нам известен процесс «закаливания» металла: раскаленную примерно до 800 градусов заготовку резко опускают в воду, охлаждают, затем нагревают снова... и так несколько раз (впрочем, важно не переусердствовать — металл может потрескаться). В школьных учебниках описание этой процедуры обычно сопровождалось задачей с подвохом: а какой водой надо охлаждать, горячей или холодной? Сообщалось, что горячей, мол, преодолеть теплоемкость проще. Но это, как выяснилось, лишь голая теория — на практике металл лучше купать в воде с температурой 3-4 градуса.

в Dark Energy умеют читать, но главная проблема — бесполезная вода, напоминающая бесформенное желе, никуда не делась. Головоломки не просто скучные, их как бы и нет вовсе. Всю первую половину игры Кейт ползает по футуристическим коридорам, карабкается по трубам (акробатика, кстати, очень напоминает плохую игру **Prison Break: The Conspiracy**), нажимает на кнопки и треплет-

НАПОИТЬ АФРИКАНСКИХ ДЕТЕЙ



Смерть от жажды довольно мучительна, но чрезвычайно вредно даже легкое обезвоживание, до которого мы можем довести себя каждый день. Например, вездесущие британские ученые провели следующий эксперимент: на полтора часа усадили подростков на велосипед, а после того, как подопытные хорошенько пропотели, изучили их мозг. Оказалось, что за эти 90 минут орган скукожился так, словно человек постарел на несколько лет.

Таким образом, проблема нехватки воды в Африке ведет не только к гибели людей (этот вопрос с переменным успехом решают общественные организации), но и к еще большему отставанию в развитии. Дело в том, что ребенок, который пьет меньше двух литров воды в день, просто не может нормально развиваться. А учитывая погоду в большинстве африканских широт, воды нужно еще больше! Хотя, вероятно, стоит приберечь ее и для нашей с вами Евразии, где массовая жажда настигнет всех, как обещается, лет через 20.

ся со своим товарищем по рации. Потом появляется стрельба, и это совсем уж сбивает с толку — почему в игре про физические свойства воды нужно непрерывно мочить террористов? Океан тут просто текущая декорация.



Возможно, с третьей попытки в Dark Energy поймут, что топить интерьеры в играх

ЗАРЯДИТЬ ПЛАЗМОГАН



Еще на курсе «Человек и мир» детей учат трем агрегатным состояниям воды, а плазму если и упоминают, то вскользь и гораздо позже, на физике старших классов. Связано это в первую очередь с тем, что природа плазменных образований до сих пор толком не изучена (хотя «физика плазмы» — отдельное направление современной науки). Чтобы вода стала плазмой, ее нужно испарить, а потом ионизировать (т.е. обратить в ионы атомы и молекулы), после чего она будет напоминать цветастую субстанцию из Quake 3.

Обжечь плазма действительно может — именно из нее, например, состоят звезды, равно как и большинство внепланетных объектов во Вселенной.

умели и до них. А чтобы воду действительно боялись (тут есть претензии и на «экологический хоррор»), нужно, чтобы она безо всякого вмешательства дизайнеров сворачивала стены, просачивалась через щели в полу, сбивала вас с ног и вступала в химические и физические реакции с окружением. А для эффектного боевика достаточно, например, Кевина Костнера. ■

X Реиграбельность

X Классный сюжет

X Оригинальность

V Легко освоить

Дождались

Игра, где вода должна пугать и активизировать вашу бытовую логику, но на деле только раздражает.

Геймплей

X X X X X X X X X X

5

Графика

X X X X X X X X X X

4

Звук и музыка

X X X X X X X X X X

5

Интерфейс и управление

X X X X X X X X X X

7

Рейтинг

4,0

Плохо

Жанр
Теннисная аркада
Издатель
SEGA
Разработчик
SEGA
Платформы
Xbox 360, PS3, Wii
Сайт игры
sega.com/games/
virtua-tennis-4



Чемпион в легком весе

Илья Янович

Предыдущую часть **Virtua Tennis** (случившуюся, напоминаем, два года назад) мы сдержанно хвалили. Во-первых, потому что у **Top Spin** дела тогда обстояли не лучшим образом. Во-вторых, потому что игра, равно как и предыдущие части, служила неплохим иллюстрированным пособием для тех, кто очень хочет играть в теннисные симуляторы (или, чем черт не шутит, заглянуть на настоящий корт), но пока не очень понимает, как там все работает. А еще там были забавные аллигаторы и пиратские корабли в обучающем

режиме, который в **SEGA** почему-то еще не додумались издавать отдельной игрой.

Сегодня, когда за теннис со стороны **2K Games** отвечают авторы **Mafia**, старый **Virtua Tennis**, застрявший где-то между симулятором и аркадой, мог претендовать в лучшем случае на пять баллов. И в самом деле, зачем покупать игру исключительно ради обучения азам, если есть **Top Spin 4** — понятный, удобный, дружелюбный, но при этом подробный и глубокий? Разработчики **Virtua Tennis 4**, предвидев это, убрали из игры любые намеки на серьезный

спорт, которые за четыре предыдущие части никак не желали выветриваться. В таком дистиллированном аркадном виде к **Virtua Tennis** сложно придаться. Суть этой игры предельно точно передана в ее японском названии: **Power Smash 4**. Стили игры, комбинации ударов, стратегии в зависимости от покрытия корта... Все это здесь не то что отходит на второй план — вообще отсутствует. Главное — смачно вдарить по мячику.

Дело, конечно, не только в новых трюках в режиме тренировки, хотя тут есть игральные карты в человеческий рост, и



Кажется, теннис им надоел. Пришло время армрестлинга!



Если во время тренировки в **Virtua Tennis 4** прогремел взрыв, то это так задумано.

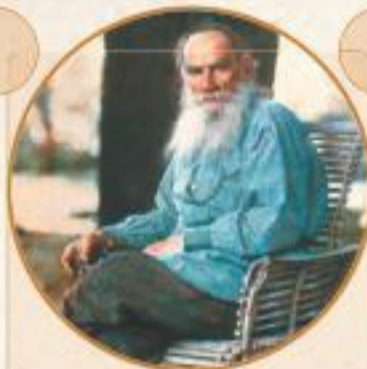
Зато мы делаем ракетки

Virtual Tennis 4 — настолько несерьезный симулятор тенниса, что реальные Венус Уильямс и Роджер Федерер ему совершенно ни к чему. На месте SEGA было бы гораздо уместнее сделать игроками следующих известных теннисистов.



Николай II

Николай II был самым спортивным из всех российских императоров: с детства ходил в многокилометровые походы, любил скачки, хоккей, плавание и греблю на байдарках. В конце XIX века, когда в Россию из Англии пришел теннис, увлекся и им. Последний раз Николай играл в теннис 16 июля 1914 года — через три дня Германия объявила войну России, и стало совсем не до спорта.



Лев Толстой

Не исключено, что одной из причин феноменальной работоспособности классика (полное собрание сочинений Толстого занимает 91 том) был его здоровый образ жизни. Толстой до глубокой старости вставал в 6 утра, работал с крестьянами на пахоте, любил ходить в походы, катался на коньках, а в 67 лет освоил велосипед. Играл Толстой и в теннис, так что (если бы не разногласия с властями и церковью) мог бы составить неплохую компанию Николаю II.



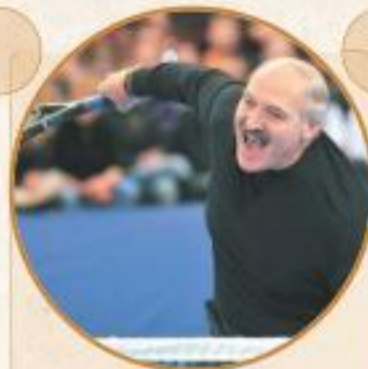
Борис Ельцин

Первый президент России увлекся теннисом довольно поздно, в 58 лет, в первую очередь — по совету врачей. Но увлекся так, что представить Ельцина без теннисной ракетки в годы президентства было невозможно. С его подачи в теннисисты записалась чуть ли не вся тогдашняя политическая элита, после ухода Ельцина быстро сменившая ракетки на лыжи.



Юрий Лужков

Известный пчеловод, мэр Москвы на протяжении восемнадцати лет. Сейчас — декан факультета «Управление крупными городами» Московского международного университета. Во время работы мэром регулярно посещал теннисные турниры и сам любил выйти на корт. Именно с теннисной ракеткой в руке Лужков изображен на знаменитой скульптуре Зураба Церетели.



Александр Лукашенко

Сегодня вечный белорусский президент ассоциируется в первую очередь с хоккеем, но к этому виду спорта Лукашенко пришел именно через большой теннис. Знаменитая белоруска теннисистка Виктория Азаренко вспоминает, что, когда она была маленькой и только начинала тренироваться, президент часто приезжал во Дворец тенниса и лично отыгрывал сет-другой.



Кайли Миноуг

Певицу и актрису Кайли Миноуг мы уже вспоминали пару номеров назад — как обладательницу самых сексуальных шортиков за всю историю музыки. А ведь Кайли, помимо прочего, еще и заядлая теннисистка. Только вот выходить на корт она, по собственному признанию, любит только обнаженной. Так играть удобнее.

летающие платформы, и все безумства из предыдущих частей, дополненные и улучшенные. Просто осваивается Virtua Tennis 4 так же просто, как, скажем, последний **Mortal Kombat**: какие-то комбо и приемы, конечно, есть, но если бездумно давить на кнопки, то все равно будет зрелищно и интересно. Мячик отскакивает одинаково от всех поверхностей и при любом ударе (меняется только скорость), оставляя за собой красивый шлейф. «Ножницы» срабатывают и у сетки, и от линии — с игроком любого

уровня мастерства. Выиграть можно, используя лишь простой удар, аутов почти не бывает, прыгают все картинно, как заправские бэтмены, а особо удачные взмахи ракеткой вам покажут в slo-mo детальным планом. Все это в той или иной степени было справедливо для Virtua Tennis и два, и четыре, и девять лет назад, но теперь достигло абсолютного гротеска. Матчи быстрые, теннисисты страшно вопят, мячик летает так, что, кажется, вот-вот нарушит пространственно-временной континуум.

Разумеется, классического режима карьеры с такими правилами не получилось бы. Поэтому синглплеер тут представлен своего рода настольной игрой, где ваш теннисист, покупая билеты на определенное количество ходов, движется по клеточкам, разбросанным по всему земному шару, и как бы случайно попадает на какие-то турниры. Отдохнуть в гостинице и дать автограф-сессии тут не менее важно, чем пробиться за отборочные Большого шлема.

Доведя старые идеалы до максималистских высот, Virtua Tennis к тому же окончательно перестала быть игрой, в которой нужно ковыряться в гордом одиночестве. Зовите друзей и используйте эту пародию на теннис как отдых между выпивкой, танцами и вашим любимым файтингом, главное — отыскать четыре геймпада. Если друзья почему-то не знают, чем гейм отличается от сета, — это только хорошо. ■

- Реиграбельность ✓
- Классный сюжет ✗
- Оригинальность ✗
- Легко освоить ✓

Дождались?

Лучшая игра про теннис для тех, кто предпочитает другие виды спорта.

Геймплей ★★★★★★ 7
 Графика ★★★★★★ 6
 Звук и музыка ★★★★★★ 8
 Интерфейс и управление ★★★★★★ 8

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

Пятнадцать лего-блоков на сундук мертвеца

Этот текст хотелось бы начать с минутки фантазии. Представьте игру LEGO Titanic: герой Ди Каприо, покрываясь потом, держит под лиричную симфонию пластиковую Кейт Уинслет, фигурка Кейт падает на нижнюю палубу под аккомпанемент закадрового смеха и звука распадающихся лего-монеток. Представьте LEGO Saw: превозмогающий себя безымянный пластиковый персонаж натужно отпиливает себе ногу, чтобы освободиться из оков и остаться в живых, — и лишь потом до него доходит, что все конечности лего-человечков легко отсоединяются и без помощи пилы. LEGO Matrix: кукольный Нео, осознав себя как Избранного, потехи ради начинает превращать агента Смита в дроида R2D2 из «Звездных войн», Коротышку из «Индианы Джонса» или Доби из «Гар-

ри Поттера». И это, если честно, не столько забавно, сколько страшно: потому что, судя по LEGO Pirates of the Caribbean, все это в ближайшем будущем может стать реальностью.

Traveller's Tales оказались для игровой индустрии чем-то вроде Курта Кобейна — они изобрели целый жанр лего-игр, в котором кинооперы с многомиллионным бюджетом разыгрываются в форме копеечной пантомимы маленьких пластиковых человечков. Но изобрести-то изобрели, однако развивать и продвигать жанр вроде как и некому, кроме самих Traveller's Tales. И если в случае с основателем гранжа тому помешал выстрел из дробовика в голову, то в случае с ТТ им мешают лишь собственная лень, боязнь кардинальных изменений и жесткий рабочий график,

не оставляющий времени на творчество.

Пустота LEGO Pirates of the Caribbean особо остро чувствуется из-за недавнего релиза LEGO Star Wars 3. Нам предлагают купить ту же самую игру, только с измененными декорациями: вместо световых мечей герои отчаянно машут обычными, вместо бластеров — допотопные пистолеты, вместо футуристического транспорта вроде AT-ST — ослы и козы. Порою чувство дежавю просто сводит с ума: 2005 год чувствуется и в уже давно приевшихся ужимках персонажей, и в почти не изменившейся механике, и во все том же звуке, с которым миллиард мелких лего-монеток заполняет ваши виртуальные кошельки.

И все бы это можно было простить, если бы Traveller's Tales делали хоть какие-то потуги к развитию серии собственных лего-игр. Однако от LEGO Pirates of the Caribbean за километр веет амбре шестилетней давности. С каждой новой игрой от ТТ рецензии на их игры напоминают перечень куцевого списка тех микроскопических изменений, на которые у разработчиков хватило духу и времени. Так, здесь появились уровни, где героям нужно плавать под водой, Джек Воробей с помощью своего компаса может отыскивать тайники на некоторых этапах, а Уилл Тернер — кидаться топорами. Признаться, порою сравнение двух последних игр Traveller's Tales затягивает похлеще детсадовских головоломок типа «найди десять отличий».

Самое обидное, что во всем этом списке изменений отчаянно

- Издатель
Disney Interactive Studios
- Разработчик
Traveller's Tales
- Издатель в России
Новый диск
- Мультиплеер
Split-Screen
- Платформы
PC, Xbox 360, PS3, Wii, PSP, DS
- Сайт игры
lego.com/piratesofthecaribbean

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 4 Гб,
512 Мб видео

не хватает того, что действительно нужно серии. Особо остро чувствуется это в отсутствие сетевого кооперативного режима. Лего-игры критически важно проходить не в гордом одиночестве, а с приятелем под боком. И отсутствие поддержки кооператива по сети даже в свете дебютировавшего в LEGO Star Wars 3 split-screen здорово раздражает: ведь отнюдь не всегда напарник оказывается с вами в одной комнате, чтобы скоротать пару часов за одной клавиатурой или перед одним телевизором с консолью.



Однако все это брюзжание не должно оставить у вас неверного представления о LEGO Pirates of the Caribbean. Все-таки это лего-игра, сделанная по всем ГОСТ-стандартам Traveller's Tales: здесь есть незамысловатые пазлы со сборкой и разборкой лего-инвентаря; здесь есть наркотически привязчивое коллекционирование миллиардов лего-монеток и сотни новых персонажей; здесь есть простой и от души приятный платформер с использованием особенностей уникальных персонажей. В конце концов, здесь есть Джонни Депп, который прыгает в пасть огромному Кракену не с мечом в руках, а с зубной щеткой.

Но все же этого мало. Дважды повторенная шутка не становится в два раза смешней, а уж игровая механика, которую практически без изменений эксплуатируют на протяжении шести лет, и подавно. ■



С 2005 года соотношение пластиковых деталей и более-менее реалистичных задников несколько сместилось. И то плюс.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Пора сказать это вслух: если Traveller's Tales в ближайшее время не сотворят с серией лего-игр нечто волшебное, им пора будет искать новую работу. Единственное, что по-настоящему менялось за последние пять лет, — это громкая лицензия в названии.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

THE FIRST TEMPLAR

Креста на тебе нет

Согласно легендам, орден тамплиеров прославился не только своими несметными богатствами и активным участием в крестовых походах, но и удостоился почетного звания хранителя святого Грааля. Правда это или нет, сейчас знает только Харрисон Форд и, возможно, Папа Римский, а все остальные вынуждены фантазировать. Недавно к истории пожелала обратиться **Naemimont Games**, которая до сего момента зани-

малась исключительно стратегиями. Не последнюю роль в этом, видимо, сыграли успехи **Assassin's Creed**, благодаря которому о тамплиерах теперь знают даже круглые двоечники. Болгары тоже решили ненадолго углубиться в XIII век да помечтать о том, как дуэт из рыцаря Силиана и еретички Мари отыскал тот самый святой Грааль.

Формат стратегии для такого рассказа малопригоден, по-

этому в Naemimont Games решили на эксперимент и сотворили **The First Templar** — первый в истории компании слэшер. Но при этом плоховато продумали один момент: если опустить камеру из-под облаков (где она болтается в стратегиях) поближе к земле, всплывает масса любопытных нюансов.

Как результат мы получили двух почти безликих «юнитов», которые под вашим руководством путешествуют по Европе и Ближнему Востоку в поисках Грааля и попутно решают проблемы местных жителей. И первое, и второе включает в себя огромное количество поножовщины, поводом для которой может служить что угодно — от нападения сарацинов на Акру до упоминания имени господи всуе.

Как только дело доходит до рукоприкладства, выясняется, что наши герои дерутся довольно-таки незамысловато: у каждого в арсенале есть лишь парочка комбо-серий из трех-четырёх ударов и примерно столько же уникальных приемов. Силиан, например, может тяжелым ударом разбить щит противника или крутануться волчком, разрубая всех врагов вокруг себя. Добавьте к этому традиционный блок и контратаку «как у Эцио» — и получите полное представление о боевой системе игры. Учитывая, что внешне она выглядит как пришелица из 2006 года, ждать от нее хлеба и зрелищ как-то не приходится.

С разнообразием дела обстоят лишь чуточку лучше. Вскоре после начала игры наши герои обучаются стелсу и получают возможность, страшно лязгая доспехами, подкрадываться к врагам со спины и убивать их одним ударом. А когда это надоест, Силиана и Мари

потянет на всевозможные тайные пещеры и глубокие подвалы католических монастырей, доверху напичканные ловушками. Пару раз вам даже позволят пострелять из требуетов по отрядам из девяти человек, символизирующим сарацинскую армию.

Проблема, очевидно, заключается в том, что все это надевает примерно так же быстро, как и обычные драки. Не помогает даже возможность пройти игру вдвоем с другом. Ее мир совершенно безжизненный и некрасивый, а от всего увиденного на экране за версту несет глупыми условностями и мизерным бюджетом, на который не то что современный слэшер — не всякую инди-игру сотворить можно. Впрочем, чему удивляться? В команде Naemimont Games всего-то пятьдесят человек, и большая их часть наверняка занята разработкой **Tropico 4**.



Честно говоря, во время игры постоянно преследует чувство, будто бы изначально она задумывалась как RPG. Четко прослеживаются «квесты» (спаси принцессу из темницы, вызволи мусульман из горящих домов, убей докучающего зверя в дремучем лесу), слишком простая для слэшера боевая система, довольно много разговоров. Понастругать бы побольше локаций да добавить нелинейности — и получилась бы милая восточноевропейская ролевая игра, нишевый продукт, который был бы интересен небольшой, но лояльной группе игроков. А так — даже из **The Witcher 2: Assassins of Kings** слэшер получился в разы лучше, чем из **The First Templar**. ■



Если вы считаете, что в XIII веке жилось романтично и безмятежно, **The First Templar** мигом убедит вас в обратном.



Ну какая игра про тамплиеров может обойтись без ассасинов?

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Первая попытка людей, всю жизнь делавших стратегии, создать слэшер. Получилось ровно так, как и звучит: в принципе, съедобно, но невкусно и с комками.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

STAR RAIDERS

Семидесятые, я иду!

В 1979 году не только вышел первый сольный альбом Майкла Джексона, но и началось полномасштабное освоение космоса видеоиграми. **Star Raiders**, проект программиста Дуга Ньюбауэра, вышедший на 8-битных компьютерах Atari, не стал первым развлечением на эту тему — до него уже были текстовые игры по вселенной **Star Trek**. Но именно **Star Raiders** заложила основу для всех последующих симуляторов космического пилота. Трехмерные сражения, вид из кабины, энергетические щиты на кораблях, звездная карта с секторами, на которой можно выбирать цели следующей миссии, ручная стыковка с базой, где можно починиться, волнующий полет через гиперпространство — все это стало золотым стандартом жанра, по которому потом делались **Elite**, **Wing Commander** и другие культовые игры.

Star Raiders многократно переиздавалась и адаптировалась под разные платформы, в 1986-м вышел сиквел, быстренько адаптированный к лицензии фильма **The Last Starfighter**, а потом наступили десятилетия космичес-

кой тишины. Обновленная версия **Star Raiders 2000**, планировавшаяся к выпуску в 1995 году, была отменена, и только в 2009-м на iPhone появилась **Star Rangers** — клон и одновременно посвящение культовой классике. Тут уже засуетились и правообладатели: **Atari** совместно с **Incinerator Studios** решились на полноценный камбек.

Это ни в коем случае не ремейк. Базовые принципы, сюжет и сама структура игры, конечно, остались прежними: мы в качестве учеников (а потом и выпускников) звездной академии сражаемся с агрессивными зилонами, которые вознамерились создать супероружие, уничтожаем десятки врагов, выбираем миссии на галактической карте и получаем за успехи новые звания.

На месте и энергетические щиты, и традиционная для жанра система апгрейда корабля — в перерыве между миссиями мы можем обменять заработанные в бою кристаллы на новое, более мощное вооружение.

Но и перемен немало. Львиная их доля ожидаемо упрощает игру. Вида от первого лица нет,

переходов через гиперпространство тоже. Стыковаться со звездными базами больше не нужно, да и самой базы визуально нет — мы просто нажимаем кнопку и попадаем в меню апгрейда корабля, брифинга и галактической карты.

Но куда хуже, что в **Star Raiders** практически невозможно проиграть. Уничтожить ваш корабль противники могут, но он возрождается уже через несколько секунд и как ни в чем не бывало (не потеряв даже заработанных кристаллов) летит воевать дальше. И так может продолжаться бесконечно вплоть до уничтожения всех врагов. В итоге провалить можно только те немногочисленные миссии, где есть ограничения по времени.

Подобное спорное решение похоронило под собой и единственную интересную идею, которую **Incinerator Studios** реализовала в новых **Star Raiders**, — речь о трансформации космического корабля на лету. По нажатию одной кнопки мы можем превратить скоростной звездолет (attack mode) в медленного монстра повышенной мощности (assault mode) и даже в неподвижную турель (turret mode). У каждого варианта свое легкое и тяжелое вооружение (его тоже можно апгрейдить между миссиями) и свои плюсы-минусы. Например, турель очень удобно поставить около генераторов на вражеском фрегате, чтобы методично расстреливать их, но зато она более уязвима.

Переключаться, конечно, приходится, но особого тактического напряжения в этом нет: какой смысл суетиться, если все равно проиграть невозможно? Еще одно заявленное нововведение — наличие андроида в качестве второго пилота, который быстро ремонтирует судно и помогает тактической информацией в бою —

Издатель

Atari

Разработчик

Incinerator Studios

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

atari.com/starraiders

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo E4300, 2 Гб,

512 Мб видео

овернулось несколькими банальными апгрейдами, дающими различные бонусы к защите и атаке корабля.

Свободного исследования мира и жизни в секторах нет, зато есть масса абсолютно одинаковых миссий по уничтожению вражеских фрегатов и истребителей. И если поначалу они нужны для того, чтобы накопить побольше кристаллов на апгрейды, то уже где-то к пятой миссии вы прокачаете почти все, что можно, и смысл в таких развлечениях окончательно отпадет. Сюжетные миссии более интересные: мы летаем по каким-то пещерам внутри астероидов, отключаем генераторы, чтобы добраться до запертых контейнеров, ищем ключи, точно разрушаем огромные вражеские установки. Но там другая проблема — не самое удобное управление превращает те же полеты по пещере в адскую муку.

■ ■ ■

У Atari и **Incinerator Studios** было много путей — они могли превратить культовую классику в полноценный симулятор космического наемника, точно воссоздать оригинал, украсив его симпатичной графикой, сделать какое-нибудь модное сетевое развлечение или увлекательный экшен. Но в итоге желание угодить новой аудитории победило разум, и на свет вылупилась одноклеточная аркада в современной упаковке: заявленных было сетевых режимов нет, зато есть одна не доведенная до ума идея, однообразные миссии, дисбаланс, неудобное управление и бесконечные возрождения, которые порой лишают происходящее всякого смысла. ■



Быстро пополнить запасы энергии и починиться можно у специальных генераторов, которые никогда не отказывают и заботливо расставлены рядом с местом сражения.

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Симпатичная, но без меры упрощенная версия культовой классики.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

ANOMALY WARZONE EARTH

Иван Сусанин и пришельцы



С пришельцами вроде бы борется вся планета, а на задания от-правляют обычно с пяток броневиков.



По большей части Anomaly — симулятор GPS-навигатора.

Месяцем ранее мы писали про игру **Hoard**, в которой алчный дракон, среди прочего, грабит караваны. Это веселая головоломка, но еще веселее она станет, если перемежать ее с **Anomaly: Warzone Earth**. В дебютном проекте сбежавших из **CD Project** людей, уставших от бесконечного рисования мечей, склянок и голых подружек ведьмака, нужно, наоборот, защищать колонну. Не от драконов, увы.

А еще Warzone Earth — это перевертыш любого Tower Defense-клона. То есть выступаете вы не в роли невидимой длани, расставляющей пушки, а в роли тех самых проходящих мимо боевых единиц, которых обычно вам нужно было не пропустить за пределы экрана. Соответственно, здесь ваша задача — прорваться к цели.

У авторов даже есть складное объяснение, что это за конвой и пушки такие. В недалеком будущем над Землей навис огромный космический корабль (больше, чем в «Районе №9» и «Дне независимости»), который удалось сбить. Сбили, впрочем, неосмотрительно, просто жакнув ракетами, поэтому обломки вместе с выжившими пришельцами упали близ Багдада и Токио. Все вокруг рушится, с неба постоянно падает что-то тяжелое, а инопланетяне потихоньку возводят свои укрепления.

Управляем мы не движущейся от точки А к точке Б техникой землян (они медленно плывут по заданной траектории), а проводником, быстроногим мужиком в суперкостюме. Сам он стрелять не может, зато чинит машины, бросает дымовые гранаты, вклю-

чает энергетический щит, доку-пает за разбросанные в обломках кредиты подкрепления и апгрейды. Но главная задача — собственно, проложить дорогу: на специальной карте вы задаете маршрут колонны, который по ходу миссии придется не раз и не два менять, потому что путь всегда может преградить какой-нибудь осколок корабля, или вдруг окажется, что пушек на горизонте слишком уж много.

По существу Anomaly — качественная игра, красивая и, на первый взгляд, крайне необычная. Но на деле получается, что играть в злого брата-близнеца Tower Defense ничуть не веселее, чем в сам Tower Defense, а он, прямо скажем, надоел. В **11 bit studios** так хотели сделать «антижанровую» игру, что слишком увлеклись созданием «как было, только наоборот», не придумав, по сути, ничего своего. Когда вы освоитесь с возможностями суперчеловека, останется лишь следить за тем, чтобы на дорогу ничего не упало, да вовремя активировать ремонт.



А еще, конечно, не очень понятно отсутствие мультиплеера: пока один играет в обычный Tower Defense, другой — в его зеркальное отражение. Простая и эффективная идея. А редактор карт, а разные режимы, а классы проводников, а... еще миллион вещей, которыми необходимо обвешать хорошую идею, чтобы она заработала?

В **11 bit studios** придумали что, но не придумали как. Зато теперь мы знаем, что в Польше умеют делать не только вестерны и «Ведьмака». ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Необычная, но слишком пустая игра, которая наглядно демонстрирует, что вашим врагам в Tower Defense тоже приходится непросто.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

GARSHASP

THE MONSTER SLAYER

Шайтан тебя побери!



Вот это в Garshasp — эффектное добивание.



Удивительно, но даже битву с двумя обтянутыми крокодилий кожей чудищами можно обставить бедно и скучно.

Иранская компьютерная игра **Garshasp** не вписывается ни в какие законы и порядки современной игровой индустрии. Во-первых, выпускать «свой ответ» (предположительно, дешевый) какой-нибудь игре или фильму — это в основном прерогатива русской медиасреды. Во-вторых, плохой PC-слэшер — явление из 2005-2006 годов, когда их делали даже в России, а один, «Приключения капитана Блада», делают до сих пор. В-третьих, «иранская компьютерная игра» — это вообще что такое?

Очевидно, что если уж персидские разработчики и взялись что-то делать, то переписывать будут сразу **Prince of Persia**. Потому что в **Ubisoft** все перевернули: и пески времени неправильно работают, и Дахака совсем не такой, как в мифах, и вообще — сказка какая-то. Не говоря уже о том, что никакого принца, спасающего принцессу и вспарывающего брюхо всем видимым обитателям Востока, в первоисточниках нет.

Зато есть Гаршасп (в переводах обычно значит как Кэрсаспа) — патлатый молодчик, очень похожий на Принца, перенесшего несколько чудовищных ожогов лица. Гаршасп, примерно как и Кратос, мстит за семью. В кат-сценах, увы, не орет, угрожая пальцем в небо, но дерется очень похоже.

Конечно, **Garshasp** — это не **God of War** и даже не худшие части **Prince of Persia**. Это грубый, практический любительский экшен, небрежно выполненный на бесплатном движке OGRE. Как и те самые плохие PC-слэшеры пятилетней давности, он зависает, на ходу теряет текстуры, подгружает объекты прямо перед носом и жутковато дребезжит из колонок. Управление

Издатель	Just A Game
Разработчик	Fanafzar
Платформа	PC
Сайт игры	garshasp.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 256 Мб видео

с клавиатуры и мыши, слава богу, не самое плохое (пьяная камера не в счет), но это лишь потому, что **Garshasp** не способен вытворять ничего экстраординарного. Блок, два типа ударов и простейшие комбо, которые открываются по мере сбора красных орб. Каких-то специальных умений или даже акробатики нет: прыгает легендарный истребитель монстров плохо, а ухватиться способен лишь за особые, подсвеченные балки, которые тут почти не встречаются. Иногда **Garshasp** добивает кого-нибудь при помощи QTE, но смотреть на это больно. Нажали две кнопки, посмотрели какие-то непонятные перебирания руками, вокруг рассыпались лепестки роз — это и есть суровые персидские мифы.

Но самое плохое в **Garshasp** — даже не глупые боссы, не одинаковые враги, а совершенно безумные уровни с непропорциональными зданиями, странными головоломками, нелогичными выворотами улиц и даже дворцовых лестниц. Именно они превращают иранский экшен из бесталанного, но милого в своей беспомощности клона **Rune** в диковинный кусок ближневосточного кода.



Если любопытства ради вы все-таки решите взглянуть на **Garshasp**, обязательно играйте на персидском языке. Комментарии закадрового голоса, поясняющего, что и почему творит Кэрсаспа, звучат довольно забавно. В остальном иранский слэшер несостоятелен ни как видеоигра, ни как иллюстрированное пособие по древнеперсидской мифологии. ■

РЕЙТИНГ

2,5

УЖАСНО

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Иранский слэшер, вызвавшийся донести древнеперсидские мифы, но лишь убеждающий в том, что в изложении **Prince of Persia** они куда веселее.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 2.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 2.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 6.0

CAPSIZED

Космическая солянка

В первые минуты знакомства с **Capsized** — платформером с карликовым (относительно размеров экрана) космонавтом в главной роли — кажется, что здешний игровой процесс построен исключительно вокруг использования нахально позаимствованной у Valve гравитационной пушки. Раздраженный обучающим этапом разум уже предвкушает череду оригинальных уровней, интерес-

ных физических пазлов и ситуаций, где героя и окружающий мир вместе с ним обязательно перевернут кверху тормашками.

Со страниц «Игромании» мы не раз говорили о том, что современные платформеры уже не первый год стараются во всем быть как взрослые: придумывают оригинальные механики, говорят метафорами, пытаются выглядеть стильно и, в общем, делают

все, чтобы избавиться от исторически сложившегося клейма «игра для детей». Capsized на первый взгляд пытается соответствовать моде.

Первым делом **Alientrap** вручают нам гравипушку, основные возможности которой знакомы всем, кто не проспал главную игру 2004 года. С ее помощью молчаливый герой (судя по всему, отсутствие речевого аппарата критически важно для всех, кто собирается попирать законы притяжения или пространства) ожидаемо перемещает все не прикрученные к полу объекты, швыряется по лямкам, а также может цепляться практически за любую поверхность. Последнюю возможность Alientrap эксплуатируют особо активно: каждый из дивно прорисованных уровней буквально заставляет игрока менять скафандр на обтягивающий костюм с узором из паутины. Мы то раскачиваемся над пропастью, жая ракетками стаю плотоядных жуков, то осторожно спускаемся в расщелину, стараясь не задохнуться в струях ядовитого газа. Либо, на-

- Издатель/разработчик
Alientrap Software
- Похожесть
Half-Life 2
- Мультиплеер
Интернет
- Платформа
PC
- Сайт игры
capsizedgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 256 Мб видео

оборот, тем же трюком стремительно поднимаемся вверх, прыгая с одного парящего островка на другой, — гравитация в это время слабеет настолько, что один неосторожный прыжок может вынести вас в совсем уж галактические дали.

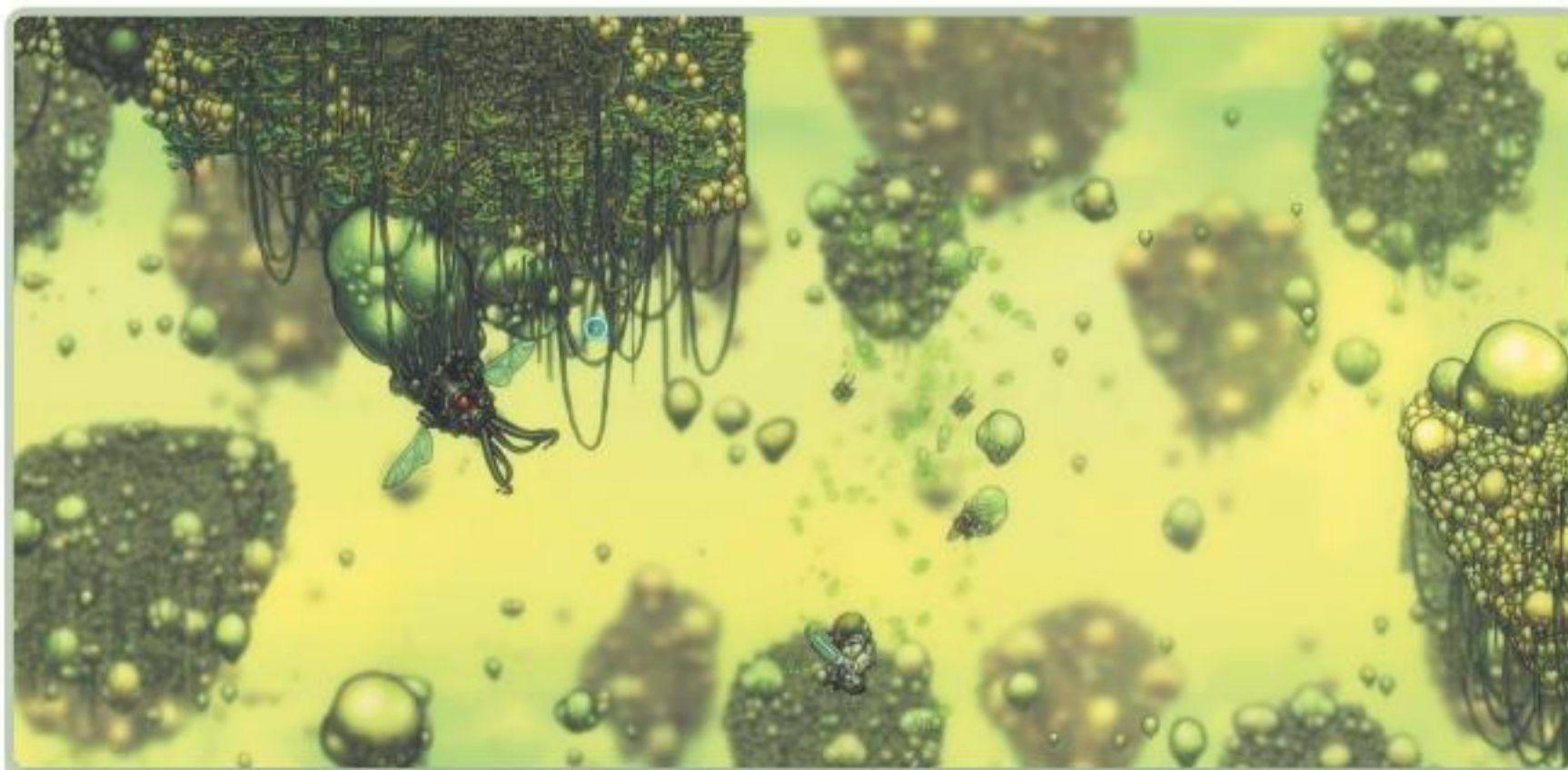
Как только к нам возвращаются забытые было рефлекссы Гордона Фримена, уровни видятся настоящим откровением, а мир и все люди в нем — значительно лучше, чем они есть на самом деле, Alientrap гравипушкой цепляют нас за пятку и тянут с небес на землю. Оказывается, что геймплейно Capsized — это вовсе никакая не ода борьбе с притяжением, а вполне себе каноничный платформер «с элементами». К сожалению, основной инструмент героя со временем просто теряется в арсенале обычного оружия, управление гравитацией используется по большей части для быстрого перемещения по уровню, а с первой физической головоломкой мы столкнулись лишь к середине игры. Да и перетаскивать камни лишь для того, чтобы под их грузом опустить платформу, — уже лет семь как банальность.



Самое страшное, что может случиться между вами и Capsized, — неправильные ожидания. Поймите правильно: это не та игра, все элементы которой нанизаны на оригинальную идею-стержень, ведь стержня-то как раз и нет. Стильная картинка, честная физика, гравипушка... в 2005 году за такое бы давали награды различных инди-фестивалей, а сейчас — как бы не затеряться в толпе таких же, продающихся за десятку в Steam милых безделушек. ■



Планета, на которой потерпел катастрофу главный герой, отнюдь не кэмероновская Пандора — здесь убивают без предварительных переговоров.



Уровень с пониженной гравитацией как назло заселен стаями жуков, имеющих подлую привычку хватать игрока и тащить его в неизвестном направлении.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Небезнадежный платформер с космонавтами и гравипушкой, лет на шесть опоздавший с датой выхода.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 29 апреля по 27 мая 2011 г.

A	B	C	D
1		Crysis 2	13,20%
2		Assassin's Creed: Brotherhood	11,40%
3	NEW	Portal 2	8,60%
4	▼1	Dead Space 2	5,20%
5	▼1	Bulletstorm	4,80%
6	▼1	Call of Duty: Black Ops	4,70%
7	NEW	Mortal Kombat	3,50%
8	▼1	Pro Evolution Soccer 2011	3,40%
9	▼3	Dragon Age 2	3,30%
10	▼2	Mafia 2	3,20%
11	▲2	World of Tanks	2,90%
12	▼3	Fallout: New Vegas	2,80%
13	▲1	Alan Wake	2,00%
14	▼2	Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	1,80%
15	▼4	Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam	1,80%
16	▲7	Fable 3	1,70%
17	▼1	FIFA 11	1,50%
18		World of Warcraft: Cataclysm	1,40%
19	▼4	Total War: Shogun 2	1,30%
20		StarCraft 2: Wings of Liberty	1,10%
21	▼11	Shift 2 Unleashed	1,10%
22	▲2	Red Dead Redemption	1,00%
23	▲1	Gran Turismo 5	1,00%
24	▼7	Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution	1,00%
25	▼6	Killzone 3	0,90%
26	▼5	Need for Speed: Hot Pursuit	0,90%
27	▼2	Dead Rising 2	0,80%
28	NEW	Darkspore	0,70%
29	▼3	Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию	0,60%
30	▲1	Test Drive Unlimited 2	0,60%

По состоянию на 27 мая в голосовании приняли участие 43 364 человека.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

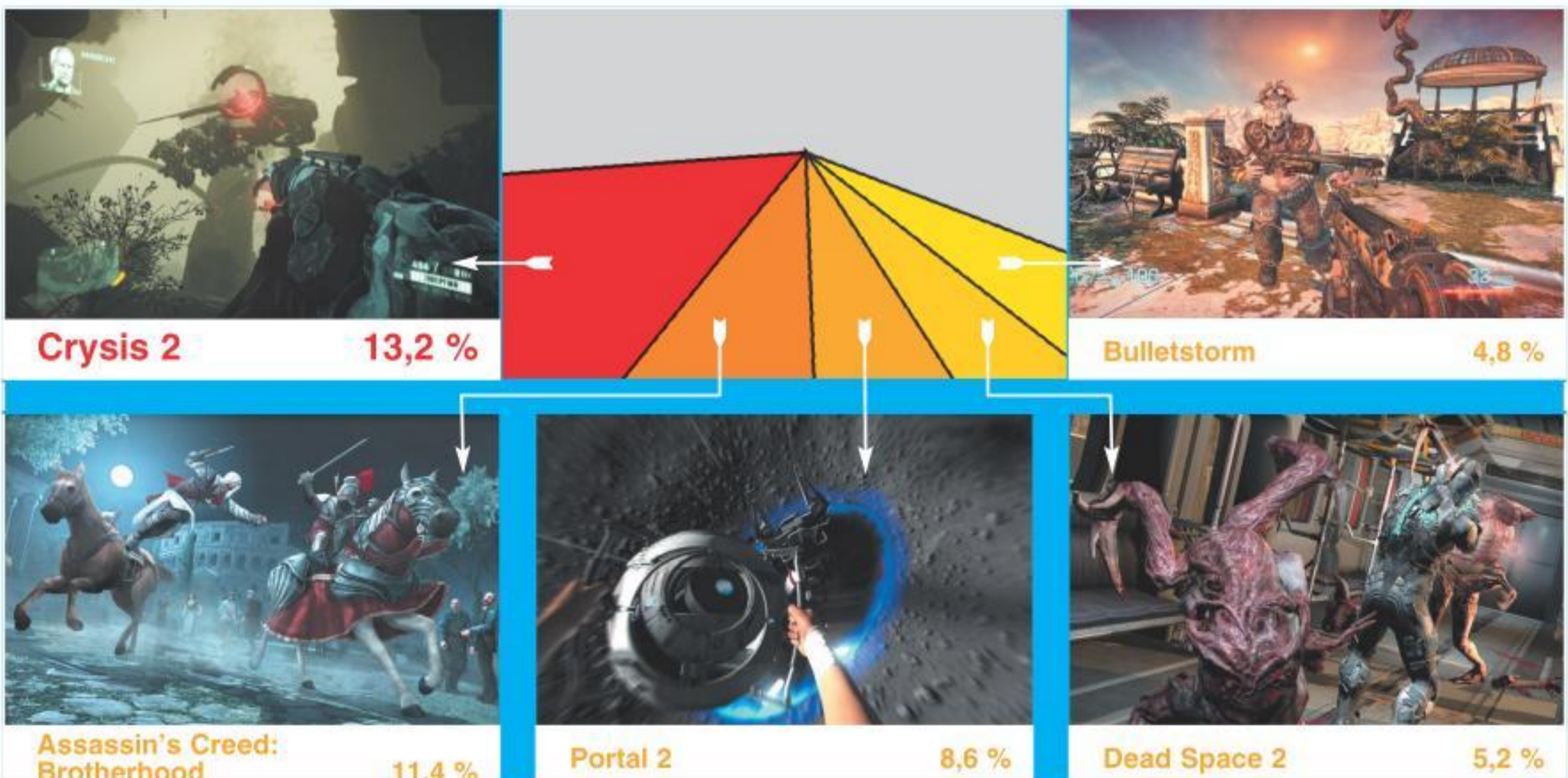
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

Раз в месяц на сайте «Игромании» (www.igromania.ru) проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с мая 2010 г. по май 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».



«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: 8,0 > «Игромания» №5/2011

Сложный и избыточный PC-шутер, недостатки которого местами оборачиваются достоинствами: в толпе одинаковых рельсовых экшенов Crysis 2 обречен на внимание.

Шутер • Crytek • Electronic Arts

LittleBigPlanet 2



Рейтинг: 9,5 > «Игромания» №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: 9,0 > «Игромания» №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: 9,0 > «Игромания» №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: 9,5 > «Игромания» №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: 9,0 > «Игромания» №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: 9,0 > «Игромания» №4/2011

Игра, в которой можно отхлебнуть виски, схватить пулемет и в пьяном угаре разрядить обойму в набегающую толпу инопланетных панков. Duke Nukem Forever может теперь даже не выходить.

Шутер • People Can Fly • Electronic Arts

Mortal Kombat



Рейтинг: 9,5 > «Игромания» №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

Portal 2



Рейтинг: 9,0 > «Игромания» №5/2011

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.

Головоломка • Valve

The Witcher 2: Assassins of Kings



Рейтинг: 9,0 > «Игромания» №5/2011

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

Ролевая игра • CD Projekt RED • 1C-СофтКлуб

Shift 2 Unleashed



Рейтинг: 8,5 > «Игромания» №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: 8,0 > «Игромания» №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.

Сколько денег потеряла Sony из-за хакерской атаки на сервера PSN 17 апреля 2011 года? Что уже известно о последствиях этого фиаско для игровой индустрии? И кто же все-таки эти таинственные хакеры?



Исходник: манифест Анонимуса. В середине: Sony теряет деньги. Конечный результат: браузерная игра PSN Protector.

Главное последствие для игровой индустрии — это даже не месячное бездействие PlayStation Store (который снова заработал 24 мая), не отсутствующая на момент написания этих строк возможность онлайн-игры на PS3, не кража 77 миллионов аккаунтов и даже не то, что Sony пришлось отчитываться за свои действия перед Конгрессом США и отвечать на неприятные вопросы вроде «А был ли у вас там файервол?».

Нет, главное — это появление замечательной игры жанра Tower Defense под названием PSN Protector (www.roundgames.com/game/PSN+Protector), в которой вам нужно оборонять жалобно причитающий сервер PSN от атак коварных хакеров.

Пока глава Sony Говард Стрингер извиняется за причиненные неудобства и сулит бесплатные игры и фильмы, старший вице-президент Capcom Кристиан Свенссон неожиданно честно отвечает на вопросы в ветке «CAPCOM — что ты думаешь о хакерах SONY?!» на форумах компании. «Да у меня самого все данные украли, ребята». «Не получается играть в онлайн и покупать всякое в PlayStation Store». «Мрачно прохожу Portal 2 в синглплеере». «И, кстати, как профессиональный менеджер, скажу, что офлайн серверов влетает нам в сотни тысяч, если не миллионы долларов». Свенссон добавляет, что эти деньги планировалось включить в бюджеты будущих игр Capcom — вот вам и последствия, дорогие игроки на PC и Xbox 360.

По мнению аналитика Майкла Пахтера, Bethesda (несущая убытки с Brink) и Valve (пролетевшая с мультиплеером Portal 2) судиться с Sony не будут — форс-мажор, мол, да и наверняка в соглашении с издателями все на этот счет прописано... Но Пахтер все-таки грозит Sony туманным «будущим уходом потерявших серьезные деньги пабlishеров».

Ну а 23 мая Sony наконец-то официально объявила прогноз своих денежных потерь: пока они оцениваются в 14 миллиардов йен, или 171 миллионов долларов.

Авторство атаки приписывается хакерам с тайных IRC-серверов AnonOps — проще говоря, Анонимусу. Партизанская фракция Анонимуса берет ответственность на себя,

лидеры Анонимуса это яростно отрицают. Остальной Анонимус уверяет, что у него нет лидеров и что никто не может официально говорить от имени Анонимуса. Но если никто не может официально говорить от имени Анонимуса — может ли Анонимус уверять, что у него нет лидеров и партизанских фракций?

Недавно узнал, что в августе на PC переиздают мою любимую Battle Chess. А какие еще существуют интересные компьютерные версии шахмат?

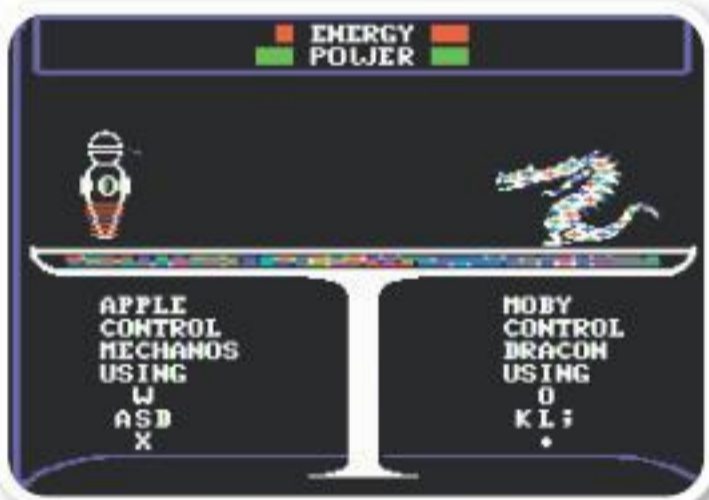
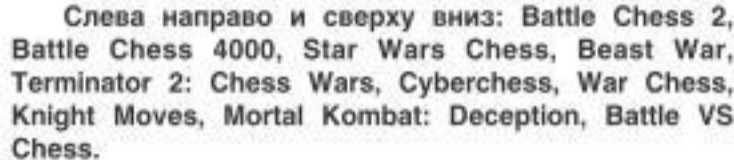
Кроме обычных шахматных симуляторов с изобретательными названиями «Шахматы», «Шах и мат» или «Гроссмейстер», существуют Battle Chess 1988 года (шахматы с анимированными боями и средневековым уклоном), Battle Chess 2: Chinese Chess 1990-го (китайский вариант с советниками, министрами и пушкарями) и Battle Chess 4000 (с пришельцами, кубриковскими черными монолитами и световыми мечами) производства Interplay.

Во всех играх серии очень много вариантов анимированных поединков между фигурами, — но где-то к девятой партии вопли умирающих пешек надоедают настолько, что приходится переключаться в обычный двухмерный режим без назойливых пластилиновых человечков. Думается, ремейк для PC и iPhone не станет исключением.

В Cyberchess (1992) все то же самое, но в виде сверху и в декорациях из «Трона» (игра интересна тем, что программистами тут выступали некие Дж. Кармак и Дж. Ромеро).

Star Wars Chess (1993) явно сделана под влиянием известной сцены из оригинальных «Звездных войн», в которой СЗРО играет с Чубаккой в голографические шахматы. Хотя если присмотреться, герои фильма режутся не в шахматы, а в дежарик — вторую по популярности после саббака игру в далекой-далекой галактике. Эти бои чудовищ на круглой доске были очень удачно воспроизведены в Beast War (1984).

В Terminator 2: Judgment Day Chess Wars можно разыгрывать гамбит T-800 и жертвовать Джона Коннора, но в целом иг-



Слева направо и сверху вниз: Battle Chess 2, Battle Chess 4000, Star Wars Chess, Beast War, Terminator 2: Chess Wars, Cyberchess, War Chess, Knight Moves, Mortal Kombat: Deception, Battle VS Chess.

вместо доски — ледяная пустыня или пещера дракона. Больше всего игра страдает от бедной анимации поединков.

Шахматы можно использовать как основу для любых приключений — как это в свое время сделал Льюис Кэрролл с его «Алисой в Зазеркалье». Knight Moves (1995) по идее Алексея Пажитнова дает вам почувствовать себя простым шахматным конем (ну, или рыцарем), несущимся буквой «Г» (или L) по врагам и сокровищам.

Вспомним, наконец, шахматные этюды из Mortal Kombat: Deception (2004) с их ловушками и заклинаниями и выходящий в этом году гибрид шахмат с файтингом Battle vs Chess (из-за названия которой Interplay судилась с TopWare).

Проводятся ли в наше время профессиональные состязания по тетрису?

Только в прошлом августе прошел большой турнир Classic Tetris World Championship, организованный бывшим чемпионом по Tetris в версии Nintendo Робинотом Михайрой.

ра очень нетворческая: вражеских короля и королеву изображают пара обычных T-600 в нахлобученных коронах.

В изящных Laser Chess (1994) в шахматы добавили дефлекторы и лучевую установку. Можно или двигать пешку, или с воз-

гласом «А теперь я покажу тебе мою полностью готовую «Звезду смерти!» пускать в оппонента лазерный луч.

War Chess (2005) — полигональные шахматы в фэнтези-сеттинге. Белые — эльфы и пегасы, черные — тролли и скелеты,

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, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ НА ВАШ ВОПРОС ОТВЕТИЛИ

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом**.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо 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: Nintendo-тетрис тогда и сейчас. Снизу: счастливый победитель.

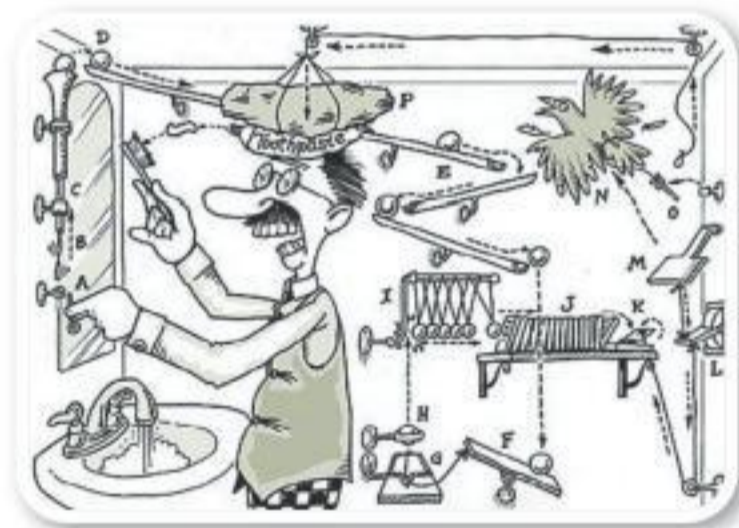
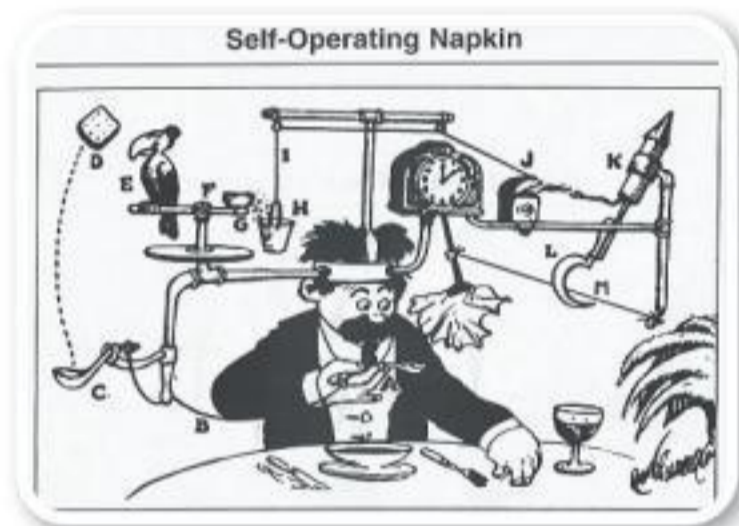
Использовалась самая популярная в США 90-х NES-версия тетриса (1989), Алексей Пажитнов присутствовал, победителем среди 200 участников стал двадцатидевятилетний Джонас Ньюбазур из Редондо-бич, Калифорния. В финале менеджер по выдаче кредитов Ньюбазур сошелся в смертельной схватке с двадцатипятилетним Гарри Хонгом, менеджером по логистике из Лос-Анджелеса, — и унес домой здоровенный кубок и чек на тысячу долларов.

На мероприятии присутствовал документалист Адам Корнелиус (автор тетрис-короткометражки Max-Out!), собравший материала на целый фильм. Он называется Ecstasy of Order: The Tetris Masters, выходит в 2012 году и рассказывает про всю историю Tetris-турниров — начиная с первых чемпионатов Nintendo в начале 90-х.

И Max-Out!, и трейлер нового фильма можно посмотреть на <http://ecstasyoforder.com>.

Расскажите про так называемые «машины Руба Голдберга» из игры The Incredible Machine. Откуда они вообще взялись? Используются ли в реальности?

Прежде чем стать The Incredible Machine (1992), The Even More Incredible Machine (1993), The Incredible Machine 2 (1994), The Incredible Toon Machine (1994), The Incredible Machine 3 (1995), Return of the Incredible Machine: Contraptions (2000) и The Incredible Machine: Even More Contraptions (2001), машины Руба Голдберга были... вы не дочитали этот абзац до конца? Ну что же, перед вами был текстовый аналог машины Голдберга!



Сверху: типичные Голдберговские карикатуры, принесшие художнику миллионы долларов в деньгах начала века; снизу — их воплощения в реальности.

Рубен Голдберг (1883-1970) — американский карикатурист, рисовавший забавные изобретения, в которых какое-нибудь элементарное действие осуществлялось посредством цепной реакции из ложки, лески, поварешки, крекера, попугая, жердочки, семян, ведерка, весов, кабеля, зажигалки, ракеты, серпа, нитки, маятника и салфетки.

Сборник карикатур был издан книгой «Изобретения Руба Голдберга», понятие «машина Голдберга» вошло в обиход в 20-х годах и в 1931-м было включено в словарь Мерриам-Вебстера. Британский художник Хиф Робинсон (1972-1944) рисовал похожие карикатурки еще до Первой мировой войны, так что в Англии подобные изобретения известны как «машины Робинсона».

Голдбергу с Робинсоном подражали карикатуристы разных стран — в основном политические, наглядно иллюстрирующие беспомощность государственного аппарата перед лицом простейших задач. В Дании такими машинами занимался небезызвестный Роберт Сторм Петерсен, он же «Сторм П», в Германии они известны как as-passiert-dann-Maschine (само название — почти устройство Руба Голдберга).

В жизни голдберговские машины строят так называемые «кинетические художники» (много интересного есть на YouTube: см. там Creme that Egg или подборку Spruce Rube Goldberg Machines) и нерды-инженеры. В университете Пурду в Индиане проходит ежегодный National Rube Goldberg Machine Contest, а в Массачусетском технологическом — грандиозное мероприятие Friday After Thanksgiving.

Выглядит все следующим образом: на столах в спортзале стоят сразу несколько машин Голдберга-Робинсона, каждая из которых приводит в действие следующую. Посмотреть можно на сайте MIT Museum (web.mit.edu/museum/rubegoldbergcontest).

Меня очень интересует история летающего скейтборда из Airblade, Sonic Riders, Unreal Tournament 2 и прочих игр. Где он впервые появился, как попал в компьютерные игры, существует ли на самом деле?

Розовые летающие доски появились в фильме «Назад в будущее 2» (1989) как далекие потомки скейтборда, изобретенного Марти Макфлаем в 1955 году.

И в фильме были показаны НАСТОЯЩИЕ парящие доски! Компания Mattel разработала действующий ховерборд и собиралась выпускать его одновременно с фильмом. Но вот вторая серия «Назад в будущее» вышла, а доски так и не было видно. Как выяснилось, при тестировании устройства пострадало (и даже погибло) столько бета-тестеров, что ховерборд сняли с производства, испугавшись судебного преследования со стороны родителей побившихся ребяташек.

Увы, вся эта красивая история, передававшаяся из уст в уста в школах 90-х (вы ведь ее тоже рассказывали?), была опровергнута сайтом snopes.com.



Увы, в жизни при помощи пары листоузов и доски от серфинга вы не будете летать как Марти Макфлай.

На самом деле чудес и летающих скейтбордов не бывает, и в «Назад в будущее 2» снимались подвешенные к кранам актеры с приклеенными к кроссовкам досками. В некоторых сценах доски присасывались к пошвам с помощью сильных магнитов, а в крупных планах актеры банально позировали на фоне синего экрана.

В распространении слухов виновен лично режиссер фильма Роберт Земекис: на вопросы вроде «А как вы это сделали?» он невозмутимо отвечал «В смысле? Все доски настоящие!» и «Да их уже несколько лет как изобрели, но родители за вас беспокоятся».

В реальном мире хOVERборды отсутствуют. Изобретатель Дин Камен десять лет изобретал летающую доску, но изобрел почему-то «Сегвей». Летающие доски в реалити-шоу вроде MythBusters, It's Effin' Science и The Gadget Show делаются в основном из пылесосов и летают плохо и медленно.

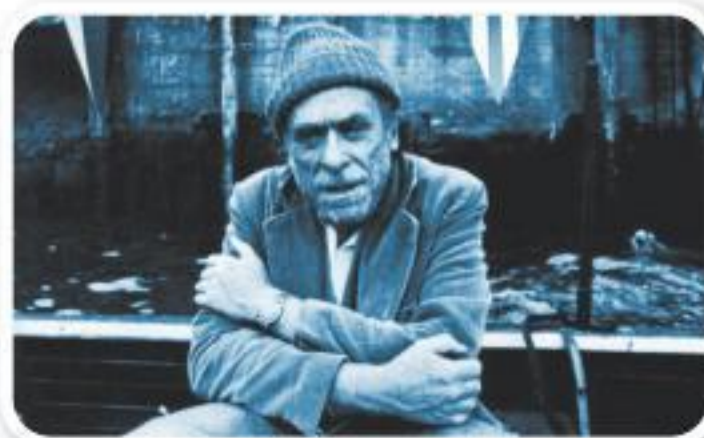
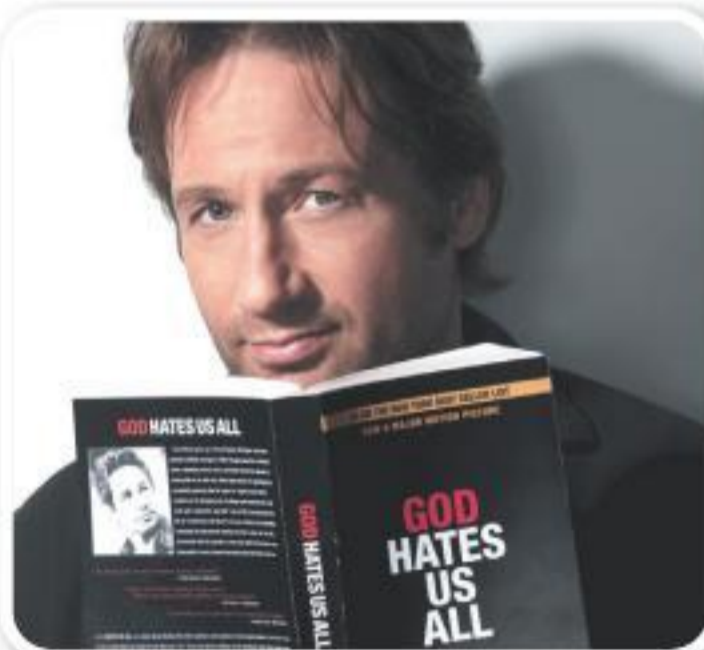
Расскажите про лучшие игры про писателей (помимо очевидных Алана Уэйка и Габриэля Найта). Есть ли в компьютерных играх аналог моего любимого сериала «Калифорникейшн» с Дэвидом Духовны? И существуют ли в игровой индустрии проекты вроде реально изданной книги «Бог ненавидит нас всех» Хэнка Муди — героя этого сериала?

Роман Алана Уэйка «Внезапная остановка» якобы входит в коллекционное издание **Alan Wake** — на самом деле внутри большой черной книги обнаруживаются лишь досье ФБР, газетные вырезки, одна глава из романа и уэйковский рассказ «Посыльный». Следующий роман Уэйка, «Отбытие», увы, так и остался недописанным...

Габриэль Найт в **Gabriel Knight: Sins of the Fathers** (1993) был владельцем книжного магазина и не опубликовавшим ни одного романа лузером. В **The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery** (1995) и **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned** (2005) Найт живет в фамильном баварском замке — и писать ему уже, в сущности, незачем.

Из прочих литературных светил можно вспомнить Майка Доусона из **Dark Seed** (1992) и **Dark Seed 2** (1995) (довольно успешный писатель — купил особняк в Лос-Анджелесе), Адрианну из **Phantasmagoria** (авторша женских романов в бумажных обложках), Гарри Мэйсона из **Silent Hill** (1999) и **Silent Hill: Shattered Memories** (2009) (крепкий писатель-середнячок неясного жанра) и доктора Ватсона из игр про Шерлока Холмса.

Из представителей смежных творческих профессий выделяются мультипликатор Дрю Бланк из **Toonstruck** (1996) (создатель мультсериала Fluffy Fluffy Bun Bun Show) и голодный комиксист Скотч Тернер из **Comix Zone** (1995). Ну а уж количество журналистов в играх неслетное: от таблоидного писака Зака Маккракена из **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** (1988) до Николь из серии **Broken Sword** и Макса из **Urban Runner** (1996).



Алан Уэйк, Гарри Мэйсон, Хэнк Муди, Чарльз Буковски. На Буковски (или хотя бы на Муди!) никто из компьютерных писателей, увы, пока не тянет.

В какой игре впервые использовалась раскладка WASD? И какие еще бывают интересные раскладки? — Никита Маслов

Первой игрой, использовавшей WASD для перемещения персонажа, был ОРИГИНАЛЬНЫЙ платформер **Castle Wolfenstein** (1981, Muse Software).

Не исключено, что именно оттуда **id Software** раскладку и позаимствовала (заодно с названием игры), но произошло это не в **Commander Keen**, **Wolfenstein 3D** или **Doom** (где в дефолтовых раскладках нужно было играть «стрелочками» и Ctrl-Alt), а в **Quake**. Да и то не сразу.

В 1996 году с выходом Quake мыши в FPS впервые начали использоваться для верчения головой, но многие игроки все равно брезговали Mouselook — потребность освободить от клавиш правую руку возникла только в сетевых баталиях **QuakeWorld**, где сторонники игры с клавиатуры очень быстро начали сдавать матчи.

Интересно, что в наше время даже левши (с мышкой под левую руку) используют для перемещения не стрелки, а преимущественно IJKL (когда-то использовавшуюся в **Lode Runner**). В серии **Tribes** и платформере **Blackthorne** вместо WASD применяется дефолтовое ESDF: смещенная на один ход вправо комбинация облегчает издание игры во Франции и Бельгии, где вместо клавиатуры QWERTY используется AZERTY.

Среди более экзотических раскладок можно вспомнить (,AOE на клавиатурах Дворака; популярное в **Rogue**-играх HJKL (связано с отсутствием стрелок на клавиатурах терминалов огромных университетских мейнфреймов, для которых эти игры когда-то писались); неожиданно удобная WQSE (попробуйте как-нибудь!) и характерная для компьютеров Spectrum (где на клавиатуре тоже не было стрелок) QAOP.



AZERTY, Дворака и отсутствие мышки — три главных причины не пользоваться WASD.

Интервью и фотографии:
Сергей Климов



Играем что хотим

Макс Шафер о том, почему разработчики все-таки не козлы, а игры не стоит выпускать в срок

Десять лет назад про него говорили с придыханием: «Это парень, который сделал Diablo!» Пять лет назад — с разочарованием: «Это разработчик Hellgate». Сегодня почти не говорят, а просто пожимают на выставках руку: «О, Макс, спасибо за Torchlight». Макс Шафер, икона инди-движения, человек, продавший миллион копий игры во всемирно любимом, но почти забытом жанре, в двух интервью рассказал Сергею Климову, как работает в небольшой команде, зачем все деньги пускать на демоверсии, как он облажался при выпуске Diablo и что будет в Torchlight 2

Автора!

Сергей Климов — постоянный автор журнала «Игромания». Игры как бизнесом занимается 15 лет, эволюцию своих игровых пристрастий описывает как **Loom, Doom, Bloom**.

В прошлом году Сергей и его партнеры объединили свою независимую студию **Snowball** с гигантом российского изда-

тельского рынка, компанией «1С-СофтКлуб». С тех пор Сергей работает в новой компании директором по развитию нового бизнеса и мечтает так развить этот самый новый бизнес, чтобы переехать, наконец, в деревню на берегу моря.

В свободное от ворочания миллионами и подписания ме-

гахитов время Сергей продюсирует продолжение одной чрезвычайно хорошей пошаговой стратегии, чье название начинается на букву «Э» и заканчивается цифрой «2». Больше всего ему хочется, чтобы эта игра выиграла приз **Independent Games Festival 2012**.



[Сергей:] Макс, привет! Как тебя обычно представляют аудитории? Что мне написать в журнале?

[Макс:] Привет! Сейчас говорят: «Это парень, который сделал **Torchlight**». А раньше было: «Это разработчик **Diablo**».

[Сергей:] А ты действительно разработал **Diablo**?

[Макс:] Угу. Потом мы продали студию компании **Davidson & Associates** (им уже принадлежала небольшая фирма под названием **Blizzard**) и переименовались в **Blizzard North**. Потом, сделав вторую часть и продолжение, ушли и создали студию **Flagship Studios**, где выпустили **Hellgate: London**. Не без проблем, надо признать. А потом основали **Runic Games**, придумали **Torchlight**, выпустили первую часть — и сейчас заканчиваем работу над второй.

[Сергей:] Скажи, это правда, что вы продали более 300 000 копий первого **Torchlight**, — не имея издателя, не занимаясь рекламой и только в цифре (Steam) на основании хороших обзоров и рекомендаций игроков?

[Макс:] На сегодня мы продали чуть менее миллиона. Тысяч пятидесяти еще не хватает.

[Сергей:] Вау. Ешкин кот! Ты богат?

[Макс:] (смеется) Да если бы!



[Сергей:] А почему? Миллион копий — это ведь очень много.

[Макс:] Ну, копии — это одно дело, а собранные деньги — другое. Мы изначально поставили невысокую цену — двадцать долларов. И в этом режиме продали тысяч двести, наверное. Затем сделали одну распродажу, другую, продали лицензию в Европу... и вот так, за полтора года, потихоньку почти набрали свой миллион. Но это никак не двадцать миллионов долларов, ты уж прости. Не забывай про тридцать процентов «Стиму». Бюджет мы окупили, да и на разработку второй части хватает. Но так, чтобы мы богаты были, — пока нет.

Я не вижу пользы в том, чтобы превратить студию в инкубатор на тысячу игроразрабатывающих куриц

Между Сан-Франциско и Сиэтлом

[Сергей:] Макс, я тебя последнее время только в Сан-Франциско и встречаю. Ты здесь живешь, и Эрик тоже. А остальные, как и раньше, в Сиэтле?

[Макс:] Да, нас здесь двое. Я занимаюсь бизнесом, Эрик — дизайнер, а остальные ребята вместе с Тревисом, нашим незаменимым продюсером, ра-

ботают в Сиэтле. Так уж получилось. Мы к ним каждую неделю летаем — или они к нам, когда как. Два часа на самолете, сто пятьдесят долларов туда-обратно. Нас устраивает.

[Сергей:] А сколько вас всего в студии? И кто у вас главный?

[Макс:] У нас тридцать один человек. Мы все время шутим, что «тридцать человек» звучит лучше — и надо только

Torchlight — это не «моя игра», и не «игра Эрика», это «наш проект», все в него одинаково вовлечены, для всех он свой



«Инди» — это не только независимость от издателей, но и размер. В крупных компаниях вспоминают: «Это было давно, когда мы еще ходили все вместе в бар по пятницам». А для нас это не «давно», это «сейчас»

придумать, кого бы уволить для ровного счета. Студией управляю я вместе с моим братом Эриком и с Тревисом. А главный кто... я даже не знаю, что тебе сказать... когда у тебя тридцать человек, тут особого командования и подчинения нет. Все понемногу участвуют в жизни проекта. Иногда самые ценные идеи приходят не в офисе, а после работы, за пивом. Это как раз одна из причин, по которой мы хотим оставаться инди-студией. Дело не только в независимости от издателей, но и в небольшом размере. Многие продюсеры из крупных компаний вспоминают: «Это было так давно, мы тогда еще ходили все вместе в бар по пятницам». Ну так для нас это не «давно», это «сейчас». Я не вижу пользы в том, чтобы превратить студию в инкубатор на тысячу игроразрабатывающих куриц.

[Сергей:] А что такое «небольшой размер»? В «Аманите» семь человек сделали «Машинариум», а ребята из Frictional Games «Амнезию» вообще вдвоем соорудили.

[Макс:] Небольшой размер — это до тридцати человек. Двадцать пять, двадцать семь, у нас тридцать один — и это предел, после изменяется характер взаимодействия в команде. Есть много способов сделать хорошую игру — как и снять хороший фильм. Можно и триста человек привлечь, зависит от стиля работы... Конкретно нам важно, чтобы вся команда работала как единое целое. И чтобы все были довольны.

[Сергей:] А что изменится, если вас будет, например, семьдесят? Вот во Flagship сколько у вас человек работало?

[Макс:] У нас было 125 человек. Я тебе скажу, что изменится. Если мы вырастем хотя бы до 40 человек, то у нас

уже вместо одной команды в 30 будут две группы по 20. И все, конец нашему стилю разработки. Сейчас, чтобы что-то обсудить, мне надо только кресло развернуть в сторону соседей — и мы уже начинаем общаться. Всегда можно поднять любой вопрос и решить его за пять минут. А в компании, где у тебя 50, 70, 100 сотрудников, тебе придется для любого серьезного обсуждения собирать настоящие встречи. Планировать. Заседать. Писать протоколы. Рассылать уведомления. И вместо того, чтобы управлять процессом — дизайном, бизнесом, производством, — руководители направлений будут играть в рефери, вынужденных поддерживать то одну, то другую группу...

И уже никто не будет считать проект *своей* игрой. А я так не могу, мне надо, чтобы все были счастливы своей работой, своим участием в процессе. Это не «моя игра», и не «игра Эрика», это «наш проект», все в него одинаково вовлечены, для всех он свой.

Если мы вырастем хотя бы до сорока сотрудников, то у нас уже вместо одной команды в тридцать человек будут две группы по двадцать. И все, тогда конец нашему стилю разработки

[Сергей:] Ты говорил, что студией вы управляете втроем. Поясни, как это устроено на практике? Я спрашиваю, потому что практически в каждой команде своя схема. В CD Projekt — это Михаль (творчество) и Марчин (бизнес), которые друг друга дополняют. В Larian — это Свен и его «совет старейшин» в виде арт-директора, продюсера, главного программиста и сценариста. В «Аманите» — мягкие, но единоличные решения Якуба, он там сам все определяет. Поэтому и игры до последнего были все в его собственном стиле. А как процесс идет у вас?

[Макс:] Нас трое, и схема нашей совместной работы не менялась со времен Blizzard. Вернее, со времен Diablo — потому что мы сначала сделали Diablo, а уже потом стали студией Blizzard.

Есть Эрик, он разрабатывает игры с 1993 года. Это — супердизайнер, если тебе понравились Diablo и Diablo 2, то это благодаря ему. Не сценарист, не писатель, а именно дизайнер игрового процесса, механики, формул. Эрик сидит обычно с тремя таблицами, открытыми одновременно, и по сто раз изменяет значения, пока не добьется нужного эффекта.

Есть я, я начал работать одновременно с Эриком, сначала как арт-директор, потом как менеджер студии. Я занимаюсь всем, что не относится напрямую к производству — от контрактов до выставок. Работаю таким вот послем студии. Кому нужна Runic, тот приходит ко мне, и наоборот — когда нам надо запуститься на XBLA, я ищу контакты, заполняю формы, согласовываю условия.

И, наконец, есть Тревис, наш лидер — по крайней мере, мы так его называем. Он и главный программист, и продюсер, он полностью обеспечивает процесс разработки. По всем основным вопросам мы принимаем решения вместе.



[Сергей:] То есть у вас классический набор ролевой игры — одна голова (Эрик), один лидер (Тревис) и один харизматичный коммуникатор (ты). Ну что, нормально. Судя по всему, игры нас не обманывают — такое и в жизни работает.

Легко начать играть, но трудно продать издателю

[Сергей:] Макс, для меня Runic — это прежде всего Torchlight. Причем не столько как игра, сколько как проект, как пример того, что небольшая, абсолютно независимая студия может самостоятельно, без издателя и без выноса мозга игрокам продать сотни тысяч копий хорошей игры для ПК. Несмотря на смерть платформы и прочие страшилки.

Помню, что сначала я прочитал новости и подумал: «А, независимая студия из Сан-Франциско собрала более пяти миллионов долларов на «Стиме» — круто!» И уже потом увидел, что это — Runic, что это — авторы первых двух частей Diablo, то есть такой успех неспроста. Скажи, как бы ты описал одной фразой первый Torchlight?

[Макс:] «Легко начать играть, но трудно продать издателю».

[Сергей:] (смеется) Да ладно! Вы же придумали Diablo, это должно было открывать вам все двери!

[Макс:] Ну, устроить встречу — не проблема, но во-



В Runic классический RPG-набор — одна голова, один лидер и один харизматичный коммуникатор. Судя по всему, игры не обманывают — такое и в жизни работает

прос ведь в том, чтобы издатель после этого врубился, что ты ему принес, так ведь? А издатели, как правило, не понимают, что такое игры. Они не думают категориями «сесть и поиграть», им нужны обоснования, графики, фокус-группы. Мы так не умеем. Мы можем сделать хорошую игру, но мы не особые специалисты в плане повесить лапши на уши.

[Сергей:] То есть у вас игровой процесс превышает всего?

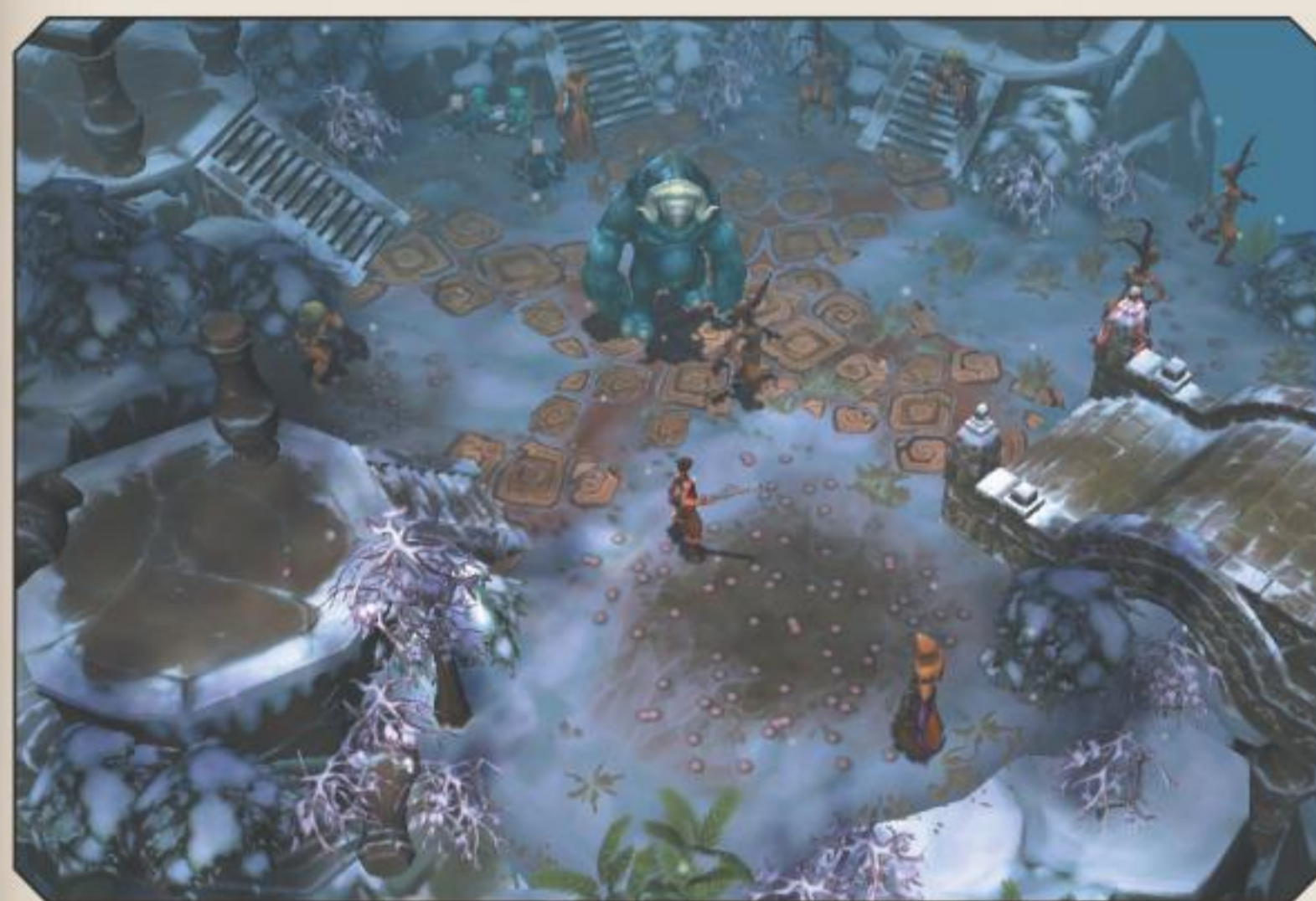
[Макс:] Да, и так всегда было. В Torchlight в первые 5-10 минут уже понятно, интересно иг-

рать или нет. Знаешь, какая конверсия у проекта? Из тех, кто скачал и запустил демоверсию, Torchlight потом купили сорок два процента! Никто не верит. В «Стим» говорят, что такого высокого значения нет ни у одной другой игры.

[Сергей:] Круто.

[Макс:] Мы делали демо такой, чтобы человек мог в районе часа поиграть, полностью в игру погрузиться. Забыть, что это демо, прокачать своего персонажа — и уже потом принимать решение, хочет он дальше играть или нет. Мне кажется, что если кто-то играет целый час — значит, игра ему в кайф. Значит, купит. Если бы я занимался рекламой игры, я бы все деньги вложил только в то, что-

Демоверсию нужно делать такой, чтобы человек мог в районе часа поиграть, прокачать персонажа. Если кто-то играет целый час — значит, ему в кайф. Он купит. Если бы я занимался рекламой, я бы все деньги вложил только в то, чтобы демки раздавать



бы демоверсии раздать. Без лишних слов.

[Сергей:] А в чем идея Torchlight — ну, кроме того, что легко начать играть?

[Макс:] Если коротко, то это наша старая идея «fast, fun, free». Вернее, не «free», не бесплатно, конечно, но близко к тому. Напиши в журнале «shear» (дешево), это будет правдой. Быстро — начинаешь играть, забавно — потому что в кайф проходить игру, недорого — потому что мы продаем ее по двадцать долларов. А не по шестьдесят, как Dragon Age. Хотя люди в наш проект играют не меньше.

[Сергей:] У вас, кстати, и рейтинг выше, если что. Долго вы над Torchlight работали? Мне почему-то

Какие старые, а местами и просто дерьмовые машины стоят у американских игроков! У нас игра нетребовательная — ух, а если бы у миллиона человек был миллион вопросов про совместимость видеокарт, мы бы не выдержали!

показалось, что только вы игру анонсировали, как я уже читал про рекорды продаж на «Стиве».

[Макс:] Недолго, потому что сразу же договорились избегать долгостроев. Torchlight разработан на основе предыдущего проекта нашей команды, Mythos. И мы очень хотели сделать, наконец, то, чего душа просит, — игру, от которой все бы были в восторге и которая при этом не встала бы нам в двадцать миллионов в разработке и в шесть лет

тяжелого труда по выходным. Нас очень испугал опыт с Hellgate, когда мы попытались сделать невозможное — и провалились. Поэтому мы сразу договорились, что главное в

игре — это игровой процесс. Все, что не было важным для игрового процесса, мы выкидывали. И движок мы взяли свой, уже работающий.

[Сергей:] А что с графикой, с визуализацией? Западные журналы пишут, что игра выглядит стильно и «приколно», российские издания — что вам не хватило денег.

[Макс:] Мы изначально выбрали более простую технологию по одной простой причине: чтобы ускорить переделки в процессе разработки. У нас в Hellgate одна новая модель отнимала сутки, а в Torchlight мы могли сделать ее всего за час-полтора.

Это крайне важно, если ты планируешь тестировать, изменять и переделывать игру в процессе разработки, — а мы ровно это и планировали. Наша сила как дизайнеров именно в доводке игрового процесса, в построении баланса. Это нам потом помогло и в плане системных требований, которые у первой Torchlight (да и у второй, там тот же движок) крайне низкие: игра быстро бежит на любых компьютерах. Ты знаешь, мы очень удивились, когда увидели, какие старые, а местами и просто дерьмовые машины стоят у

Когда нас на конференциях встречают, то говорят: «О, вы разработчики Torchlight, мы вас знаем!» Это гораздо круче, чем если бы нам говорили: «О, вы те самые парни, которые заработали пять миллионов, продав кусок канадского трубопровода!»

американских игроков. Тут нас как раз очень сильно спасло, что игра получилась нетребовательной.

[Сергей:] Редкий случай!

[Макс:] Ага! Мы уже думали, сколько времени сэкономили на поддержке пользователей: если бы у миллиона игроков был миллион вопросов про совместимость видеокарт, мы бы не выдержали! (смеется) Так вот, если бы мы работали на другом движке, то за время, за которое на нашей простой и быстрой технологии мы уже не только разработали, но и начали перерабатывать проект, там бы мы только версию собрали.

Другой пример оптимизации — это отказ от специфических функций DirectX. Игроку эти новомодные штуки дают 1% игрового опыта, ощущений... а нам увеличивают работу процентов на двести. То, что мы ото всего этого отказались, было одним из самых правильных технических решений в процессе производства.

[Сергей:] От чего еще вы отказались?

[Макс:] От сетевого режима. В идеале в Torchlight должен был быть сетевой режим, но мы решили, что игра и так хорошей получилась.

[Сергей:] А теперь не жалеете?

[Макс:] Не-а. Мы его добавим сейчас, во второй части, потом дальше двинемся — лучше вот так, постепенно, чем попытаться впихнуть все сразу и выкинуть игрокам сырой вариант. Или потратить еще три года на завершение.

Все просто замечательно

[Сергей:] Судя по миллиону проданных копий, все с игрой удачно сложилось? Я только что Metacritic проверил — у вас там средняя оценка прессы выше средней оценки Dragon Age 2.

[Макс:] Да, ты знаешь, все вышло просто замечательно.



Продавая игру по двадцать, а не по сорок долларов, мы как бы говорили: «Ребята, мы не жадничаем — у нас просто хорошая игра, у нас не суперхит века, за который надо отдать последние деньги»

Теперь, когда нас на конференциях встречают, говорят: «О, вы разработчики Torchlight, мы вас знаем!» Это очень мотивирует. Это гораздо круче, чем если бы нам говорили: «О, вы те самые парни, которые заработали пять миллионов, продав кусок канадского трубопровода». Я думаю, нам во многом помогло решение продавать игру по двадцать, а не по сорок долларов. Мы этим говорили: «Ребята, мы не жадничаем — у нас просто хорошая игра, у нас не суперхит века, за который надо отдать последние деньги».

[Сергей:] То есть вам репутация, оценки прессы и оценки игроков были важнее, чем финансовые показатели?

[Макс:] Безусловно. Torchlight стал для нас проектом, который должен был смыть с нас нехороший опыт разработки Hellgate, — и нам очень важно было эмоционально подзарядиться, сделать такую игру, которая бы показала все наши лучшие стороны: дизайн, отлаженный игровой процесс, возможность играть и переигрывать в удовольствие.

Мы хотели, если брать по важности задач, построить новую команду — наладить процесс производства, осчастливить игроков — и, на последнем месте уже, заработать или по крайней мере окупить бюджет разработки. В этом еще одно преимущество своей собственной студии: если бы у нас был издатель, он бы нас сгнобил, пытаюсь заработать здесь и сейчас. А так мы сами себе хозяева — у нас есть инвестор, но инвестор не принимает решений, мы втроем их принимаем. И мы решили, что сначала — репутация, а уже потом — финансы.

[Сергей:] А как с продажами получилось — вы сами ожидали того, что произошло?

[Макс:] Мы подобное делали впервые, так что мы ничего не

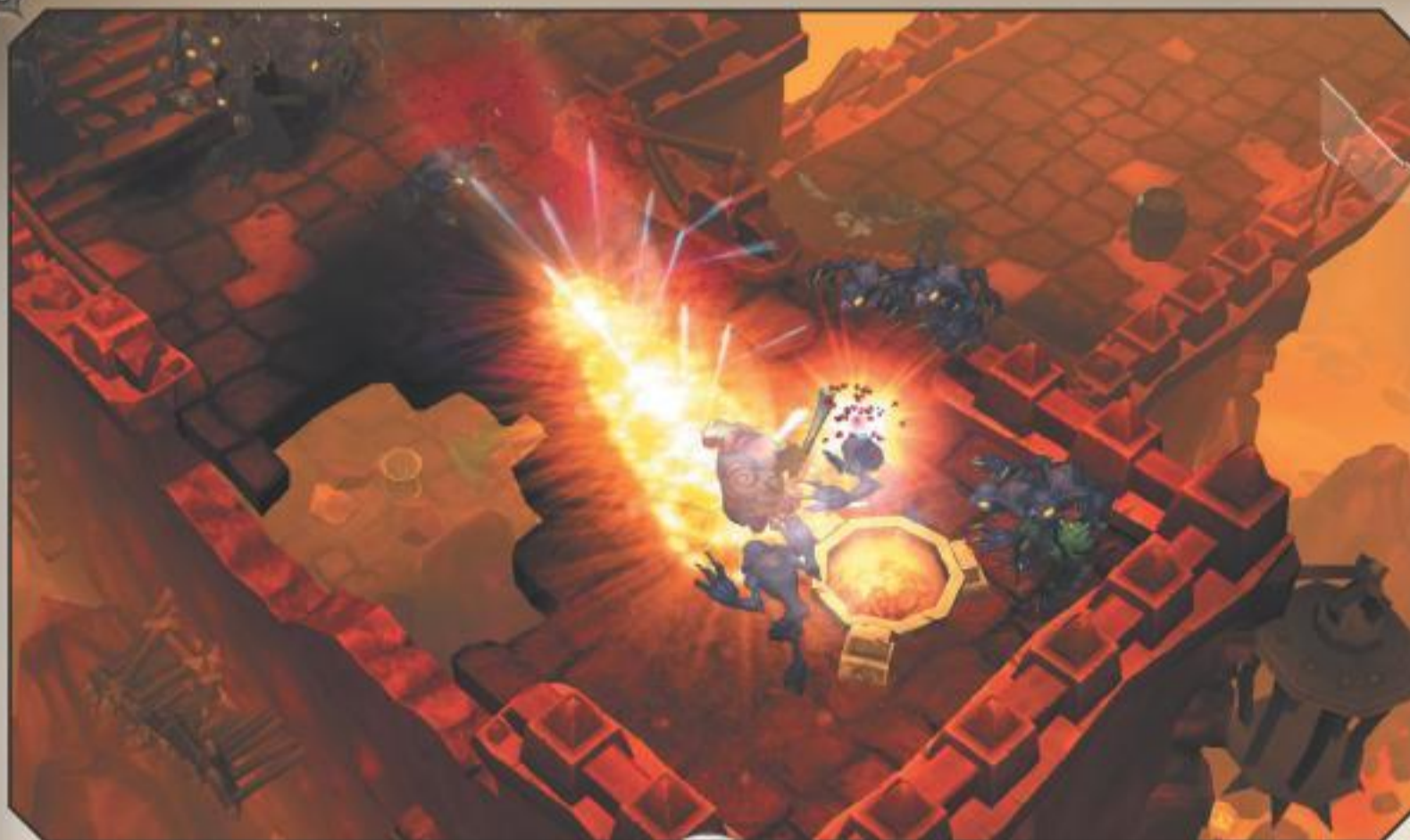
ожидали, мы только надеялись. Когда «Стим» начал продавать игру, я сидел за своим ноутбуком и нажимал «F5» в окне браузера каждые три минуты в течение первых шести часов. Вместе со всей командой. Это было очень круто! Это был тот самый момент, ради которого студии работают несколько лет.

[Сергей:] Когда вы поняли, что это — успех?

[Макс:] Знаешь, по результатам продаж первого дня мы просто успокоились — поняли, что денег на проекте, скорее всего, не потеряем, увидели, что игроки его хорошо приняли, что первые отзывы позитивные, да и обзоры тоже начали появляться неплохие.

Это закрыло зону риска — стало понятно, что можно браться за продолжение. А вот по результатам первой распродажи на «Стиме» мы поняли, что это настоящий успех. Когда у тебя по пятьдесят тысяч копий в сутки продается, это снимает все вопросы о том, правильную

Когда игра появилась на «Стиме», я нажимал «F5» в окне браузера каждые три минуты в течение первых шести часов. Вместе со всей командой. Это было очень круто! Это был тот самый момент, ради которого студии работают несколько лет



Наша формула — это «стукни монстра по башке, получи прикольную шмотку». Вот и вся философия. Игра, как однорукий бандит, должна тебя все время притягивать, стимулировать, чтобы хотелось «еще пять минут погамать»

ли игру ты сделал и любят ли ее игроки.

В течение трех месяцев у нас у всех было не просто прекрасное, а совершенно невероятное настроение — мы почувствовали признание аудитории.

Мы ни у кого даже мнения не спрашивали

[Сергей:] Когда вы начали работать над продолжением Torchlight?

[Макс:] Сразу же после завершения первой части. Как только мы закончили работу над патчами и локализациями, мы открыли новый проект и перетасили в него все то, что не вошло в оригинальную версию.

[Сергей:] Движок остался тем же?

[Макс:] С небольшими доработками — да. Нас устраивает, что игра быстро работает на любых конфигурациях, да и вообще вместо шести лет на игру мы решили потратить год. Один год. Ну, может, полтора. Работая над игровым процессом, а не над рендерами.

[Сергей:] А что такое для тебя «игровой процесс»? Это игровая механика? Ощущения игрока во время прохождения уровня?

[Макс:] Да, для нас это динамика. В Torchlight игровой процесс избавлен от морального выбора и всякой подобной философии. Наша формула — это «стукни монстра по башке, получи прикольную шмотку». Вот и вся философия. Игра, как однорукий бандит, должна тебя все время притягивать, стимулировать, чтобы хотелось «еще пять минут погамать».

[Сергей:] Одно время в Electronic Arts разработчиков просили описать свою игру, ответив на вопрос: «Что нового я могу здесь сделать?» Так там боролись за внедрение инноваций. Если бы ты

Если бы мне нужно было одним предложением описать Torchlight 2, то это было бы такое предложение: «Ты можешь ураганом насилия пронестись по офигительной карте и насобирать крутейшего шмотья»

описывал Torchlight 2, то как бы ответил?

[Макс:] Я бы написал: «Ты можешь ураганом насилия пронестись по офигительной карте и насобирать крутейшего шмотья». Не уверен, что это попадает под определение «нового», но уж что есть — то есть.

[Сергей:] Продано! (смеется) А что вам в ответ на такую концепцию издатели говорили?

[Макс:] Ничего не говорили. У нас, слава богу, в процессе разработки второго Torchlight никакого издателя не было, никто нам своих умных советов не давал. Мы ни у кого даже мнения не спрашивали.

[Сергей:] Радикальный подход. С другой стороны, с продажами под миллион копий вы можете себе это позволить.

[Макс:] Хотелось бы думать, что тут нет никакой самонадеянности. Мы просто видим большую брешь в жанре и заполняем ее своим проектом. У нас нет прямого конкурента как такового, нам не надо кого-

то там переплюнуть. Просто сегодня, если ты хочешь поиграть в подобную игру, тебе и поиграть-то особо не во что, кроме как в Torchlight. Или в третью часть Diablo. Как только Blizzard ее выпустит, я все брошу и сам сяду играть.

[Сергей:] Я знаю, что Torchlight 2 еще в работе, но ты можешь уже сейчас сказать, что игра удалась?

[Макс:] Да, без сомнений.

[Сергей:] Когда вы это осознали?

[Макс:] Буквально с первых недель — как только подключили новых персонажей и позволили играть в открытом мире за пределами подземелий. Игра сразу раскрылась, и мы поняли, что будет круто.

Мне очень важно, чтобы никакой пурги, чтобы сразу получать обратную связь от игры, удовольствие. Есть ролевые игры, такие как «Ведьмак». Там, чтобы оценить, хороша игра или нет, на нее нужно смотреть уже в стадии беты. И есть игры вроде нашей Torchlight, где ты можешь поиграть в самую первую версию — и сразу все понять.

[Сергей:] У вас остались какие-то серьезные риски со второй частью? Или при таком подходе ты уже начинаешь с интересной игры — и она только лучше и лучше становится?

[Макс:] Отвечая на этот вопрос, я бы тебе хотел рассказать про Valve. Это, пожалуй, единственная студия, где я себя чувствую полным идиотом. Мы когда к ним в гости приходим в Сиэтле, мы там как дети с проблемами развития на фабрике будущего.

Они, как и мы, не придумывают игру в отрыве от способностей команды, как это обычно происходит: «Мы сделаем суперсюжет! Алло, это отдел кадров? Найдите нам суперсценариста!» В Valve идут от уже работающих людей и говорят: «Это будет самая крутая игра, кото-



Как только Blizzard выпустит Diablo 3, я сам все брошу и сяду играть

рую только могут сделать вместе эти люди». Это путь от ресурсов к проекту, от способностей к идее. Когда после такого подхода какой-то издательский хрен в костюме приходит и говорит тебе, что ему надо сделать, это выглядит дико и глупо.

[Сергей:] Меня в этом плане расстроил пример Propaganda Games из Ванкувера, помнишь? Ребята хотели делать серьезные игры, action/adventure. Им в качестве теста подсунули «Турока», а потом «Трон» и ролевою игру по «Пиратам», которую «Дисней» закрыл, так и не выпустив. То есть никто не спрашивал у студии, что в ней умеют делать лучше всего, им просто спустили партзадание сверху — и баста. Это работает на детских проектах, да и то не на всех, но это всегда сбивает на серьезных играх с существенными рисками.

[Макс:] Ребят из Ванкувера жалко еще и потому, что они просто потратили несколько лет своей жизни впустую. Ну да ладно. Продолжая разговор про риски. У Valve, например, нет отдела тестеров, как у большинства студий, где 20-30 человек ловят баги и потом сбрасывают их программистам для исправлений. Это принципиальная позиция: каждый тестирует

свой собственный код и исправляет свои собственные баги. У нас похожая ситуация, не концептуально (мы все-таки не Valve), а просто в силу небольшого размера студии. Не бывает такого, чтобы Тревис что-то пропустил, потому что «не критично», — никто в команде не считает проблему чужой, мы все тут отцы и матери собственного проекта.

Как проваливаются игры, выходящие не по плану

[Сергей:] Макс, а насколько такая разработка предсказуема? Я помню, что продолжение Torchlight ожидалось в апреле, потом — в мае, в июне, теперь вот — ранней осенью. Я уверен, что игра хорошей выйдет, но я, наверное, в меньшинстве среди издательской братии...

[Макс:] Вообще-то разработать игру — это ведь не двор подмести, ты знаешь? На мой взгляд, любой «план» разработки работает только в том смысле, что сначала идет альфа, потом бета, а потом мастер. Любые сроки, привязанные к разработке, — абстракция, я в них не очень верю.

[Сергей:] Так-так. Я, кажется, начинаю понимать, почему издатели тебя опасаются.



[Макс:] Давным-давно, когда мы с Эриком продавали свою студию Blizzard, у нас была такая мантра: «Если игра опаздывает на несколько месяцев и при этом получается удачной, тебя ругают только несколько месяцев, пока ты опаздываешь; но если игра вышла вовремя, однако вышла дерьмовой, тебя будут ругать всю жизнь». Один из наших проектов опаздывал по классической схеме. Мы сдали мастер 27 декабря, в худшее в мире время для выпуска игры... два дня после Рождества, прикинь? А продажи начались второго января. Кажется бы, все — провал.

[Сергей:] А что за игра была?

[Макс:] Diablo.

[Сергей:] (нецензурно ругается)

[Макс:] Вот-вот. И что, ты думаешь, кто-нибудь сегодня говорит мне, что я тогда облажался и поломал все сроки? Что Diablo — это пример того, как проваливаются игры, выходящие не по плану?

[Сергей:] Я думаю, что тебе просто говорят, какая крутая у вас вышла игра.

[Макс:] Да, так и говорят (смеется). То есть прав тот,

кто выпускает хорошие игры, — и если у тебя получается суперпроект, на сроки можно не обращать особого внимания.

Это, кстати, относится не только к издателям, к индустрии, но и к игрокам, которые иногда любят покричать на тему того, что разработчики — козлы, не могут выдать игру «как обещали». Плохой проект не улучшить выпуском в срок. А хорошую игру раньше времени выпустить — это потерять тучу времени для доработок.

[Сергей:] Почему так происходит? Ведь есть примеры проектов, которые вообще никогда не вышли из-за таких вот переносов сроков?

[Макс:] Когда игра вообще не выходит, это проблема гораздо более глубокая, чем доработка и полировка, — это значит, что люди какие-то основные вещи кардинально поменять решили или что одно из направлений так просело, что весь проект под знаком вопроса.

В обычной же ситуации именно к концу работы над проектом команда видит все те возможности, которые она может реализовать в игре. Команда накопила опыт, она знает проект как свои пять пальцев, и даже благодаря одному лишнему месяцу ра-

Не знаю, кто вдруг решил, что можно выпускать хорошие игры по предсказуемому графику. Разработать игру — это вообще-то не двор подмести



В Valve не придумывают игру в отрыве от способностей команды, как это обычно происходит: «Мы сделаем суперсюжет! Алло, это отдел кадров? Найдите нам суперсценариста!» В Valve идут от уже работающих людей

боты ты можешь вместо ста тысяч копий продать миллион.

[Сергей:] Ты прав, я думаю. Уж тебе-то опыта разработки не занимать. Но со стороны не всегда легко понять такие решения. Например, того же самого второго «Ведьмака» CD Projekt переносила с февраля на май. Казалось бы, что могут дать три месяца игре, которую три года делают? Но ребята сказали, что это даст минимум 10-процентный прирост качества, и сейчас, когда я смотрю на рейтинги в 90-95%, я думаю, что они были очень даже правы. Ради рейтинга в 90% можно и нужно было эти три месяца выцеплять. Хотя издатели от таких слов просто бесятся обычно.

[Макс:] Эта издательская проблема — проблема маркетинга, продвижения. Как только ты написал маркетинговый план, ты привязал себя к конкретным датам. Ты потратил деньги на рекламу, которую уже нельзя отозвать, на

выставки, на которых ты запланировал какие-то мероприятия... и это начало конфликта между качеством игры и коммерческой реальностью. Я бы даже сказал, между здравым смыслом и оторванным от реальности менеджментом (смеется).

Чертовы переделки

[Сергей:] Я думал об этом после нашего прошлого разговора, и мне показалось, что лучший пример — медицинская клиника. Представь, что игра — это операция, а разработчик — доктор. Этот доктор обычно говорит: начнешь ходить дней через семь-восемь. А бывает, что и через 15, а то и 20... все зависит от пациента, от операции, а в нашем случае — от конкретной игры.

[Макс:] Точно! А при этом твоя жена тут же берет отпуск, заказывает тебе такси на восьмой день и на тот же день покупает билеты на Га-

вайи. И вот у тебя остаются сутки до выписки, ты видишь, что тебе бы еще два-три дня полежать, чтобы прийти в хорошую форму, доктор тоже говорит, что нельзя в таком состоянии выписываться... но такси уже заказано, билеты куплены, и жена заставляет тебя лететь в этот дурацкий отпуск полубольным человеком. После чего уже никто не счастлив — ни жена, ни ты, все ругаются... а виноватым считают при этом доктора, который сказал: «Семь-восемь дней».

[Сергей:] Ну то есть вы — клиника, которая выписывает только здоровых пациентов вне зависимости от того, сколько времени им требуется для полного выздоровления?

[Макс:] Да. Мы — частная клиника, делаем что захотим (улыбается). Разработка игр — вообще непростое дело. Я не знаю, кто вдруг решил, что можно выпускать хорошие игры по предсказуемому графику. Говорю тебе, самое лучшее

время кардинально улучшить проект — это конец разработки. При этом разработчики — в состоянии хронического недосыпа, а издатель устал от изменений планов и сходит с ума от каждой новой «финальной» даты релиза. Это как на войне. Никто ведь не считает, что можно войну по расписанию закончить?

[Сергей:] Ну, хорошо. Мне нечего возразить, я сам тебя поддерживаю обеими руками — на основании своего ограниченного опыта локализации. Когда мы «Готику» задерживали на шесть месяцев, нас каждая собака в городе облаяла... Но ведь наверняка есть проблемы и со студиями? Потому что, поверь мне, на каждую страшилку про издательский бизнес существуют две про команды разработчиков...

[Макс:] Что есть, то есть (смеется). Ты знаешь, у нас в индустрии много талантливых людей, неплохих дизайнеров, программистов. Но многим мешает привязанность к собственному эго. По-английски это называется tunnel vision, туннельное видение — когда человеку говоришь «ролевая игра», а он думает только о своем видении ролевой игры, хотя в этом жанре чего только не бывает.

Это не единственная проблема разработки, но чем старше я становлюсь, тем больше вижу проблем, связанных не с качеством исполнения — не когда «не смогли» или «сделали плохо», а с неправильными дизайн-решениями. Когда сделали вроде и красиво, и богато, но при этом тупо, скучно, неинтересно — и все провалилось.

Если игра опаздывает на несколько месяцев и при этом получается удачной, тебя ругают только те несколько месяцев, пока ты опаздываешь; но если игра вышла вовремя, однако вышла дерьмовой — тебя будут ругать всю жизнь

[Сергей:] То есть модели сделать не проблема, анимацию прикрутить не проблема, текст написать и записать актеров тоже не проблема, а вот что в результате получится — большой вопрос?

[Макс:] Да. Для нас ключевой момент в построении процесса производства в Runic Games — это способность признавать собственные ошибки. Скажем, мы подключили новую зверушку в Torchlight 2, поиграли — и как-то нам не очень. Мы говорим: «Хорошо! Удаляем, идея не пошла, давайте следующую». И это правильно — я бы застрелился работать в команде, где вместо того, чтобы все переделать, ребята бы начали как-то дорабатывать эту самую зверушку — лишь бы не отказываться от принятого решения.

А в крупных компаниях такое сплошь и рядом, да и в мелких тоже, если там есть один-два «диктатора». У нас все лучшие решения — это варианты номер четыре, пять, семь. Мы не испытываем иллюзий по поводу того, что с первого раза способны сделать шедевр. Ты знаешь, что Diablo мы делали так долго, что потратили весь выделенный бюджет, и нам пришлось подписаться на футбол для The 3DO Company, чтобы на эти новые деньги все-таки Diablo доделать? Это все чертовы переделки... но результат того стоил, мне кажется.

[Сергей:] Макс, а как команда — спокойно на такое реагирует?

[Макс:] Команда привыкла к такому способу разработки. При этом, конечно, каждому все подряд решения не могут нравиться. И это нормально. Не бывает такого, чтобы 30 человек как один думали. Для этого у нас есть свои компетенции, свои специализации. Надо только понимать, что если ты специалист в одной области, то ее и комментируешь, а в чужую



Runic Games — как частная клиника, которой никто не указ и которая выписывает только здоровых пациентов вне зависимости от того, сколько времени им требуется для полного выздоровления

не лезешь — и тогда все нормально работает.

Много играем и снова играем

[Сергей:] Мы в издательстве пришли к тому, что есть три кита. Это производство — то есть локализация. Это продвижение — маркетинг и пропаганда. И это развитие бизнеса — лицензирование, контрактная работа, прогнозы и прочее. Как только начинает доминировать одно направление — все, кранты. Либо мы пытаемся продвинуть и продать какую-то дрянь, которую наши разработчики в ночь на Рождество придумали, либо мы пытаемся заставить локализаторов и продвиженцев сделать конфетку из какой-то ерунды, которую мы сдуру купили для издания.

[Макс:] Звучит знакомо. У нас в основе процесса тоже

взаимодействие трех человек — меня, Эрика и Тревиса. Так было и во времена нашей работы в Blizzard. Когда нас трое, нам легче сказать: «Это тупо» или «Это не смешно» и выкинуть какую-то наработку. Мы друг друга знаем много-много лет, и мы не защищаем свои позиции, они и так — наши. Мы пытаемся найти наилучшее игровое решение, вот и все. Это наша общая студия, наш общий проект, мне плевать, кто придумал ту или иную идею, — мне важно, что в игре есть эта хорошая идея и она понравится игрокам.

[Сергей:] А что у вас со сценариями — скажи, ты большой фанат сюжетных линий?

[Макс:] О да! В нашей индустрии я больше всего ненавижу как раз диалоги в классических ролевых играх. Это, пожалуй, худшая литературщина в мире. «Здравствуй, великий воин! Злые чародеи околдовали принцессу... бла-бла-бла».

[Сергей:] Что появилось первым в Torchlight — сюжет или игровой процесс?

[Макс:] Процесс! Прототип! Я тебе больше скажу, мы во время работы над Diablo закончили всю игру еще до того, как наняли писателя, который нам сценарий потом придумал.

Мы вообще не считаем себя дизайнерами, мы скорее настройщики (для читающих по-английски: «We're not designers, we're adjusters»). Мы играем сейчас во второй Torchlight, много играем, по результатам что-то меняем — и снова играем. Это не совсем похоже на классический дизайн, когда ты идешь с бутылкой виски на чердак и что-то там рисуешь на манжетах рубашки...

Но я же говорю: я никому наш способ разработки не навязываю. Есть много способов сделать хорошую игру. И помимо Runic есть много хороших, талантливых студий. Просто конкретно мы вот так вот работаем...

[О том, что Макс думает о журналистах, зачем под рукой всегда иметь рабочую версию и почему Blizzard ни за что не удастся Diablo 3, читайте в августовской «Игромании».]

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

Всё об этом

или теория провокационной рекламы

Автор: Александр Семёнов

В книге фантаста Джима Батчера «Досье Дрездена. Реклама — двигатель торговли» есть сцена, в которой герои молча таращатся на объявление в «Желтых страницах». Наконец, один говорит: «Сухо, Гарри. Слишком сухо». — «Да? — уточняет другой. — Ты считаешь, я должен был сделать его четырехцветным?.. Думаешь, надо больше драматизма?» Первый продолжает доказывать, что написанное — казенно и скучно, и вскоре взрывается: «Надо больше ВСЕГО! Драмы больше и больше сисек!» С игровой рекламой то же самое. Особенно печатной, которую вы привыкли пролистывать как информационный шум. А ведь отчаявшийся издатель, загибающийся без вашего драгоценного внимания, уже готов пойти на самую крайнюю меру — на провокацию. Гарантированно работающие механизмы известны, и каким вас смают на этот раз — зависит только от испорченности рекламоделателя...

Реклама нужна каждой индустрии, и игровая — не исключение. Причина элементарна: чрезвычайно широкий выбор. Каждый день в мире выходит от одного до десяти игровых проектов. Даже летом, традиционно считающимся мертвым сезоном, бывает по пять-семь релизов в день. Каждый — с определенным рекламным бюджетом. Как тут не затеряться в потоке? Конечно, читерить!

Почти любой геймер ведется на определенный набор рекламных практик. И рекламоделателям, как правило, они хорошо известны.

Во-первых, человек всегда обратит внимание на большую рекламную кампанию. Она чем-то напоминает флуд, поскольку сводится к размещению однотипной информации на максимально доступном количестве рекламных площадок. В ход идут телевизионные ролики, заставки в кинотеатрах, интернет-баннеры, печатная реклама, заказные статьи, плакаты посреди города, наклейки в метро... Так в мае рекламировали «Ведьмака 2»: в Москве шагнуть было ступить, не наткнувшись на мужика с желтыми глазами и двумя мечами за спиной.

Во-вторых, редко кто может устоять против креативной рекламы. Точного определения, что это такое, нет, но креативом, как правило, считают творческую рекламу, с изюминкой. Ее задача — либо с необычной стороны представить продукт, либо

просто заинтересовать потребителя красивым визуальным рядом, необычным сюжетом, селебрити. Именно поэтому креативную рекламу нередко считают одним из направлений в искусстве. Кстати, стоит она не меньших денег, чем целая рекламная кампания: специалистов в этой области так же мало, как и талантливых художников или операторов, а специалисты, как известно, всегда требуют вложений.

В-третьих, провокационная реклама. Слово «провокация» пришло из латинского языка, в котором обозначало вызов (подробнее — на врезке «Эволюция провокации»). В наше время это прежде всего вызов устоям, традициям, вере и чувству прекрасного.

Есть и четвертый подход — вирусная реклама. Она тесно связана как с креативной, так и провокационной, и о ней мы уже рассказывали в апрельском номере в спецматериале «Заразительная мода».

И провокационная, и вирусная реклама очень близки рекламе творческой. Во всех этих «жанрах» требуется мыслить нестандартно, необходим неожиданный подход к рекламируемому бренду. Другое дело, что цели у этих реклам совершенно разные. Креатив делают, чтобы заметили, вирус — чтобы бренд влился в единое информационное пространство, а провокацию — чтобы взволновать, вырвать потребителя из состояния комфорта.



Кроме того, у каждого типа рекламы своя стратегия взаимодействия с потенциальным покупателем. Забавно, но сами пользователи, как правило, не согласны с тем, что реклама на них влияет. Однако при огромном выборе они скорее купят ту игру, чью рекламу видели, чей логотип узнали (конечно, при общих равных).

Реклама служит своеобразным маячком на подсознательном уровне, но срабатывает, опять же, только в том случае, если на нее обращают хоть какое-то внимание.

Провокация позволяет это внимание заполучить.

Более того, зачастую провокация даже не требует денег. К примеру, Алексей Савченко и Александр Щербаков в статье «Все, что вы хотели сказать о пиаре, но мы сказали за вас» уверяют, что на анонс трэш-игры «Сталин против марсиан», вызвавший сильный общественный резонанс (обсуждения в ЖЖ, упоминания на радио «Эхо Москвы»), не было потрачено «ни копейки».

Какой-либо общепринятой классификации провокационной рекламы нет. Главное, что-



го президента Авраама Линкольна.

Самое интересное: болевая реклама рассчитана не на рядовых игроков, ведь они в большинстве своем толерантны и не слишком религиозны. Зато для фанатиков такая реклама — что для быка красная тряпка. Именно фанатики создают для нужной игры эффект сарафанного радио, рассылая повсюду свои петиции с требованием запретить рекламу. И поднимают тем самым продажи, оказываясь инструментом в руках креативщиков.

Есть, правда, в болевой рекламе тема, которая затрагивает чувства каждого, — тема смерти. Ее не очень любят обыгрывать, поскольку такие постеры получают не столько провокационными, сколько философскими, заставляющими думать, а для рекламы это далеко не лучший вариант.

Однако примеры есть. На постере **Quake 2**, например, изображены ступни трупа, накрытого простыней. На большом пальце висит бирка с надписью «You're invited to play»

бы она соответствовала принципу «шок — это по-нашему».

В свое время два смелых рекламиста из **Snowball**, Александр Суслов и Павел Нечаев, пришли к выводу, что «существует пять механизмов воздействия на человека с помощью рекламы, которые можно назвать провокационными». Мы оценили, как часто и насколько успешно они используются в игровой рекламе, дополнили список еще двумя и собрали для вас лучшие примеры провокационной журнальной рекламы.

Механизм первый: болевые точки

Болевые точки — это, как правило, сюжеты, которые вызывают сильную эмоциональную реакцию. Они чаще всего связаны с религией, расовыми вопросами или историей.

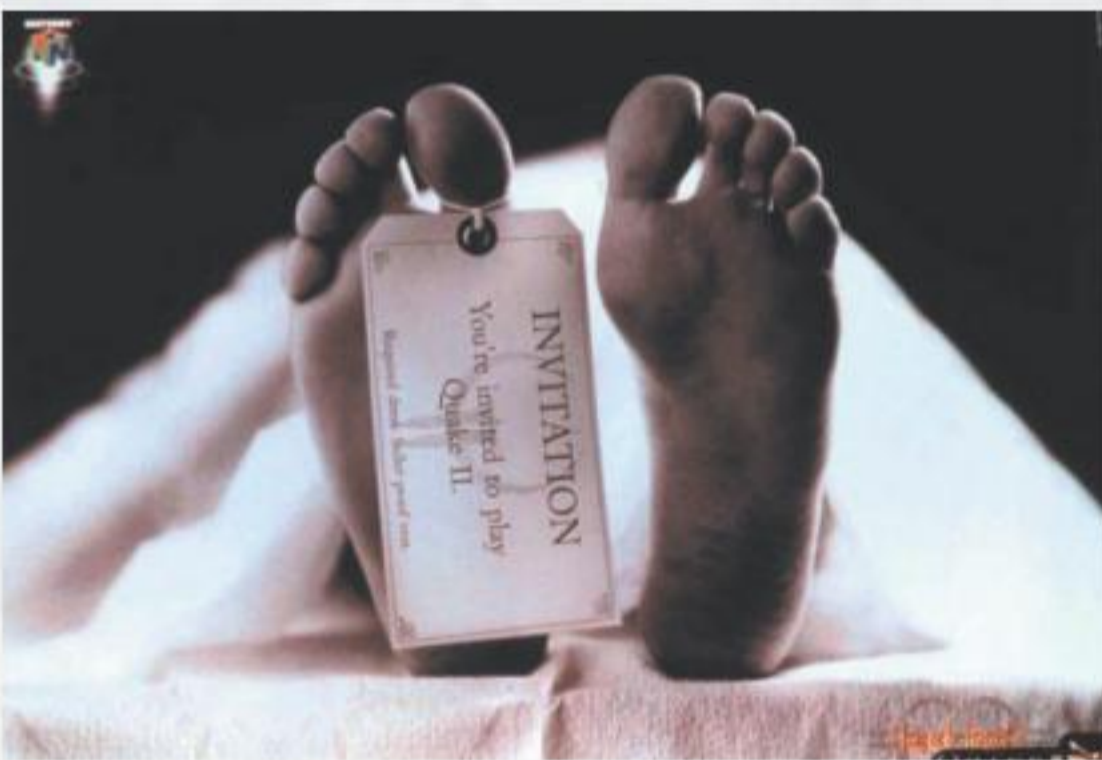
Такую рекламу очень любит заказывать компания **Sony**. В качестве примера идеально подходит постер с молящимся

на икону боксером. На иконе изображен геймер с выпученными глазами и геймпадом в руках. Посыл предельно ясный: игрок — бог для игровых персонажей. Отдает богохульством.

Подобным образом как-то отличилась и **Infogrames**. В преддверии **Civilization 3** она выпустила несколько постеров с громким слоганом «Rewrite history» («Перепиши историю»). На одном из них философ и политический деятель Махатма Ганди огромными мускулистыми руками душил американско-



NOW AVAILABLE IN WHITE.



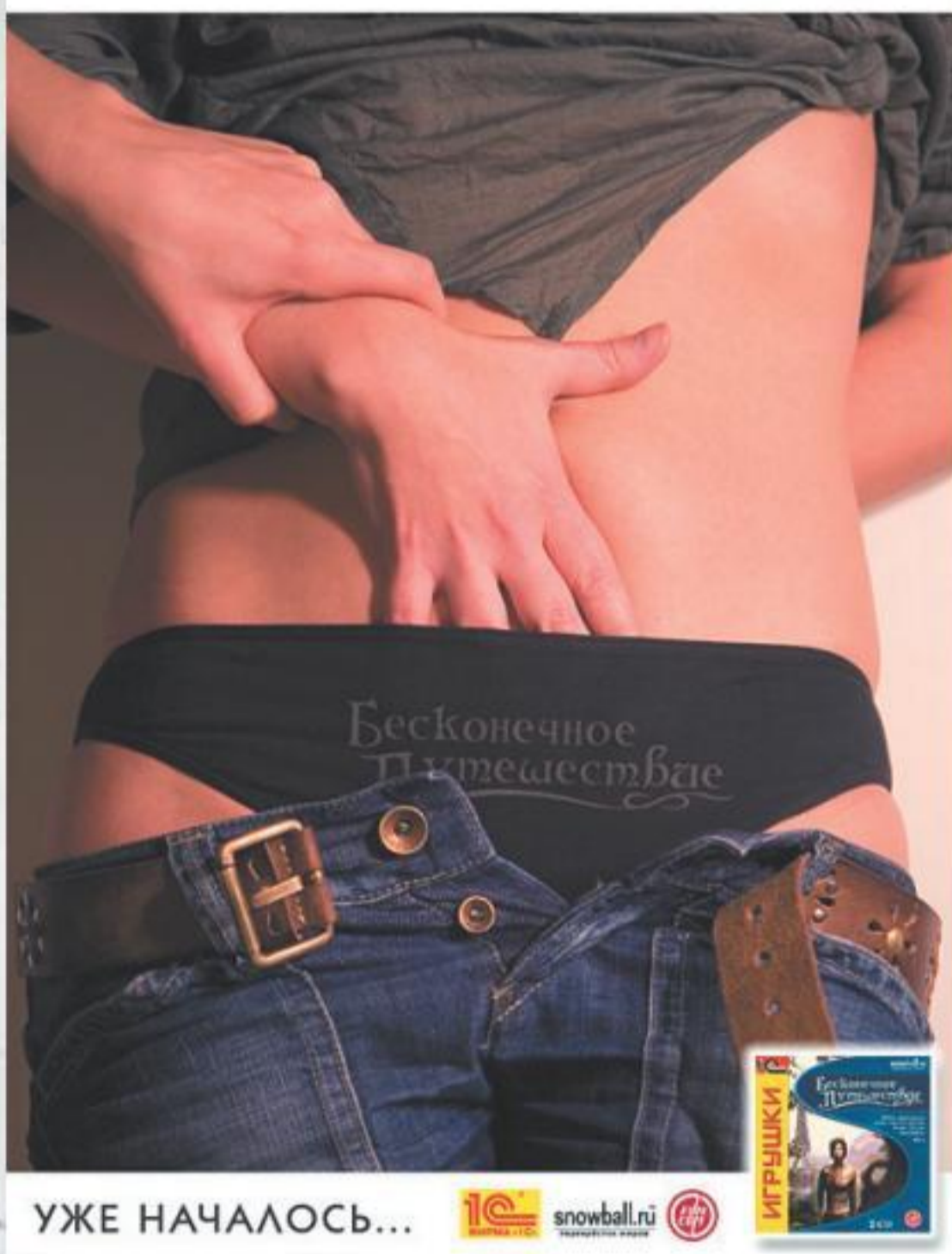
Quake 2» («Вы приглашены сыграть в Quake 2»). Через несколько лет, рекламируя официальный журнал PlayStation 2, Sony скопировала идею, но уже с другим слоганом: «Live extra lifes» (тут подразумевается, что у читателей журнала PS2 больше жизней — или шансов выжить, — поскольку они знают коды и игровые секреты).

На этом, кстати, Sony не остановилась. Тему смерти она также использовала в рекламе белой PSP и обновлен-

ной PlayStation 2. В первом случае обыгрывалось популярное выражение «белая смерть». Слева от белой PSP стояла смерть — скелет в белом балахоне с белой косой, а рядом было написано «Now available in white» («А теперь и в белом»). Что касается рекламы PS2, то на ней были изображены три смерти в обычных черных балахонах. Попивая кофе, они ждали, пока игрок истратит свои три жизни. С одной стороны, забавно, с другой — становится не по себе.



БЕСКОНЕЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ



УЖЕ НАЧАЛОСЬ...



snowball.ru



Механизм второй: сфера интимного

Это все про секс, в том числе намеки на онанизм, оральные секс, секс без обязательств, случайные связи и так далее.

В рекламе одежды, парфюмерии и газированных и спиртных напитков интим уже давно не новость. По сути, там он уже перестал быть провокацией. Игровая реклама в этом смысле намного консервативнее. Впрочем, как и сами игры. Вспомните скандал, связанный с лесбийской сценой в Mass Effect. Правозащитники

сырых и убогих метали молнии, ужасаясь беспринципности игровых разработчиков, — хотя, казалось бы, в каждом втором фильме, выходящем на широкий экран, есть более откровенные сцены.

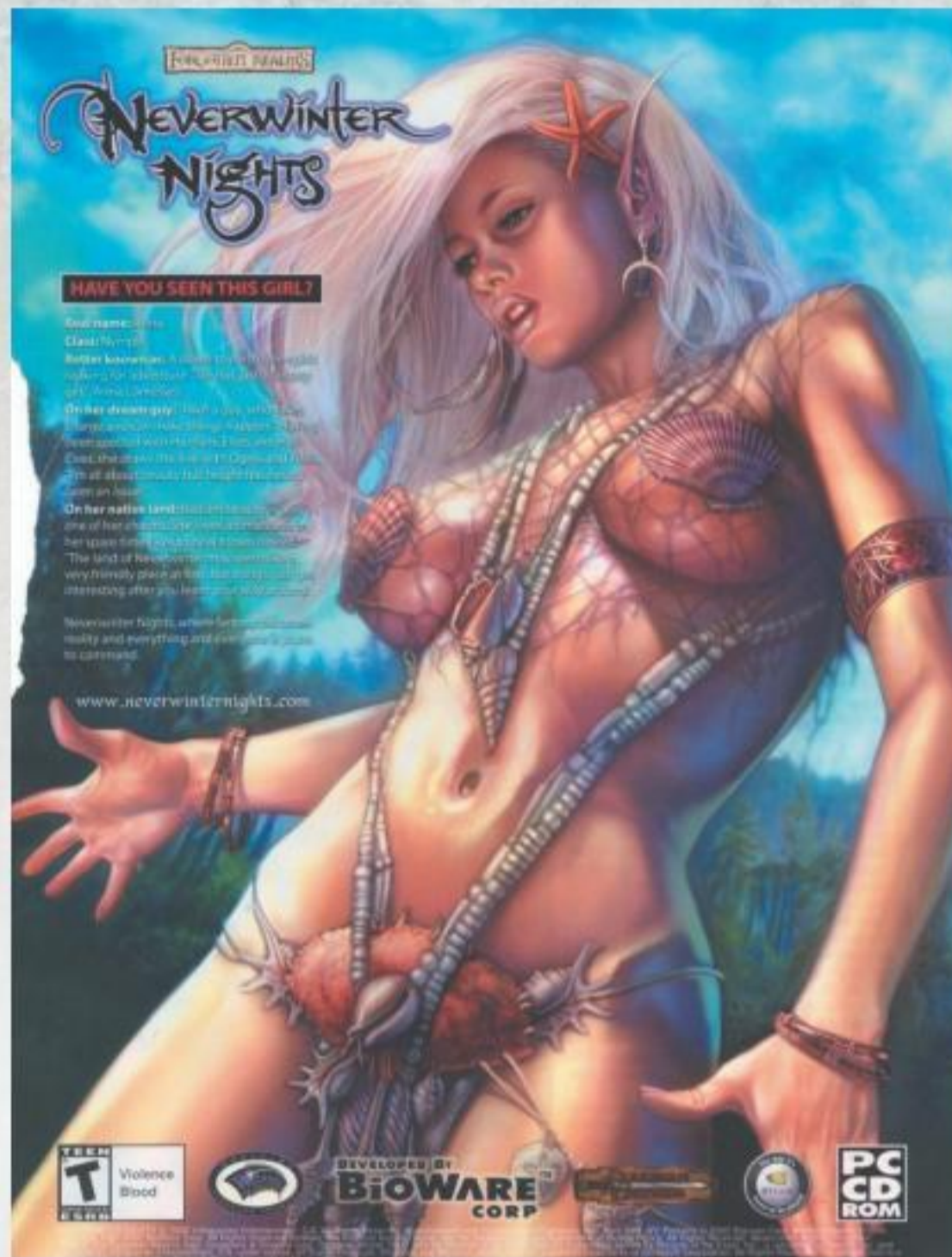
Корень зла кроется в массовом сознании, которое продолжает считать игры детской забавой (учитывая, что средний возраст американского геймера — 34 года, это кажется довольно странным). Когда произойдет слом в восприятии, появится и спокойная реакция на взрослые игры, а там и избыток соответствующей рекламы не за горами. Но сегодняшняя ситуация провокаторам только на руку. Интим-реклама неизменно шокирует, и они этим пользуются.

Появившийся на американском рынке в мае 1998 года контроллер **Dual Shock** рекламировался в печатной прессе на фоне гигантских фаллоимитаторов («Новинка! Теперь — с вибрацией!»). Хороша была и реклама PlayStation 2 с «Камасутрой» — книжный разворот с обнаженными женщинами. Одна из них решала кроссворды, другая читала книгу, третья вязала — в общем, занимали себя как могли. Посыл такой: мужчине не до секса, он занят с консолью.

Еще более скандальной вышла реклама PlayStation 3: в полумраке сидит обнаженный мужчина, и вместо пениса у него — большой палец. Причем сразу было и не понять, что это палец, приходилось приглядываться. Смысл примерно тот же, что и у разворота с псевдо-«Камасутрой»: игрокам PS3 не нужен пенис, поскольку у них есть консоль.

Замечательный интимный постер сделала как-то и студия Snowball, рекламируя игру «Бесконечное приключение». Перед вами — девушка с растегнутыми джинсами, которая тянется в трусики рукой. Ее руку перехватывает мужская рука, а плакат подсказывает: «Бесконечное приключение уже началось...»

Какой бы избитой ни казалась интимная тема, она всегда привлекает. Секс, противоположный пол, различные девиации — человек остается человеком, это ему будет интересно всегда.



Механизм третий: голые бабы

С одной стороны, этот механизм можно было бы рассматривать в комплексе со вторым. С другой — тут вторжения в сферу интимного не происходит, это банальная игра на любви мужчин к женскому телу. Поставил на разворот рекламу с девушкой в стрингах — мужская аудитория сразу запомнила и номер страницы, и название игры.

Показательных примеров, казалось бы, море. Но сейчас этот механизм привлечения используется все реже. Возможно, из-за того, что женщин среди покупателей видеоигр все больше (по некоторым данным, их доля в США в 2010 году достигла 40% от всей игровой аудитории). А зазывать женщин красивым женским телом рекламодатели пока не торопятся.

Иллюстраций и обоев с красивыми девушками, конечно, меньше не становится, но в игровых журналах красивые постеры с ними найти все сложнее. Из классических





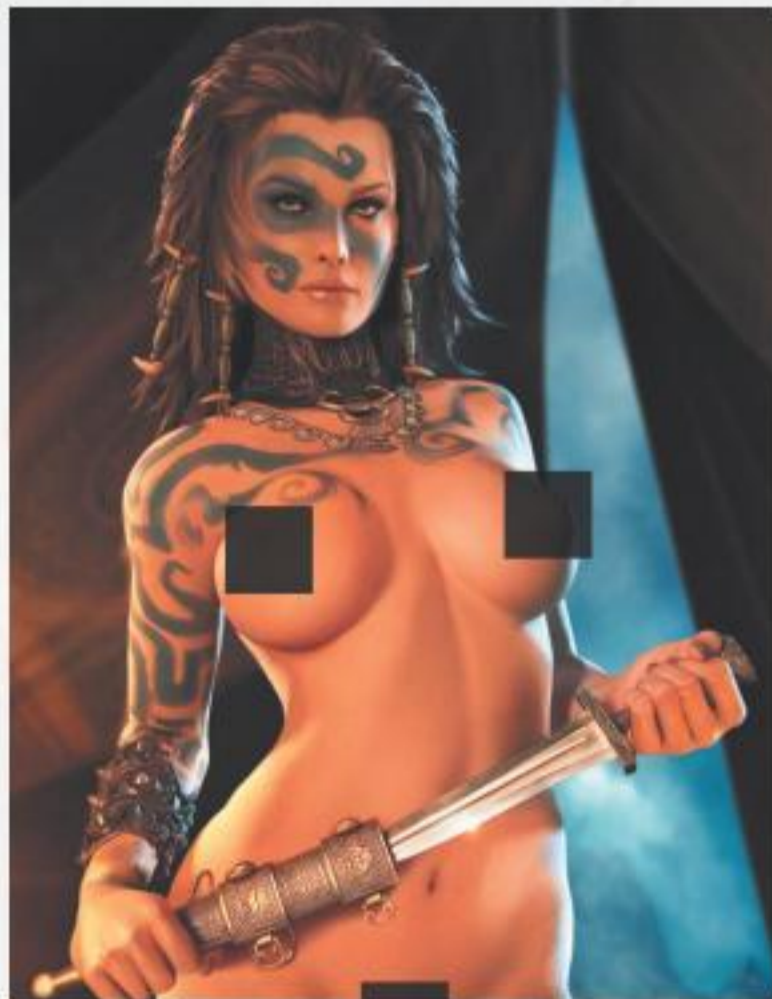
Эволюция провокации

С латинского слово «provocatio» переводится как «вызов». Сегодня это вызов обществу, его нравам, культуре. В Древнем Риме, откуда пошло это определение, все обстояло иначе. Тогда, согласно «Энциклопедическому словарю Брокгауза и Ефрона», любой гражданин мог обратиться к народу, если ему грозила смертная казнь или телесные наказания. Народ определял, правильное ли решение вынес судья, и мог отменить приговор. Это и было провокацией — вызовом системе в пользу гражданского общества.

К середине девятнадцатого века значение слова сильно изменилось. Провокацией считали «понуждение истца к предъявлению иска». Если, к примеру, Саша Пупкин знал, что Петя Водочкин собирается его в чем-то обвинить, то мог смело идти в суд и требовать, чтобы Петя в срочном порядке его обвинил. Если у Водочкина не было доказательств обвинения, то в дальнейшем он не имел права начинать тяжбу против Пупкина. Делалось это на случай, если у Пупкина имелись «какие-либо возражения, которые с течением времени могли потерять силу», и он подозревал, что Водочкин как раз дожидается верного момента.

Именно эта практика, которая так и не дожила до прошлого столетия, дала слову «провокация» современное значение — требование обвинения или, по-простому, подстрекательство.

Кстати, «Большая советская энциклопедия» дает слову не менее живописную трактовку.

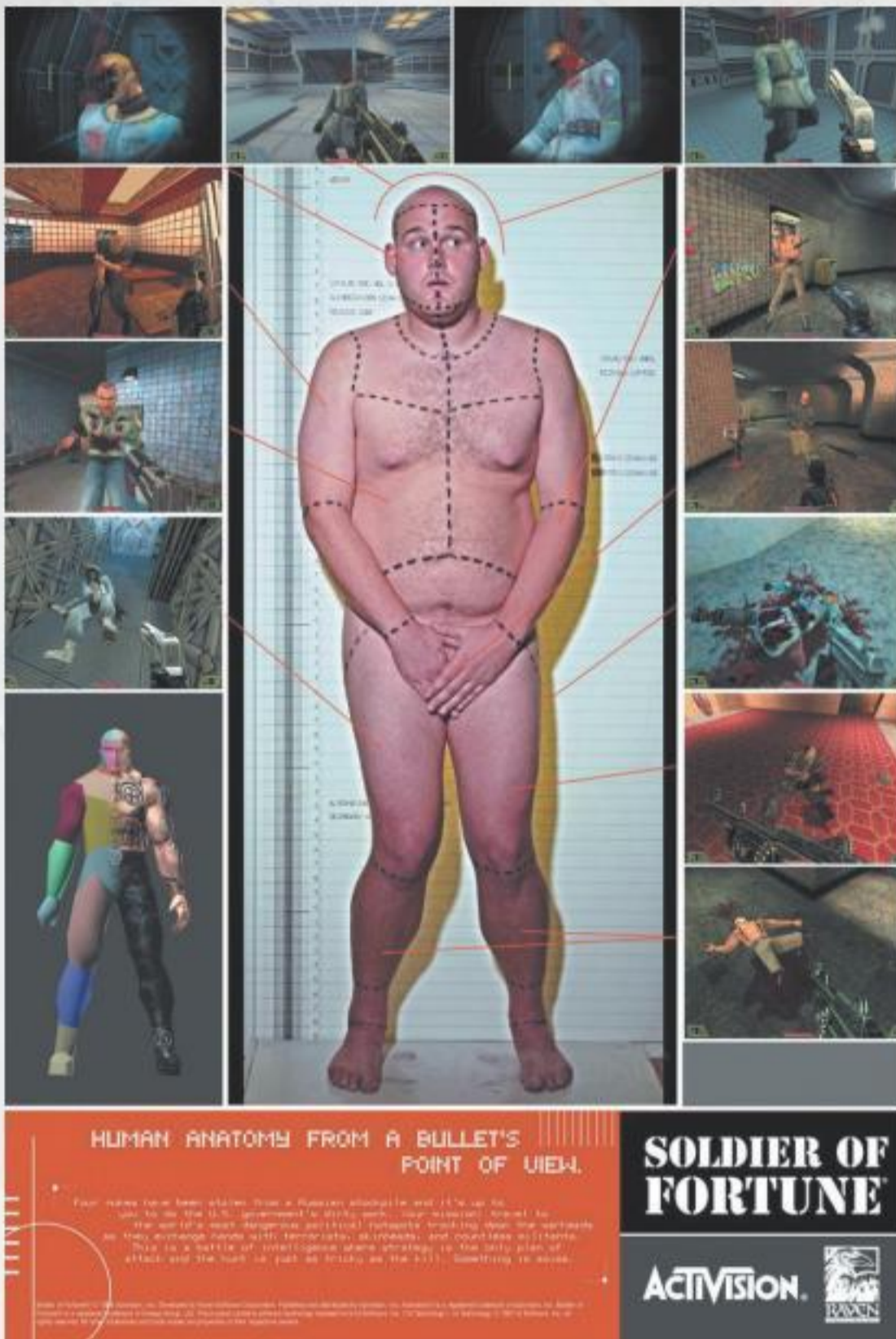
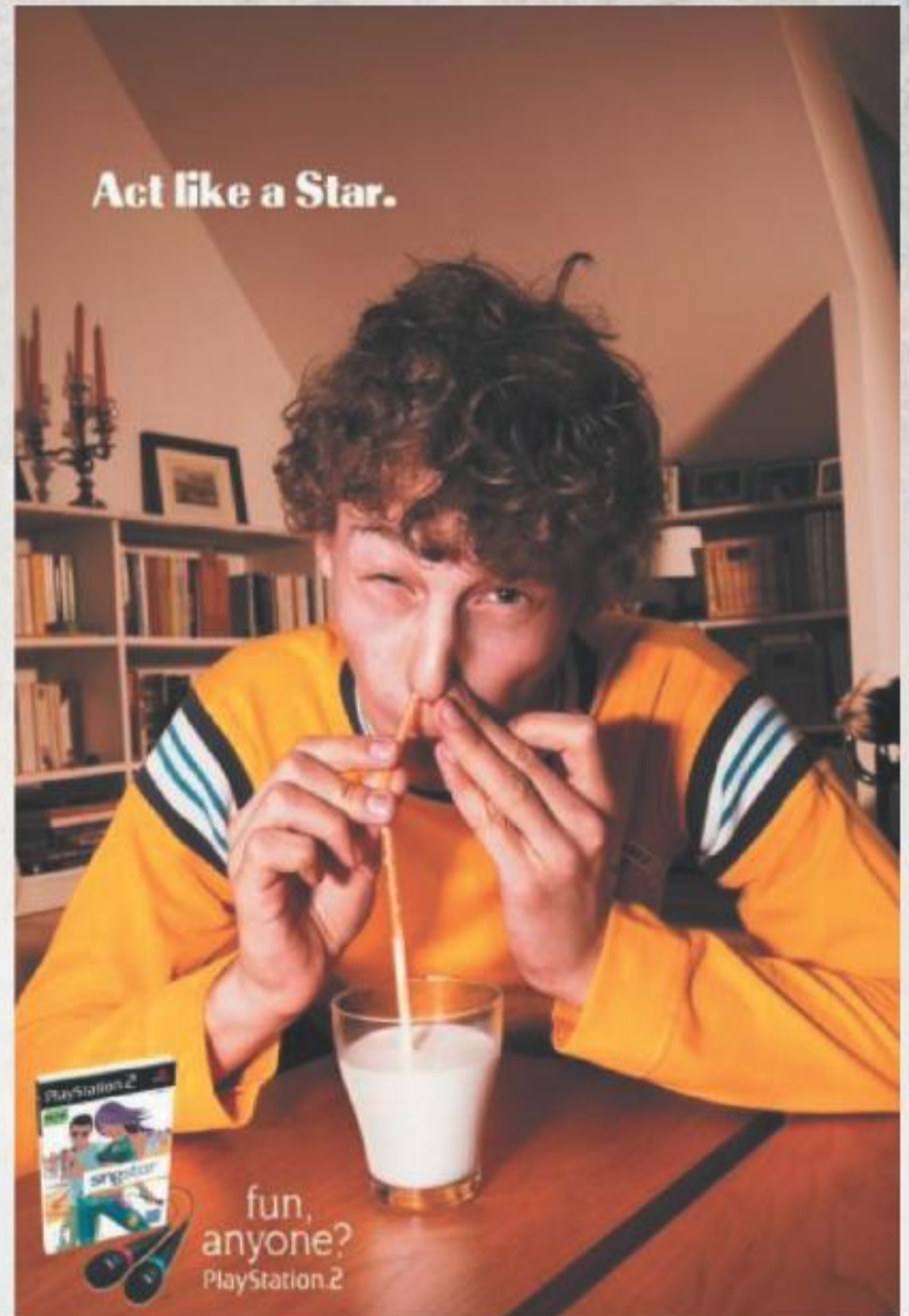


По мнению авторов БСЭ, «провокация — это побуждение отдельных лиц, групп, организаций к действиям, которые повлекут за собой тяжелые, иногда гибельные последствия». Как пример: покупка новой видеокарты — гибельный удар по бюджету, а покупка консоли в кредит — тяжелое бремя для студента.

примеров вспоминается реклама видеокарт **AMD** и **NVIDIA**. Несколько лет назад эти компании будто соревновались в конкурсе на самую сексуальную героиню: одна раскручивала рыжеволосую красавицу с голубыми глазами, а другая пыталась привлечь аудиторию сексуальной эльфийкой с веснушками.

Шикарную «голую» рекламную кампанию в 2004 году провернуло издательство **Majesco**: одновременно с выпуском на консолях **Blood-Rayne 2** компания раздела главную героиню для журнала **Playboy**. Во многом благодаря этому об игре говорили еще долго.

В общем, для мужской аудитории голые бабы — что-то вроде морковки для осла: сильный пол стабильно ведется на красивых обнаженных теток с обложек. Но если аудитория у проекта размыта, то этот прием может отпугнуть потенциального игрока. К тому же понятия о женской красоте довольно расплывчатые: одному нравятся высокие кареглазые брюнетки, а другому — блондинки с четвертым размером. Попасты в десятку сложно.



Механизм четвертый: попытка пошутить

«Самый простой, самый быстрый и самый мозгозатратный вариант — просто придумать хохму и разместить ее на белом листе бумаги», — утверждает Александр Суслов. Иной раз этого бывает достаточно. Хохмой может быть даже сим-

патичный персонаж вроде безумного кролика Мишеля Анселя или адской белочки Минздрава, которая «идет к вам». Но придумать что-либо подобное чрезвычайно сложно.

В марте 2005 года благотворительная организация **Obra Do Berco**, желая привлечь внимание к проблеме бездомных детей, выпустила такой плакат. На фоне трупов стоит опухший от голода мальчик лет семи-восьми, а рядом надпись: «Please,

help me buy the FIFA Soccer 2005 for Playstation» («Пожалуйста, помогите мне купить FIFA Soccer 2005 для PlayStation»). С одной стороны, шутка, с другой — удар по болевым точкам. В итоге — успешная социальная реклама.

Забавный постер игры **Singstar** для второй PlayStation обыгрывает известный сюжет о пристрастии звезд к наркотикам. Парень ноздрей тянет через трубочку молоко, при этом жмурясь и зажимая другую ноздрю пальцем. Получается очень похоже на то, как в кино нюхают кокаин. «Act like a star» — гласит плакат. «Будь как звезда».

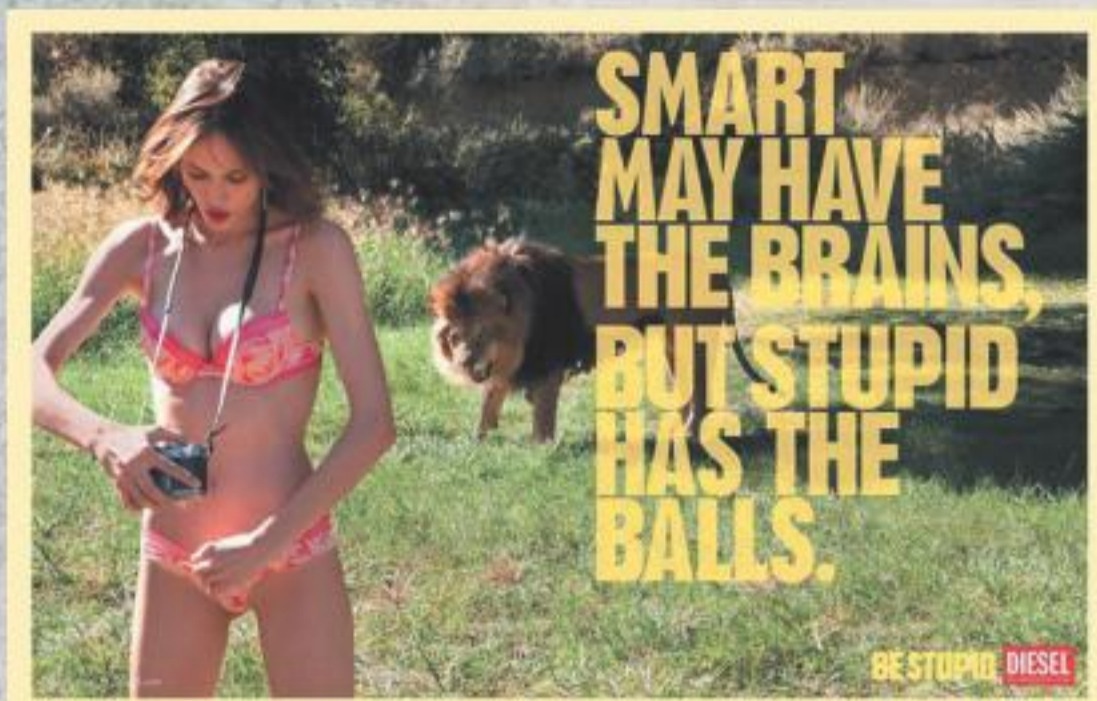
Из отечественных компаний можно опять же выделить **Snowball**. Рекламуя «Delta Force: Первая кровь», студия обыграла и наличие у игры двух дисков, и популярный тогда мем. На белом фоне лежат два диска, игрушечный танк и маленькая надпись: «Дайте две».

На самом деле выделять из общего потока провокационной рекламы ту, что шутит, — не самое благородное занятие, ведь,

чтобы оценить любую провокацию, необходим юмор, готовность улыбнуться. Большинство самых вызывающих постеров, разворотов, билбордов так и воспринимаются — с улыбкой. Да, юмор может быть черным и жестоким, но (за очень редким исключением) в провокационной рекламе он присутствует почти всегда.

Возможно, юмор — некая защита как для рекламистов, так и для нас. Если смотреть на жизнь серьезно, то можно скоро и свихнуться, а юмор делает многие вещи — к примеру, рекламу **Soldier of Fortune** — проще.

Вот стоит обнаженный мужчина. Пунктиром он разделен на части, и от них к разным скриншотам на плакате тянутся линии. На скриншотах изображены противники игрока, убитые или раненные в часть тела, совпадающую с той, от которой отходит линия. Внизу читаем: «Human anatomy from a bullet's point of view» («Человеческая анатомия с точки зрения пули»).



чаще обращаться со времен позднего средневековья. Тогда же кладбища стали переноситься за пределы городской черты, а лица и тела умерших — закрываться. Это объяснялось тем, что человек — после многочисленных эпидемий чумы — начал страшиться реальной смерти, а ее гипертрофированное изображение помогало преодолеть этот страх, почувствовать жизнь. Вот и сегодня, когда люди становятся все более толстокожими, они осознанно напоминают себе о смерти. Это как будто встряска: осознавая, что он не вечен, человек с особой радостью ощущает себя живым.

Смотря на «мясо», люди также утоляют жажду визуального экстрима. Всем нам нужна эмоциональная разрядка, только одни достигают ее, прыгая с парашютом, а другие — смотря жестокое кино или играя в хорроры.

Механизм пятый: наезд и оскорбление

Самый редкий механизм в рекламе. Нацелен на то, чтобы вызвать прямую агрессию со стороны потенциальной жертвы — аудитории. Хотя, если быть честным, тут тоже часто все сводится к юмору и иронии. Кому-то намеки покажутся оскорбительными, но таких найдется немного.

В игровой рекламе оскорбления почти не встречаются. Из неигровой сразу вспоминается прошлогодняя рекламная кампания Diesel — «Be stupid» («Будь тупым»), где девочки и мальчики тупят в фирменных джинсах Diesel. Реклама, где разного рода идиотические поступки снабжены фразами в духе «У умного

есть мозги, у глупого — яйца» или «У умного — планы, у глупого — байки», получила Гран-при международного фестиваля рекламы «Каннские львы».

Другой оскорбительной рекламой отметился несколько лет назад дезодорант Axe. Там один парень все свое время тратил на достижение фантастических результатов в том или ином несерьезном хобби — собирании кубика Рубика, игре в танчики и т.д. И каждый раз ему сообщали: «Get a girlfriend» («Заведи девчонку»).

Механизм шестой:

МЯСО

В рекламе видеоигр часто показывают внутренние органы, разлетевшиеся мозги, растекшуюся кровь — словом, «мясо». Примеров масса. Обрубленные

крылья в рекламе корейской MMORPG Aion; солдат, лежащий на поле боя с дымящимися обрубками ног и играющий в Game Boy Advance; девушка, снимающая с себя кожу, петух с отрубленной головой... Перечислять можно долго.

Все это привлекает внимание. Многих шокирует.

Но вот что важно. Подобная реклама не является исключительно провокационной. Игрока, еженедельно пускающего кровь зомби в Left 4 Dead или младенцам в Dead Space 2, натурализм, наоборот, привлекает. «Мясо» четко дает понять, для какой аудитории продукт.

Вот и получается, что «мясная» реклама вдвойне эффективна: она резонирует на одной части аудитории и привлекает другую. Остается лишь вопрос — можно ли считать любовь к «мясу» адекватным явлением.

По мнению некоторых психологов, к теме смерти люди стали

Механизм седьмой: эстетика безобразного

Изобразить что-либо отталкивающее — еще один способ привлечь внимание. Это путь обратного.

Как правило, все стараются выделиться чем-то красивым, соблазнительным, ярким (см. пункт про голых баб). И в поисках прекрасной исключительности реклама окончательно теряет индивидуальность, поскольку пытается угодить всем. На базе мифического усредненного вкуса создается постер, похожий на сотни, тысячи других, — и теряется среди себе подобных.



Нарисовав страшную, ужасную, отталкивающую рекламу, ее создатель достигает цели: его работу замечают, а значит, замечают и его продукт. Проблема в том, что отталкивающая реклама иной раз портит имидж рекламируемой вещи. Человек из-за неблагоприятной ассоциации откажется ее покупать. Он будет безошибочно выделять ее на витрине и сознательно обходить. По этой причине, как правило, подобную рекламу делают очень редко и очень осторожно.

На поприще безобразного, как и везде, ожидаемо выделилась Sony: на одном из постеров PlayStation 3 она изобразила женскую голову в прозрачном кубе. По красивому лицу ползают черви, слизни, пауки. Судя по изображению, особого дискомфорта женщина не испытывает — наоборот, она смеется.

Есть также замечательная реклама **Turok 2** для **Nintendo**. Среди носков и прочего белья на веревке сушатся обделанные трусы. Тут же надпись: «Even more horrifying» («И еще страшнее»). Рекламу **Silent Hill 3** для **Xbox**, **Microsoft** позаимствовала эту идею и разместила в игровых журналах фотографию джинсов с мокрым пятном на причинном месте.

Противники игр также не дремлют. В 2007 году рекламное агентство **John St** выпустило серию постеров, «посвященных ви-



деоиграм». На каждом — нелицеприятная фотография мужской руки, например, с атрофированными пальцами. Понимание, из чего же сделаны наши мальчишки, приходит сразу: игроки здесь представлены уродами, неполноценными людьми.



Главное достоинство провокации — о ней всегда есть что сказать. Она рождает конфликт мнений, без которого невозможна ни одна хорошая беседа. Если креативная, вирусная или дорогая флудовая реклама вызывает только охи, ахи и многочисленные лайки в социальных сетях, то провокационная каждый раз порождает маленький ядерный взрыв.

Одни начинают смеяться и тыкать пальцем, другие краснеют,



третьи агонизируют и с транспарантами идут на Майдан. И каждый человек своей неоднозначной реакцией, своим хохотом, гневом, похотью, омерзением, в общем, своим чувством дает рекламе новый импульс. Так она охватывает максимально возможную аудиторию — не максимально

возможную игровую, а вообще всю.

Использовать провокацию в качестве рекламы — то же самое, что подбрасывать тлеющую спичку в стог сена. Минут через пять огонь сожрет все. Тут главное — найти тему, о которой каждому есть что сказать. ■



Интервью: Александр Семёнов

СЕКС, ЛОЖЬ

И ВИДЕОИГРЫ

(особенно первое и второе) из первых рук

Два самых смелых игровых рекламиста России о том, как они научились не ссать, сравнивая *The Burning Crusade* с Новым Заветом и стебаясь над 9/11

Предыдущие пять разворотов мы показывали и рассказывали, какой крутой бывает провокационная игровая реклама и как издатели шокируют и оскорбляют игроков. Попутно выяснилось, что у российских компаний кишка тонка кого-то подначить — хватает духа только у одной студии, Snowball. Подпоив главных идеологов провокационной рекламы в России, Павла Нечаева и Александра Сулова, «Игромания» выяснила, каково им отдуваться за весь безыдейный отечественный геймдев



Можем сделать рекламу каминов, поставив туда архивную фотографию печей из Освенцима и слоганом «Качество, проверенное временем», а можем — просто голую женщину сфотографировать

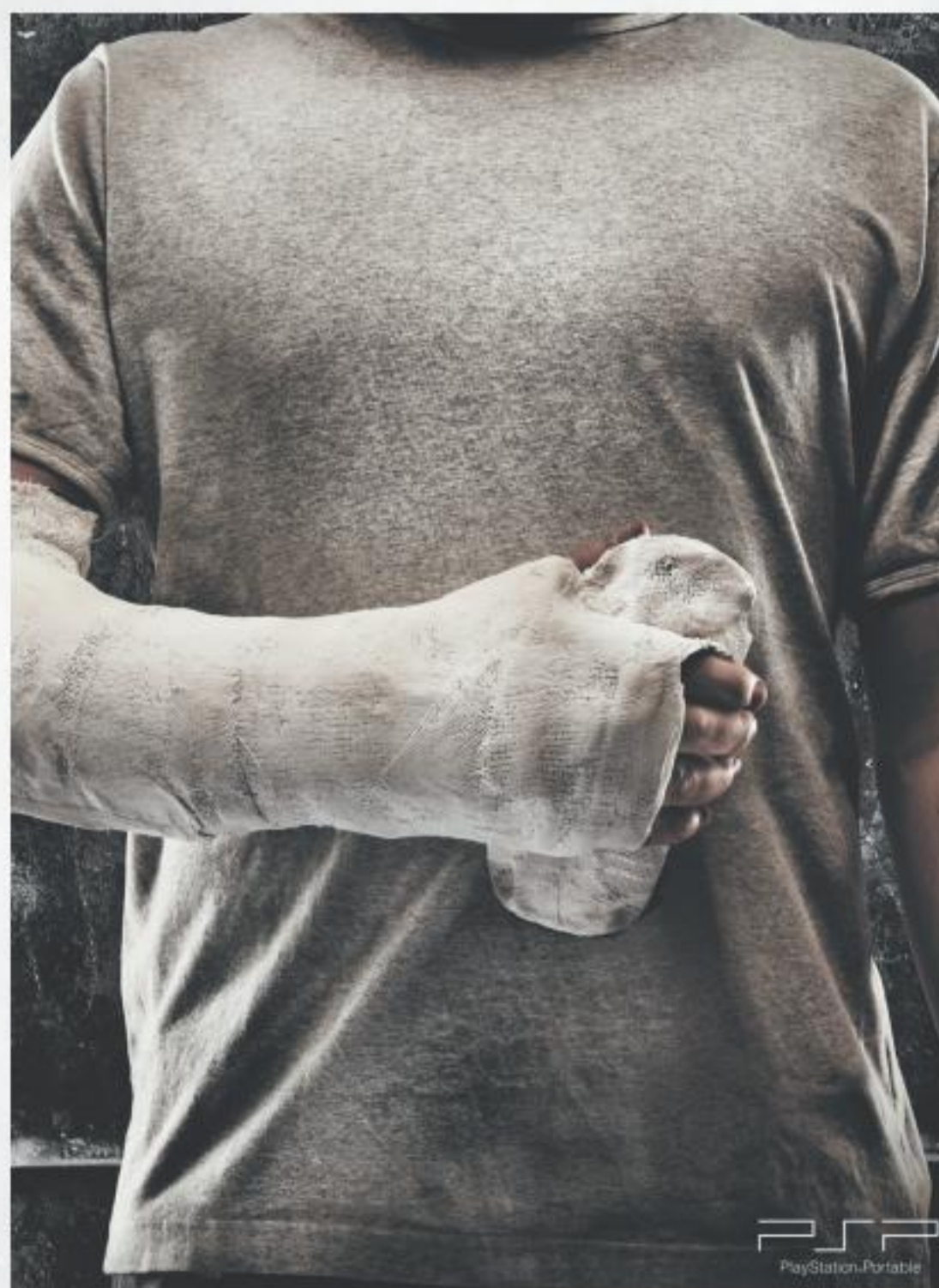
[Игромания:] Ну, ребят, колитесь, кто решает, что нужна провокационная реклама? Издатель, рекламное агентство, разработчик?

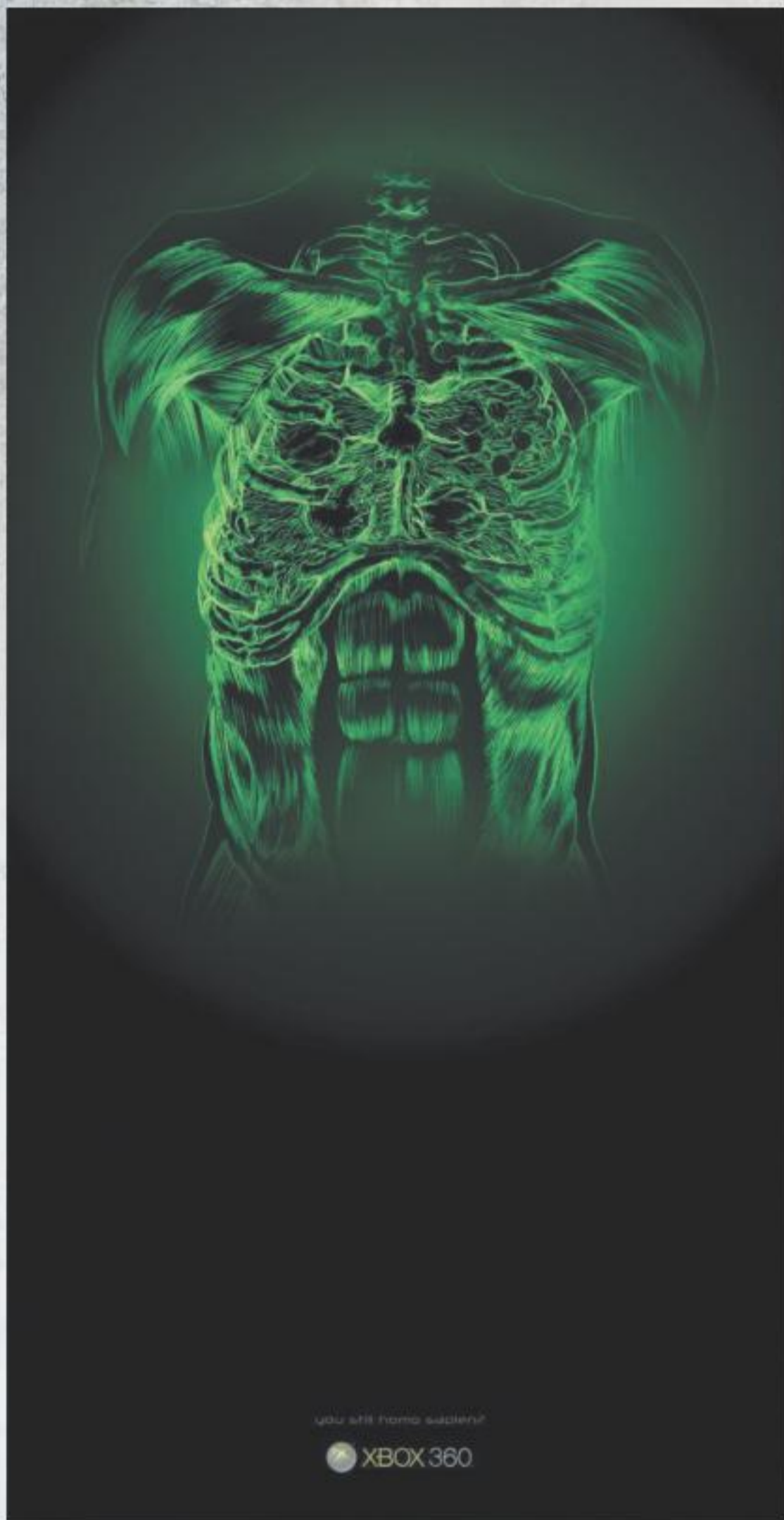
[Александр Суслов:] Хо-хо! Разработчик, конечно же, ничего такого по поводу рекламы не решает. Он вообще ничего не решает, потому что по умолчанию создание забито и в правах пораженное. Может быть, где-то высоко в горах — но не в нашем районе — вы и найдете таких разработчиков, которые принимают активное участие в продвижении собственных проектов. Например, если они называются **Blizzard**

или **Rockstar**... А так с разработчиком разговор короткий: мастер игры сдал, зарплату получил — и свободен.

Рекламных агентств, которые играми занимаются, я в наших степях что-то не видел. Вру, было одно — **GamePR** называлось, жило счастливо и недолго. Клиентов, говорят, найти не вышло. Так что остается издатель. У него весь маркетинг делается внутренней командой, которая принимает все решения — и по рекламе, и по названию игры, и по взяткам журналистам...

[Павел Нечаев:] Эй, ты чего палишь контору, отдел по проплачиванию рецензий три года назад сократили!





В 90% случаев маркетинг просто играет роль религии. Знаете, раньше были полковые священники, которые перед сражением выходили с речовками: «С нами Бог!» и «Все вы, братцы, будете в раю!». Так и здесь

[Александр Суслов:] Надо же, как все-таки меняется индустрия, все теперь по-другому... Ну, в общем, у нас, российских издателей, и так денег не хватает на «Дом Периньон» к завтраку, поэтому справляемся своими силами, без агентств. Хотя на загнивающем Западе для особо крупных проектов внешние рекламные агентства привлекаются — да там и бюджеты соответствующие. Я думаю, что бюджет одного ролика студии **Blur** (это ребята, которые делают CGI для **Mass Effect** и **Dragon Age**) равен бюджету разработки всех русских игр за год.

[Павел Нечаев:] Да, так примерно дела и обстоят. Нужна провокационная реклама или

нет, решает тот, кто придумывает рекламную кампанию. Это может быть маркетинговый отдел издателя или внешнее рекламное агентство.

Разработчик почти никогда не имеет права голоса в таких вопросах. Конечно, если Питеру Молиньё или Сиду Мейеру во время послеобеденной прогулки мимо начальной школы придет в голову, что было бы здорово сделать несколько рекламных макетов с обнаженными школьницами, это может в итоге отразиться на рекламной кампании. Но решение будет все-таки за издателем, он ведь платит и рискует своими деньгами.

Если задействовано рекламное агентство, издатель

может прийти и сказать: «Парни, вот наша игра, отрекламируйте ее так, чтобы каждый второй владелец PC купил, и разработайте нам сценарии для бюджета А, В и С». И если агентство решит, что для этой игры было бы здорово провести провокационную рекламную кампанию, оно такую предложит, а издатель уже подумает, принять эту концепцию или нет.

И агентство, конечно, может нанять двести корейцев и поставить их продавать вяленых собачек на Пенсильвания-авеню, чтобы отрекламировать **Homefront**, однако состоится акция или нет, зависит от издателя и американского законодательства.



Теплое и мягкое

[Игромания:] Где грань между креативной и провокационной рекламой?

[Павел Нечаев:] Нет ее, грани. Это как грань между теплым и мягким — провокационная реклама может быть и креативной, и творческой, а может и не быть. Так же как и не провокационная.

Для меня творческая реклама — это цепляющая реклама. Я ее вижу — и мозг делает заметку на уровне от «О, прикольно!» до «Опупеть, вот парни придумали!».

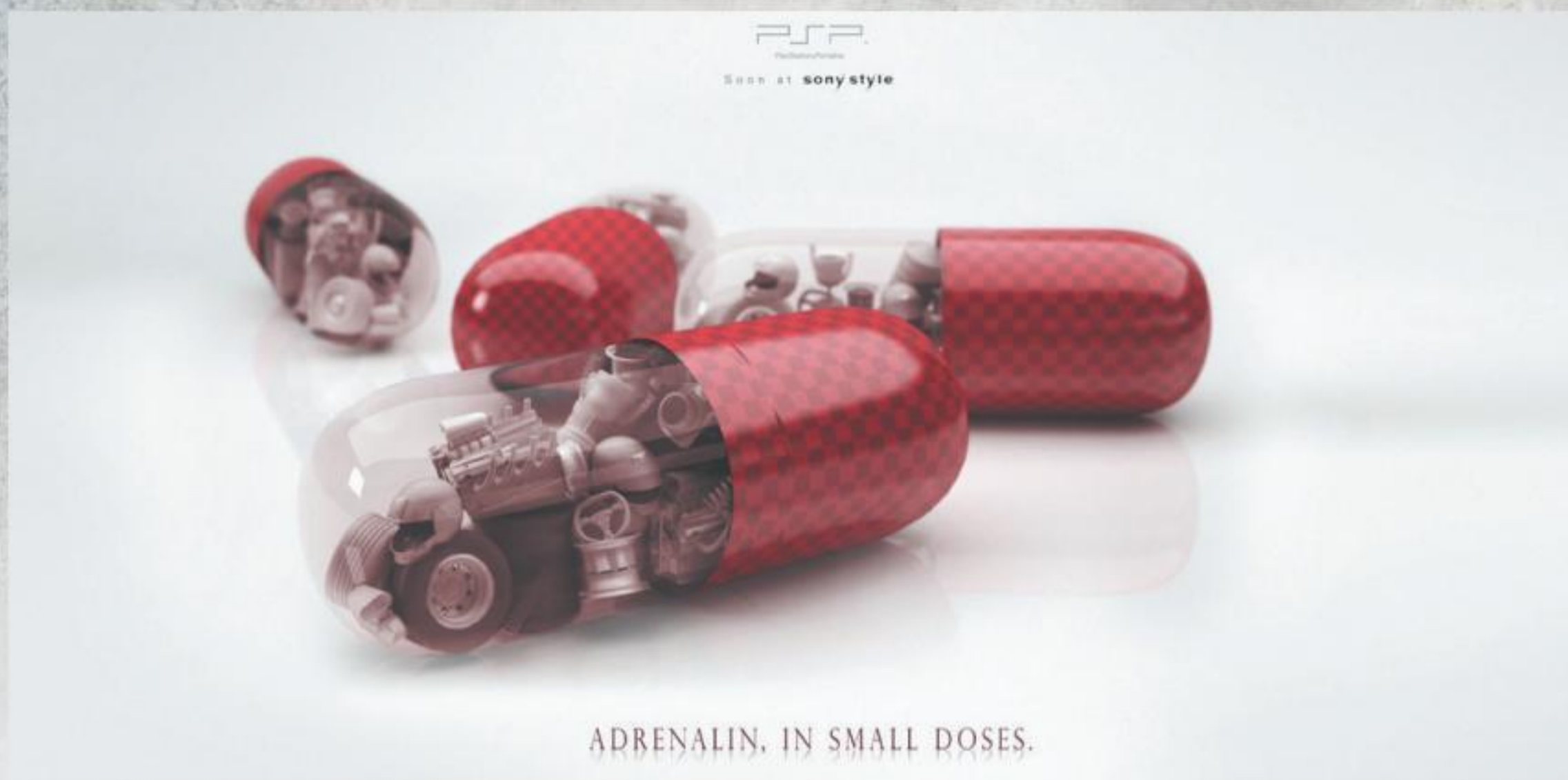
Провокационную рекламу я определяю для себя как рекламу, которая с высокой степенью вероятности вызовет недовольство достаточно большого количества людей за пределами группы, на которую она нацелена. Что в идеале приведет к шумихе, благодаря которой о рекламируемом продукте узнает большее количество людей, и он запомнится аудитории.

Например, рекламируем Google. Можно заказать билборд с перечислением технических показателей — сколько там языков поддерживается, сколько сервисов запущено,



сколько сайтов индексируется и прочая. А можно сделать забавный билборд про боевую овцу, который запоминается и передает мысль, что Google — один из самых эффективных интернет-поисковиков в мире. Обе рекламы не провокационные, но одна творческая, другая — нет.

А агентство может нанять двести корейцев и поставить их продавать вяленых собачек на Пенсильвания-авеню, чтобы отрекламировать Homefront



Создается сильный эмоциональный отклик — чай, не каждый день тебе голых мужиков подсовывают в приличный журнал



То же с провокационной рекламой. Можем сделать рекламу печей и каминов для обогрева загородных домов, поставив туда архивную фотографию печей из Освенцима и слоганом типа «Качество, проверенное временем», а можем — просто голую женщину, поглаживающую себя, положить перед горящим камином. Креатива во второй рекламе ноль, но она достаточно провокационна, ибо взрывает мозг бабушкам и моралистам (остальные либо сразу забудут, либо запрут в уединенном месте минут на пять и потом забудут).

Но — повторюсь! — чтобы придумать провокационную рекламу, нужна творческая жилка потолще, чем у тех, кто создает очередную безликую рекламу с фотографией товара и телефонном продавце, поэтому провокационные рекламы чаще всего творческие. Оттого может создаться обманчивое впечатление, что любая провокационная реклама — творческая.

[Александр Суслов:] Да, творческая. Лучше — «творческая». А то «креативный» — слово такое неприятное; что значит, непонятно, но всюду пытается пролезть. Хуже только «дискурс» и «стартап». В общем, да. Провокация — это всегда работа с болевыми точками клиента, это нарушение каких-то табу. Скажем, открываешь журнал «Игромания», а там мужик с голым членом на развороте...

[Игромания:] ...у нас такой как раз парой страниц раньше имеется.

[Александр Суслов:] Отлично! Так что скажет читатель? Ну, что-нибудь непечатное, наверное, скажет. Будет ли он потрясен, запомнит ли этот разворот? Разумеется. Это и есть провокация — сидишь, никого не трогаешь, а тут тебя вдруг из ведра ледяной водой окатывают. Или наоборот — кипятком. Создается сильный эмоциональный отклик — чай, не каждый день тебе голых мужиков подсовывают в приличный журнал. А это и есть главная цель, ведь основная задача рекламы сейчас — это выделить продукт из серой массы похожих на него.

Ах да, креативность. Она может быть, может не быть. Этот

пример с голым членом — он провокационный, но топорный и абсолютно некреативный. Можно, наоборот, сделать интересно, но без перверсий. Вот как наша реклама **Galactic Civilizations 2** с псевдоучебником астрономии за девятый класс. Короче, креативность — это универсальное понятие, оно просто выражает тонкость и умение рекламщика, но с провокацией его увязывать не надо.

Острота и резкость

[Игромания:] Насколько провокационная реклама эффективнее традиционной?

[Александр Суслов:] Ба, замерьте мне кто-нибудь эффективность рекламы в процентах, я тому миллион долларов дам! В этом-то вся проблема: маркетинг очень трудно оценивать в плане эффективности. Есть отдельные случаи, когда эффективность наглядная. Например, когда **Nike** привлекла Майкла Джордана к рекламе кроссовок и он у них начал там в роликах прыгать и летать, продажи так поперли, что китайцы перестали справляться с поставками. Потом у них такая же история была с Рональдо и бутсами, когда Nike чуть не скинула **Adidas** с трона верховного бутсопроизводителя.

[Павел Нечаев:] Эффективность обычной-то рекламы замерить очень сложно, методы измерения постоянно эволюционируют, появляются новые. При этом, как и сто лет назад, есть много маркетологов, которые считают, что реклама — это не наука, а искусство, и что работает, а что нет, точно предсказать невозможно. Не так давно стало популярным тут новое течение, нейромаркетинг. Его популяризирует Мартин Линдстром, эта теория уходит от психологических обоснований эффективности маркетинга к нейробиологическим.

[Александр Суслов:] Только чушь это все, в 90% случаев маркетинг просто играет роль религии. Знаете, раньше были полковые священники, которые

Реклама может быть прикольной, даже запоминающейся на уровне концепта, но не продавать товар — он просто потеряется за креативностью и провокационностью



перед сражением выходили с речевками: «С нами Бог!» и «Все вы, братцы, будете в раю!» Так и маркетинг.

Или вот взять какого-нибудь русского купчину Савелия Карпыча Прындина. Светит ему выгодное дельце, да конкуренты



Если провокационная реклама цепляет и приводит к увеличению продаж, она считается эффективной, если нет — то нет

И вот директор Ubisoft зовет провокаторов, и к нему входит бригада фриков в ошейниках, латексе, с плетками и татуировкой надкушенного яблока на лбу: «Что надо, хозяин?»

не дремлют, того и гляди уведут контракт. Ну, он идет и проводит маркетинговую кампанию: оклады заказывает на икону святого Савелия-страстотерпца, в молитве поклоны кладет, свечи ставит... Уже как-то уверенней чувствует себя Савелий Карпыч! С рекламой сейчас примерно так же: работает или нет — непонятно, но с ней как-то надежнее.

[Павел Нечаев:] Что точно определяет эффективность рекламы, так это процент людей, которые после того, как увидели ее, заинтересовались и в итоге «купили» рекламируемый товар. «Купили» в кавычках, потому что не всегда товар — это овеществленная сущность. Вы можете продавать здоровый образ жизни, законопослушность, религию, патриотизм... что угодно. На эффективность рекламы работает множество факторов: где человек ее увидел, когда, с кем был, о чем думал в этот момент и все такое прочее. Прежде всего реклама должна останавливать внимание потребителя на себе, чтобы его мозг не «перелистнул» моментально страницу и не продолжил кипеть в прежнем режиме. Ведь мы по-

стоянно о чем-то думаем, а задача рекламы — вклиниться в этот поток мыслей и зафиксировать внимание на себе и, в идеале, на товаре.

Чем острее клин и резче импульс внедрения, тем лучше. Креативность и провокационность придают эти самые остроту и резкость. А дальше уже вопрос, не потерялся ли за креативностью и провокационностью сам товар. Реклама может быть курьезной, даже запоминающейся на уровне концепта, но не продавать товар. Так тоже бывает: «Прикинь! Рекламу видел вчера прикольную: там кабачки такие смешные в касках бегают по городу, а потом их ловят, варят, они в кабачковый ад попадают, и там их Киркоров судит и в котел бросает». Все запомнил, а то, что рекламировали новые кроссовки, — нет.

Поэтому рекламе всегда нужно, во-первых, привлечь внимание, а во-вторых, продать товар. Второе без первого невозможно, первое без второго — бессмысленно. С привлечением внимания провокационная реклама справляется гораздо лучше обычной, поэтому в большинстве случаев она, бесспорно, эффективнее.

[Игромания:] Что-то не верится, чтобы никто никогда не измерял эффективность провокационной рекламы в процентах. Реклама — это бизнес, бизнес — это деньги, а деньги любят счет.

[Павел Нечаев:] Любят, да ты пойдй посчитай...

Вот представьте: у вас во дворе играют дети и орут. Вы можете выйти на балкон и крикнуть им, чтобы потише играли или шли отсюда подобра-поздорову. А можете спуститься во двор, обматерить их и швырнуть кирпичом в самую толстую девочку. Как измерить в процентах вероятность того, что эти дети больше не будут шалить в вашем дворе и замерить разницу в эффективности между двумя описанными сценариями? В рекламном бизнесе обычно это решается опросами. В первом случае ответы на вопрос «Вы еще будете шуметь в этом дворе?» будут варьироваться от «Да» до «Наверное, нет». Во втором случае, скорее всего, многие воскликнут: «А?! Не бейте! Ну вас, пойддем в гаражи играть». Очевидно, что рекламная кампания за тишину во втором случае прошла успешнее, но выразить это в цифрах малореально.

Плетки и татуировки

[Игромания:] А на Западе провокационная реклама считается отдельным направлением? Какое там к ней отношение?

[Павел Нечаев:] Смею предположить, что отношение то же, что и во всем мире: если она цепляет и приводит к увеличению продаж, она считается эффективной, если нет — то нет. С точки зрения терпимости, полагаю, порог чувствительности в западной культуре выше в силу очевидных причин. Поэтому у маркетеров, готовых на провокацию, круг возможностей шире, и они могут не бояться закончить карьеру по решению шариатского суда или в тюрьме. Другой вопрос, что на Западе народ искушеннее. Индустрия рекламы там начала развиваться раньше, предпосылок к ее эволюции капиталистическое общество дает больше, поэтому она там распространеннее и разнообразнее.



Но отдельным направлением в рекламе это не является. Ведь не считаются отдельным направлением в искусстве провокационные книги или фильмы, такие как Muslim Christian Dialogue Баагила или Fahrenheit 911 Мура.

[Александр Суслов:] Не, отдельным направлением это не назвать. Не бывает такого, чтобы сидел директор **Ubisoft** и думал: «Так, а новую часть **Assassin's Creed** будем продвигать провокационно. Ну-ка, позвать ко мне провокаторов!» И к нему бы входила бригада фриков в ошейниках, латексе, с плетками и татуировкой надкушенного яблока на лбу: «Что надо, хозяин?» Нет, такого нет. Зато на Западе есть культура рекламы, что подразумевает более серьезное к ней отношение. Взгляните на **Sony** с ее видеороликами, особенно на те странные штуки, что снимал Дэвид Линч: ни черта не понятно, но прикольно же! (Мы писали об этих роликах в «Игромании» №4/163 в статье «Заразительная мода».)



[Игромания:] Почему нет провокационной рекламы игр в России?

[Александр Суслов:] Да просто очень мы стеснительный народ, пока трезвые. Когда выпивши, нам равных нет в провокациях, а в обычном состоянии у русского человека одна только боязнь — как

бы чего не вышло. У издателя нет смелости перевернуть что-то неожиданное, у прессы нет смелости это напечатать, а у покупателя — воспринять эту провокацию. Господи, о чем мы вообще говорим! В России мужик машину себе никогда синего цвета не купит, — а вдруг все подумают, что голубой?

Внутренняя зажатость нам исторически присуща и будет здесь еще кучу времени. Вот была выставка в Москве с разными прикольными картинками против православия — чем она закончилась? Понабежала толпа хоругвеносцев, организаторов выставки сдали в милицию и чуть не посадили за разжига-



Да просто очень мы стеснительный народ, пока трезвые. Когда выпивши, нам равных нет в провокациях, а в обычном состоянии у русского человека одна только боязнь — как бы чего не вышло

ние розни. Страна-то азиатская, какие провокации.

[Павел Нечаев:] Ну, и объективных причин хватает.

Во-первых, маркетинговые отделы российских игровых издателей у нас, как правило, сформированы не из специалистов по маркетингу. Этим у нас в стране в принципе очень мало, так как направление развивается от силы лет двадцать — в отличие от того же Запада с его более чем столетней историей активной рекламы товаров и услуг. Это не ехидство, я сам такой же саморощенный продвигенец, окончивший маркетинговый факультет технического вуза (правда, с красным дипломом).

Во-вторых, Саша вот уже сказал: общество у нас более консервативное (не путать с ханжеским!). Люди, принимающие решения, зачастую носители консервативной морали и не всегда готовы к риску.

В-третьих, отношения с представителями власти у нас, опять же, сильно отличаются от западных. Вот увидит рекламу с голой девицей или с гомосексуалистом какой-нибудь депутат Уткин — и начнет крестовый поход против издателя, под видом борьбы за нравственность пытаясь отжать бизнес. А учитывая специфику власти в нашей стране, ему это, может, и удастся. Или кто-то считает, что у нас правовое общество?

[Александр Суслов:] ...

Покойно и благообразно

[Игромания:] А изменится что-нибудь в ближайшее время?

[Александр Суслов:] Где, в России? Не изменится, с чего

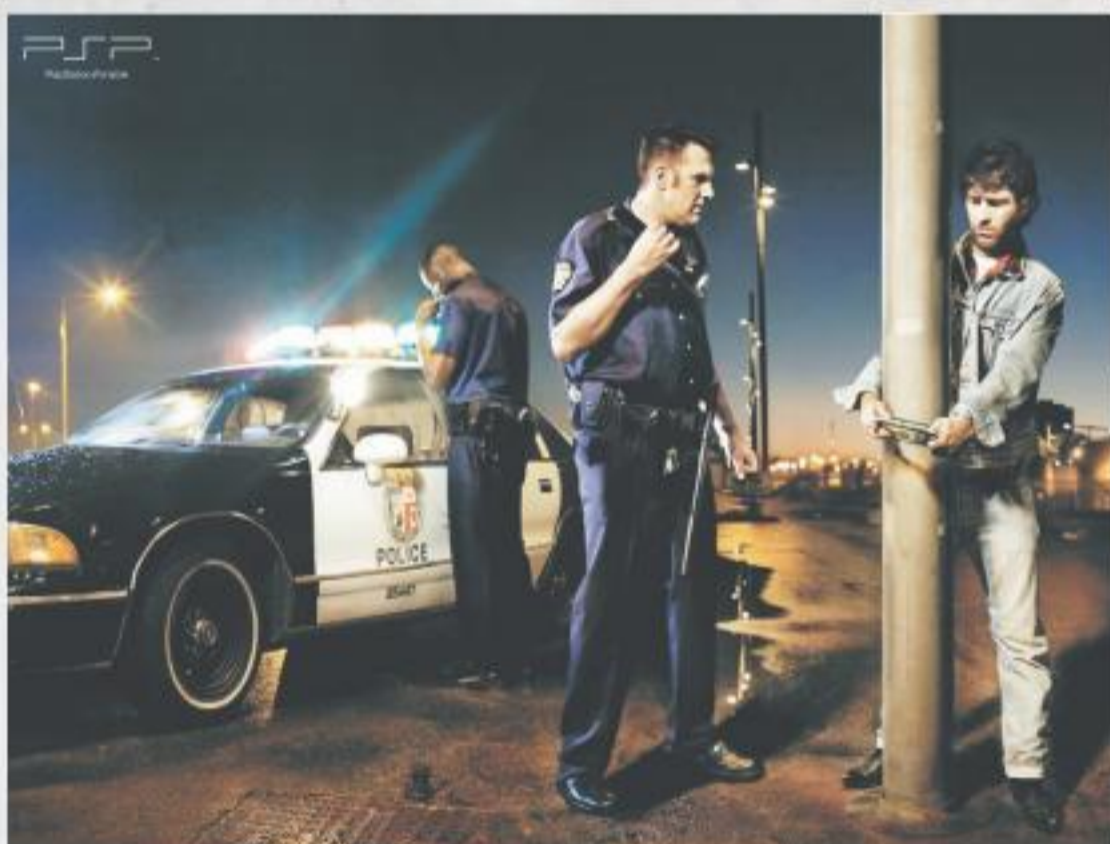
бы. У нас вообще рынок больших игр несколько поджался. Все ушли строить колхоз, а там какая реклама — там надо инвесторов окучивать, а не пользователя. Инвесторам же — никаких провокаций, они все идейные наследники Савелия Прындына и хотят, чтоб все было покойно и благообразно.

[Павел Нечаев:] А по мне, так может. Пусть не слишком скоро (лет пять еще я бы не ждал кардинальных изменений в отечественном маркетинге видеоигр). Но опыт нарабатывается, маркетеры понимают, что нужны новые ходы, искушенность потребителя растет... Если талант и воля к творчеству есть, будут появляться и интересные концепции, креативные, провокационные. Не скопированные у западного издателя, а родившиеся в стенах отечественных маркетинговых отделов.

[Игромания:] Послушайте, ну какие пять лет! Вы же сами уже сейчас занимаетесь провокационной рекламой!

[Александр Суслов:] Ага, от нехватки бюджетов. Когда у тебя есть сто тыщ миллионов на маркетинг, ты можешь купить все баннеры, обложки и растяжки на улицах и там просто написать: «Наша игра очень хорошая, все покупайте нашу игру». И это сработает. А когда из бюджета у тебя только «Сникерс» и три чашки кофе, то хочешь не хочешь — надо думать.

[Павел Нечаев:] И вообще «занимаемся» — это слишком громко сказано. Я могу вспомнить только один по-настоящему провокационный рекламный макет — рекламу тактической игры про боевые действия на Ближнем Востоке. В ролях у нас были Усама бин Ладен, башни-



близнецы и ребята из известных роликов про уличную мафию. Я, честно говоря, думал, что концепция будет зарублена на уровне руководителя моей тогдашней компании, но ее утвердили. Однако журнал отказался печатать итоговый макет даже после изменений, снижавших градус провокационности.

Причина, я полагаю, была опять же в страхе получить проблем себе на заднюю обложку. Кто знает, что власть имущим придет в голову: захотят придраться — придерутся так, что никакой суд не поможет. После этого и я порывы свои поумерил, да и проекты, где бы можно было провокационность использовать органично, не попадались.

При этом реклама-то была антитеррористическая, слоган гласил — «Покажи террористам кузькину мать!», она призывала бороться с терроризмом во всех его проявлениях. Вместо того макета мы в итоге разместили в журнале пустой лист с надписью: «Эта реклама была запрещена по цензурным соображениям. Подробности на www.snowball.ru/

не-помню-какой-сайт-был». На том сайте мы ее и повесили.

Была еще идея по одному нашему хоррору сделать наклейки с логотипом игры, пугающей картинкой и надписью «Не срать!», но ее не пропустило руководство на стадии внутреннего утверждения. По эстетическим, видимо, соображениям. А зря, по-моему, это был бы хит всех лифтов страны.

Петросян и Новый Завет

[Игромания:] Как вы придумываете такую рекламу, где черпаете вдохновение?

[Александр Суслов:] Это лишь восторженные поэты черпают вдохновение — приземленные маркетеры рожают идейки. Источником обычно служит массовая культура — все берется оттуда. Собственно, вы посмотрите на Петросяна (ну, или если вам Петросян обиден, посмотрите на «Южный парк» или на что там еще). Там все шутки

основаны на обыгрывании каких-то острых социальных моментов, обычной обывательской жизни. Только у Петросяна шутки про отсутствующие канализационные люки на районе, а у Картмана — про приставку Wii, которую он давно хочет купить.

[Павел Нечаев:] И часто ты Петросяна смотришь?

[Александр Суслов:] Нет, часто не получается, но стараюсь.

[Павел Нечаев:] ... (демонстративно выходит из комнаты)

[Александр Суслов:] Пока Павел пошел звонить в скорую, продолжим разговор. Игровая аудитория ничем от обычной не отличается: есть какие-то общие темы, которые приходят из одного общего телевизора (как правило) или интернета (в последнее время все чаще). Берешь что-то, что на слуху, скажем, свидетеля из Фрязино, добавляешь шутку про евреев или инвалидов — и все, провокация готова.

[Павел Нечаев:] Кхм! (возвращается с чувством выполненного

долга) «Вдохновение» берется из того, что видел когда-то на YouTube, что слышал в новостях на днях, что читал вчера у Геймана, из анекдотов, из истории, из игр, фильмов — идея может прийти откуда угодно. Дальше думаешь, зацепит ли это, заставит ли сфокусировать внимание на твоей рекламе, заинтересует ли людей в самом продукте.

На настоящее вдохновение в подавляющем большинстве случаев, к сожалению, нет времени. Картинка из фильма про какое-нибудь рекламное агентство, где забавно одетые молодые люди расслабленно сидят в стеклянных креслах за столом, на котором стоит бутылка коньяка и, куря сигары, придумывают сверхкреативную рекламную концепцию, а потом договариваются продолжить завтра, не имеет ничего общего с тем, как мы работаем.

В потоке дел на придумывание концепта остается крайне мало времени. Тут нужна максимальная эффективность в условиях ограниченного бюджета и еще более ограниченного времени. Поэтому большинство людей, отвечающих за рекламу в наших



А если у вас дети во дворе орут, то вы к ним спуститесь, обматерите и швырните кирпичом в самую толстую девочку. Рекламная кампания за тишину пройдет успешно, но выразить это в цифрах будет малореально



Два самых популярных аддона в мире




Нужно четко разделять шутки над верой и шутки над церковью. Если бы Павел Нечаев работал в Blizzard, то подтрунить над религиозными атрибутами он был бы не против.



игровых издательствах, предпочитают вообще не заморачиваться: берут оригинальный западный макет рекламы, переводят и выдают в печать. Даже там, где правообладатель дает свободу действий в вопросах местной рекламы (что случается не так часто, должен заметить), многие идут по пути наименьшего сопротивления.

Так как мы в прошлом работали в основном с проектами небольших издателей, а то и вовсе независимых разработчиков, сама жизнь подталкивала нас к творчеству. Оригинальных рекламных макетов часто банально не было (иногда даже никаких иллюстративных ресурсов по игре

не было, не то что рекламы). Вот и приходилось придумывать самим, и мы старались сделать что-то запоминающееся, необычное. Это была хорошая тренировка.

[Игромания:] Есть темы, на которые вы бы шутить не стали?

[Павел Нечаев:] Детская смертность, инвалиды, православная вера (но не церковь), Ислам, жертвы нацизма, нищета, голод, жестокое обращение с детьми и животными, трудная старость, проблемы России... Я считаю неприемлемой шутку, которая может сильно обидеть кого-то, кто этого не заслуживает. А если и за-

служивает, то настолько несчастен, что грех над этим глумиться.

[Игромания:] А как же башни-близнецы?

[Павел Нечаев:] Там реклама была антитеррористическая, и потом я уверен, что башни подорвало ЦРУ. В любом случае мне жалко невинных жертв — неважно, кто их убил, пошедший против бывших хозяев подонков, взращенный ЦРУ, или собственное правительство.

И возвращаясь к церкви... Была у меня когда-то шикарная идея для аддона **The Burning Crusade**. Работал бы я в **Blizzard**,

обязательно реализовал. Вот на это у меня никакого табу нет: книги о религии — это атрибуты церкви, а к ней у меня гораздо меньше пиетета, нежели к самой вере.

[Александр Суслов:] Ну, а я бы, наверное, не стал шутить на тему «Путин — дурак», потому что смех смехом, а человек в КГБ работал, и, говорят, некоторых шутников даже найти не могут.

А вообще я не верю, что должны быть какие-то запретные темы, смеяться надо над всем подряд. Понимаете, люди, которые теракты в метро делают, люди, которые ГУЛАГи строят и печки в концлагерях топят, — они все очень се-



Внутренняя зажатость нам исторически присуща и будет здесь еще кучу времени. Господи, о чем мы вообще говорим! В России мужик машину себе никогда синего цвета не купит, — а вдруг все подумают, что голубой?

рзные люди, они не будут шутить по поводу Бога, священной памяти предков или тому подобному. А человеку, готовому поржать над карикатурой Аллаха, или Христа, или маршала Жукова, не придет в голову пойти убивать других людей за идею. Все войны, как правило, начинаются из-за ханжей и зануд, поэтому я на стороне цинизма и за беспринципность.

[Игромания:] Но не все ведь такие. Часто от вашей провокационной рекламы отказывались?

[Александр Суслов:] Было дело! Один раз, как Павел уже говорил, просили Усаму бин Ладена убрать и падающих из небоскребов человечков замазать. А в другой раз сказали: «Что она у вас совсем голая-то, давайте хоть соски чем-нибудь прикроем!»

[Павел Нечаев:] И потом еще дважды ее публиковали, первый

раз в статье про игровые обложки, а второй — в статье про провокационную игровую рекламу... *(подмигивает и поглядывает на скорую под окном)*

[Игромания:] А какая у вас самая любимая провокационная реклама?

[Павел Нечаев:] Реклама Postal 3, появившаяся на «ИгроМире» в год, когда многие думали, что социальные игры похоронят всё, кроме блокбастеров Electronic Arts и Blizzard.

[Александр Суслов:] У меня профессиональное заболевание, я рекламу плохо запоминаю... А, ну вот, пожалуй, самое элегантное решение, которое я видел, — это такой дядька за пятьдесят на диванчике, смотрит в камеру и радостно показывает зрителю средний палец. Ниже — логотип Bentley. Очень, я считаю, просто и со вкусом сделано. ■





МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

Сайты

ЖИЗНЬ ПЕРНАТЫХ

Прямая трансляция из гнезда орланов собрала 95 миллионов просмотров (Ustream.tv/DecorahEagles)

Жизнь животных — это всегда интересно и познавательно. Не зря сотни профессиональных съемочных команд колесят по неизведанным уголкам планеты, чтобы показывать захватывающие сюжеты на телеканалах вроде National Geographic. Но кто бы мог подумать, что людей можно заинтересовать даже без многотысячных вложений в организацию путешествий?

В феврале 2010 года участники некоммерческой организации The Raptor Research Project установили видеочкамеру около гнезда двух белоголовых орланов близ города Декора (штат Айова, США). Устройство транслирует кадры с места событий в круглосуточном режиме — посмотреть на жизнь орланов можно на сайте интернет-телевидения **Ustream.tv**. Вначале прямой эфир не привлекал много внимания, однако затем произошел резкий поворот сюжета — у орланов появилось потомство, двое маленьких орлят. И вот тут началось самое интересное! Люди начали смот-



реть трансляцию постоянно. Утром, днем, вечером, ночью (камера умеет подсвечивать картинку инфракрасным светом). Орланы стали настоящими звездами.

Конечно, зрители пришли не сами по себе, о трансляции написал популярный ресурс The Huffington Post. Заметка пришла ко времени — когда отложенные яйца начали трескаться. Интернетчики прильнули к экранам и сделали

25,6 миллиона просмотров буквально за несколько дней. Со временем популярность лишь возросла. На момент написания этой заметки трансляцию просмотрели более 95 миллионов раз. В среднем каждый зритель потратил на «шоу» 6 часов 10 минут.

Трансляция из Декоры уже получила звание самого популярного прямого эфира в интернете за всю его историю. Даже свадьба английского принца Вильяма и Кейт Миддлтон собрала меньше просмотров (72 миллиона) — правда, со скидкой на то, что церемония шла всего несколько часов.

События

ОБЛАКО ЖИЗНИ

Компания Google представила экосистему Chrome OS

Ежегодная конференция **Google I/O** под патронажем **Google** стала своеобразным символом нового века — здесь обсуждают открытые веб-стандарты и цифровые технологии, задают концепции развития вычислительной техники, описывают необычные тренды. В этом году Google наконец-то официально представила облачную экосистему **Google Chrome OS**. Подведем промежуточный итог.

Вы прекрасно знаете, что **Gmail** и **Google Docs** — это облачные сервисы: данные этих приложений хранятся на серверах Google, а ресурсы вашего компьютера не тратятся на то, чтобы открыть уведомление или пересчитать гигантскую таблицу. Но только в Chrome OS компания Google отрывается по полной программе. Операционная система создана с учетом того, что через интернет сейчас можно осуществлять почти любые действия — слушать музыку, печатать документы, смотреть фотографии, общаться и так далее. Именно поэтому Chrome OS лишена привычного рабочего стола: во время включения компьютера на экране появляется окно браузера — основное рабочее пространство. Без подключения к Всемирной паутине Chrome OS не умеет почти ничего. Но стоит выйти в интернет — и компьютер оживает, получив доступ к онлайн-хранилищу всех личных файлов (включая мультимедиа). Пользователю остается только ввести пароль и логин от единой учетной записи Google ID.

Специально для Chrome OS были разработаны особые мобильные устройства под названием **Chromebook**. Первые модели представили компании **Acer** и **Samsung**. С точки зрения начинки Chromebook — это давно знакомые нетбуки, но с определенными особенностями. Так, обе системы лишены емких жестких дисков (вместо них стоят SSD-накопители на 16 Гб), но предлагают современные дисплеи, удобные клавиатуры и большие тачпады.

В рекламе Chrome OS компания Google особо подчеркивает, что те, кто выберет Chromebook для рабочих задач, больше не будут привязаны к одному-единственному устройству. Мобильный девайс можно будет раз в неделю выкидывать в реку или дарить нуждающимся — на нем все равно нет никаких данных. Компьютеры станут

продаваться за \$350-500 в зависимости от возможностей. Кроме того, разработчики придумали оригинальную концепцию продаж — «компьютер по подписке». За \$20-30 в месяц можно будет получить само устройство вместе с контрактом от оператора сотовой связи и предоплаченным интернет-трафиком. Если расторгнуть контракт, по домашнему адресу придет угрюмый мужчина в черном и заберет девайс обратно на базу. Идея продавать железки как дополнение к сервису — это что-то новенькое для рынка компьютеров. Кто знает, может, действительно через несколько лет фраза «пойду положу денег на ноутбук, а то на счету минус» перестанет казаться странной?

Экосистему Chrome OS дополняет потоковый музыкальный сервис **Google Music**. Нам с вами предлагают бесплатно загрузить на сервера Google до 20 000 музыкальных композиций и затем воспроизводить их с любого компьютера или телефона с доступом в интернет через специализированный потоковый плеер. Программное обеспечение позволит быстро синхронизировать всю музыкальную библиотеку, организовать плей-листы и даже делать автоматический подбор композиций по настроению.

Получается, что сейчас у Google есть все необходимое для перехода в облако: веб-интерфейс Gmail, музыкальный сервис Music, пакет для создания текстовых документов и таблиц Docs, хостинг картинок Picasa, видеохостинг YouTube, RSS-агрегатор Reader и операционная система Chrome OS, обеспечивающая быстрый и удобный доступ ко всему перечисленному. Осталось дождаться, пока быстрый интернет появится повсеместно, а не только в крупных городах — иначе желание выкинуть Chromebook будет трудно перебороть.





МИКРО-СКАЙП И ДРУЗЬЯ

Microsoft выкупила сервис Skype за баснословные деньги

Сервис **Skype** для видеоконференций, голосового и текстового общения через интернет теряет последний налет независимости: группа разработчиков и само программное обеспечение переходят в безраздельное владение корпорации **Microsoft**. Американский софтверный гигант анонсировал покупку Skype за невероятные \$8,5 миллиардов. Сделка будет завершена до конца этого года.

Skype пошел по рукам буквально сразу после релиза самой первой версии в 2003 году. В 2005-м сервис перешел под крыло глобального интернет-аукциона **eBay**. Уже в 2008-м около 70% акций компании было продано частным инвесторским конторам. И вот путешествие продолжается — по воле нового владельца компания будет переименована в **Microsoft Skype Division**, а нынешний президент Skype Тони Бейтс начнет отчитываться напрямую главе Microsoft Стиву Балмеру.

На мероприятии, посвященном сделке, господин Балмер пообещал не усложнять жизнь пользователям Skype — Microsoft обещает сохранить функциональность и бесплатную основу сервиса. Интерес софтверного гиганта заключается в интеграции алгоритмов Skype в свои продукты. Так, сервис планируют встроить в прошивку приставок **Xbox 360**, а также в мобильную операци-

онную систему **Windows Phone 7**. Не исключено, что в дальнейшем программа будет поставляться в комплекте с полноценными операционками Windows (однако европейские антимонопольные комитеты быстро это исправят).

Эксперты сходятся во мнении, что Microsoft сильно переплатила. Обещанные \$8,5 миллиардов — это в 32 раза больше, чем текущая операционная прибыль Skype. Всего три года назад **eBay** списала сервис за втрое меньшую сумму. Ценность программы не могла вырасти на 300% за столь короткий срок. Впрочем, Microsoft с ее безлимитными деньгами мнение аналитиков волнует в последнюю очередь.



Творчество

ОСАМА И ТРОЛЛИ

Интернет отпраздновал смерть Осамы бин Ладена фотожабами и шутками

Смерть главного террориста планеты Осамы бин Ладена вызвала в интернете напряженную дискуссию. Как отразится это событие на мировом сообществе? Неужели все, с терроризмом покончено? Демократия победила? Кто следующий? Каким образом семья Бушей связана с семьей Ладенов? Первые несколько дней после объявления о захоронении американцы вставляли из-за столов в барах, хлопая новостным выпускам, обнимались на улицах и ходили к руинам Всемирного торгового центра.

Тем временем в интернете начался нешуточный ажиотаж — не обделенные чувством юмора пользователи принялись рисовать фотожабы и создавать поддельные аккаунты в социальных сетях. Одним из первых появился призрак Осамы в **Twitter** ([Twitter.com/GhostOsama](https://twitter.com/GhostOsama)), пополнивший компанию других мертвых знаменитостей. Поддельный террорист начал шутить по по-

воду 72 невинных девушек, которые, по легенде, ждут каждого бойца джихада после смерти. Кроме того, призраку Осамы не понравилось, что американские военные использовали его тело в качестве чайного пакетика (это о захоронении в морских водах). В дискуссию с Осамой бин Ладеном вступили и другие мертвые политики — создатели известных пародийных роликов про Адольфа Гитлера моментально оформили новую серию, где фюрер узнает о смерти своего друга и сокрушается о том, что зря покупал веб-камеру для общения с ним по Skype ([YouTube.com/watch?v=u8A2unABbtA](https://www.youtube.com/watch?v=u8A2unABbtA)).

Среди прочих досталось и американскому президенту Барак Обама. Пользователи нарисовали десятки фотожаб на фотографию, где господин Обама и руководство Белого дома сидят в координационной комнате и сосредоточенно смотрят прямую трансляцию той самой операции под кодовым названием «Джерони-мо». На одном кадре за спинами смотрящих маячит велосипедист. На другом к компании подсел грустный Киану Ривз. Наконец, на третьем президенту пририсовали джойстик от PlayStation.





Игры

КЛЯТВА ГИППОКРАТА

Amateur Surgeon 2 (Bored.com/Game/Play/151247/Amateur_Surgeon_2.html)

Amateur Surgeon 2 предлагает во второй раз вжиться в роль отстраненного от дел и слегка сумасшедшего хирурга Алана Блида («Bleed» — от слова «кровоточить»), который дюже любит лечить пациентов подручными средствами. После событий первой части все клиники доктора закрыли, однако теперь к нему обратился некий человек по имени Брэдли и предложил возобновить хирургическую практику. Недолго думая господин Блинд согласился.

Первых пациентов придется лечить на дому — допускать сумасшедшего хирурга к настоящему медицинскому отделению никто не рискует. В докторской ванной оказывается странный мужчина с множественными порезами и торчащими из тела осколками стекла. Чтобы вылечить пациента, нужно вытянуть осколки под правильным углом, зашить порезы нитками, для верности прижечь зажималкой и залить обезболивающим (или это клей?).

Ах, и у пострадавшего наверняка остались осколки стекла под кожей! Раз так, берем циркулярную пилу или свой любимый нож для пиццы, разрезаем желудок, проделываем те же операции внутри, заклеиваем шов. Вуаля — первый больной готов.

Вскоре к доктору начинают приходить пациенты с улицы — кому-то нужно заменить хрупкие кости (хирург услужливо выпилит ста-

рые бензопилой и вставит на их место железный хлам, валяющийся под боком), кто-то жалуется на боли в животе (а там лежат пачки долларов и кредитные карты), кто-то съел краба — и теперь краб живет внутри... Процесс быстро затягивает, не пропустите.



Сайты

ПОИСКОВИК ПО ЖИЗНИ

Новый сайт индексирует статусы в социальных сетях и ищет сообщения по микроблогам (Greplin.com)

Поисковые машины прекрасно индексируют публичную информацию — но скажите, как отыскать прошлогоднее письмо в личных сообщениях социальной сети или статус Twitter месячной давности? Восемнадцатилетний вундеркинд Даниэль Гросс нашел ответ — с появлением сервиса **Greplin** эти проблемы уходят в прошлое.

Greplin предлагает установить связь с аккаунтами популярных сайтов. Среди претендентов — почта и приложения **Google**, вся социальная сеть **Facebook**, хостинг микроблогов **Twitter**, онлайн-хранилище данных **Dropbox**, профессиональная социальная сеть **LinkedIn**, сетевой блокнот **Evenote** и некоторые другие, менее популярные у нас ресурсы. Greplin автоматически направляет запрос подтверждения на желаемый сайт, и если вы отгоните паранойю и позволите сервису пробиться к вашим, безусловно, секретным данным, то обзаведетесь крайне мощным средством поиска любого сообщения, электронного письма, статуса или даже загруженного в Сеть файла.

Сразу после регистрации сайт проводит быструю индексацию — базовый аккаунт предлагает запомнить около 2000 людей, 50 000 сообщений, 10 000 файлов, 10 000 событий, 20 000 потоков. Чтобы увеличить квоту, придется перейти на платный аккаунт — расширенный сток обойдется в \$5 в месяц; премиальный — в \$15.





Игры

УБИТЬ ВСЕХ РОБОТОВ

Crash the Robot (Kongregate.com/Games/AMAS_Games/crash-the-robot)

Crash the Robot — это приятно оформленная физическая головоломка. В ней нет сюжета, зато есть продуманная динамика и повинующиеся законам физики элементы геймплея.

Главная задача каждого уровня — убить спрятанного за стеной робота-викинга. В нашем распоряжении — бомба (в дальнейшем — несколько бомб), но сунуть ее прямо к роботу нельзя, нужно действовать тоньше. По всему экрану раскиданы кнопки, и в начале уровня необходимо расставить бомбы таким образом, чтобы, взорвавшись, они подтолкнули какой-нибудь ящик или металлический шар к заветной клавише. Если все сделать правильно, то шарик от ricoшетит от стены, подвинет железный ящик, свалит его на подвижную перегородку — и тот нажмет на кнопку.

На каждом уровне робот убивается разными способами — некоторые кнопки активируют самоуничтожение, некоторые включают рассованные по стенам бензопилы или пропускают через андроида электрический ток. Сложность игры быстро нарастает: на уровне появляются многочисленные препятствия, заставляющие устанавливать бомбы в определенном порядке. Пройти иг-

рушку до конца удастся не всем — будем честными, у нас не хватило терпения.



События

НАЖИМАЕТ ЛАЙК, НАЖИМАЕТ РЕТВИТ

Рэпер Лил Уэйн побил мировой рекорд Гиннеса по количеству «Like» на Facebook

Вы не поверите, но в Книге рекордов Гиннеса есть такое достижение, как «Наибольшее количество «лайков» за определенный период времени» (нажатий кнопки «Like», аналога «Мне нравится» на «ВКонтакте»). Впервые этот рекорд был установлен компанией Oreo Cookies, занимающейся продажей печеня: ей удалось собрать 114 619 «лайков» за сутки. Однако спустя всего пять часов результат Oreo побил известный американский рэпер Лил Уэйн, попросивший своих поклонников нажать для него заветную кнопку.

Воодушевленные фанаты выполнили просьбу, и за каких-то 24 часа Уэйну удалось собрать 588 243 «лайка». Менеджер рэпера считает, что ничего удивительного в этом нет: у Лила 22 миллиона подписчиков на Facebook, он умеет работать со своей аудиторией, и многие готовы нажать «Like», чтобы помочь любимому артисту.



События

ХАУ МАЧ ВОЧ?

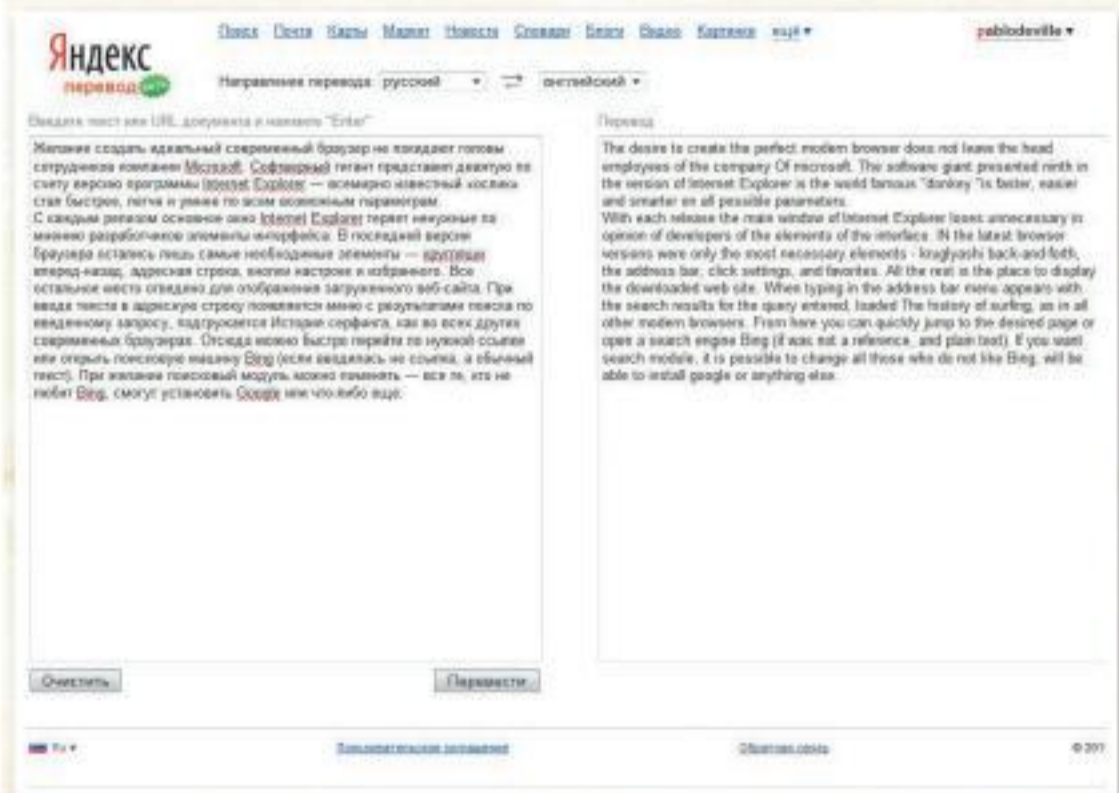
«Яндекс» запустил собственный сервис автоматизированного перевода

Отечественная поисковая система «Яндекс» идет по пути развития Google — разработчики наращивают функциональность, добавляя все новые и новые приложения. В числе последних на сайте появилась бета-версия службы автоматического машинного перевода «Яндекс.Перевод» (Translate.Yandex.ru).

Сервис предлагает простейший интерфейс — экран разделен на два поля, в левом вводится текст на языке оригинала, в правом появляется готовый фрагмент. Бета-версия умеет переводить с русского на английский и украинский, с английского на русский, с украинского на русский. Негусто, но ведь это только начало.

«Яндекс.Перевод» не подходит для художественного перевода, но вполне годится для того, чтобы быстро понять, о чем идет речь: к примеру, прочитать отзывы об отеле или пролистать новостные колонки.

Помимо обычных текстов, сервис умеет переводить полноценные сайты. При вводе ссылки происходит автоматический переход на страницу, сверху появляется панель «Яндекс.Перевод», и язык оригинального сайта меняется на выбранный. Механизм работы очень похож на Google Translate, но качество перевода, к сожалению, заметно хуже.





СОБЫТИЯ

ПОДЕЛИТЬ ИНТЕРНЕТ

Facebook атакует Google при помощи черного пиара

Все это похоже на мыльную оперу с дурно написанным сценарием, но пропустить столь громкий скандал мы не можем! Компания Facebook атаковала Google руками стороннего пиар-агентства, решив испортить репутацию поискового гиганта очень странным способом.

В один прекрасный день автор издания The Daily Beast Дэн Лайонс опубликовал заметку о странных делах, которые происходят в Кремниевой долине. Одновременно с этим многочисленные информационные ресурсы начали получать сведения, подталкивающие к подробному изучению деятельности Google. Наконец, известный американский блогер рассказал, что пиар-агентство Burson-Marsteller предлагало ему написать ряд неоднозначных, очерняющих историй про сервисы Google. Все эти материалы затем планировалось разместить на страницах популярнейших ресурсов The Washington Post, Politico и The Huffington Post. Блогер отказался от сотрудничества и опубликовал всю переписку с представителем агентства (надеемся, к выходу номера ее не сотрут: <http://pastebin.com/zaeTeJeJ>).

Новостные издания замерли в ожидании сенсации. Кто же это решил подпортить жизнь интернет-короля руками одного из самых известных (и дорогих) в мире пиар-агентств? Пиарщики сохраняли молчание и не выдавали клиента до последнего. Но журналистам The Daily Beast удалось выяснить, что заказчиком черного пиара стала соцсеть Facebook. Руководство социальной сети решило



раскрыть людям глаза — мол, Google обращается с их личными данными самым небрежным образом, плюс ко всему скрупулезно записывает каждый шаг нашей сетевой жизни. Представители Facebook официально подтвердили заказ.

Многие эксперты и исследователи отрасли считают, что Burson-Marsteller раздувает беспочвенный скандал. А у нас всего один вопрос:

каким образом сотрудники известнейшего пиар-агентства допустили настолько унижительный просчет, позволив имени клиента появиться на первых страницах ведущих новостных изданий?

САЙТЫ

ЗАБЕГ ПО САЙТАМ

Интерактивная и очень качественная реклама сладостей (PleasureHunt.MyMagnum.com)

Производитель сладостей Magnum в очередной раз доказал давно известный факт: хорошая реклама не раздражает. Наоборот, качественно сделанные рекламные проекты заставляют обсуждать увиденное, делиться мнениями, отправлять ссылки друзьям и нажимать кнопку «Мне нравится» на страницах социальных сетей (Кстати! О хорошей и креативной игровой рекламе читайте в статьях «Всё об этом» и «Секс, ложь и видеоигры» в рубрике «Спецматериалы»!).

Можно смело записывать рекламное агентство Lowe Brindfords в лигу чемпионов — ему удалось создать просто потрясающую интерактивную рекламу для нового мороженого Magnum Temptation Hazelnut со специальными конфетками в комплекте.

Кампания Magnum Pleasurehunt предлагает помочь симпатичной девушке собрать сто конфеток и добраться до вожделенного главного приза. Сладкоежка в стильном платье добровольно переходит под контроль игрока — бегаёт, прыгает, собирает падающие на пути компоненты. Главная особенность рекламы — локация. Девушка быстро путешествует по известным веб-сайтам и взаимодействует с различными объектами. Она появляется прямо в окне видеоролика на YouTube, подключает штекер наушников на сайте производителя аудиотехники, летит на дельтапла-

не, запрыгивает в автомобиль на сайте Saab и собирает конфетки прямо на автостраде. В одном из сюжетов за девушкой гонится охранник, в другом она заходит в лифт, чтобы спуститься вниз по сайту, в третьем забегает в душ — действие никак нельзя назвать однообразным. Лишь бы скорости интернета хватало, чтобы быстро подгружать новые локации, иначе все удовольствие растворится в ожидании.

В конце сайт Magnum предлагает поделиться набранными баллами через социальные сети или пригласить друга по прямой ссылке. Мы честно прошли игру пару раз и нажали «Like», чтобы разделить счастье с френдами на Facebook.





КОНЬ БЛЕД

Robot Unicorn Attack Heavy Metal (games.adultswim.com/robot-unicorn-attack-heavy-metal-twitchy-online-game.html)

И хотя прикольные флэш-игры не идут ни в какое сравнение с орланами и перекупкой Skype, мы все же раскопали для вас одну скоростную аркаду на выживание. Это порт игры, изначально по-

явившейся на iPhone, — **Robot Unicorn Attack Heavy Metal** от известного кабельного телеканала для взрослых Adult Swim. С единственным отличием: за игру на iOS придется отдать доллар, тогда как на компьютере она доступна совершенно бесплатно.

Странная аркада Robot Unicorn Attack Heavy Metal — это невероятный трэш про роботизированного единорога, пышущего огнем из ноздрей. Животное несется по плоскому уровню, сшибает летающие черепа и огромные пятиконечные звезды апокалипсиса. Для управления единорогом используются всего две кнопки, «Z» и «X». Первая заставляет коня подпрыгивать, вторая разгоняет его для того, чтобы расшибить очередную звезду смерти или перепрыгнуть пропасть. Скорость передвижения роботизированного единорога постепенно увеличивается, и уже через минуту управлять им становится проблематично. На пути все чаще попадаются звезды, нужно успевать вовремя давить на «X» — иначе конь взорвется, а на экране появится его плачущая огненными слезами оторванная голова.

На каждый забег дается по три рожизни — за это время нужно проскакать как можно дальше и заработать побольше очков. Уровни генерируются случайным образом и не повторяются. По традиции набранными баллами можно похвастаться в социальных сетях на зависть играющим друзьям...

Впрочем, сама игра Robot Unicorn Attack Heavy Metal, на наш взгляд, существует только лишь для того, чтобы доказать, что немецкий стиль музыки Opera Metal (а-ля группа Nightwish) все же может гармонично сочетаться с геймплеем.



События

НЕУДЕРЖИМЫЙ СУД

В США за скачивание фильма оштрафуют двадцать три тысячи человек

Скачивание фильма «**Неудержимые**» (The Expendables, 2010) с торрент-трекеров может привести к самым неудержимым последствиям: по данным корреспондентов журнала Wired, американские законники планируют подать в суд на 23 тысячи пользователей, незаконно скачавших боевик с Сильвестром Сталлоне в главной роли.

В данный момент федеральный суд США уже разрешил защитникам копирайта из U.S. Copyright Group отправлять запросы интернет-провайдерам. Каждый провайдер будет обязан передать личные данные всех подписчиков, которые нарушили закон (что характерно, пользователей уведомят об этом заранее, чтобы появление полицейских в случае чего не стало сюрпризом).

Дело «Неудержимых» может стать самым громким процессом в истории американской борьбы с пиратством. Уже сейчас на руках у юристов есть 23 322 IP-адреса нарушителей, но число может увеличиться. На крупных торрент-трекерах сидят наемные кроты — эти люди следят за активностью других и пытаются получить как можно больше IP-адресов тех, кто незаконно скачивает софт и мультимедиа. Понятное дело, что всех, кто скачает боевик в будущем, тоже отдадут под суд.

Массовые иски против электронных пиратов давно не новость для Америки. По данным Wired, под пятой защитников копирайта более 140 тысяч чело-

век. Правда, большинству приходится отвечать за скачивание порнофильмов и фильмов класса «В». Судебная система США предусматривает штрафы на сумму до \$150 тысяч за нарушение авторских прав, но в столь громких делах с огромным количеством участников законники обычно ограничиваются быстрыми онлайн-штрафами по \$3000. Посмотрим, чем закончится дело «Неудержимых». Мы совсем не поощряем пиратство, но все же надеемся, что U.S. Copyright Group постесняется раздевать 23 тысячи человек догола.





БАГРОВЫЙ КРУГ

Рисованный ремейк «Гладиатора» во вселенной World of Warcraft

- Жанр: героическое фэнтези
- Автор: Уолтер Симонсон
- Издательства: «Эксмо», «Домино»
- Иллюстраторы: Людо Люллаби, Сандра Хоуп
- Язык: русский
- Тираж: 5000 экз., Твердый переплет, 176 стр.

Выпускать комиксы в книжном формате в России начали недавно, и поначалу это казалось откровенной авантюрой отечественных издателей. Но чем черт не шутит! Супергеройская братия во главе с Человеком-пауком переломила ситуацию и отвоевала себе место на книжных полках.

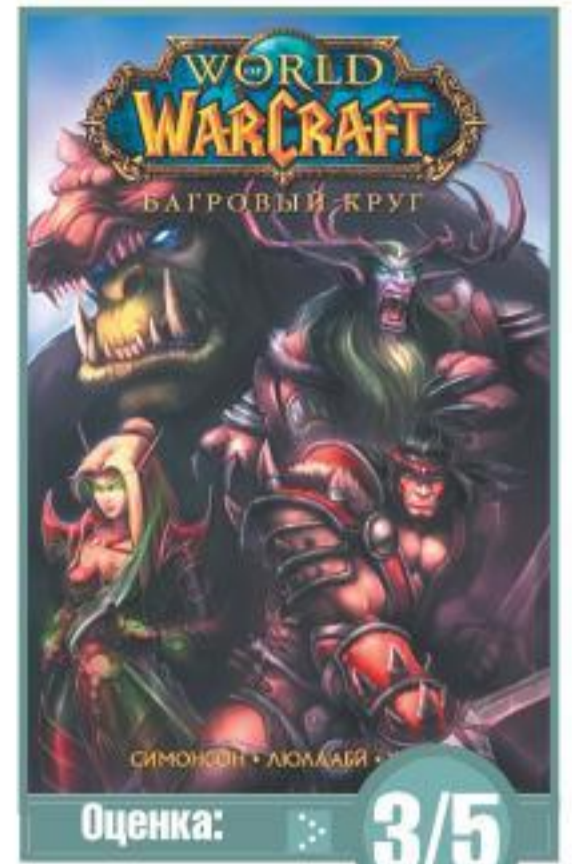
Издательство «Эксмо», славящееся умением держать нос по ветру, естественно, заинтересовалось перспективным направлением. И хотя всех спасителей мира к тому моменту уже разобрали конкуренты — оказалось, что американская индустрия комиксов богата не только супергероями. Придирчиво выбирая тему, «Эксмо»

остановилось на комиксах по мотивам **World of Warcraft**, тем более что в США рисованный WoW по популярности поспорит с онлайн-версией. Изначально **Blizzard** и издательство **WildStorm** планировали всего лишь две мини-серии по шесть выпусков каждая, но вскоре проект продлили и сделали комиксы ежемесячными.

В «Багровый круг» входят первые шесть номеров, и понять по ним, что такого нашли в серии искушенные американские читатели, невозможно. От завязки истории за версту несет нафталином. Таинственный воитель (на самом деле — наш старый знакомый), страдающий потерей памяти, попадает в

плен, и ему приходится освоить ремесло гладиатора. Уже вскоре он становится звездой арены, обзаводится парочкой не менее загадочных, чем он сам, боевых товарищей, которые не слишком-то ладят между собой, вместе они готовят побег... Вы еще не уснули?.. А знаете, кто придумал эту тривиальнейшую завязку? Уолт Симонсон! Один из самых известных и уважаемых людей в мире комиксов, человек, чей полный перечень работ и регалий занимает не одну страницу! Сам Крис Метцен, геймдизайнер **Warcraft**, **Diablo** и **StarCraft**, в предисловии к «Багровому кругу» признается, что не раз заимствовал у Симонсона образы и идеи...

Однако лучшие годы знаменитого сценариста в далеком прошлом. Симонсон как будто не заметил, что на дворе уже давно не восьмидесятые, и продолжает писать ровно так же, как три десятилетия назад. Не случайно человеку, который прежде работал над такими топовыми сериями, как **Thor** и **Avengers**, в начале этого века пришлось переключиться на второстепенные проекты. **World of Warcraft**, конечно, тут стоит особняком — для Симонсона это был шанс громко напомнить о себе, да блеснуть тот не сумел. Признаем: к середине «Багрового круга» гладиаторская



Оценка: 3/5

часть подойдет к концу, сюжет начнет постепенно набирать обороты... Но даже после этого останется удручающе предсказуемым, а главной отличительной чертой диалогов по-прежнему будет простота, граничащая с примитивизмом.

Оформление «Багрового круга» оставляет двойственные впечатления. Мультяшная рисовка Людо Люллаби идеально соответствует визуальному стилю **World of Warcraft**. Но если в статичных эпизодах герои действительно смотрятся неплохо, то батальные сцены, переполняющие рассказ, выходят у Люллаби сумбурными и не слишком зрелищными.

По-настоящему удалось лишь издание «Багрового круга» — так качественно в нашей стране издавали разве только легендарного «Песочного человека» Нила Геймана. Твердый переплет, суперобложка, мелованная бумага, безупречные краски... Перечитывать «Багровый круг» вряд ли будут даже самые преданные поклонники **World of Warcraft**, но украшением книжной полки томик, безусловно, станет. +





WORLD OF WARCRAFT. ТЕМНЫЙ ПРИЛИВ

Краткое содержание Warcraft 2

- Жанр: героическое фэнтези
- Автор: Аарон Розенберг
- Издательства: «Эксмо», «Домино»

- Язык: русский
- Твердый переплет, 432 стр.

Век игр, пусть и самых лучших, увы, недолог. Даже геймеру со стажем зачастую сложно найти причину (ну, помимо ностальгии), чтобы вновь запустить игру, которая лет десять-пятнадцать назад казалась шедевром на все времена, — что уж говорить о тех, кто играет недавно. И когда речь заходит о сериалах, зародившихся, когда емкость жесткого диска исчислялась исключительно в мегабайтах, это становится проблемой.

Разумеется, **Blizzard** прекрасно понимает, что далеко не

все поклонники MMORPG **World of Warcraft** играли в легендарные стратегии конца девяностых. А ведь именно они заложили сюжетный фундамент онлайн-вселенной! И вот в серии **World of Warcraft** выходит роман «Темный прилив», призванный познакомить неопытных с событиями **Warcraft 2: Tides of Darkness**.

Литература куда древнее видеоигр, но «Темный прилив» едва ли отклеит от монитора хоть кого-то. Писатель Аарон Розенберг отнесся к работе буквализски и совершенно забыл, что новеллиза-

ция должна быть не только информативной, но и увлекательной. Автор старательно перенес на бумагу основные эпизоды Второй войны и показал события с точки зрения обеих сторон, однако читается «Темный прилив» как плохой учебник истории.

Конечно, **Warcraft 2: Tides of Darkness** — не лучшая основа для романа. Сюжет и герои казались проработанными в 1995 году, а сегодня их все сложнее воспринимать без снисходительной улыбки. Но недостатки первоисточника не снимают ответ-



ственности с автора, который не сделал ничего, чтобы их скрыть или исправить. Чтение «Темного прилива» иначе как мукой и не назовешь, тем более что сам Розенберг — писатель более чем посредственный.

В общем, заинтересовать новичков пересказом не удастся — вся надежда на стариковскую стратегию. Уверены, **Warcraft 2: Tides of Darkness** и сегодня произведет на неподготовленного человека куда более приятное впечатление, чем написанная по ее мотивам книга. +

CRYSIS: LEGION

Исповедь Алькатраса

- Жанр: боевая фантастика
- Автор: Питер Уоттс
- Издательство: Del Rey

- Язык: английский
- Мягкий переплет, 320 стр.

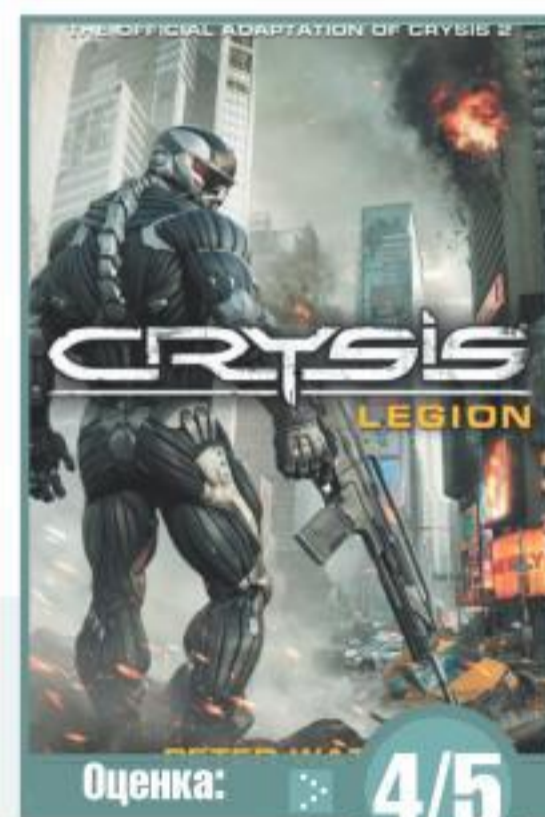
Появление романа по мотивам **Crysis 2** нас здорово удивило. Нет, разумеется, новеллизации писали по играм и с более слабым сюжетом, но редко когда это делали авторы, подобные Питеру Уоттсу. Писатель, которого называют новым Лемом, лауреат премии Хьюго, один из флагманов твердой научной фантастики (той, где повествование не нарушает физических законов)... Работу в межавторских проектах такие литераторы обычно считают ниже своего достоинства. А что же Уоттс?

Первые страницы нас разочаровали. Фактически Уоттс взялся за пересказ **Crysis 2**, а это не самый удачный подход к новеллизации. Далеко ходить не надо: роман «Темный прилив», о котором мы пишем выше, лишний раз доказывает, что адаптация в лоб — дохлый номер. А задача Уоттса усложнялась еще и тем, что протагонист на протяжении всей игры не произносил ни слова.

Тем не менее фантаст нашел изящный выход. **Crysis: Legion** — это внутренний монолог главного героя **Crysis 2**,

Алькатраса. Благодаря Уоттсу выясняется, что эта немая нагрома — вообще-то сложная и интересная личность. А схематичный сюжет писатель компенсирует великолепным стилем и необычно глубоким для новеллизаций психологизмом.

Но если для других авторов роман уровня **Crysis: Legion** был бы безусловным успехом, то для Уоттса это явный шаг назад. Было бы несправедливо утверждать, что фантаст намеренно халтурит, но все же чувствуется, что ему не слишком



интересен мир **Crysis**, что рамки жанра писателя стесняют, а боевая фантастика — не его стихия.

На русском пока выходил лишь один роман Питера Уоттса — «Ложная слепота». И хотя это серьезная научная фантастика, не слишком популярная в России, своего читателя роман нашел. Мы не сомневаемся, что рано или поздно отечественные издательства возьмутся и за **Crysis: Legion**... Хотелось бы только, чтобы перевели они его быстрее, чем **Crytek** сделала третий **Crysis**. +



НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННАЯ АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА 2.1

Edifier C5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Суммарная мощность: 53 Вт (2x 9 Вт + 35 Вт)
- Соотношение сигнал/шум: 85 дБ
- Динамики сателлитов: 13-мм + 92-мм
- Динамик сабвуфера: 210-мм
- Усилитель: внешний
- Пульт ДУ: есть
- Материал корпуса: дерево
- Дополнительно: FM-приемник, кардридер, USB-порт для внешних накопителей
- Вес: 14,9 кг
- Цена: 7500 рублей

Список высококачественных акустических систем формата 2.1, представленных на нашем рынке, пополнился моделью **Edifier C5** — с прекрасным звучанием, привлекательным дизайном и необычными дополнительными функциями.

Динамики у Edifier C5 трех различных калибров. Так, сателлиты сделаны двухполосными: высокие частоты обрабатываются пищалками диаметром 13 мм, а средний уровень берут на себя 92-мм динамики. В сабвуфере так и вовсе применен 210-мм привод. В результате акустика выдает сочный звук на всем диапазоне частот, включая глубокие басы. Корпуса колонок сделаны из дерева, что придает звуча-

нию дополнительную насыщенность. Суммарная мощность комплекта — 53 Вт, и для небольшого помещения этого хватит с лихвой.

Система от Edifier состоит из четырех компонентов, а не из трех, как можно предположить: в набор входят не только сабвуфер и два сателлита, но и внешний усилитель с непривычным функционалом. В частности, он самостоятельно проигрывает музыку, используя в качестве источника FM-радио, USB-накопитель или карту памяти SD. При этом вся необходимая информация отображается на небольшом экране, а управлять воспроизведением можно дистанционно с комплектного пульта.





ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА ПРЕМИУМ-КЛАССА

PocketBook Pro 603

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 6 дюймов (800x600), E-ink Vizplex, сенсорный, монохромный (16 градаций)
- **Оперативная память:** 256 Мб
- **Встроенная память:** 2 Гб, доступны 1,14 Гб
- **Карта памяти:** microSD
- **Форматы книг:** FB2, FB2.ZIP, TXT, TXT.ZIP, PDF, ADOBE DRM, DJVU, DJV, IW44, IW4, RTF, RTF.ZIP, HTML, PRC, MOBI, CHM, EPUB, DOC, DOCX, TCR
- **Форматы графики:** JPEG, BMP, PNG, TIFF
- **Формат аудио:** MP3
- **Интерфейсы:** USB 2.0, миниджек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi, Bluetooth, 3G
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1530 мАч, до 14 000 страниц
- **Дополнительно:** гироскоп; словари; браузер
- **Размеры:** 18,2x13,2x1,1 см
- **Вес:** 280 г
- **Цена:** 11 500 рублей

Электронные книги компании **PocketBook** — одни из лучших по соотношению цена-качество. Заглядываясь на элегантные металлические ридеры **Sony** и малюсенькие белые квадратики **Ritmix** и **Digma**, до недавнего времени покупатель все равно брал PocketBook — невзрачные, но всеядные, со стабильным софтом и удобной навигацией.

С **PocketBook Pro 603** компания замахнулась на премиум-рынок: устройство вышло все таким же качественным и функциональным, как раньше, но цена его многим придется не по душе. Ведь чтобы простые обыватели согласились выложить 11 500 рублей за читалку — ее возможности должны быть не просто выдающимися, но и востребованными.

Тем временем по основным характеристикам PocketBook Pro 603 не только не обгоняет, но и проигрывает некоторым ридерам на рынке. За вывод текста в этой книге отвечает электронная бумага E-ink Vizplex, которой для полного обновления картинки требуется около секунды (стандартный для электронных книг показатель). Vizplex — одно из лучших решений, но еще в апрельском номере мы писали о книгах **Sony PRS-350, 650** и **950**, где стоит быстрый и белоснежный экран E-ink Pearl.

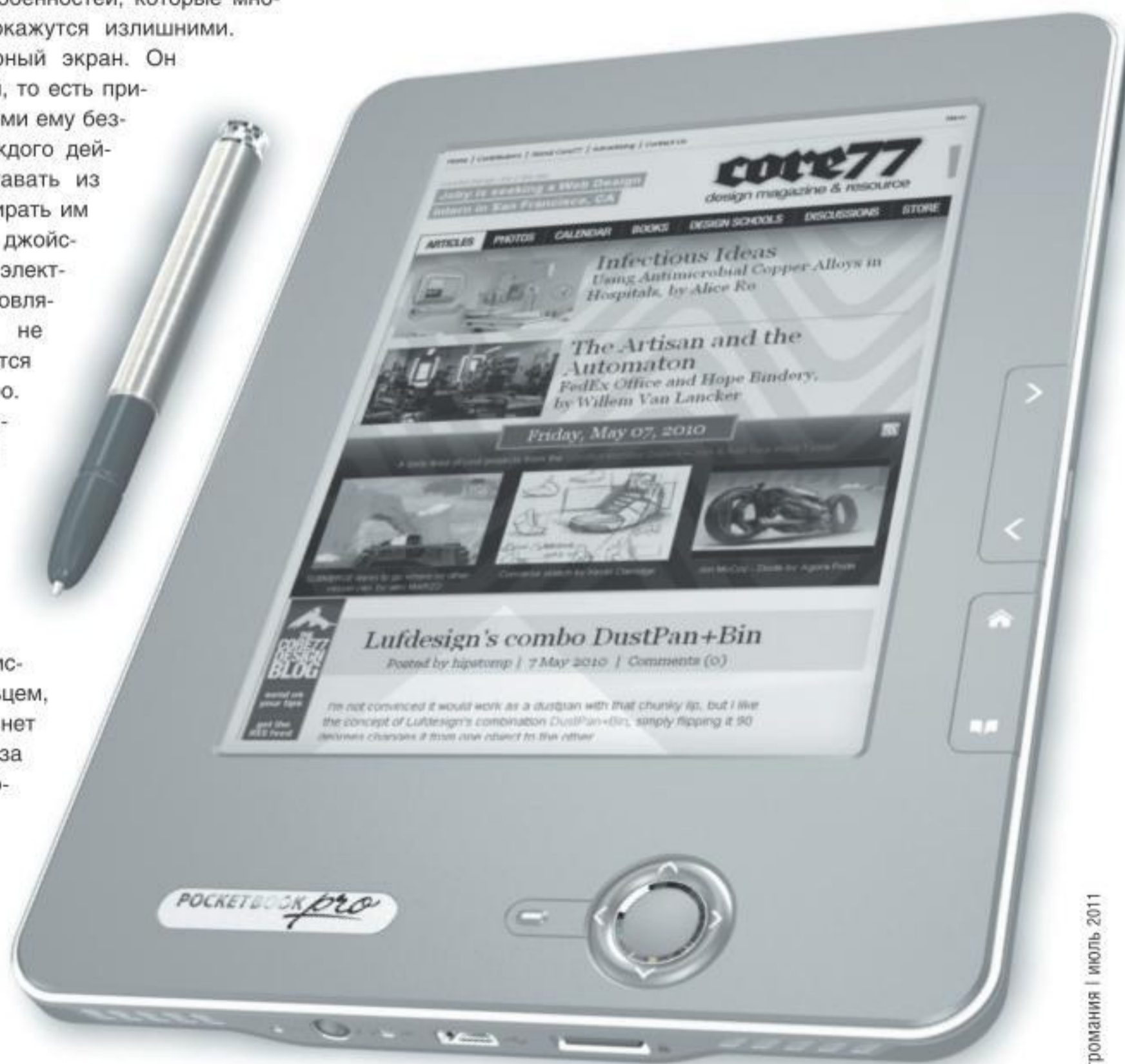
А дополнительные тысячи PocketBook просит за пару особенностей, которые многим наверняка покажутся излишними. Первая — сенсорный экран. Он здесь индуктивный, то есть прикосновения пальцами ему безразличны, для каждого действия нужно доставать из торца стилус. Набирать им текст проще, чем джойстиком, но так как электронная бумага обновляет изображение не сразу, то получается все равно небыстро. Да и вообще е-книге тачскрин нужен разве что для работы со встроенными приложениями: например словарем или заметками. О том, чтобы листать страницы пальцем, к сожалению, речи нет — вот расплата за отсутствие бликующего стекла.

Вторая особенность — богатые коммуникационные возможности: книга поддерживает Bluetooth, Wi-Fi

и даже 3G-сети. Таким образом, новинка позволяет путешествовать по интернету откуда угодно (джунгли и Северный полюс не в счет). Впрочем, владелец Pro 603 вряд ли будет часто ходить в интернет, поскольку для работы с браузером потребуются стальные нервы. Медлительный монохромный дисплей не располагает к длительному пребыванию в Сети. Многим интернет понадобится лишь для того, чтобы найти и скачать заинтересовавшую книгу.

Безоговорочно радует лишь список поддерживаемых форматов — в лучших традициях PocketBook тут есть и популярные книжные FB2, EPUB, DJVU, PDF, HTML, и стандартные текстовые TXT, RTF, DOC, DOCX. Одного заряда батареи хватит на 14 тысяч перелистываний, поэтому девайс можно заряжать раз в несколько недель, если, конечно, не налегать на дополнительные функции.

На кого рассчитана новинка? Нам видятся заядлые книголюбы с ограниченным доступом к компьютеру: PocketBook Pro 603 в крайней степени автономна, и от нее почти не устают глаза. Остальные же пожмут плечами и купят более дешевую читалку или простенький ЖК-планшет — последний предлагают гораздо больше возможностей для развлечения, а стоит столько же.





ДОРАБОТАННАЯ ВЕРСИЯ ПОПУЛЯРНОГО СМАРТФОНА

HTC Wildfire S

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 2.3 с оболочкой HTC Sense
- **Дисплей:** 3,2 дюйма (480x320), ЖК, сенсорный (мультикас)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSPA/WCDMA 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Процессор:** Qualcomm MSM7227 (600 МГц)
- **Оперативная память:** 512 Мб
- **Встроенная память:** 512 Мб
- **Камера:** 5 Мп (автофокус, вспышка)
- **Карта памяти:** microSD
- **Интерфейсы:** micro-USB, миниджек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1230 мАч
- **Время работы без подзарядки:** разговор — 7 ч, ожидание — 360 ч
- **Дополнительно:** FM-приемник, акселерометр, датчик освещенности
- **Размеры:** 10,1x5,9x1,2 см
- **Вес:** 105 г
- **Цена:** 13 000 рублей

HTC Wildfire — сильный игрок на рынке недорогих Android-смартфонов, но стать бестселлером ему мешает плохой дисплей: в наше время 3,2-дюймовый экран с разрешением 320x240 — архаизм. К счастью, на смену этому аппарату приходит модель **Wildfire S**. Разрешение у нового смартфона в два раза выше, 480x320 пикселей при все той же диагонали. Будь такой дисплей у оригинального Wildfire, его разбирали бы куда охотнее.

Кроме того, Wildfire S стал компактнее предшественника. Так как физические размеры дисплея остались прежними, ради уменьшения габаритов пришлось отказаться от оптического трекбола и сжать четыре сенсорные клавиши, расположенные под экраном. Следуя моде, HTC свела количество аппаратных кнопок к минимуму: у новинки лишь пара клавиш, отвечающих за регулировку громкости, и кнопка включения. Даже фотокамерой приходится управлять программно. Это не лучший вариант, тем более что камера в Wildfire S стоящая, с 5-мегапик-

сельным сенсором и светодиодной вспышкой. Количество оперативной памяти у Wildfire S возросло с 384 до 512 Мб, а программную составляющую переработали по последнему слову Google: в смартфоне используется Android 2.3 и самая свежая версия графической оболочки **HTC Sense**. В итоге ничего принципиально нового в Wildfire S нет, но ему это и не нужно — и без того хорош. А вот цену стоило бы снизить.



СПАСЕНИЕ ОТ ЛЕТНЕГО СОЛНЦА

Thanko Fanbrella

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Радиус купола:** 70 см
- **Длина рукояти:** 70 см
- **Питание:** 6x батареек типа AA
- **Время автономной работы:** 2-3 ч
- **Вес:** 600 г
- **Цена:** 1600 рублей

Жарко? Необходимость выйти на улицу, под палящее солнце, вызывает уныние? Что ж, зонт вам в помощь! И не абы какой, а особый — тот, что зовется **Thanko Fanbrella**. Простой зонт, конечно, тоже может укрыть вас от беспощадного солнца, но наш девайс может предложить куда больше комфорта и фана.

Портативный зонт от **Thanko** отличается от своих собратьев наличием встроенного вентилятора. Точно под сводом этого зонта располагается складная трехлопастная вертушка с электроприводом — вот он, источник прохлады в жаркий полдень! И можно даже не бояться, что развевающиеся волосы вдруг попадут в лопасти и вы сольетесь с зонтом в единое целое: предусмотрительные инженеры из Thanko прикрыли вентилятор специальной защитной сеткой.

Питается вентилятор не святым духом, а вполне осязаемыми пальчиковыми батарейками — их требуется три штуки. Одного комплекта хватает на 2-3 часа работы, так что ходить под таким зонтом дни напролет довольно расточительно. Конечно, было бы неплохо, если бы в качестве источника питания выступали солнеч-

ные панели, расположенные с наружной стороны зонта, но сколько бы стоила такая вещица...

В остальном Thanko Fanbrella — это самый обычный зонт небольшого размера, но прикрываться им от дождя, пожалуй, все же не стоит, поскольку вентилятору это может не понравиться.





НЕДОРОГОЙ МОНИТОР С IPS-МАТРИЦЕЙ

LG IPS236V

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 23 дюйма
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** IPS
- **Подсветка:** LED
- **Частота:** 60 Гц
- **Время отклика:** 5 мс
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Динамическая контрастность:** 5 000 000:1
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** DVI, HDMI, D-sub, миниджек
- **Энергопотребление:** 36 Вт
- **Размеры:** 54,9x23x42,2 см
- **Вес:** 4 кг
- **Цена:** 9000 рублей

IPS-матрица — это прекрасно, что подтвердит вам любой профессиональный фотограф или видеомонтажер. Только — вот беда! — дорогое это удовольствие. Точнее, было дорогим, пока новоявленный **LG IPS236V** не стал счастливым исключением из правила. При относительно небольшой цене в 9000 рублей этот монитор предлагает покупателям 23-дюймовую IPS-матрицу с разрешением Full HD. Как следствие, IPS236V выделяется на фоне прочих недорогих моделей великолепной цветопередачей и прекрасными углами обзора. Покрытие экрана — матовое, так что бликов при заднем освещении почти нет.

Для просмотра фильмов и редактирования фото и видео такой монитор — просто идеальный вариант. Для игр новинка подходит уже не так хорошо: у IPS-матриц традиционно большое

время отклика (5 мс), из-за чего в экшенах и гонках за быстро движущимися объектами могут оставаться смазанные хвосты. Однако мы считаем, что IPS236V — это тот случай, когда надо не любоваться на цифры, а сравнивать мониторы вживую, лоб в лоб. Естественная картинка IPS236V наверняка понравится игрокам больше, чем пересвеченные утрированные изображения быстрых TN-дисплеев.

Дизайн монитора тоже удался: здесь и ножка из полупрозрачного оранжевого материала, и сенсорные кнопки управления, и малая толщина корпуса (спасибо светодиодной подсветке). Набор входов привычный — цифровые DVI и HDMI, а также аналоговый D-sub, который, кажется, не умрет никогда. Нашлось место и миниджеку. В общем, у LG получилось сбалансированное решение по очень привлекательной цене.





ТРИ КОРПУСА ПОД ОДНОЙ ЭТИКЕТКОЙ

Cubitek Magic Cube 8HDDs

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** модульный Full Tower
- **Тип материнской платы:** microATX, ATX, eATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 2 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 8 внутренних
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 2 внутренних
- **Слоты расширения:** 8
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, mini-USB, аудио
- **Вентиляторы (основной бокс):** 1x 140-мм спереди, 140-мм сверху, 120-мм сзади
- **Вентиляторы (бокс для HDD):** 2x 140-мм спереди
- **Материал:** алюминий
- **Цвет:** черный
- **Цена:** 9000 рублей

Идея создания модульного компьютерного корпуса не нова — достаточно вспомнить эффектный **Thermaltake Level 10**, у которого комплектующие размещались в независимых отсеках, приделанных к опорной стойке. Но поскольку концепция не пользуется популярностью у производителей, появление **Cubitek Magic Cube 8HDDs** можно считать важным событием.

Формально Magic Cube 8HDDs состоит из трех корпусов — Motherboard Cube, Optical Cube и HDD Cube. О назначении кубиков несложно догадаться по названиям: первый предназначен для блока питания и материнской платы с установленными на нее комплектующими, второй вмещает оптические приводы, а в третий устанавливаются жесткие диски. Все три корпуса выполнены из прочного анодированного алюминия, выкрашенного в черный цвет, и дизайн каждого из них предельно лаконичен. В целом внешний вид Cube 8HDDs вызывает стойкие ассоциации с продукцией **Lian Li**.

Основной бокс явно создавался с расчетом на мощную систему: он поддерживает материнские платы eATX, видеокарты длиной 34 сантиметра и процессорные кулеры высотой до 18 сантиметров. Производительная система нуждается в достойном охлаждении, так что Motherboard Cube оснастили тремя вентиляторами: один 140-мм расположился на передней панели, еще один такой же приютился на верхней крышке, а на задней стенке размещена 120-мм вертушка. На панели ввода/вывода обнаруживаются два разъема USB 3.0, порт mini-USB, а также пара миниджеков для подключения микрофона и наушников. Кабели, идущие к дополнительным кубам, выводятся наружу через прорези в задней стенке и боковых панелях.

Второй корпус, HDD Cube, рассчитан на установку восьми жестких дисков, при этом монтаж накопителей отнимает минимум времени и сил — в использовании дополнительных инструментов нет нужды. Охлаждаются HDD с помощью двух 140-мм вентиляторов. Что касается Optical Cube, то он крайне прост: этот бокс вмещает пару 5,25-дюймовых приводов, но один из отсеков можно переделать под 3,5-дюймовые устройства. Хитрых креплений не предусмотрено — приходится работать отверткой.

Разумеется, боксы для HDD и оптических приводов необходимо подключить к главному «кубу», и здесь становятся видны недостатки конструкции Magic Cube 8HDDs. Начнем с того, что длины стандартных кабелей SATA (и информационных, и питающих) не хватает для того, чтобы связать корпуса воедино. О питании в Cubitek побеспокоились: удлинители, идущие в комплекте, позволяют подключить накопители к БП, если боксы располагаются недалеко друг от друга. Увы, положить в коробку еще и длинные информацион-

ные кабели никто не додумался, а меж тем найти их в продаже не так уж и просто. Также стоит учитывать, что максимальная длина SATA-кабеля в соответствии со спецификациями не должна превышать одного метра, так что разместить кубы далеко друг от друга не удастся.

На этом недочеты не кончатся: если забить Cube HDDs под завязку, то между ним и основным корпусом образуется огромный пучок из кабелей — выглядит это совсем не эстетично, и стяжки здесь особо не помогут. Проблему можно было решить, создав единый толстый кабель, объединяющий все необходимые провода, но Cubitek на это не пошла — видимо, в целях экономии.

В общем, основательно снаряженный Magic Cube 8HDDs — не самое красивое зрелище, однако многие энтузиасты все равно будут от корпуса в восторге. Причин две — оригинальность конструкции и высокая эффективность охлаждения. Применение модульной структуры вкупе с большим числом вентиляторов приносит свои плоды: железо действительно чувствует себя в Magic Cube 8HDDs очень комфортно, и мало кому под силу тягаться с новинкой в эффективности охлаждения.

Конечно, это нишевый продукт, которому не мечтать о высоких продажах. Напоследок отметим, что у новинки есть младший брат — **Magic Cube 3HDD**, у которого бокс для жестких дисков рассчитан на три накопителя. Покупка этой модификации позволит сэкономить около 1500 рублей.





ОБНОВЛЕННАЯ ВЕРСИЯ САМОГО ДОСТУПНОГО МОНОБЛОКА APPLE

Apple iMac 21.5 (MC309)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Mac OS X 10.6
- **Дисплей:** 21,5-дюйма (1920x1080), IPS, LED-подсветка
- **Процессор:** Core i5-2400S (2,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 Гб (DDR3-1333 МГц)
- **Видеокарта:** AMD Radeon HD 6750M (512 Мб GDDR5)
- **Жесткий диск:** 500 Гб (7200 об/мин)
- **Оптический привод:** DVD-RW (8x, щелевая загрузка)
- **Основные разъемы:** 4x USB 2.0, Thunderbolt, FireWire, GbLAN, аудио
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Динамики:** 2x 20 Вт
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер (SDXC), ИК-ресивер, клавиатура Apple Wireless Keyboard, мышь Apple Magic Mouse или мини-планшет Apple Magic Trackpad
- **Размеры:** 45,1x52,8x18,9 см
- **Вес:** 9,3 кг
- **Цена:** 46 000 рублей

Компания **Apple** уже перевела свои профессиональные ноутбуки на процессоры **Sandy Bridge** — теперь настала очередь настольных компьютеров. Встречайте: новые **iMac**, шустрые моноблоки с давно знакомым дизайном. Как и в случае с **MacBook Pro**, внешний вид было решено не менять — в новых моделях торжествует все тот же стильный минимализм, лаконичный алюминиевый корпус и качественный дисплей. А вот начинка другая.

В новой линейке iMac традиционно было представлено четыре моноблока различных конфигураций, но мы остановились на самой доступной модели, **MC309**, с диагональю 21,5 дюйма. Приятно, что даже в нее Apple установила четырехъядерный **Core i5** последнего поколения, функционирующий на частоте 2,5 ГГц. Дополнен этот кристалл четырьмя гигабайтами DDR3-1333 и мобильным графическим чипом **AMD Radeon HD 6750M** с 512 Мб памяти GDDR5. Как следствие, вычислительная мощь новичка внушает уважение, но вот в играх он не особо хорош — свежачок запустить удастся, но далеко не на максимальных настройках. Из нововведений также следует отметить усовершенствованную веб-камеру FaceTime HD и разъем Thunderbolt. В остальном все стандартно: глянцевый Full HD-дисплей, пара мощных динамиков, кардридер, DVD-резак с щелевой загрузкой и, конечно же, беспроводная периферия Apple в качестве бонуса.

Новый «яблочный» моноблок — это стильное и производительное решение для тех, кто не помешан на играх и не боится **Mac OS X**. На родине младший iMac оценивается в 1200 долларов, в России же цены на новинку стартуют с 46 000 рублей.



СТИЛУС ДЛЯ ПЛАНШЕТНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

Wacom Bamboo Stylus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диаметр наконечника пера:** 6 мм
- **Поддержка емкостных дисплеев:** да
- **Диаметр стилуса:** 0,9 см
- **Длина стилуса:** 12 см
- **Вес:** 20 г
- **Цена:** 1100 рублей

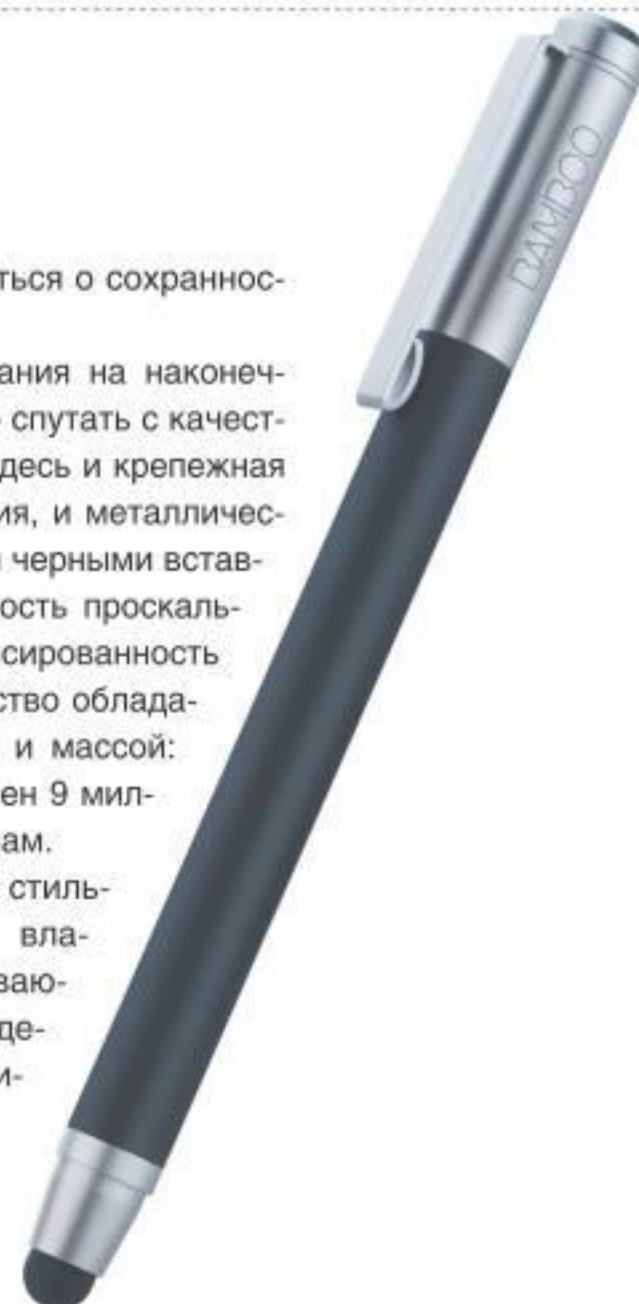
Для планшетных компьютеров существует немало программ-рисовалок, вот только создать в них что-то серьезное непросто. И дело не столько в функционале программ, сколько в непривычном методе ввода: почти во всех планшетах используются емкостные экраны, как в **iPad**, а они, как известно, не реагируют на прикосновения обычным стилусом — приходится рисовать пальцем, а это неудобно. Проблему решает устройство **Bamboo Stylus** от **Wacom**.

Перо от известного производителя дигитайзеров — это не первый эмулятор пальца на рынке, но зато один из самых удачных. Так, диаметр наконечника этого стилуса всего 6 миллиметров — меньше, чем у большинства конкурентов. При этом кончик пера хорошо скользит по стеклянным поверхностям, а мягкий материал, из которого он изготов-

лен, позволяет не беспокоиться о сохранности дисплея.

Если не обращать внимания на наконечник, то **Bamboo Stylus** можно спутать с качественной шариковой ручкой: здесь и крепежная клипса для удобного ношения, и металлический корпус со специальными черными вставками, снижающими вероятность проскальзывания, и отличная сбалансированность по весу. Кроме того, устройство обладает привычными габаритами и массой: диаметр самого стилуса равен 9 миллиметрам, а вес — 20 граммам.

В общем, вещь вышла стильная и практичная, так что владельцам планшетов, испытывающим тягу к художественной деятельности, стоит к нему присмотреться.





ПОРТАТИВНЫЙ HDD СО ВСТРОЕННЫМ МОДУЛЕМ WI-FI

Seagate GoFlex Satellite

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип накопителя:** SATA HDD
- **Объем накопителя:** 500 Гб
- **Интерфейс:** USB 3.0
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n
- **Время автономной работы:** 5-25 ч
- **Дополнительно:** адаптер питания от электросети, автомобильный адаптер питания
- **Размеры:** 12x8,8x3,2 см
- **Вес:** 267 г
- **Цена:** 7000 рублей

Планшетные компьютеры обладают богатыми мультимедийными возможностями, но объем памяти у них невелик — приходится тщательно подбирать фильмы и музыку, достойные занять место на накопителе планшета. С **GoFlex Satellite** эта проблема перестает быть столь острой. Хотите получить со своего планшета или смартфона доступ ко всей своей медиатеке? Не вопрос — может, насчет целой медиатеки мы немножко и соврали, но носить с собой 500 Гб цифрового счастья новинка все же позволяет.

GoFlex Satellite — это не совсем обычный жесткий диск: обычный к планшету или смартфону подключить, как правило, нельзя. А этот — можно, ведь новинка оснащена собственным модулем Wi-Fi. Принцип работы предельно прост: вы записываете на диск нужные файлы, подключив диск по кабелю, после чего творение Seagate начинает раздавать их по беспроводу. При этом для получения доступа к данным достаточно лишь подключиться к GoFlex Satellite по Wi-Fi, запустить браузер и вбить в адресной строке любую абвгдейку — вы все равно попадете на веб-страницу с содержащимся на накопителе контентом. Таким образом, девайс совместим с любым современным смартфоном, планшетом или ноутбуком, при этом он может одновременно обслуживать сразу три устройства.

Впрочем, для гаджетов на iOS в Seagate все равно написали специальное приложение **GoFlex Media**, облегчающее взаимодействие с новинкой. На очереди — **Android**.

Необычный накопитель по-настоящему мобилен. Во-первых, он обладает собственной батареей, которой хватает на 5 часов интенсивной работы или 25 часов ожидания. Во-вторых, в комплект поставки включено два зарядных устройства: одно питается от электросети, другое — от автомобильного прикуривателя. В-третьих, GoFlex Satellite сам по себе легок и мал, поскольку базируется на 2,5-дюймовом HDD.

Наконец, накопитель относится к линейке GoFlex, а это означает, что устройство можно подружить с любым интерфейсом — достаточно лишь воспользоваться фирменным кабелем с соответствующим разъемом и контроллером. По умолчанию новинка совместима с USB 3.0, но, докупив соответствующие аксессуары, ее можно обуть к работе с FireWire 800 или Powered eSATA.



НЕОБЫЧНЫЙ БОКС ДЛЯ HDD

Zalman ZM-VE200

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор накопителя:** 2,5 дюйма
- **Внутренний интерфейс:** SATA 2
- **Внешние интерфейсы:** USB 2.0, eSATA
- **Материалы:** алюминий, поликарбонат
- **Цвет:** черный, серебристый
- **Размеры:** 13,5x7,9x1,3 мм
- **Вес:** 99 г
- **Цена:** 1300 рублей

Оптический привод перестает быть обязательным атрибутом компьютера: многие ноутбуки и большинство нетбуков, например, лишены этого компонента. Как правило, такая потеря не критична, но когда дело доходит до установки ОС или работы с реаниматорами системы, то об отсутствии привода начинаешь жалеть. Zalman предлагает решить проблему с чтением дисков весьма изящным способом — компания выпустила портативный корпус для HDD, который может эмулировать внешний DVD-привод. Имя новинки — **ZM-VE200**.

В отличие от прочих корпусов для жестких дисков, продукт Zalman может распознавать файлы типа .iso (образы дисков), втыкать их в собственный виртуальный драйв и заставлять компьютер думать, что перед ним самый настоящий USB-привод с DVD-диском внутри. При этом ZM-VE200 не требует установки драйверов и ему плевать, какая операционная система у вас на компьютере. Словом, для тех, кто постоянно занимается восстановлением компьютеров, — вещь необычайно полезная. Пользователям, желающим всегда иметь под рукой свою коллекцию дисков, новинка также должна прийтись по душе.

Творение Zalman может также похвастаться продуманным дизайном и приятной внешностью. Тонкий алюминиевый корпус по раз-

мерам лишь немного превышает размеры стандартного 2,5-дюймового HDD. В верхней части новинки располагается крохотный монохромный дисплей, который выводит множество полезной информации, включая температуру жесткого диска. На боковых торцах вокруг экрана можно обнаружить переключатель для защиты от записи, качельку для изменения режима работы (жесткий диск, оптический привод либо и то, и другое разом) и выбора нужного образа диска, а также порты mini-USB и eSATA. При подключении по eSATA все дополнительные функции перестают работать, хотя скорость передачи данных, конечно, возрастает. В комплекте с ZM-VE200 идет защитный чехол из кожзама. Разъемы, дисплей и органы управления он не закрывает, так что устройство можно использовать, не вынимая его из чехла. Цена новинки — 1300 рублей, что для такой полезной вещицы совсем немного.





САМЫЙ ДЛИННЫЙ СМАРТФОН

Acer Iconia Smart

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 2.3
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS 900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** A-GPS
- **Дисплей:** 4,8 дюйма (1024x480), ЖК, сенсорный (мультикас)
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon MSM8255 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 Мб
- **Встроенная память:** 8 Гб
- **Камера:** 8 Мп (автофокус, вспышка)
- **Карты памяти:** microSD
- **Разъемы:** micro-USB (USB 2.0), HDMI, миниджек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1500 мАч
- **Время работы без подзарядки:** разговор — 11 ч, ожидание — 450 ч
- **Дополнительно:** FM-приемник, акселерометр, датчик освещенности, цифровой компас
- **Размеры:** 14,8x6,5x1,4 см
- **Вес:** 185 г
- **Цена:** 20 000 рублей

До недавнего времени нам казалось, что **Samsung Galaxy S II** и **HTC HD2** — это очень большие смартфоны. Однако на фоне монструозного 4,8-дюймового **Acer Iconia Smart** даже они выглядят малютками.

У **Acer** вышел смартфон с очень необычной внешностью, и дело здесь не столько в больших размерах, сколько в нестандартных пропорциях. Если бы разработчики отдали предпочтение стандартному соотношению сторон экрана, то у них получилась бы «лопата», которую совершенно невозможно носить в кармане, поэтому они пошли на хитрость: ради увеличения диагонали просто вытянули аппарат в длину. Итог — дисплей Iconia Smart имеет странное разрешение 1024x480, а сам смартфон напоминает таксу. Однако по ширине новинка сопоставима с флагманскими аппаратами других производителей, так что она даже помещается в карман некоторых джинсов. Подчеркиваем: лишь некоторых. Еще один нюанс, связанный с габаритами, заключается в том, что новинка управляется скорее как планшет, чем как смартфон, поскольку многие действия просто невозможно выполнить одной рукой. В остальном перед нами типичный андроидофон высшего ценового сегмента.

Дисплей новинки, помимо больших размеров, может похвастаться хорошим запасом яркости и превосходными углами обзора, да и цветопередача не вызывает нареканий: до AMOLED-экранов экран не дотягивает лишь немного, а среди ЖК-дисплеев это одно из лучших решений на рынке. Поверх экрана располагается емкостная сенсорная панель с продвинутой поддержкой мультитач и защитное стекло, стойкое к царапинам.

Корпус у Iconia Smart цельнометаллический, с редкими пластиковыми вставками — такая конструкция гарантирует прочность и, что немаловажно, стойкость к излому. Правда, вес из-за применения металла достиг совсем уж

неприличных 185 граммов, но, кажется, особого выбора у дизайнеров Acer не было. Любопытно, что разработчики не пошли на поводу у моды и отказались от сенсорных клавиш в пользу аппаратных: четыре кнопки в нижней части смартфона прогибаются при нажатии. Про клавишу спуска затвора и качельку регулировки громкости также не забыли — они расположились на правом торце. Противоположный бок оккупировали порты HDMI и micro-USB, спрятавшиеся за заглушкой, а верхний торец приютил кнопку включения и аудиоразъем.

По производительности новинка сопоставима с флагманскими смартфонами прошлого поколения — в наличии одноплатный процессор **Qualcomm Snapdragon MSM8255**, работающий на частоте 1 ГГц, и 512 Мб оперативной памяти. Камеры заслуживают похвалы, причем как фронтальная, на 2 Мп, так и тыльная, с автофокусом, вспышкой и 8 Мп сенсором. Программная составляющая — **Android 2.3** в тандеме с графическим интерфейсом от Acer. Вопреки опасениям, проблем из-за высокого разрешения и нестандартных пропорций экрана не возникает: тормозов не наблюдается, а приложения без труда адаптируются под новый формат. Довольно мощной батареи на 1500 мАч хватает примерно на день интенсивного использования — результат средний, но вполне ожидаемый, учитывая размеры экрана и энергопотребление процессора.

Цена новинки составляет 20 000 рублей, что немного для устройства с таким набором характеристик. Но многие ли отважатся приобрести столь неформатный смартфон — вопрос открытый.



КЛАВИАТУРА ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ АРИФМЕТИКИ

SVEN Slim 3100

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество клавиш (основной блок):** 87
- **Количество клавиш (цифровой блок):** 24
- **Нажатий на отказ:** 20 млн
- **Соединение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** USB-хаб (2x USB 2.0), отсоединяемый цифровой блок с функцией калькулятора
- **Размеры (основной блок):** 29,5x13x2,7 см
- **Размеры (цифровой блок):** 8,5x13x2,7 см
- **Общий вес:** 600 г
- **Цена:** 800 рублей

Часто ли вам приходится пользоваться калькулятором? Если ваш ответ — «Да», то новинка от **SVEN** может вас заинтересовать, ведь главная особенность новой клавиатуры **Slim 3100** — это необычный цифровой блок (Num Pad), который может выступать в роли калькулятора. Всего одно нажатие клавиши — и на нем уже можно проводить несложные расчеты (есть даже функция запоминания), причем речь идет о полностью аппаратном решении: ресурсы компьютера в этом режиме не используются, а числа отображаются на монохромном 12-разрядном дисплее. Хотя полученный результат можно отправить и на компьютер, что весьма удобно.

Num Pad разработан съемным: его можно присоединить как справа, так и слева от основного блока. Кроме того, в комплект поставки включен специальный кабель, позволяющий располагать «цифры» вдалеке от

клавиатуры. Но даже будучи отключенным от компьютера, цифровой блок все равно может выполнять функции калькулятора, поскольку он оснащен встроенным аккумулятором.

Так как новинку стремились сделать максимально компактной, дополнительные кнопки вроде «Del» и «Home» не вынесены в отдельный блок, а раскиданы справа от основного — такое расположение клавиш часто используется в ноутбуках с небольшой диагональю. В итоге Slim 3100 занимает мало места на рабочем столе, правда, толщина у новинки все равно внушительная — почти три сантиметра, при этом сами клавиши — островные, с минимальным ходом и мизерной высотой, то есть на любителя.





УНЕСЕННЫЕ ВЕТРОМ

Как выбрать правильный кулер для процессора

Лето — самое тяжелое время для наших компьютеров. Постоянные подвисания, перезагрузки, отказы включаться — прямые следствия перегрева. В «Игромании» №5/2010 мы рассказывали, как выбрать правильный корпус (см. статью «Железный феликс»), а в этом номере разберемся с процессорными кулерами.

Мне жарко

Для начала выясним, зачем процессору нужно охлаждение и чем плоха та крутилка, что дали в довесок к кристаллу.

Говоря очень упрощенно, процессор состоит из огромного количества маленьких электрических проводников, каждому из которых нужна энергия. И, как известно из школьного курса физики, энергия из проводника никуда не девается — она переходит из электрической в тепловую. Учитывая, что в современном кристалле более полумиллиарда транзисторов, вопрос о необходимости охлаждения отпадает сам собой: тепла от них хватит на обогрев небольшого помещения.

Самостоятельно рассеять такое количество энергии процессор не может: площадь маловата, да и материалы не те. Поэтому с каждым кристаллом производители поставляют простенький кулер. Для работы на стандартных частотах и при нормальной температуре его хватает, но для экстремальных ситуаций лучше искать модель помощнее.

Однако идти в магазин и покупать первый попавшийся кулер тоже не стоит. Кулеры не видеокарты, где сразу понятно: вот эта дороже — значит быстрее. В мире охлаждения радиатор за 3000 рублей вполне может оказаться хуже модели за 1000 рублей.

Конфетку у ребенка

Работа кулера начинается в основании, в месте, где он соприкасается с процессором. Здесь кулер забирает тепло у кристалла и переводит его в область охлаждения. Этот процесс называется теплопередачей, и эффектив-



ность его зависит от двух переменных — площади и материала поверхности. Придумать здесь что-то нереально. Размеры процессора фиксированы: площадь не увеличить, доступный материал всего один — медь.

Максимум, что может сделать производитель, — идеально отполировать основание. По-хорошему, вы должны видеть свое отражение или хотя бы не видеть никаких неровностей или царапин. Они снижают площадь соприкосновения и понижают эффективность работы.

Также опасайтесь тепловых трубок, разрывающих основание кулера, так как они тоже снижают полезную площадь соприкосновения. Если видите, что трубки напрямую касаются процессора, отложите этот кулер и возьмите другой. А вот на что не надо обращать внимания, так это на цвет. Медь часто покрывают никелем: он придает металлу благородный серебристый блеск и защищает его от вредных воздействий.

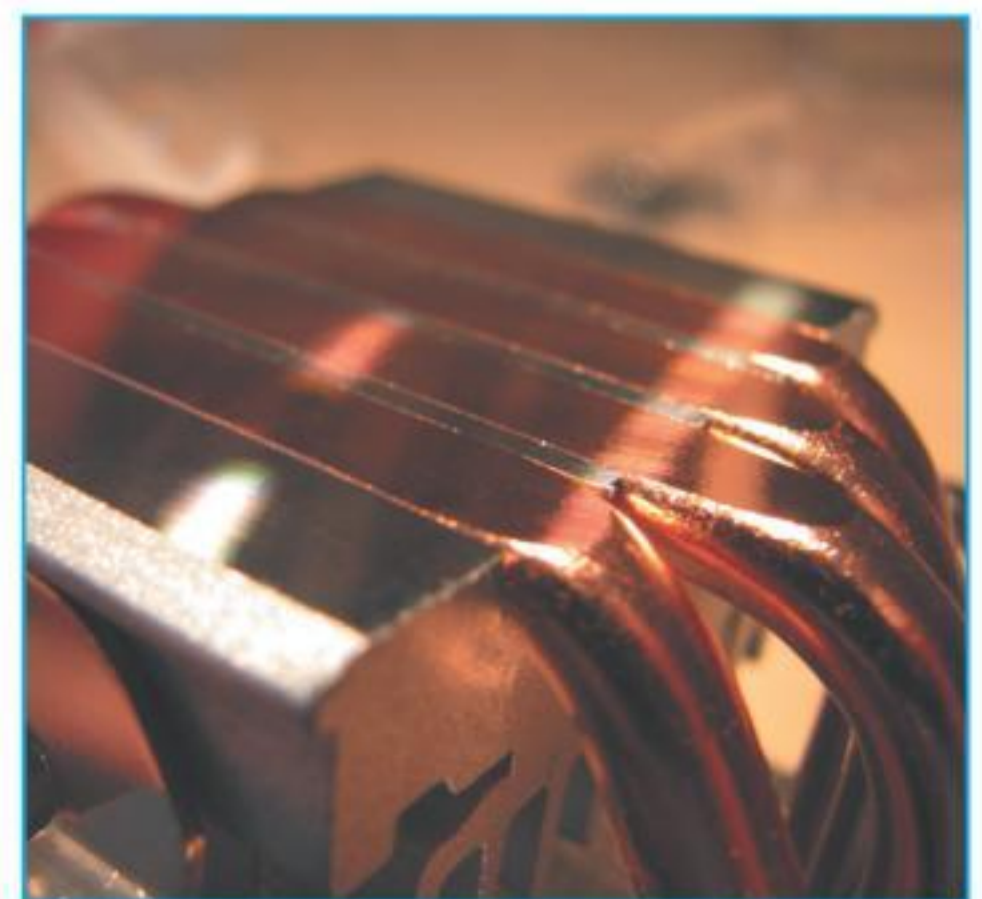
Самогонщики

Следующий этап работы — перенос тепла на охлаждающие поверхности. Когда процессоры были слабыми и холодными, этой ступени не было: радиатор крепился напрямую к основанию и рассеивал тепло в воздух. С ростом производительности и количества выделяемой энергии к теплопереносу стали относиться серьезнее — на кулерах появились теплопроводные трубки.

Изобретение это старое и хорошо знакомое. У медной трубы запаивают один конец, заливают в нее жидкость,



Идеально отполированное основание — залог хорошего охлаждения.

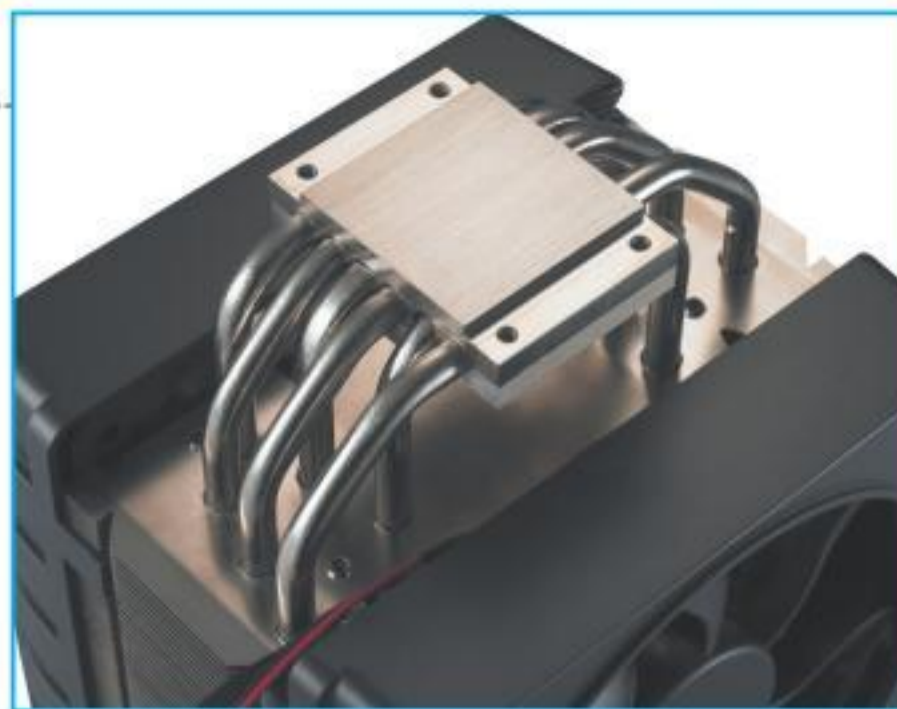


Вылезавшие теплопроводные трубки — удел бюджетных кулеров.



БРОНЯ КРЕПКА

В основной части текста мы намеренно обошли такой волнующий вопрос, как крепление кулера. В обзорах креплениям уделяется много внимания, но в реальной жизни мы ставим кулер один раз и забываем о нем до следующего апгрейда. Так что обращать внимание на эту деталь нет смысла. Если кулер отвечает всем вашим требованиям, но при этом крепится по невообразимой системе, ничего страшного. Один раз помучаетесь и забудете. Ведь самое главное в креплении — надежность и правильное распределение нагрузки, все остальное ерунда.



откачивают воздух и запаивают другой. При нагреве вода поглощает энергию и превращается в пар, который поднимается к верхней (холодной) части трубы, охлаждается, конденсируется с выделением запасенной энергии и стекает вниз. И так до бесконечности.

В кулерах все то же самое, но с одной оговоркой. При установке в корпус система охлаждения оказывается в горизонтальном положении, и вода не может самостоятельно стекать в зону нагрева. Поэтому трубки набивают пористым материалом. Благодаря действию капиллярного эффекта жидкость может перемещаться вопреки силам тяжести и двигаться в любом направлении.

Что-либо придумать на этом этапе тоже сложно. Работа тепловых трубок практически не зависит от их физических параметров. Ориентироваться можно только на количество элементов: больше трех-четырех штук — хорошо, меньше — уже сомнительно.

Улетай

Следующая фаза — рассеивание тепла. Действие проходит на ребрах радиатора, десятках пластин, нанизанных на теплопроводные трубки. Именно тут забранное у процессора тепло будет отдано воздуху, и кристалл сможет вздохнуть свободнее. Выглядеть радиатор может как угодно — разработчики не стесняются экспериментировать с формами, углами наклона, материалами и так далее, но подчиняться должен одним правилам.

Площадь рассеивания должна быть максимальной, то есть пластин нужно как можно больше. При этом чем они тоньше, тем лучше, не будет задерживаться тепло. К материалу требования все те же — высокая теплопроводность. Но за медью гнаться не стоит: учитывая огромную площадь

рассеивания, алюминия хватает с головой. Не надо обращать внимания и на форму пластин. Максимум, на что она влияет, — это на сопротивление воздушному потоку вентилятора, но определить на глаз, что лучше, невозможно.

Вылететь в трубу

Последний этап — активное охлаждение. Чтобы ни говорили производители, в одиночку радиатору с мощным процессором не справиться — не позволят ограничение доступной площади и высокое тепловое сопротивление (падение температуры на один ватт отведенного тепла). Побороть их поможет вентилятор: мощный воздушный поток снижает сопротивление радиатора и увеличивает количество отводимой энергии.

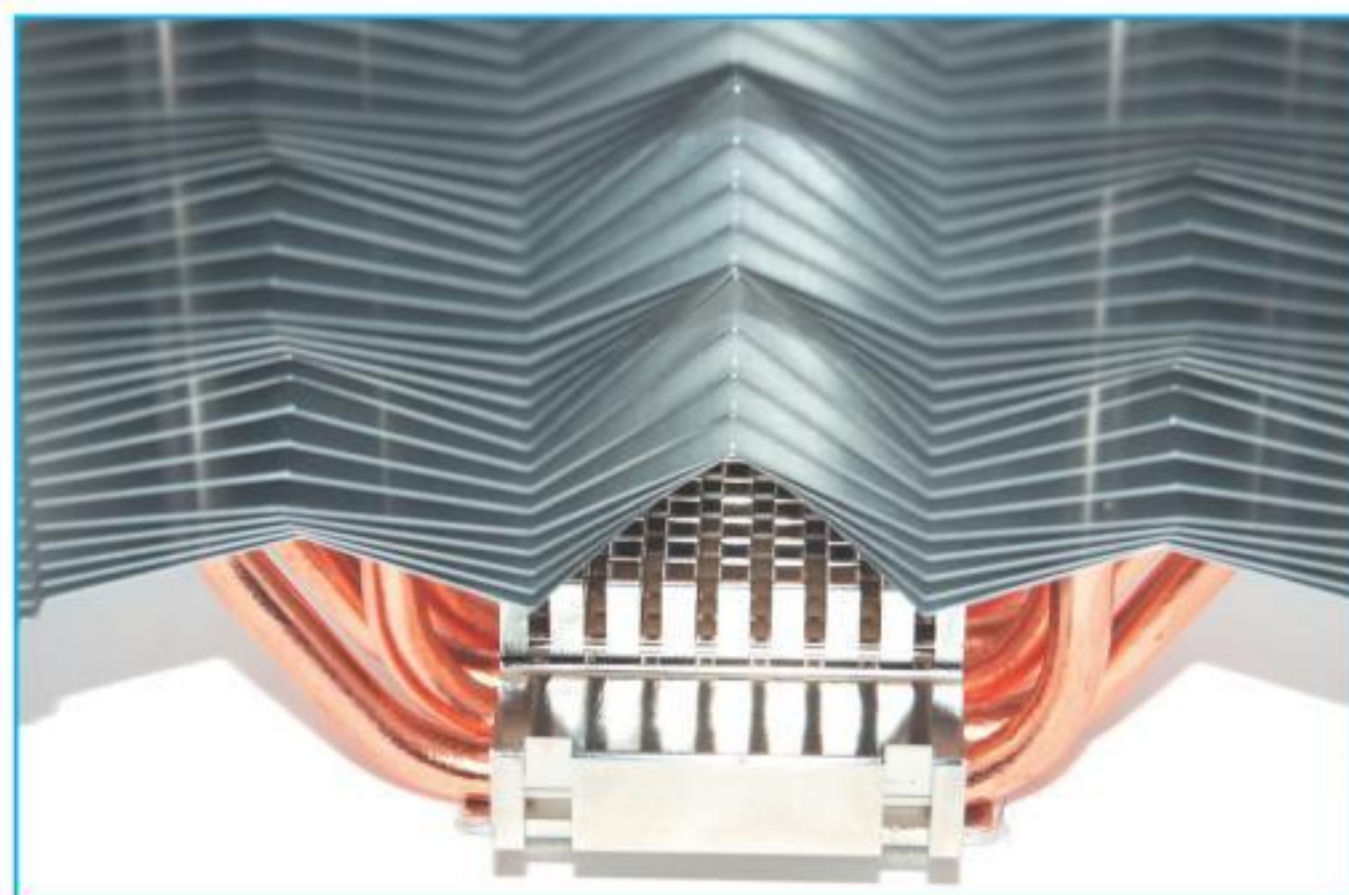
Правило для вертушек простое: искать надо самые большие. Чем больше диаметр крыльчатки, тем больше воздуха забирается за один оборот, а значит, понижаются скорость вращения и шум. Плюс нужно следить за подшипниками. Если написано «Ball bearing» (качения) — берем, они тихие и служат долго. Если «Slide bearing» (скольжения) — откладываем, шумят. От способа подключения (трех- или четырехконтактный) ничего не зависит, главное, чтобы материнская плата поддерживала.



Подведем итог. Собираясь в магазин, помните: основание у кулера должно быть идеально гладким, тепловых трубок минимум три-четыре штуки, ребра у радиатора — как можно тоньше (а количество — максимальное), ну а вентиляторы нужны самые большие и с подшипниками качения. На этом закончим с теорией и перейдем к практике — на следующей странице вас ждет тест шести самых интересных процессорных кулеров. ● *Дмитрий Колганов*



Выбирайте большие вентиляторы: они крутятся с меньшей скоростью и почти не шумят.



Дополнительный радиатор на основании помогает работе тепловых трубок.



ВЕСЕЛЫЙ ВЕТЕР

Сравнительное тестирование шести процессорных кулеров

Выбрать кулер на замену штатной крутилки проще простого: переворачиваем страницу назад, читаем теорию «Унесенные ветром» и отправляемся в магазин. Куда сложнее найти кулер для разгона. Тут нужны лучшие из лучших, и сегодня мы назовем их имена. На тестовом стенде — шесть самых интересных моделей от **Cooler Master**, **GlacialTech**, **Scythe**, **Thermaltake**, **Titan** и **Zalman**.

Мы собрали кулеры среднего ценового сегмента, хотя с категорией определялись долго. Первый вариант — взять все самое дорогое и навороченное — отменили сразу, чай, не видеокарту для «Метро 2033» ищем. Второй — собрать бюджетные модели — тоже не подошел: дешевые крутилки мало отличаются от боксового охлаждения, да и очевидных огрехов у них хватает. А вот кулеры, стоящие от 1300 до 1800 рублей, придется домашнему игровому компьютеру в самый раз.



Cooler Master V6

Первым на тестовый стенд отправился **Cooler Master V6**. Мы уже тестировали его в «Игромании» №11/2010 (см. статью «Красный ветрокрыл»), поэтому сейчас не будем останавливаться на мелочах и отметим лишь самое интересное.

Модель V6 — младший представитель топовой линейки Cooler Master, стандартная башня с вентилятором и декоративной пластиковой крышей. На процессор конструкция опирается идеально отполированным медным основанием. Вверх уходят шесть тепловых трубок, образующих 12 рабочих элементов. Для лучшего распределения тепла они расположены двумя большими буквами V.

Радиатор набран 55 алюминиевыми пластинами толщиной 0,33 мм. С формой инженеры не мучились, лишь сделали несколько замысловатых вырезов на ребрах. А вот положение радиатору придали необычное: для лучшей теплоотдачи наклонили на правый бок.

Активное охлаждение V6 — один 120-мм вентилятор на гидродинамических подшипниках с максимальной скоростью вращения 2200 об/мин. Вертушка стоит в специальном пластиковом отсеке, который крепится к радиатору защелками. При желании к V6 можно докупить еще одну крутилку — в комплекте все необходимое есть.

Cooler Master промахнулась только с системой креплений. Инженеры отказались от классических лапок в пользу новых универсальных стоек с удлиняющимися ножками. Без инструкции с ними не разобраться, и с установкой возишься пятнадцать-двадцать минут. В остальном претензий нет, Cooler Master V6 — потенциальный лидер нашего теста.

GlacialTech UFO V51 PWM

Компания **GlacialTech** — типичная фирма среднего ценового сегмента. Она не гонится за рекордами и не вы-





МАЛЫШ И КАРЛСОН

Нас часто спрашивают, чем же плохи боксовые кулеры и зачем их менять, ведь в **Intel** и **AMD** не дураки сидят — знают, что класть в комплект. Не будем спорить, стандартного кулера обычно хватает на все случаи жизни. Некоторые под ними даже разгоном занимаются. Проблема в том, что под боксовой крутилкой процессор слишком сильно греется. А при разгоне она может притормаживать и пропускать такты. Мало того, при высоких температурах ускоряются некоторые химические процессы, которые непрерывно протекают в кристалле, в результате «камень» может банально выйти из строя.

Основной минус комплектной системы охлаждения — маленький запас производительности. Посмотрите таблицу результатов. Даже в комнате с кондиционером температура кристалла под стандартной крутилкой поднялась до 73°C. А ведь это тест на открытом стенде! В корпусе, где по соседству живут жесткие диски, видеокарты, дисководы, воздух может нагреваться под



60°C. И чем выше температура, тем сложнее приходится кулеру, а чем горячее окружающий воздух, тем сильнее падает производительность кристалла. Поэтому процессор всегда лучше покупать в OEM-комплектации, без штатного кулера. А сэкономленные деньги тратить на что-нибудь помощнее.

пускает кулеры по 4000 рублей за штуку. Но, как и любой компании, GlacialTech нужна реклама, а для этого придется делать имиджевые модели. Одна из них — тестовый **UFO V51 PWM**.

Кулер похож на растолстевшую летающую тарелку. Закругленный радиатор установлен горизонтально и спрятан в ярко-желтый корпус с темно-синими вставками и зеркальным ободком. Через него пропущены четыре теплопроводных трубки, напоминающие скрюченную руку с основанием-радиатором вместо ладони. Дополняют картину два небольших вентилятора сверху и снизу. Выглядит необычно и очень красиво.

Не подвело и техническое исполнение. Основание идеально отполировано и оснащено маленьким радиатором, снижающим нагрузку на теплопроводные трубки. Главный радиатор состоит из 43 пластин с волнистыми краями и разбит на три части — большой центральный набор и два маленьких по бокам. Так инженеры увеличили производительность системы на низких оборотах вентилятора и снизили сопротивление воздушному потоку.

Свою роль в охлаждении играет и пластиковый корпус. Он направляет потоки так, чтобы свежий воздух забирался только сверху и по бокам, а горячий выбрасывался вниз, на процессор. Занимаются этим два 92-мм вентилятора со скоростью вращения 2500 об/мин.

Система креплений у UFO V51 PWM стандартная. Под каждый сокет есть свой набор стоек, к которым кулер притягивается коромыслом. Разобраться можно без инструкции, а установка занимает не больше пяти минут.

Технологически UFO V51 PWM проигрывает Cooler Master V6. Во-первых, смущает положение радиатора. Установленный горизонтально кулер эффектно смотрится, но остается без воздушного потока от корпусных вентиляторов. Во-вторых, корпус сделан из такого толстого пластика, что он скорее мешает, чем помогает охлаждению. В-третьих, два 92-мм вентилятора на 2500 об/мин шумят как самолет на взлете.

Scythe Yasya SCYS-1000

Как и Cooler Master, компания **Scythe** старается охватить как можно большую часть рынка. Она делает кулеры как за 300, так и за 3000 рублей, тратит деньги на исследования и выпускает оригинальные конструкции. Наш тестовый **Yasya** как раз из таких.

Внешне кулер напоминает V6 — это тоже огромная башня с вентилятором. Основание отполировано до зер-

кального блеска и оснащено небольшим алюминиевым радиатором. Тепловых трубок шесть, они расположены в шахматном порядке и образуют 12 рабочих элементов. Радиатор собран из 54 алюминиевых пластин необычной формы — из ребер как будто вырезали много-много маленьких ромбиков, отчего кулер похож на причудливое оружие самурая.

Вентиляторы крепятся к кулеру специальными рамками: вставляешь такие в пазы на радиаторе и притягиваешь к ним вертушку. Всего на Yasya можно посадить два вентилятора, но в комплекте идет только один, 120-мм Scythe SlipStream Adjustable — на подшипниках скольжения и скоростью вращения до 1900 об/мин. При желании количество оборотов можно снизить: есть планка-регулятор для отсека расширения в корпусе.

Еще один плюс Scythe Yasya — удобная установка. Не надо читать инструкцию, искать отвертку: защелкнул нужные подставки на основании — и прижал их к материнской плате креплениями как у боксовых кулеров **Intel** или **AMD**.

В сравнении с конкурентами Yasya выглядит замечательно. Он явно мощнее UFO V51 PWM и ни в чем не уступает Cooler Master V6.





ТОНКИМ СЛОЕМ

При покупке кулера не забывайте про термопасту, специальный термоинтерфейс между процессором и системой охлаждения. Его задача — устранить мельчайшие неровности соприкасающихся поверхностей и удалить между ними весь воздух. Хорошая термопаста вполне может скинуть температуру кристалла на 5-10°C.

К сожалению, сравнительных тестов паст практически нет, а те, что делаются, мало соответствуют действительности: чтобы выйти в рабочий режим, пасте требуется около 200 часов, а тратить столько времени на каждый тюбик, как вы понимаете, никто не будет. Так что выбирать надо по техническим характеристикам. Самый важный параметр — теплопроводность. Чем она выше, тем лучше.

На процессор пасту наносят перед установкой кулера. Намазывать ее можно как угодно: специальной ло-



паткой, небольшой картонкой или банально пальцем. Главное следить, чтобы крышка кристалла была полностью закрыта. При этом слой пасты должен быть минимальным: удаляйте излишки до тех пор, пока не поймете, что оголяется кристалл.

Titan Fenrir EVO TTC-NK85TZ/CS2 (RB)

Если спросить оверклокера о компании **Titan**, он, скорее всего, вспомнит лишь одну модель — **Amanda TEC**, машину с двумя вентиляторами, модулем Пельтье, отдельной PCI-платой управления (!) и ужасающей системой крепления. Этот монстр до сих пор обитает на одной из полок «Железного цеха» и напоминает о двухдневных мучениях с установкой.

Сегодня **Titan** — это компания, работающая на бюджетный сектор. Имиджевые модели она выпускает редко — к ним и относится тестовый **Fenrir EVO**. Название кулеру выбрали не случайно. Фенрир — огромный волк, убийца богов из скандинавской мифологии. По преданию, в день Страшного суда Фенрир освободится от сковывающих его цепей и проглотит Солнце. О красивой легенде **Fenrir EVO** напоминает не только именем, но еще и логотипом и необычной раскраской: верхняя и нижняя часть башни-радиатора сделана черной, а середина — золотой (уж не солнце ли это в утробе волка?). Картину дополняют четыре тепловых трубки тускло-медного цвета и вентилятор с «золотой» крыльчаткой. В остальном все до обидного стандартно.

Fenrir EVO — классическая башня. Радиатор набран 53 алюминиевыми пластинами вогнутой формы. Их пронзают четыре U-образных теплопроводных трубки, образующие восемь рабочих элементов. Вентилятор — 120-мм **Titan**

KUKRI Fan со скоростью вращения до 2200 об/мин. Система креплений к радиатору такая же, как и у **Scythe Yasya**: специальная рамка с крючками на ребра. А вот основание у **Fenrir EVO** неудачное. **Titan** отказалась от ровной поверхности, позволив трубкам напрямую соприкасаться с процессором. Не самый лучший вариант для топового кулера.

Зато к чему невозможно придаться, так это к креплениям на процессор. После печального опыта **Amanda TEC** инженеры **Titan** изобрели лучшую систему на свете. В комплекте с **Fenrir EVO** идет специальная планка с четырьмя длинными штырями. Ее нужно поставить с задней стороны материнской платы и пропустить штыри через отверстия для креплений. Дальше надо накинуть на кулер коромысло и привинтить его к планке. Занимает две минуты.

Если бы нам пришлось описывать **Fenrir EVO** в двух словах, мы сказали бы, что это хороший кулер — и ничего больше, конкурировать со **Scythe** или **Cooler Master** ему не суждено. Причин тому сразу две. Первая — откровенно слабое основание и вылезавшие трубки. Вторая — **Fenrir EVO** значительно меньше и **V6**, и **Yasya**. А вот с **UFO V51 PWM** убийца богов точно поборется, у них одна весовая категория.

Thermaltake Frio

Компания **Thermaltake** — давнишний враг **Cooler Master** и **Scythe**. Она всегда участвует в битвах суперкулеров и нередко выходит победителем. Сегодняшний **Frio** —





КОЛБАСОЙ ВНИЗ

Правильно установить кулер несложно, нужно лишь следить за положением вентиляторов. Они должны работать на выдув из корпуса. Таким образом кулер попадет в воздушный поток от корпусных вертушек, и эффективность охлаждения увеличится. Ставить вентиляторы в противоположном направлении не рекомендуется, можно нарушить охлаждение других компонентов.

И еще не стоит снимать с кулера вентиляторы. Даже если у вас стоит какой-нибудь суперэкономичный процессор, которому хватит производительности одного лишь радиатора, нужно помнить, что вокруг процессорного сокета много питающих элементов, которым жизненно необходим воздушный поток от процессорного кулера.



это, конечно, не новое слово в кулеростроении, но V6 и Yasya с ним придется нелегко.

Дизайном Frio очень похож на V6. Строгая башня-радиатор закрыта пластиковым кожухом и зажата между двумя 120-мм вентиляторами. Основание — анодированная медь. Полировка — чуть хуже, чем у V6 и Yasya, но без серьезных нареканий. Пять тепловых трубок образуют десять рабочих элементов, расставленных в шахматном порядке. На них нанизано 48 алюминиевых пластин. Никаких изысков вроде причудливой формы нет, зато, как и у V6, радиатор немного наклонен на правую сторону.

Работать Frio может как с одним, так и с двумя вентиляторами. Отметим их отдельно: Frio поставляется с парой 120-мм вертушек молочно-белого цвета, которые раскручиваются до 2500 об/мин! В полностью снаряженном виде Frio перебудит весь дом — он ревет похлеще UFO V51 PWM. И хотя на каждом вентиляторе есть регулятор оборотов, добраться до него можно, только открыв корпус: слишком короткие проводки.

Опять же, как и у V6, вентиляторы крепятся к специальной пластиковой стойке. Только если Cooler Master предлагает ставить вентилятор на защелках в специальных отсеках-коробочках, то Thermaltake положила в комплект резиновые крепления-соски, которые должны погасить нежелательный шум от вибрации.

Крепления на процессор — набор стоек, которые надо прикрутить к основанию кулера, а затем прижать к специальной пластине на задней стороне материнской платы. Быстро и удобно.

К явным недостаткам отнесем пластины: они не в пример толще, чем у конкурентов. Зато у Frio есть два вентилятора, которые в паре создают мощнейший воздушный поток.

Zalman CNPS10X Extreme

Компания Zalman — икона отечественного рынка охлаждения. В свое время ее кулеры стояли чуть ли не в каждом втором компьютере. Объяснить такую популярность мы не беремся: Zalman хоть и выпускала хорошие модели, но в списке лидеров не значилась. Сегодня у нее есть шанс это исправить.

CNPS10X Extreme — крайне нехарактерная для корейской компании модель. Больше никаких круглых радиаторов и повального использования меди. Инженеры отказались от набивших оскомину форм и выбрали классическую башню.

Теперь у Zalman все по-взрослому: основание идеально отполировано, пять U-образных трубок расставлены в шахматном порядке, радиатор набран 56 алюминиевыми

пластинами и обдувается 120-мм вентилятором со скоростью вращения 2150 об/мин. Собрано все на высшем уровне. Элементы плотно пригнаны друг к другу, ничего не болтается, вентилятор закреплен на пластиковой стойке, а верх радиатора накрыт крышкой. Дополнительный вау-эффект создает никелевое покрытие трубок, основания и реберных пластин — свое отражение видишь буквально в каждой грани.

Есть и технические находки. Центральные пластины радиатора чуть шире остальных, что должно улучшить теплоотвод по центру, куда почти не доходит воздух от вентилятора. Плюс к этому сам радиатор сделан вогнутым, это снижает сопротивление воздушному потоку.

Еще одна интересная задумка — управление скоростью вентилятора. На пластиковой крышке закреплен пульт с колесиком-регулятором и большой кнопкой, ограничивающей скорость вращения вертушки до 2150/1950/1500 об/мин. При желании пульт можно отстегнуть от кулера и вынести за пределы компьютерного корпуса.

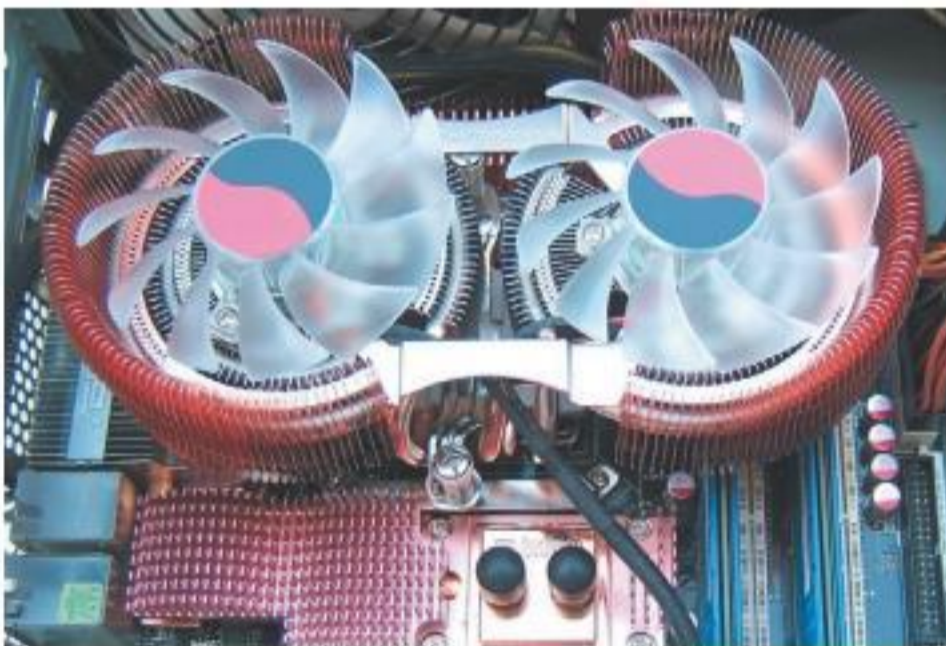
Недостатков у CNPS10X Extreme два. Первый — Zalman никак не может придумать удобную систему креплений. В комплекте невообразимые рамки и дикие прижимные планки, под которыми кулер плавает и не хочет вставать на место. Второй — сравнительно небольшой размер радиатора. Он примерно на 1,5 см уже, чем у Scythe Yasya и Cooler Master V6. В остальном без нареканий. Перед нами красивая и качественно собранная система охлаждения.





Сравнительная таблица технических характеристик

Характеристика	Cooler Master V6	GlacialTech UFO V51 PWM	Scythe Yasya SCYS-1000	Titan Fenrir EVO TTC-NK85TZ/CS2 (RB)	Thermaltake Frio	Zalman CNPS10X Extreme
Поддерживаемые платформы	AMD Socket AM2/AM2+/AM3, Intel LGA775/1155/1156/1366	AMD Socket AM2/AM2+/AM3, Intel LGA775/1155/1156/1366	AMD Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, Intel LGA775/1155/1156/1366	AMD Socket K8/AM2/AM2+/AM3, Intel LGA775/1155/1156/1366	AMD Socket AM2/AM2+/AM3, Intel LGA775/1155/1156/1366	AMD Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, Intel LGA775/1155/1156/1366
Материалы	алюминий (радиатор), медь (основа и тепловые трубки)	алюминий (радиатор), медь (основа и тепловые трубки)	алюминий (радиатор), медь (основа и тепловые трубки)	алюминий (радиатор), медь (основа и тепловые трубки)	алюминий (радиатор), медь (основа и тепловые трубки)	алюминий (радиатор), медь (основа и тепловые трубки)
Количество пластин	53 шт.	43 шт.	54 шт.	53 шт.	48 шт.	56 шт.
Тепловые трубки	6x 6 мм	2x 6 мм, 2x 8 мм	6x 6 мм	4x 8 мм	5x 8 мм	5x 6 мм
Вентилятор(ы)	1x 120-мм, гидроподшипник, 800-2200 об/мин	2x 92-мм, подшипник скольжения, 800-2500 об/мин	1x 120-мм, подшипник скольжения, 470-1900 об/мин	1x 120-мм, подшипник Z-Axis, 800-2200 об/мин	2x 120-мм, подшипник скольжения, 1200-2500 об/мин	1x 120-мм, подшипник качения, 1000-2150 об/мин
Производительность вентилятора(ов)	93,74 CFM	2x 46,18 CFM	110,31 CFM	82,7 CFM	2x 101,6 CFM	нет данных
Максимальный уровень шума	38 дБА	38,9 дБА	37 дБА	28,9 дБА	43 дБА (49,38 дБА 2 вентилятора)	39 дБА
Время наработки на отказ	40 000 ч	нет данных	30 000 ч	60 000 ч	50 000 ч	50 000 ч
Габариты	132x120x165 мм	130x157x138 мм	130x109x148 мм	124x107x160 мм	139x123x165 мм	135x100x160 мм
Вес	805 г	780 г	848 г	660 г	1042 г	920 г
Цена на июнь 2011 года	от 1350 рублей	от 1400 рублей	от 1500 рублей	от 1300 рублей	от 1600 рублей	от 1750 рублей



Результаты тестов LinX 1.6

(в скобках указана температура без нагрузки)

Кулер	Core i7-920 (2,66 ГГц)	Core i7-920 (3,8 ГГц)
Intel, комплектный	73 (44)°C	не прогоняли
Cooler Master V6	59 (39)°C	74 (43)°C
GlacialTech UFO V51 PWM	64 (42)°C	82 (52)°C
Scythe Yasya SCYS-1000	61 (36)°C	75 (40)°C
Titan Fenrir EVO TTC-NK85TZ/CS2 (RB)	63 (39)°C	84 (45)°C
Thermaltake Frio (1x 120 мм)	59 (35)°C	76 (42)°C
Thermaltake Frio (2x 120 мм)	58 (36)°C	71 (41)°C
Zalman CNPS10X Extreme	63 (38)°C	81 (43)°C

Пит-стоп

Подведем краткий итог. Явных фаворитов у нас три: Cooler Master V6, Scythe Yasya и Thermaltake Frio — прекрасные основания, большие радиаторы, мощные вентиляторы, множество интересных технических решений. Порадовала нас и Zalman: в CNPS10X Extreme соблюдены все основные правила. Смущает только размер радиатора. А вот кулеры от GlacialTech и Titan на фоне конкурентов выглядят слабо. В UFO V51 PWM перебор с пластиком, а у Fenrir медные трубки вылезают из основания. Но не будем торопить события и посмотрим на тесты.

Эффективность охлаждения мы проверяли по стандартной схеме. На открытый стенд поставили материнскую плату **MSI X58 Platinum**, снабдили ее планкой памяти **Kingston HyperX DDR3-1666**, добавили видеокарту **ZOTAC GeForce GTX 550 Ti**, а в качестве испытуемого взяли **Core i7-920**. Температуру в помещении, 26°C, поддерживали кондиционером.

Тесты были проведены в два этапа. Сначала мы прогнали кулеры на штатной частоте процессора 2,66 ГГц. Кристалл разогревали программой **LinX** и после 35-минутного прогона записывали максимальную температуру ядер. Дальше следовал разгон. Частоту Core i7-920 поднимали по шине до 3,8 ГГц и повторяли замеры.

Ветер дует с юга

Первый прогон обошелся без сюрпризов. На стандартной частоте участники показали примерно одинаковые результаты: температура процессора плавала от 58 до 63°C. Самыми холодными оказались V6 и Frio, в серединке устроился Yasya, а замыкающими стали UFO V51 PWM, Fenrir и, как ни странно, CNPS10X Extreme.

При разгоне разница увеличилась. Titan Fenrir EVO показал 84°C, UFO V51 PWM — 82°C. За ним пристроился CNPS10X Extreme, который, несмотря на техническую оснащенность, показал всего 81°C.

Фавориты оказались значительно холоднее. Cooler Master V6 под нагрузкой удерживал температуру 74°C, Scythe Yasya — 75°C. Самым холодным оказался Frio. Под оглушительный рев двух вентиляторов он охлаждал Core i7-920 до 71°C.



Если вы не собираетесь разгонять процессор, то покупать можно любой из рассмотренных кулеров — все они лучше штатных крутилок. А вот для разгона советуем присмотреться к тройке Cooler Master V6, Scythe Yasya и Thermaltake Frio. Все они работают примерно на одном уровне, так что выбирать можно что больше нравится. Хотите самый тихий вентилятор — берите V6. Нужно управление вертушкой — Scythe Yasya. Готовы потратить чуть больше и не боитесь шума — вперед за Thermaltake Frio. ● **Дмитрий Колганов**

РЕДАКЦИЯ БЛАГОДАРИТ

Компанию **OLDI Computers** за предоставленные кулеры GlacialTech, Titan и Zalman.

Взгляни на мир ПО-НОВОМУ!



Используй безграничные возможности платформ на базе **6-ти ядерных процессоров AMD Phenom™ II X6**: максимальный контроль и солидный запас производительности

ПК OLDI Computers® GamePC 766 с технологией VISION Black от AMD



Исследуй новые миры, имея солидный запас производительности!

Процессоры AMD Phenom™ II X6 поддерживают ряд передовых технологий:

- ▶ AMD Turbo CORE - значительно повышает быстродействие в тех приложениях, где это необходимо
- ▶ HyperTransport™ 3.0 – позволяет достичь сверхвысокого разрешения
- ▶ AMD PowerNow!™ 3.0 - обеспечивает невероятную энергоэффективность без ущерба производительности¹

3 года
гарантия

Испытай мощь новых процессоров AMD Phenom™ II X6 прямо сейчас!

Конфигурацию компьютера уточняйте у продавцов-консультантов в магазинах сети OLDI Computers® или в **Единой справочной OLDI** по тел. (495) 22-11-111. Производитель оставляет за собой право изменять конфигурации и внешний вид компьютеров без предварительного уведомления.

OLDI computers

(495) 22-11-111

www.oldi.ru

AMD, логотип стрелка AMD, AMD Phenom и любые их комбинации являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc. Другие наименования используются только в информационных целях и могут являться товарными знаками соответствующих владельцев.



К ВЗЛЕТУ ГОТОВ

Обзор джойстика Thrustmaster HOTAS Warthog

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Совместимость: PC
- Количество осей: 7
- Количество кнопок и переключателей: 86
- Интерфейс: USB (проводной)
- Длина кабеля: 1,9 м
- Подсветка: зеленая
- Встроенная память: нет
- Дополнительно: съемный штурвал; все кнопки — перепрограммируемые
- Вес: 10 кг
- Цена на июнь 2011 года: 16 000 рублей



Есть такие устройства, на коробку с которыми так и просится крупная блямба с надписью: «Для фанатов». В случае с **Thrustmaster HOTAS Warthog** — для фанатов авиасимуляторов.

HOTAS Warthog — это прямой наследник джойстика **HOTAS Cougar**, которому скоро стукнет аж десять лет. Несмотря на почтенный возраст, Cougar все равно еще популярен среди любителей полетать в виртуальном небе. При этом нельзя сказать, что он лишен недостатков. Наоборот! В нем со временем появляется люфт, с завидной регулярностью ломаются шарниры и кнопки, но монументальная стальная конструкция, имитирующая настоящий штурвал истребителя F-16, заряжает летчиков такой позитивной энергией, что никакая сила не может заста-

вить их отказаться от джойстика. На компьютерном рынке даже есть крохотная ниша с условным названием «запчасти и усовершенствования для HOTAS Cougar» — фанаты сами, своими руками делают устройство лучше.

HOTAS Warthog — это реплика элементов управления американского истребителя Fairchild Republic A-10 Thunderbolt II по прозвищу Warthog («Бородавочник»). Здесь исправлены все недостатки предыдущей модели, добавлено все, о чем только может мечтать виртуальный летчик: Warthog далек от Cougar как небо от земли.

Без компромиссов

О том, что Warthog действительно стоящая вещь, а не глупая пластмассовая игрушка, убеждаешься еще до вскрытия коробки. Весит она около десяти килограммов! Поначалу даже как-то теряешься — откуда такая тяжесть? Но все встает на свои места, как только из недр коробки извлекается сам джойстик и пульт контроля за полетом с рукоятками управления двигателем. Все это добро (кроме рукоятей тяги и некоторых кнопок) практически полностью сделано из стали, а пульт еще и дополнительно утяжелен.

Такой внушительный вес нужен не столько ради создания того самого ощущения «стоящей вещи», сколько в практических целях. Дело в том, что и джойстик, и рукоятки управления двигателем — точная копия аналогичных элементов управления настоящего самолета. Это касается не только внешнего вида и размеров, но и ощущений от нажатия на кнопки, переключения рычажков и тягания рукояток. Они не то чтобы очень тугие, но требуют небольшого усилия для смещения, поэтому большой вес основания просто необходим, иначе пришлось бы прикручивать Warthog к столу намертво.





ШАГ В НЕБО

Несколько слов о том, как ведет себя джойстик в играх. Мы попробовали его и в серьезных авиасимуляторах (серии «Ил-2 Штурмовик» и LockOn), и в аркадных («Крылатые хищники», Tom Clancy's H.A.W.X. 2 и Apache: Air Assault). Во всех случаях ощущение после игры было такое, будто мы действительно только что поднимались в небо на боевом самолете или вертолете.

Точность управления во всех играх — выше всяких похвал. Штурвал не болтается, как в дешевых джойстиках, поэтому в настройках мы указали минимальные мертвые зоны, чтобы даже малейшее осознанное движение рукояткой приводило к смене курса. Как результат — фантастическое чувство полного контроля над летающей машиной. Это не давало серьезных преимуществ в аркадах, а вот в хардкорные авиасимы играть стало гораздо интереснее, ведь там важно не просто попасть в самолет противника, а повредить жизненно важные узлы — двигатель, хвостовое оперение, топливный бак. С HOTAS Warthog делать это оказалось проще и приятнее, игра становилась более осознанной и дарила новые впечатления.

Пульт с рукоятками управления двигателем — это вообще особый разговор. Мы уже писали о том, что эти самые рукоятки просто по-человечески приятно двигать туда-сюда, а когда в игре видишь и слышишь результаты этих тяганий (натужное рычание двигателей, свист воздуха, обтекающего самолет) — вообще напрочь забываешь, что сидишь перед монитором, а не в кабине самолета.

Еще одно преимущество пульта — благодаря большому количеству кнопок можно на время полета полностью забыть про клавиатуру, что очень важно для погружения в игру. Это, опять же, критично в первую очередь для серьезных авиасимуляторов, где нужно и за движком следить, и автопилотом пользоваться, и триммер настраивать, и шасси выпускать, и закрылки регулировать, и делать еще миллион небольших, но важных для успешного пилотирования вещей.



И, конечно, качество, с которым сделан HOTAS Warthog, играет немаловажную роль. Как вы думаете, что приятнее: открыть бомболук нажатием на обычную пластиковую кнопочку или смачно щелкнув тугим металлическим тумблером? Ответ, нам кажется, очевиден.

Джойстик состоит из трех компонентов: стальной пластины, к которой прикреплен цилиндр с шарниром и электронной начинкой, и привинченного к цилиндру штурвала. В пластине предусмотрены отверстия для шурупов, но нужны они не тем, кто захочет прикрепить джойстик к столу (он и так лежит как намертво приклеенный), а тем, кто создает у себя дома имитацию кабины самолета. Для этого же от пластины можно отвернуть цилиндр джойстика и привинтить его туда, куда потребуется. Штурвал подключается к компьютеру при помощи обычного USB-разъема.

Пульт контроля за полетом — внушительная и очень тяжелая стальная коробка с кучей всевозможных переключателей, тумблеров, кнопок и колесиков. Рукоятка управления двигателями сдвоенная, ее половинки скрепляются между собой магнитным замком. Если его открыть, то одна рукоятка превратится в две независимых — для точного контроля за каждым из моторов самолета. Все это чудо подключается к компьютеру вторым USB-кабелем. Дополнительного питания от обычной электросети HOTAS Warthog не требует.





Лучшая характеристика

И джойстик, и рукоятка сдвигаются с небольшим, можно сказать, приятным усилием и перемещаются настолько плавно и четко, что первое время было совершенно невозможно пройти мимо и не притронуться к ним — просто ради удовольствия. Никакого люфта, к слову, нет — качество шарниров просто изумительное.

Этого удалось добиться благодаря использованию не механических, а магнитных датчиков на основе эффекта Холла. Их преимущество не только в упомянутой выше четкости и плавности, но и в отсутствии трения, поэтому со временем джойстик не расшатается и теоретически должен прослужить намного дольше обычных механических штурвалов.

Вообще, слово «качество» — это лучшая характеристика HOTAS Warthog. Не передать словами тот восторг, с которым первый раз прикасаешься к джойстику, к рукояткам, к потрясающим стальным переключателям, которые можно найти только в профессиональной аппаратуре. Еще один мини-шок испытываешь, когда подключаешь пульт к компьютеру — и все надписи вдруг подсвечиваются ярким, но очень мягким зеленым светом, как в настоящем самолете.

Словом, к внешнему виду и качеству сборки HOTAS Warthog нет вообще никаких претензий. Видимо, в Thrustmaster прекрасно понимают, насколько монументальную вещь они сотворили: чтобы подчеркнуть уникальность комплекта, на каждом джойстике есть даже небольшая наклейка с индивидуальным номером.

Нехорошо только, что в комплекте нет диска с драйверами — их нужно скачивать с сайта Thrustmaster. Кроме того, руководство пользователя переведено очень некачественно: вроде написано по-русски, а понять, о чем речь, очень сложно. На схеме названия действий, закрепленных за кнопками и переключателями по умолчанию, так и вовсе оставлены на английском языке. Мелочь, а неприятно, особенно учитывая цену джойстика.

Полный контроль

В описании внешнего вида мы недаром не стали размусоливать каждый переключатель и каждую кнопку. Как вы уже наверняка заметили, их очень много. На одном только штурвале находится семь кнопок (причем триггер под указательным пальцем — двухпозиционный), а также один четырехпозиционный и три (!) восьмипозиционных переключателей. Всего же на джойстике и пульте вы найдете 86 переключателей и 5 рукояток, отвечающих за семь аналоговых осей, чего с головой хватит для управления самолетом в любом авиасимуляторе.

Хотя переключатели подписаны и объединены в блоки (управление двигателем, автопилот, триммер и так далее), абсолютно все они программируемые — их можно переназначить в программе T.A.R.G.E.T. И тут кроется особенность такого навороченного джойстика, как HOTAS Warthog: просто достать его из коробки и начать играть довольно проблематично — нужно потратить время на настройку и тонкую подгонку всего и вся под себя.

Задача несложная, но достаточно трудоемкая, причем решать ее придется под каждую конкретную игру. Интерфейс у T.A.R.G.E.T. простой и понятный (правда, имейте в виду, что с английского он не переведен). Вы выбираете, какое устройство хотите настроить (программа поддерживает несколько джойстиков Thrustmaster), и в левой части окна появляется его трехмерная модель. Находите на модели нужный переключатель, перетаскиваете его в правую часть и задаете любое сочетание клавиш с клавиатуры. Особое внимание уделено настройке осей: для каждой из них регулируется чувствительность и мертвая зона, а результат показывается на понятном графике. Остается привязать созданную конфигурацию к исполняемому файлу игры — и дело в шляпе. Продвинутые игроки, не чуждые настоящего программирования, смогут даже написать скрипты для джойстика вручную. К слову, профили можно создавать и без подключения устройства к компьютеру.

После всех этих манипуляций мы, честно говоря, подсознательно ждали какого-то неприятного сюрприза непосредственно в играх (ну не бывает все настолько хорошо!). Но, к счастью, опасения не подтвердились: все работает идеально. Точность управления запредельная, ощущения от пилотирования — непередаваемые. Кажется, сильнее они могут быть только в настоящем, а не виртуальном самолете.



Нетрудно догадаться, кому в первую очередь стоит задуматься о приобретении HOTAS Warthog — серьезным виртуальным пилотам. Тем, кто играет исключительно в авиационные аркады вроде Tom Clancy's H.A.W.X. или «Крылатых хищников», вряд ли понадобится и десятая часть заложенного в джойстик потенциала.

Если же вы хардкорный пилот, прекрасно разбирающийся в самолетах, или желаете им стать, преградой может быть только немалая цена HOTAS Warthog — 16 000 рублей. Но это как раз тот редкий случай, когда устройство действительно стоит своих денег: стальная конструкция, великолепное качество сборки, огромное количество функций на все случаи жизни и фантастические ощущения от управления самолетом вряд ли заставят вас пожалеть о покупке. ● **Алексей Моисеев**

+ ПЛЮСЫ +

- + стальная конструкция с драйверами
- + безупречный внешний вид и качество сборки
- + огромное количество кнопок и переключателей
- + непередаваемые ощущения от полета
- + простота и продуманность программного обеспечения

- МИНУСЫ -

- в комплекте нет диска с драйверами
- плохой перевод инструкции на русский язык
- программа настройки не переведена на русский язык

РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

МАГАЗИН ЖУРНАЛОВ.РФ

МИР
ФАНТАСТИКИ

156*
РУБЛЕЙ

ИГРО
МАНИЯ

168*
РУБЛЕЙ

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

177*
РУБЛЕЙ



ВСЕГДА!

ВОВРЕМЯ

При своевременном заказе журнала вы имеете возможность получить его одновременно с началом **розничных продаж**

В НАЛИЧИИ

При оформлении вами подписки мы позаботимся, чтобы **ваш экземпляр** был напечатан и никому, кроме вас, не достался

УДОБНО

Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома!

ДЕШЕВО

«Игромания» — 168 руб.*
«Мир фантастики» — 156 руб.*
«Лучшие компьютерные игры» — 177 руб.*

С ДОСТАВКОЙ

Получить ваш журнал можно курьером (пока только по Москве), по почте или самовывозом

ВНИМАНИЕ!
СКИДКА НА
ФИРМЕННЫЕ
ФУТБОЛКИ
5%
ПРИ ПОКУПКЕ ЛЮБОГО ЖУРНАЛА

* ЦЕНА УКАЗАНА БЕЗ СТОИМОСТИ ДОСТАВКИ
НАПРИМЕР, ДОСТАВКА ЗАКАЗНОЙ БАНДЕРОЛЬЮ ДО Г. ВЛАДИВОСТОК — 63 РУБ



КОСМИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Тестирование игрового ноутбука Toshiba Qosmio X500-110

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:**
18,4 дюйма
(1920x1080)
- **Процессор:**
Intel Core i7-720QM
(ядро Clarksfield,
Socket PGA988,
1,6 ГГц, L3-кэш 6 Мб)
- **Материнская плата:**
Intel P55M Express
- **Память:**
1x 2 Гб Samsung
M471B5673EH1-CF8
(DDR3-1066 МГц, CL7),
1x 4 Гб Samsung
M471B5273BH1-CF8
(DDR3-1066 МГц, CL7)
- **Видеокарта:**
NVIDIA GeForce GTS
250M (1 Гб GDDR5,
PCIe 2.0 x16)
- **Жесткие диски:**
2x Toshiba MK5055GSX
500 Гб (SATA 2,
5400 об/мин, 8 Мб)
- **Оптический привод:**
Matshita BD-MLT
UJ240ES Black
(DVD±RW DL,
BD-R, BD-RE)
- **Звук:**
Sonexant Cx20583,
2x динамика
harman/kardon
- **Связь:**
Wi-Fi 802.11b/g, Blue-
tooth 2.1 + EDR, LAN
- **Разъемы:**
3x USB 2.0, eSATA/
USB, LAN, HDMI, VGA,
FireWire, ExpressCard
- **Блок питания:**
Toshiba N17908
(19 В, 4,74 А, до 90 Вт)
- **Аккумулятор:**
Toshiba PA3730U-1BRS
(12 элементов, 10,8 В,
87 Вт, 8800 мАч)
- **Операционная система:**
Windows 7 Home
Premium 64-bit
- **Дополнительно:**
кардридер, веб-камера
1,3 Мп, встроенный
микрофон, сумка
- **Габариты:**
44,3x29,4x4,6 см
- **Вес:**
ноутбук — 4,6 кг,
блок питания — 0,48 кг
- **Цена на июнь 2011 года:**
108 000 рублей



Игровые ноутбуки — самая интересная категория мобильных компьютеров. Только здесь производители могут, забыв про условности, понаставить мощного железа и придумать невероятный дизайн. На тестах у нас очередное буйство фантазии, на этот раз — фантазии **Toshiba**. Будем изучать ноутбук **Qosmio X500-110**, машину с 18,4-дюймовым дисплеем.

Деловой костюм

Игровую серию **Qosmio X** всегда выделял потрясающий дизайн. Огненно-красные цвета, куча аэрографии, необычный корпус с утолщенной задней частью и зауженной передней — **Qosmio** умели впечатлять. Но к модельному ряду **X500** дизайнеры поумерили пыл, отказались от кричащих цветов и выбрали более строгий стиль.

Сегодня **Qosmio** — черный в сеточку прямоугольник без заигрываний с формами и размерами. О былом неистовстве напоминают только ярко-красная полоска по периметру, большой логотип на крышке и неумная любовь к гляncу. Блестит все — крышка, клавиатура, внутреннее пространство. Выглядит дорого, но непрактично: глянец собирает всю грязь, отпечатки пальцев и мелкие царапины.

Внутренняя красота

Внутренняя часть **X500** выдержана в одном стиле с крышкой — все выкрашено в черный цвет и покрыто гляncем. Большая клавиатура с цифровым блоком расположена в центральной части нижней панели. Слева от нее находится блок сенсорных клавиш для работы со звуком и медиаприложениями. Сверху, под экраном, — два больших динамика, забранных мелкой решеткой и обведенных тонкой красной линией. Внизу, у самой кромки — две кнопки тачпада с дактилоскопическим датчиком посередине.

Несмотря на такое обилие элементов, **Toshiba** не пришлось искусственно увеличивать габариты ноутбука. Боковая рамка дисплея толщиной всего 1,5 см, верхняя — 2,5 см, и это притом, что на ней установлены веб-камера с матрицей 1,3 Мп и микрофон.

Кино будет

Экран у **Qosmio X500** отличный. Огромная для ноутбука, 18,4-дюймовая матрица поддерживает разрешение 1920x1080. **Toshiba** отказалась от стеклянного Glare-покрытия, из-за чего снизилась контрастность картинки, зато дисплей почти перестал бликовать — и играть можно



ВКУСНЯШКИ

Помимо всяких красивых управлялок питанием и поисковиков Wi-Fi-сетей, в комплекте стандартного софта обнаружилась интересная программка под названием **Toshiba Bulletin Board**. Это что-то вроде дверцы холодильника, но на экране. Вам дается рабочая площадка, на которой вы можете размещать всякие заметки, фотографии, напоминки, значки часто используемых программ — в общем, все, что захочется.

Также нам понравилась система паролей. Доступ к ноутбуку можно ограничить не только набором из букв и цифр, но и закрыть отпечатком пальца или вовсе сделать так, чтобы лэптоп узнавал вас в лицо. При входе в Windows включается веб-камера, «смотрит», кто перед



ней сидит, и сравнивает с исходной фотографией. Работает, конечно, через раз — зато очень забавно.

хоть на ярком солнце. К углам обзора никаких претензий. Посмотреть фильм в компании друзей — без проблем, видно будет всем.

Не подвели и динамики. По традиции звук для Qosmio проектирует фирма **harman/kardon**, признанный лидер в мире акустики. Ноутбук звучит очень хорошо. Есть и низкие, и приличные средние частоты. Приятно слушается не только музыка, но и динамичные фильмы с постоянной стрельбой и взрывами.

Щелк-щелк

Понравилось нам и управление — глянцевая клавиатура оказалась на удивление удобной. Пальцы не скользят, клавиши отлично реагируют на нажатия и быстро возвращаются в исходное положение. Нет претензий и к раскладке, все кнопки на месте, «Fn» с «Ctrl» не перепутаны, «Enter» и «Backspace» большие. Немного напрягает дублер обратного слэша рядом с кнопкой «Z», но к этому быстро привыкаешь. Дополняет приятное впечатление белая подсветка клавиш. Включается она при нажатии на любую кнопку и затухает через установленное время бездействия. Работать в темноте — одно удовольствие.

А вот тачпад вышел неудачным. Toshiba не выделила его рамочкой и поставила на один уровень с корпусом. Определить, где кончается рабочая поверхность, можно только на ощупь: тачпад — шероховатый, корпус — гладкий. Поначалу часто промахиваешься. Зато к кнопкам под сенсорной панелью не придерешься, это большие отдельные клавиши с мягким нажатием и отчетливым щелчком при срабатывании. При желании тачпад можно отключить — есть специальная кнопка на нижней грани клавиатуры.

Все дополнительное управление активируется в Qosmio X500 либо через «Fn», либо с сенсорного блока слева от клавиатуры. С «Fn» все понятно: комбинации клавиш меняют яркость экрана, отправляют ноутбук в режим ожидания и отключают беспроводные технологии. С сенсорным блоком сложнее. Есть восемь клавиш, с которых можно вызвать браузер, медиапроигрыватель, управлять воспроизведением и звуком. В жизни, естественно, пригодятся только кнопки громкости — остальные либо не нужны, либо не работают с любимыми программами. Пользоваться сенсорными клавишами неудобно: медленно реагируют на нажатия, противно пищат и мигают при прикосновении. Плюс к этому во время игры можно задеть какой-нибудь «Вызов проигрывателя» и вылететь в Windows. Конечно, блок можно полностью отключить через BIOS, но тогда неясно, как управлять громкостью — дублеров через «Fn» нет.

Включайся

Не повезло Qosmio X500 и с набором разъемов. Из-за слишком больших петель на крышке инженеры не смогли использовать заднюю сторону ноутбука, и все пришлось размещать на боковых гранях. Места хватило на пишущий Blu-ray-привод, три USB 2.0, два аудиоразъема и по одному порту VGA, HDMI, eSATA/USB, FireWire и LAN. Для игрового ноутбука, прямо скажем, не густо. Единственное утешение — наличие слота ExpressCard (можно воткнуть плату расширения) и кардридера на передней панели.

Для связи с миром у Qosmio X500-110 есть стандартный набор из LAN, Wi-Fi и Bluetooth 2.1 + EDR. К сожалению, ни слота для SIM-карт, ни 4G-модема для подключения к Yota нет. Но ноутбуку, предназначенному для дома, они и ни к чему.





ВЕСЕЛАЯ СТРАНА

Под названием Qosmio X500 продается огромное количество различных конфигураций. В магазинах можно найти версии с процессорами Core i7-740QM частотой 1,7 ГГц, а совсем скоро должны появиться модели X505 со свежими Sandy Bridge. С выбором видеокарт еще интереснее — помимо слабых GTS 250M, также устанавливаются GTS 360M и GTS 460M.

Что самое забавное: в нашей стране версии с более мощными комплектующими могут стоить дешевле, чем обозреваемый Qosmio X500-110. К примеру, модель X500-158 с Core i7-940QM и GTS 460M продается за 80 105 рублей — на 28 000 рублей дешевле младшей модели. Как такое возможно? Да очень просто: в России Toshiba не регулирует цены на Qosmio. Стоимость ноутбуков определяют сами продавцы — отсюда и такие забавные ситуации.

Заодно отметим, что если вы не боитесь заказывать технику в западных магазинах или у вас есть друзья за



рубежом, то можно привести ноутбук оттуда. В Европе наша тестовая модель стоит в три раза дешевле — 42 000 рублей. При этом на ноутбуки Toshiba распространяется двухлетняя общемировая гарантия: если купить ноутбук за границей, то его без проблем примут в российском сервис-центре.

Плюсы

- + мощный процессор
- + хорошая система охлаждения
- + экран не бликует на солнце
- + долгое время работы от аккумулятора
- + отличный дизайн
- + удобная клавиатура

Минусы

- большой вес
- неудобный тачпад
- бесполезный сенсорный блок
- нет 4G- и 3G-модемов
- мало разъемов
- маркий корпус

Синтетические тесты

PCMark05

CPU	Memory	HDD	Overall
7425	7498	4955	8017

3DMark Vantage

GPU	CPU	Overall
3637	10 459	4345

Душа

Железная начинка в Qosmio X500 меняется от модели к модели (см. врезку «Веселая страна»). К нам попал ноутбук на базе чипсета **Intel P55M Express**. А это говорит о поддержке процессоров архитектуры Nehalem, памяти DDR3 и наличии встроенного аудиоконтроллера Intel HD Audio.

Во главу угла поставлен процессор **Core i7-720QM**, мобильная версия старших четырехъядерников от Intel. Камень работает на частоте 1,6 ГГц, оснащен 6 Мб L3-кэша и поддерживает технологию Intel Turbo Boost. Если запас по TDP есть, кристалл может разогнаться до 2,8 ГГц. Оперативная память в Qosmio X500-110 набрана двумя планками — на 2 и 4 Гб. Под хранение данных выделено два жестких диска объемом 500 Гб со скоростью вращения шпинделя 5400 об/мин и буфером на 8 Мб. Видеокарта — **NVIDIA GeForce GTS 250M**. По сегодняшним меркам — откровенно слабое решение. Нет поддержки DirectX 11, частота работы всего 450 МГц, а потоковых процессоров — 98 штук.

На охлаждение ноутбука Toshiba установила два цилиндрических вентилятора, обдувающих массивную систему из алюминиевых радиаторов и медных тепловых трубок. Работает тихо. В режиме «интернет/печатная машинка» Qosmio X500 вообще не слышно, в играх шум появляется, но остается в пределах нормы.

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1680x1050	1920x1080
Devil May Cry 4 (DX10)		
High, AF 16x	55,5	49,1
High, AF 16x, AA 2x	43,9	40,3
Resident Evil 5 (DX10)		
High, AF 16x	37,4	33,1
High, AF 16x, AA 2x	33,5	29,6
F1 2010 (DX10)		
High, AF 16x	44	41
High, AF 16x, AA 2x	33	32

На передовой

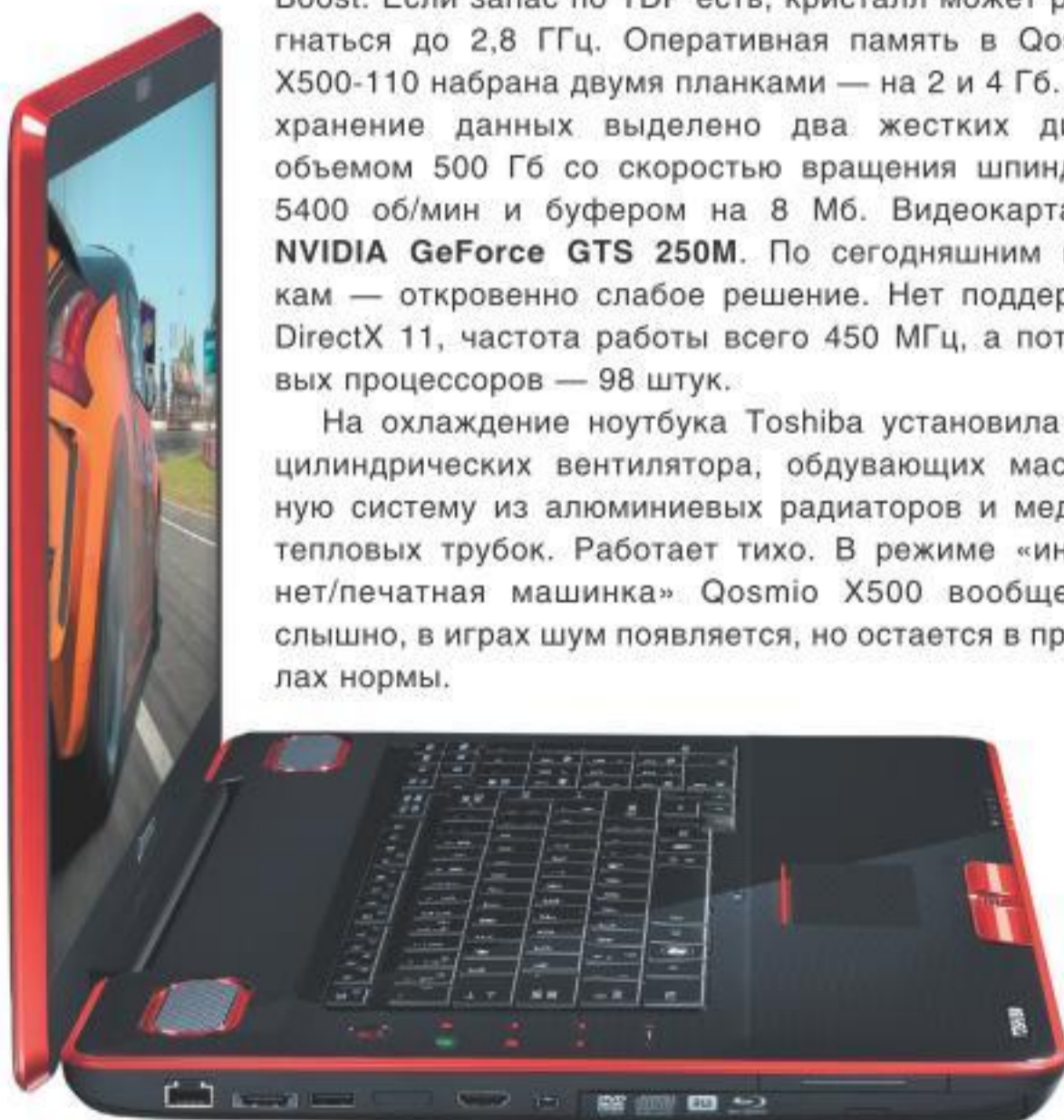
Тесты для Qosmio X500-110 мы подобрали соответствующие. Синтетика — **PCMark05**, **3DMark Vantage**. Игры — **Resident Evil 5**, **Devil May Cry 4** и **F1 2010**. С настройками не усердствовали: разрешение от 1680x1050 до 1920x1080, уровень графики высокий, антиалиазинг не выше 2x.

Синтетика показала, что у ноутбука очень мощный процессор: 7245 очков в PCMark05 и 10 459 баллов в 3DMark Vantage. Это значит, что Qosmio X500-110 прекрасно справится с рабочими программами вроде Photoshop, 3DS Max и т.п. С играми все не так радужно, видеокарта, как мы уже писали, слабая, так что про антиалиазинг лучше забыть. Зато без него можно играть даже в разрешении 1920x1080.

К сожалению, тесты аккумулятора сорвались. Наш ноутбук побывал явно не на одном тесте, и батарея у него была подсажена. В режиме полной нагрузки он держался чуть больше 50 минут, при работе в Word — около 2,5 часа. По данным Toshiba, максимальное время работы нового Qosmio X500 составляет до 3 часов 10 минут в режиме чтения и более часа в режиме игры.



Проведя с Toshiba Qosmio X500 больше месяца, мы так и не смогли определиться, насколько он хорош. Вроде бы классно собран, отлично выглядит, справляется и с играми, и с рабочими программами типа видео- или фоторедакторов. В то же время у Qosmio X500 есть мелкие и какие-то нелепые недостатки вроде маркого корпуса и странных дополнительных клавиш. Для ноутбука за 108 000 рублей это непопозвоительная роскошь. ● **Дмитрий Колганов**





ПРОСТОЙ ВЫБОР

Тестирование игрового компьютера OLDI Computers HOME 336

За последние полтора года компьютерное железо здорово подешевело. Если раньше стабильные 30 кадров в секунду в современной игре выдавал компьютер за 35 000 рублей, то сегодня цена такой игровой машины упала до 25 000. Бюджетная система **OLDI Computers HOME 336** за 23 062 рубля — лучшее тому доказательство.

Скромный ящик

Корпус для компьютера выбран самый обычный — **Cooler Master RC-350-KKP500-GP**, простой угловатый Middle Tower, выкрашенный черной краской. Лицевая сторона закрыта пластиковой панелью, нижняя часть которой оформлена в виде большого радиатора. Сверху стоит пишущий DVD-привод, по центру размещены дополнительные разъемы — два USB 2.0 и аудиоконтакты. В 3,5-дюймовый отсек установлен всеядный кардридер с дополнительным USB-портом. Рядом находятся кнопки питания и перезагрузки.

Все охлаждение — одна 120-мм вертушка на задней стороне и пара вентиляционных отверстий на левой боковой крышке. При желании можно добавить один 120-мм вентилятор под лицевую панель — посадочное место есть.

Шестиголовый змей

Собран компьютер на материнской плате **ASUS M4A88T-M/USB3**: небольшая microATX на базе чипсета **AMD 880G**. Несмотря на скромные размеры платы, разъемов на ней хватает на все случаи жизни. Есть шесть SATA 2 для жестких дисков, четыре DIMM-порта под планки оперативной памяти, два PCIe x1, а также по одному PCI, PCIe 2.0 x16. Панель ввода/вывода оснащена четырьмя USB 2.0, двумя USB 3.0, LAN, PS/2 и набором видеовыходов со встроенной в чипсет **Radeon HD 4250**.

Управляет компьютером шестиядерник

AMD Phenom 2 X6 1055T. Камень работает на частоте 2,8 ГГц и оснащен 6 Мб кэш-памяти L3. На охлаждении кристалла стоит кулер **Cooler Master DK9-9ID2A-PL-GP**, небольшой радиатор с 95-мм вентилятором сверху. Оперативная память набрана двумя DDR3-планками Samsung по 2 Гб каждая. Под хранение данных выделен жесткий диск Samsung HD105SI объемом 1 Тб со скоростью вращения шпинделя 5400 об/мин и буфером на 32 Мб. Завершает картину видеокarta **AMD Radeon HD 5770** с поддержкой DirectX 11 и 1 Гб видеопамати. Работает все это под операционной системой **Windows 7 Home Premium 64-bit**.



Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1280x1024	1680x1050	1920x1080
Devil May Cry 4 (DX10)			
High, AF 16x	185,6	118,3	110,4
High, AF 16x, AA 2x	167,8	109,7	101,5
Resident Evil 5 (DX10)			
High, AF 16x	85,8	84,7	77,2
High, AF 16x, AA 2x	86	81,4	77,5
Just Cause 2 (Demo, DX10)			
VeryHigh, AF 16x	74,7	59,9	53,3
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	70,9	56,3	50
Aliens vs. Predator (DX11)			
VeryHigh, AF 16x	42	34,6	30,8
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	32,9	26,9	24

Синтетические тесты

PCMark05			
CPU	Memory	HDD	Overall
9473	6017	2883	7410
3DMark Vantage			
CPU	GPU	Overall	
9851	14 598	10 723	
Unigine Heaven Benchmark 2.0			
FPS	Overall		
9,8	246		

Кушать подано

Тестирование проходило по стандартной программе. В список синтетических бенчмарков вошли **PCMark05**, **3DMark Vantage** и **Unigine Heaven Benchmark 2.5**. Игровой набор составили **Resident Evil 5**, **Devil May Cry 4**, **Just Cause 2** и **Aliens vs. Predator**.

В PCMark05 система набрала приличные 7410 баллов, спасовав только в тестах жесткого диска. 3DMark Vantage понравился процессор, которому тест выдал 14 598 очков. А вот в Unigine Heaven Benchmark 2.5 компьютер сплывал: всего 9,8 fps и 246 итоговых баллов.

Зато в играх никаких проблем. Если не задирать уровень антиалиазинга, играть можно даже в разрешении 1920x1080: Aliens vs. Predator в этом режиме работает на 30,8 fps, а остальные проекты не падают ниже 53 fps.

Если описывать OLDI Computers HOME 336 одной фразой, то получится что-то вроде «отличный компьютер для работы/учебы/игр». **OLDI Computers** здорово сбалансировала систему. Мощный процессор справится с тяжелыми приложениями вроде 3DS Max или Photoshop, а видеокarta потянет любую современную игру — хороший результат для системы за 23 062 рубля. ● **Дмитрий Колганов**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** AMD Phenom 2 X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Master DK9-9ID2A-PL-GP
- **Материнская плата:** ASUS M4A88T-M/USB3 (microATX, AMD 880G, Socket AM3, 4x DDR3, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA 2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, GbLAN, PS/2, S/PDIF-out, аудио, интегрированная Radeon HD 4250, DVI, VGA, HDMI)
- **Память:** 2x 2 Гб Samsung M378B5673FH0-CH9 (DDR3-1333 МГц, CL9)
- **Видеокarta:** PowerColor AX5770 1GBD5-H (1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16)
- **Жесткий диск:** Samsung HD105SI 1 Тб (SATA 2, 5400 об/мин, 32 Мб)
- **Оптический привод:** Samsung SH-S223C/BEBE/BSBE SATA Black DVD±RW DL (SATA)
- **Блок питания:** Cooler Master RS500-PSAP-J3 (ATX, 500 Вт)
- **Корпус:** Cooler Master RC-350-KKP500-GP (ATX, 2x USB, аудио)
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Дополнительно:** кардридер
- **Цена:** 23 062 рубля

+ ПЛЮСЫ +

- + дешевый
- + качественная сборка
- + жесткий диск на 1 Тб
- + гарантия на три года

- МИНУСЫ -

- мало слотов на материнской плате



НА ГРАНИ

Тестирование игровой мыши Cooler Master Storm Spawn

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная мышь
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик с резиновыми вставками
- **Сенсор:** оптический, 3500 dpi
- **Частота опроса:** 1 мс
- **Ускорение:** до 20 G
- **Скорость перемещения:** до 1,44 м/с
- **Память:** 32 Кб
- **Кнопки:** 2 основных, 2 боковых, 2 верхних, колесико-кнопка
- **Подсветка:** нет
- **Особенности:** только для правой руки
- **Размеры:** 11x7,6x3,5 см
- **Вес:** 142 г
- **Система грузов:** отсутствует
- **Цена на июнь 2011 года:** 1500 рублей



ВМАНЛЯ
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА!

Cooler Master вышла на рынок игровых мышей очень быстро. Втиснуться было нелегко — все места давно заняты, а новичку сразу сделать хорошее устройство очень сложно. Но у CM все сложилось. Первая же ее мышь, **CM Storm Sentinel Advance**, сразу начала конкурировать с более дорогими устройствами от **Razer**, **Logitech** и **Microsoft**.

У нас в редакции до сих пор живет и прекрасно себя чувствует одна из самых первых приехавших в Россию Sentinel.

Провод не перетерся, контакты не отошли, кнопки не заедают.

И это притом, что мышь гоняют в хвост и в гриву пять дней в неделю.

После Sentinel Advance компания выпустила более навороченную **CM Storm Inferno**, теперь же пытается протиснуться в нишу чуть более дешевых игровых мышей с грызуном **Cooler Master Storm Spawn**.

Уступите место

Spawn выглядит необычно. Детально описывать внешний вид не будем — вы все

видите на фотографиях. Дадим лишь несколько важных комментариев.

Боковые дырчатые накладки по бокам мыши и все кнопки — прорезинены. За счет этого Spawn получилась очень хватистой, держится в руке крепче, чем многие мыши, целиком покрытые софттач-пластиком.

Выступ справа — тот самый, на котором написано «Spawn», — это, по сути, площадка под безымянный палец. Удобно необычайно. Это не пустые слова, сейчас объясним, в чем тут дело. Мы специально поиграли сначала с несколькими мышами классической формы, а затем уже со Spawn, чтобы разобраться, как же эта площадка работает. Один человек играл в недавно вышедшую **Brink**, а другой сидел и внимательно смотрел на движения руки играющего.

Когда вы сжимаете обычную мышь, безымянный палец обычно лежит на правой грани устройства, а мизинец почти всегда свисает на коврик. Если вам нужно переместить мышь влево, то приходится в первое мгновение подталкивать ее только безымянным пальцем, а мизинец как бы подволакивать, и только когда он упирается в ребро мыши — он тоже начинает ее толкать.

Когда вы играете со Spawn, и безымянный палец, и мизинец изначально лежат каждый на своем уступе и толкают мышь синхронно. Рука меньше устает, хотя этот эффект вы заметите не раньше чем через час-полтора игры, да и то если будете специально сравнивать Spawn с мышью обычной формы. Главное же, что чувствуется почти сразу, — мышь проще перемещать по коврику. Благодаря этому заметно увеличивается угол поворота мыши вправо, потому что мизинец отнесен в сторону и не мешает запястью выгнуться под большим углом. Там, где классическую мышь вы бы уже давно оторвали от коврика, чтобы перенести в сторону, Spawn еще можно доводить запястьем.





Пух и перья

Сама мышь очень легкая, и дополнительно утяжелить ее нельзя — отсека под грузики просто нет. В случае со Spawn это не недостаток, а просто данность. Более тяжелую мышь не получилось бы так легко гонять одной лишь кистью.

Из-за уступа мышь вышла довольно широкой, но при этом короткой. Людям с большими руками управляться со Spawn будет не очень удобно. А если у вас длинная ладонь, то основание будет слишком далеко отстоять от спинки мыши — придется удерживать руку на весу.

Тестируя игровые мыши, мы всегда даем их людям с разным размером руки, а затем собираем впечатления. В этот раз все обладатели крупных ладоней остались недовольны; люди со средними и маленькими руками говорили, что управляться с мышью очень удобно. При этом все обратили внимание на выступ, который помогает лучше ухватить мышь.

Мышка-норушка

Несколько слов про кнопки. Основные две — большие и широкие, нажимаются очень легко, но прокликивание четкое. Если вы вдруг привыкли иногда нажимать правую кнопку безымянным пальцем (не удивляйтесь, есть и такие игроки), придется отучиваться. Причина понятна — тот самый выступ, на котором лежит безымянный палец. Смещать его на кнопку неудобно.

Колесико нажимается свободно, а вот прокручивать его приходится с легким нажимом. Переключателя, переводящего колесо в режим свободного хода, нет. Боковые кнопки находятся точно под подушечкой большого пальца, нажимаются легко и разнесены достаточно, чтобы не клацать по обеим одновременно.

Недостатков у мыши два: это простая пластиковая оплетка кабеля (существует две партии: у одной кабель в тканевой оплетке, у другой — в пластиковой) и отсутствие индикатора переключения разрешений — ни цифрами, ни светом нам не дают понять, в каком режиме работает устройство. И не забывайте, что мышь не лазерная, а оптическая, максимальная точность сенсора — 3500 dpi, но это несколько не мешает играть в шутеры, а уж в игры других жанров и подавно.

Рекламное позиционирование

Рекламируя любой продукт, производитель всегда акцентирует внимание на каких-то его особенностях. Нередко бывает, что рекламируемые новшества — лишь пустой звук, зато на первый план выходят какие-то другие вещи, на которые разработчик внимания вовсе не обращал. Давайте пробежимся по основным «продающим особенностям» Spawn, которые Cooler Master активно раскручивала до выхода устройства, и посмотрим, что из них оказалось важным, а что нет. Поехали прямо по порядку.

Первое — система антидрифта. Предполагается, что она снижает мелкие, так называемые паразитные перемещения курсора в момент, когда вы отрываете мышь от коврика. В реальности — дрожания действительно нет, но и у других хороших мышей его тоже не бывает, так что не совсем понятно, зачем было рекламировать эту систему.

Второе — встроенный модуль памяти Sentinel-X для хранения макросов и настроек. Тут придраться не к чему. Как и у двух предыдущих мышей CM, система работает отлично, программное обеспечение удобное, настраивается все за пару минут.

Третье — микропереключатели Omron, выдерживающие до пяти миллионов кликов. Штука очень важная. Позволяет надеяться, что мышь прослужит много лет. Но как оно на самом деле, мы узнаем... только через несколько лет, когда и если всплывут стандартные болячки Spawn.

Четвертое — противоскользкие накладки на гранях. Действительно очень удобные и хватистые. Редкие мыши так плотно сидят в руке.

А вот выступ под палец CM никак не рекламировала, хотя именно он, на наш взгляд, самая важная особенность мыши (и, к сожалению, именно из-за него Spawn не подойдет левшам).



Cooler Master Storm Spawn получилась достаточно необычной и удобной, одной из лучших в ценовом сегменте до 1500 рублей. Бояться оптического сенсора не стоит, если только вы не играете в шутеры классами, для которых очень важна максимальная точность, — например, снайпером. Перед тем как покупать Spawn, обязательно приложите ладонь к мышке (блистер повторяет контуры устройства, и его можно легко «подержать» в руке, не вскрывая упаковку) и убедитесь, что она вам не мала: основание ладони не должно отступать от спинки мыши больше чем на пять сантиметров. ● **Алексей Макаренко**



+ ПЛЮСЫ +

- + очень привлекательная цена
- + очень удобный хват
- + выступ для безымянного пальца и мизинца
- + противоскользкие накладки

— МИНУСЫ —

- оптический сенсор
- только для правой руки
- не подойдет людям с большими руками
- в одной из партий у мышей нет тканевой оплетки кабеля
- нет индикатора переключения разрешений



БЕЗ ПРИМЕСЕЙ

Тестирование видеокарты Palit GeForce GTX 560 2 Гб

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Ядро: GF114
- Количество транзисторов: 1,95 млрд
- Техпроцесс: 40-нм
- Количество потоковых процессоров: 336 шт.
- Частота графического ядра: 810 МГц
- Частота потоковых процессоров: 1620 МГц
- Тип, объем памяти: GDDR5, 1 Гб
- Частота памяти: 4004 МГц
- Шина данных: 256 бит
- Количество текстурных блоков: 56 шт.
- Количество блоков растеризации: 32 шт.
- Уровень энергопотребления: 150 Вт
- Длина платы: 21 см
- Интерфейс: PCIe 2.0 x16
- Цена на июнь 2011 года: 5500 рублей

Популярная сегодня видеокарта **GeForce GTX 560 Ti** возродила давно забытый бренд **Titanium**. Тогда мы гадали, что это: желание подчеркнуть крутизну платы или намек на появление более слабой версии видеокарты. Оказалось — второе, и сегодня у нас в лаборатории самая обычная **GeForce GTX 560**, без примеси титана.

Изучаем

Рецепт приготовления новой видеокарты незатейлив: инженеры попросту урезали возможности лежащего в основе GTX 560 Ti графического чипа **GF114**, отключив один из восьми блоков SM и снизив рабочую частоту с 822 МГц до 810 МГц. Таким образом, GeForce GTX 560 содержит 336 потоковых процессоров, 56 текстурников и 32 блока ROP. Память не трогали — тут по-прежнему используется гигабайтный набор чипов GDDR5, функционирующий на частоте 4004 МГц и связанный с GPU 256-битной шиной.

Подвох в том, что подобную видеокарту **NVIDIA** уже выпускала — в **GeForce GTX 460** также используется двухкластерный графический чип с одним отключенным SM. По характеристикам GTX 460 и GTX 560 практически идентичны — различаются лишь рабочие частоты. Дизайн самих видеокарт также совпадает. Так что же, перед нами очередной переименованный продукт от **NVIDIA**? Не совсем. Чип GF104, лежащий в основе платы прошлого поколения, был переименован в GF114 неспроста: инженеры потратили немало сил на внутренние оптимизации GPU, снизив энергопотребление и увеличив разгонный потенциал. Другими словами, оверклокеры смогут выжать из новой видеокарты больше, чем из GTX 460. Вообще есть основания полагать, что GTX 560 — король разгона; это первая на нашей памяти видеокарта, в спецификациях которой производитель указывает не точные частоты памяти и процессора, а целый диапазон (то есть не «2002 МГц», а «2002—2200 МГц»).

Длина референсной платы составляет 21 сантиметр, для ее охлаждения используется двухслотовый кулер с вентилятором по центру. Дополнительное питание подается через пару 6-контактных розеток, хотя для работы на



стандартных частотах хватило бы и одной. Набор выходов стандартен — пара DVI и один mini-HDMI. В общем, все как у проверенной временем GeForce GTX 460.

Сопоставляем

Найти эталонную версию новинки нам не удалось — пришлось воспользоваться видеокартой **Palit GeForce GTX 560 2 Гб**. Частоты у нее референсные, а вот объем памяти — нет. Впрочем, в плане производительности эта модель должна быть практически идентична эталонной, поскольку второй гигабайт памяти на видеокарте уровня GTX 560 не более чем маркетинговый ход, реальной пользы от него нет.

Какие еще платы принимали участие в забеге? В первую очередь это, конечно же, GeForce GTX 560 Ti и GTX 460, прародители сегодняшней карточки. Далее шла **Radeon HD 6850** — как непосредственный конкурент новинки, а замыкала список пара видеокарт более низкого класса — **HD 6790** и **GTX 550 Ti**. Отметим, что при тестировании GTX 560 использовалась бета-версия драйверов, из-за чего бенчмарк **F1 2010** на этой карте запустить не удалось.

Эксплуатируем

Синтетика выдала вполне ожидаемые результаты: новинка разместилась аккурат между GTX 560 Ti и GTX 460. Неважные показатели HD 6850 в тесте **Unigine Heaven Benchmark 2.5** объясняются слабым тесселятором, однако и в **3DMark Vantage** эта видеокарта оказалась ощути-

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 560	NVIDIA GeForce GTX 560 Ti	AMD Radeon HD 6790	NVIDIA GeForce GTX 550 Ti	NVIDIA GeForce GTX 460 1 Гб	AMD Radeon HD 6850
Ядро	GF114	GF114	Barts LE	GF116	GF104	Barts Pro
Количество транзисторов	1,95 млрд	1,95 млрд	1,7 млрд	1,17 млрд	1,95 млрд	1,7 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	336 шт.	384 шт.	800 шт.	192 шт.	336 шт.	960 шт.
Частота графического ядра	810 МГц	822 МГц	840 МГц	900 МГц	675 МГц	775 МГц
Частота потоковых процессоров	1620 МГц	1645 МГц	840 МГц	1800 МГц	1350 МГц	775 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб
Частота памяти	4004 МГц	4008 МГц	4200 МГц	4100 МГц	3600 МГц	4000 МГц
Шина данных	256 бит	256 бит	256 бит	192 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	56 шт.	64 шт.	40 шт.	32 шт.	56 шт.	48 шт.
Количество блоков растеризации	32 шт.	32 шт.	16 шт.	24 шт.	32 шт.	32 шт.
Уровень энергопотребления	150 Вт	170 Вт	150 Вт	116 Вт	150 Вт	127 Вт
Длина платы	21 см	21 см	22,5 см	21 см	21 см	22,5 см
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.1 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на июнь 2011 года	5500 рублей	от 6800 рублей	от 4500 рублей	от 4400 рублей	от 5000 рублей	от 5200 рублей



Синтетические тесты

3DMark Vantage					Unigine Heaven Benchmark 2.5			
Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотн.	Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотн.
Palit GeForce GTX 560 2 Гб	15 695	17 225	16 051	100%	Palit GeForce GTX 560 2 Гб	16,5	415	100%
ZOTAC GeForce GTX 560 Ti	17 534	17 383	17 496	117%	ZOTAC GeForce GTX 560 Ti	18,3	461	110%
AMD Radeon HD 6790	13 104	17 254	13 942	83%	AMD Radeon HD 6790	12,5	316	76%
NVIDIA GeForce GTX 550 Ti	10 047	17 187	11 212	64%	NVIDIA GeForce GTX 550 Ti	8,8	223	54%
NVIDIA GeForce GTX 460 1 Гб	13 279	17 234	15 993	84%	NVIDIA GeForce GTX 460 1 Гб	14,7	370	89%
AMD Radeon HD 6850	12 952	17 390	13 835	82%	AMD Radeon HD 6850	10,6	267	64%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	Palit GeForce GTX 560 2 Гб	ZOTAC GeForce GTX 560 Ti	AMD Radeon HD 6790	NVIDIA GeForce GTX 550 Ti	NVIDIA GeForce GTX 460 1 Гб	AMD Radeon HD 6850
Resident Evil 5 (DX10)						
High, 1680x1050, AF 16x	93	105,9	95,5	92,2	107,4	105,1
High, 1920x1080, AF 16x	90,9	102,2	88,9	80,3	102,8	96,1
High, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	93,4	106	92,2	88,3	105,9	101,7
High, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	90,2	102,8	83,3	77,4	94,8	94,5
Соотношение производительности	100%	114%	98%	92%	105%	108%
Just Cause 2 (Demo, DX10)						
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	58,8	64,5	68,7	—	53,5	66
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	53,6	59,8	61,5	—	48,3	60
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	59,9	63	64	—	51,6	62,2
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	51,6	57,8	57	—	46,4	56
Соотношение производительности	100%	109%	112%	—	83%	109%
Метро 2033 (DX10)						
Medium, 1680x1050, AF 16x	74,5	83	55	54,5	67	58,5
Medium, 1920x1080, AF 16x	67	75	48,5	49	61	53
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	35,5	40,5	40,5	26,5	32,5	44,5
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	31,5	35	36,5	23	28	39,5
Соотношение производительности	100%	120%	87%	73%	90%	94%
Aliens vs. Predator (Demo, DX11)						
High, 1680x1050, AF 16x	49,9	55,5	37,2	36,4	44	41,9
High, 1920x1080, AF 16x	44,4	49,5	33,1	32,4	39,1	37,3
High, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	40,4	44,7	28,5	29,5	33,4	33,4
High, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	35,8	39,7	25,5	26,1	29,8	29,5
Соотношение производительности	100%	111%	73%	73%	86%	83%
Метро 2033 (DX11)						
Medium, 1680x1050, AF 16x	37,5	44	28	28,5	30	32,5
Medium, 1920x1080, AF 16x	33	36,5	25	25,5	30	29
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x	24	28	18,5	17,5	21	21
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	21	23	16	15	19	18,5
Соотношение производительности	100%	114%	76%	76%	87%	87%
F1 2010 (DX11)						
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	—	53	42	35	42	47
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	—	45	43	34	41	43
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	—	46	44	35	41	45
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	—	40	41	32	38	41
Соотношение производительности	—	—	—	—	—	—
Соотношение цены	100%	124%	82%	80%	91%	95%
Соотношение производительности	100%	114%	89%	79%	90%	96%

мо слабее GTX 560. Младшие платы, в особенности GTX 550 Ti, в этих тестах серьезно отстали от новичка.

В **Resident Evil 5** GTX 560 показала довольно странные результаты (она выступила слабее всех карт, кроме GTX 550 Ti), но их можно списать на сырость драйверов. В целом же в DX10-играх карта все так же оказывалась зажатой между GTX 560 Ti и GTX 460, вот только HD 6850 более не плелась позади — напротив, она выдавала чуть лучшие результаты, чем GTX 560. Показатели 550 Ti по-прежнему были не на высоте, а вот Radeon HD 6790 в этих тестах выглядела достойно.

В DX11-играх HD 6850 вновь была в списке отстающих, что закономерно. Позиция новичка относительно других GeForce

не изменилась, ну а HD 6790 вновь оказалась быстрее GTX 550 Ti — в этой схватке все решил тест F1 2010. Впрочем, тягаться с GTX 560 младшей Radeon все равно не под силу.



Безусловно, GeForce GTX 560 — продукт удачный, и в современных DX11-играх он быстрее конкурента из стана AMD. Однако на первых порах, пока цены на новинку завышены, разумнее брать старые добрые GeForce GTX 460 и Radeon HD 6850. Из протестированных видеокарт более низкого класса мы можем рекомендовать только Radeon HD 6790: разница в стоимости в данном случае пропорциональна разнице в производительности. ● **Николай Жогов**

+ ПЛЮСЫ +

- + высокий разгонный потенциал
- + тихая

- МИНУСЫ -

- высокое энергопотребление
- первое время завышена цена



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца:

- ✦ в конфигурациях всех категорий активно используем новые видеокарты серии **AMD Radeon HD 6xxx**. Цены на них наконец-то снизились, и за счет высокой производительности и значительного функционала они сегодня выглядят выигрышнее многих решений **NVIDIA**;
- ✦ компьютеры на базе **AMD** переведем на материнские платы, готовые к новым процессорам **Zambezi (Bulldozer)**;
- ✦ любителям **Intel**, выбирающим материнскую плату, советуем обратить внимание на чипсет: модели на базе **H67/P67** с новым степпингом **B3**, как и модели на базе новейшего **Z68**, уже лишены проблем с портами SATA;
- ✦ учитывая все возрастающее энергопотребление всех систем, увеличим мощность блоков питания. При этом даже в бюджетных конфигурациях используем эффективные блоки с КПД более 80%. Не стоит забывать и про охлаждение: эпоха 80-мм корпусных вентиляторов прошла, устанавливайте максимально возможные для ваших корпусов кулеры (кстати, как выбрать правильный процессорный кулер — на страницах 164-171!);
- ✦ в конфигурации «Тебя я видел во сне» новшеств больше всего. Чтобы модули памяти с громоздкими радиаторами было удобнее монтировать, установим более высокий процессорный кулер **Thermalright Archon**. Рекордную видеоподсистему соберем из пары **AMD Radeon HD6990** в исполнении **Gigabyte**. А также существенно улучшим дисковую подсистему: используем режим RAID0 для ускорения двух и без того быстрых системных SSD от **Crucial** и режим RAID1 для повышения надежности двух **Hitachi Deskstar 7K3000 HDS723030ALA640**.

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)	30 500
Кулер: Thermalright Archon (алюминий + медь, 14 см, 900-1300 об/мин, 19-21 дБ)	2900
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 Gigabyte Radeon HD6990 GV-R699D5-4GD-B 4 Гб GDDR5 (830/5000 МГц, PCIe 2.1 x16, 4x mini-DisplayPort, 1x DVI)	44 940
SSD: 2x 256 Гб Crucial RealSSD C300 CTFDDAC256MAG-1G1CCA.001 (SATA Rev. 3) в режиме RAID0	33 460
HDD: 2x 3 Тб Hitachi Deskstar 7K3000 HDS723030ALA640 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб) в режиме RAID1	9160
Оптический привод: Plextor PX-B940SA (SATA, BD-ROM/R/RE DL, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW DL)	8220
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 (пров., 105 осн. + 30 доп. клавиш, ЖК-экран 320x240, 2x USB-хаб)	6690
Мышь: Razer Mamba (5600 dpi, проводная/беспроводная) + коврик Razer Vespula	3950
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:	287 000

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)	5650
Кулер: Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	880
Системная плата: ASUS M4A89GTD PRO/USB3 (ATX, Socket AM3, AMD 890GX, 4x DDR3-1066/1333/2000 до 16 Гб, 2x PCIe x16, PCIe x4, PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, IDE, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио, Radeon HD 4250, HDMI, DVI, VGA)	4500
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1350
Видеокарта: Gigabyte Radeon HD6970 GV-R6970C-2GD 2 Гб GDDR5 (900/5500 МГц, PCIe 2.1 x16, HDMI, 2x DVI, DisplayPort)	11 000
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	2700
Оптический привод: Samsung SH-B123L/BSBP (SATA, BD-ROM/R/RE, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	2290
Корпус: Thermaltake V5 Black Edition (ATX, 1x12 см, 1x20 см, 2x USB, eSATA, аудио)	2750
Блок питания: FSP Epsilon 85PLUS 800W (800 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 4x 6/8-pin (разборные), 1x 4+4-pin, 1x 4-pin)	3700
Системный блок:	34 820
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:	56 720
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (ядро Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1050
Замена видеокарты: Gigabyte Radeon HD6990 GV-R699D5-4GD-B 4 Гб GDDR5 (830/5000 МГц, PCIe 2.1 x16, 4x mini-DisplayPort, 1x DVI)	11 470
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1350
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	72 910

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-2500K (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6900
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)	4250
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1350
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 570 GV-N570OC-13I 1280 Мб GDDR5 (780/1560/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	11 000
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1650
Оптический привод: Samsung SH-B123L/BSBP (SATA, BD-ROM/R/RE, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	2290
Корпус: Thermaltake V5 Black Edition (ATX, 1x12 см, 1x20 см, 2x USB, eSATA, аудио)	2750
Блок питания: FSP Epsilon 85PLUS 800W (800 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 4x 6/8-pin (разборные), 1x 4+4-pin, 1x 4-pin)	3700
Системный блок:	34 770
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	1520
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 доп. 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:	57 300
Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2600
Замена видеокарты: Gigabyte Radeon HD6990 GV-R699D5-4GD-B 4 Гб GDDR5 (830/5000 МГц, PCIe 2.1 x16, 4x mini-DisplayPort, 1x DVI)	11 470
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1350
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	75 040



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 880G Pro3 (ATX, Socket AM3+, AMD 880G, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1866/2000 до 32 Гб, 2x PCIe 2.0 x16, PCIe x1, 3x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио, Radeon HD 4250, HDMI, DVI, VGA)	3240
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1350
Видеокарта: Gigabyte Radeon HD6870 GV-R6870C-1GD 1 Гб GDDR5 (915/4200 МГц, PCIe 2.1 x16, 2x mini-DisplayPort, HDMI, 2x DVI)	6300
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1650
Оптический привод: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	690
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио)	1300
Блок питания: FSP Group FSP550-80GLN (550 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4+4-pin)	2000
Системный блок:	20 580
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 доп. 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:	32 520
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1000
Замена видеокарты: Gigabyte Radeon HD6950 GV-R6950D5-2GD-B 2 Гб GDDR5 (800/5000 МГц, PCIe 2.1 x16, 2x mini-DisplayPort, HDMI, 2x DVI)	2650
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1350
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	39 840

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Core i3-2100 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,1 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3Мб)	3300
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)	3450
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1350
Видеокарта: Gigabyte Radeon HD6870 GV-R6870C-1GD 1 Гб GDDR5 (915/4200 МГц, PCIe 2.1 x16, 2x mini-DisplayPort, HDMI, 2x DVI)	6300
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1650
Оптический привод: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	690
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио)	1300
Блок питания: FSP Group FSP550-80GLN (550 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4+4-pin)	2000
Системный блок:	20 790
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 осн. + 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:	34 385
Замена ЦП: Intel Core i5-2300 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1650
Замена видеокарты: Gigabyte Radeon HD6950 GV-R6950D5-2GD-B 2 Гб GDDR5 (800/5000 МГц, PCIe 2.1 x16, 2x mini-DisplayPort, HDMI, 2x DVI)	2650
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1350
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	42 355

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)	4300
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 (алюминий + медь, 9,2 см, 800-2800 об/мин, 17-35 дБ)	750
Системная плата: ASRock 880G Pro3 (ATX, Socket AM3+, AMD 880G, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1866/2000 до 32 Гб, 2x PCIe 2.0 x16, PCIe x1, 3x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио, Radeon HD 4250, HDMI, DVI, VGA)	3240
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1350
Видеокарта: Gigabyte Radeon HD6950 GV-R6950D5-2GD-B 2 Гб GDDR5 (800/5000 МГц, PCIe 2.1 x16, 2x mini-DisplayPort, HDMI, 2x DVI)	8950
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1650
Оптический привод: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	690
Корпус: Thermaltake V3 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио)	1670
Блок питания: FSP Group FSP600-80GLN (600 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4+4-pin)	2350
Системный блок:	24 950
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 доп. клавиш)	715
Колонки: SVEN STREAM Mega (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц)	4300
Монитор: LG Flatron W2363D (TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 3 мс, 400 кд/м², 70 000:1, 2x HDMI, DVI, 3D Ready)	13 400
Системный блок и периферия:	44 015
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T (ядро Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1350
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 570 GV-N5700C-13i 1280 Мб GDDR5 (780/1560/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	2050
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1350
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	51 085

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i5-2300 (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	4950
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)	4250
Память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1350
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 560 Ti GV-N5600C-1GI 1 Гб GDDR5 (900/1800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, mini-HDMI, 2x DVI)	7500
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	1650
Оптический привод: Sony Optiarc/NEC AD-7260S (SATA, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	690
Корпус: Thermaltake V3 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио)	1670
Блок питания: FSP Group FSP600-80GLN (600 Вт, 1x12 см, разборный 20+4-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4+4-pin)	2350
Системный блок:	25 160
Мышь: Genius Ergo 555 Laser (3200 dpi, лазерная, проводная)	1160
Клавиатура: Oklick 770L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 30 доп. клавиш)	900
Колонки: Microlab Solo 7C (2.0, 2x 55 Вт, 50-31 000 Гц, 85 дБ)	6700
Монитор: LG Flatron W2363D (TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 3 мс, 400 кд/м², 70 000:1, 2x HDMI, DVI, 3D Ready)	13 400
Системный блок и периферия:	47 320
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (ядро Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1950
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic Platinum 1280 Мб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, HDMI, DisplayPort, 2x DVI)	3500
Дополнительная память: 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1350
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 7.1)	2320
Со всеми наворотами:	56 440

ДО 25 000 РУБЛЕЙ



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний



Дмитрий Горячев



К компьютеру не притронуться: бьется током так, словно я ножницами в розетке ковыряюсь. Знакомые говорят, надо его заземлить. А как мне это сделать, если я живу в многоквартирном доме на восьмом этаже, а в электросети штатного заземления нет?



Давайте спросим об этом профессионала — Владимира Смирнова, старшего технического специалиста компании **OLDI Computers**: «Самый главный и правильный ответ на все вопросы, связанные с током, пожалуй, будет такой: если вы не являетесь профессиональным электриком, то вызовите профессионального электрика.

Но если вы все же решили, что мастером на все руки сможет стать любой, тогда слушайте курс по технике безопасности.

Первое. Некоторые рекомендуют заземляться на батарею парового отопления. Мы этого делать категорически не советуем. Если кто-то в вашем доме уже заземлил на батарею, скажем, стиральную машину или сварочный аппарат (как любят делать работники коммунальных служб), то последствия могут быть самыми неприятными. Буквально на днях был случай: дома у коллеги бились током и вода из крана, и сам смеситель — оказалось, что гений этажом выше сделал заземление на трубы в туалете. Это очень опасно, а подобных гениев у нас в стране хватает.

Второе. Нельзя делать имитацию схемы заземления, соединяя в еврозетке нулевой рабочий и нулевой защитный проводники. Это может привести к крайне неприятным последствиям — либо к отгоранию рабочего нуля в электрощитке на этаже, либо к выводу на корпус техники

(компьютера, музыкального центра, телевизора) напряжения в 220 В.

Третье. Не делайте зануление. Это такой популярный народный метод заземления в домашних условиях, когда к нулевому проводу, контактирующему с корпусом электрощита благодаря болтовому соединению, подключают проводник зануления розеток в квартире. К сожалению, этот способ ненадежный. Никто не даст вам гарантии, что именно этот нулевой провод не отгорит на входе в дом, то есть что не возникнет ситуация, когда сам щиток не будет занулен. Вдобавок некоторые умудряются перепутать провод зануления и провод фазы, что фатально для подключенной техники. А если в вашем доме стоят автоматические предохранители разрыва на обоих проводах (и на фазе, и на нуле), то в занулении вообще нет смысла.

Что сделать, чтобы все-таки заземлить компьютер?

Для частных домов и дачных участков существует вполне стандартный вариант заземления. Берутся три-четыре металлических уголка шириной и высотой 40x40 или 50x50 мм и длиной 3-4 метра, соединяются металлической полосой той же толщины так, чтобы между уголками было 2-2,5 метра. Получившийся контур полностью закапывается в землю на глубину 50-60 см. Далее к контуру тянется гибкий многожильный провод ПВ-3 с сечением не менее 6 мм и проводится до распределительного щитка в доме. Таким же способом можно заземлить и ваш компьютер, только в многоквартирном доме провод придется тянуть до электрощитка на вашем этаже... и еще как-то объяснять бабушкам на лавочке, что эти ямы во дворе — не окопы и не диверсия, а для дела».



Я сам не гуру в компьютерах, но часто помогаю знакомому чайнику. Только он живет далеко от меня, а по телефону несет такую чушь, что уши вянут. Я решил воспользоваться функцией «Удаленный помощник Windows», но она, как и все у Microsoft, очень замороченная. Может, есть программы попроще?

Ой, я с вами согласен: чем слушать путанные показания «пациента», лучше все взять да исправить самому! Терпеть не могу консультировать по телефону... И сам пользуюсь двумя программами по удаленному управлению компьютером. Одна попроще, **Team Viewer**, другая, **UltraVNC**, посложнее.



У Team Viewer русскоязычный интерфейс, она потрясающе проста в работе и имеет уникальный метод соединения компьютеров безо всяких IP-адресов. При каждом запуске программа генерирует номер и пароль: введите их на втором компьютере — и тот получит доступ к вашей машине. Несмотря на простоту, программа очень функциональна. А UltraVNC — это хороший вариант для продвинутых пользователей, стандартное англоязычное решение с кучей настроек и классическим методом соединения по IP-адресу.



Хочу собрать новый компьютер и поставить туда две видеокарты. Но знакомый говорит, что это баловство и лишняя трата денег. Правда?

Истинная правда. Связки **SLI** и **CrossFire** — это как раз тот редкий случай, когда одна голова лучше, чем две.

Главный недостаток таких связок — множество проблем с драйверами. От самых невинных, таких как отсутствие прироста производительности, до самых серьезных — графических артефактов, проблем со стабильностью. Как тут не вспомнить недавнюю историю с игрой «Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию», когда второе видеоядро не увеличивало, а уменьшало скорость расчета картинки и приходилось вручную его отключать!

Но даже если с драйверами все в порядке, игра отлично оптимизирована и вы получили высокий показатель fps, то не спешите радоваться. Механизм работы двух видеоядер под названием Alternate Frame Rendering приводит к появлению мелких замираний картинки, называемых лагами или фризами. И выходит конфуз: счетчик показывает 60, а то и вовсе 100 fps, а плавности изображения не чувствуется. Та же игра на однопиповой видеокарте, идущая на скорости 30-40 fps, может выглядеть куда лучше. Впрочем, это зависит от конкретного проекта и от ваших привычек. Многие люди со временем перестают замечать эту неприятность вовсе.

Связки SLI, CrossFire и двухголовые гиганты нужны в тех редких случаях, когда скорости однопиповой видеокарты действительно недостаточно — например, при игре на нескольких мониторах, да еще и в 3D.

Если вам все-таки очень хочется прикупить вторую видеокарту, имейте в виду, что ей одной дело не ограничится. Вам придется потратиться на материнскую плату с поддержкой SLI/CrossFire, на более мощный блок питания и тщательно изучить вопрос охлаждения.



Я много лет пользуюсь ICQ, и хотя спам и регулярные смены протокола очень достают, в целом мессенджер меня устраивает. Но в последнее время меня каждый второй подкалывает: мол, какая аська, ты отстал от жизни, все умные люди уже давно используют Jabber. Что это вообще такое-то?

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.



Jabber — это народное имя открытого протокола **XMPP** (eXtensible Messaging and Presence Protocol, расширяемый протокол обмена сообщениями и информацией о присутствии). По структуре Jabber похож на почту, и даже адрес у него записывается в том же формате — `name@domain.com`. На стороне Jabber более высокая устойчивость к спаму, безопасность и возможность создавать публичные чаты, как в IRC. Он существует уже тринадцать лет, долгое время был нишевым проектом — и оставался бы таким по сей день, если бы аська сама себе не вырыла могилу.

ICQ лихорадит уже давно. И поскольку не все так терпимы к спаму и сменам протокола, как вы, у нее множество альтернатив, но у всех один и тот же недостаток — малая распространенность. XMPP же пробил себе дорогу благодаря тому, что поддерживается многими ICQ-клиентами (**QIP**, **Miranda IM**) и массой специализированных программ — «Я.Онлайн» от **Yandex**, **Virtus** от **Rambler**, **LJ Talk** от **LiveJournal** и **Google Talk** от **Google**. А главное, если у вас уже есть учетная запись в одном из этих сервисов (например, почта на **Gmail**), значит, у вас есть и адрес в Jabber. Неудивительно, что с такой поддержкой партизанское анти-ICQ движение процветает, а Jabber становится новым стандартом мгновенного интернет-общения. ■

Программирование под GLaDOS

СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ PORTAL 2

Portal 2 — просто-таки образцовый сиквел, замечательнейшая научно-фантастическая пространственная головоломка, которая заставляет шевелить извилинами, ак-

тивирует какие-то потайные нервные окончания и, наконец, просто развлекает. Жаль только, что проходится игра буквально за пару вечеров. Нестерпимо хочется добавки.

Скрасить томительное ожидание третьей части и загружаемых дополнений поможет официальный набор инструментов **Portal 2 Authoring Tools**, выпу-

щенный **Valve** вскоре после релиза **Portal 2**. По сути, это такой специализированный комплект **Source SDK**, включающий в себя невероятно мощный редактор уровней, просмотрщик 3D-моделей, программу для создания анимации, обучающие примеры и заготовки карт, а также плагины для **Google SketchUp**.

Используя все эти инструменты, можно создать чуть ли не полноценное продолжение игры, не говоря уже о чем-то более простом вроде отдельно взятых комнат с задачками и скинов персонажей.

По словам разработчиков, все уровни **Portal 2** были созданы именно с помощью **Portal 2 Authoring Tools**. Сегодня мы поговорим об основах создания карт для **Portal 2**.

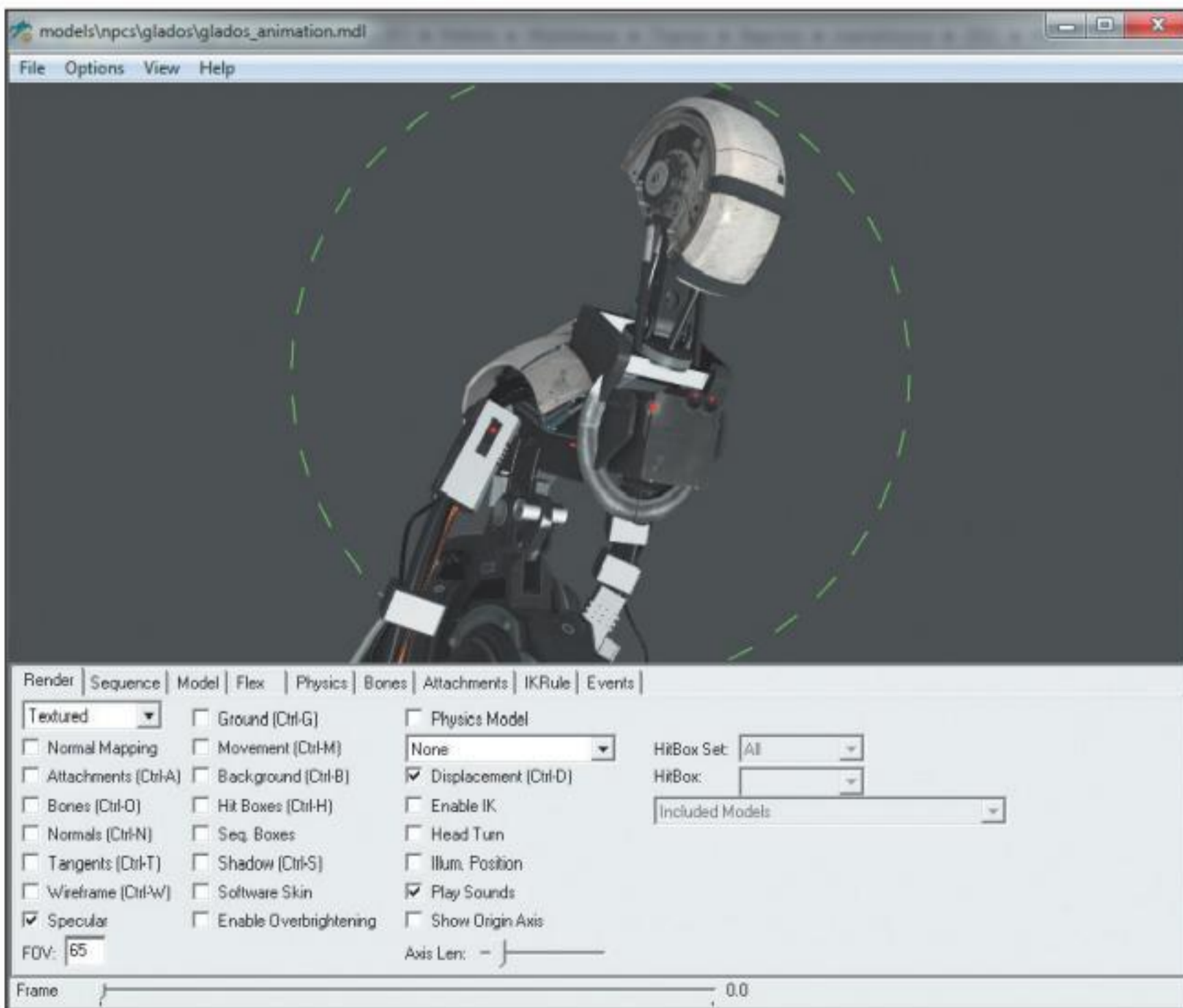
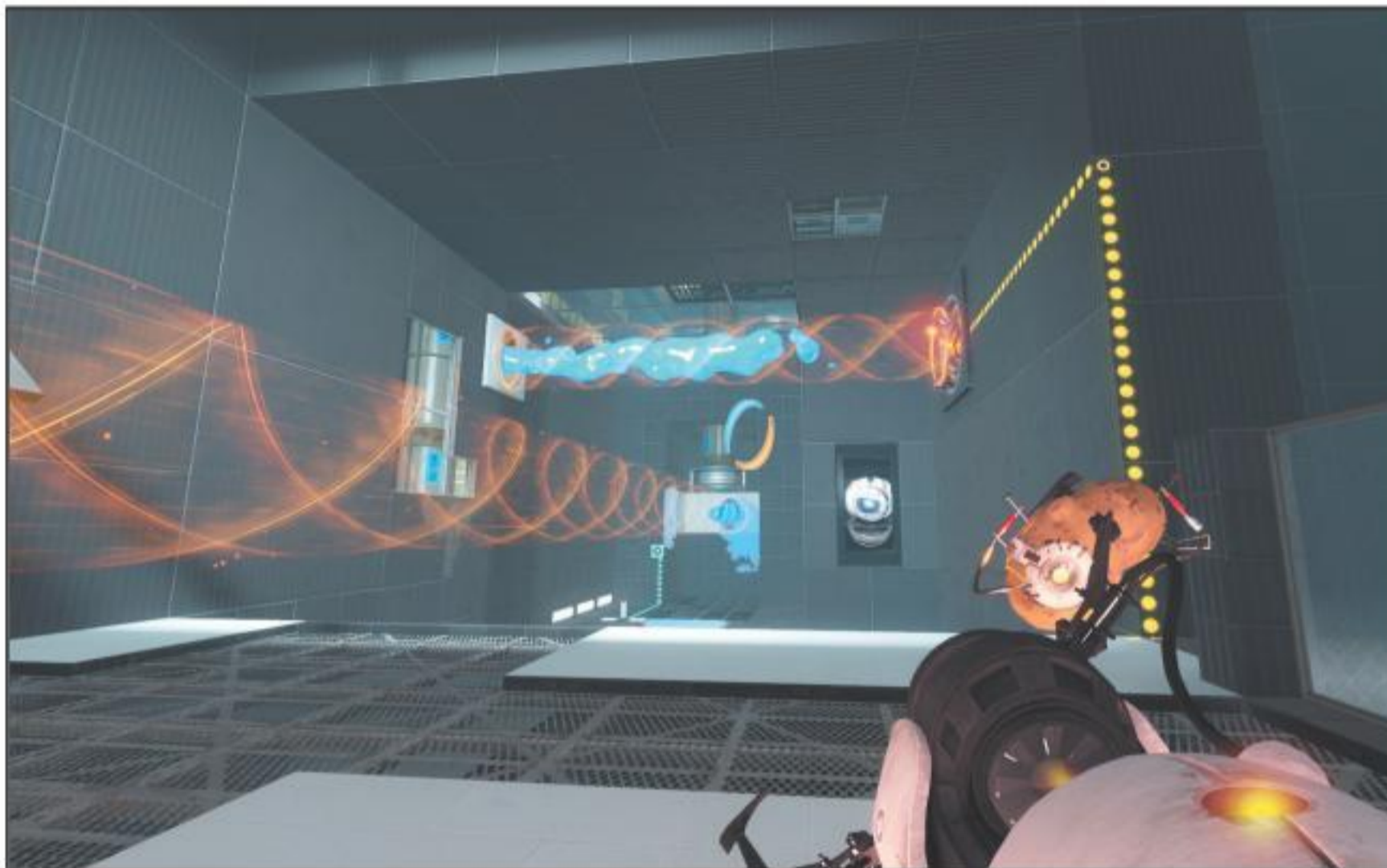
ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Чтобы получить инструментарий, запустите **Steam**, проследуйте в раздел **Библиотека/Инструменты**, отыщите в списке запись **Portal 2 Authoring Tools — Beta**, щелкните по ней правой кнопкой мыши, в выпадающем меню выберите пункт **Установить игру...**

Когда в колонке **Состояние** статус изменится с **Не установлено** на **Готово к игре**, щелкните по элементу правой кнопкой мыши и в контекстном меню выберите пункт **Запустить...** На передний план выйдет небольшое окно с заголовком **Portal 2 Authoring Tools**, содержащее несколько различных инструментов для моддинга **Portal 2**.

Нас пока интересует исключительно редактор уровней, имя которому — **Hammer World Editor** (сокращенно **Hammer**). Чтобы запустить приложение, дважды щелкните по нему левой кнопкой мыши.

Когда программа загрузится и вы щелкните по пустующей рабочей области, будет сразу же предложено открыть одну из уже существующих карт для редактирования. При первом знакомстве с **Hammer World Editor** отказываться от предложения нет никакого смысла: лучше на стандартном примере изучить, как оно там все устроено, и лишь потом делать что-то свое с нуля. Итак, выберите произвольную



The **Portal 2 Authoring Tools** включает те же самые инструменты, что использовались разработчиками при создании **Portal 2**. И это особенно приятно.

карту из списка (скажем, **zoo_mechanics.vmf**), нажмите кнопку **Открыть**.

СПАРТАНСКАЯ АНАТОМИЯ

Вероятно, вы будете слегка шокированы увиденным: выглядит Hammer World Editor по-спартански аскетично: четыре проекционных окна, окруженных инструментальными панелями со множеством каких-то непонятных на первый взгляд значков, обязательное главное меню и информационное окно **Messages** (лог действий).

Складывается впечатление, что перед нами не игровой редактор, а самый настоящий пакет трехмерного моделирования. И отчасти это так. Мы уже привыкли к тому, что в большинстве инструментов подобного толка карты создаются на базе уже готовых шаблонов, от нас требуется лишь выбрать наиболее подходящие фрагменты, перетащить их на сцену и собрать воедино. Эдакий конструктор.

Здесь же нет ни одной готовой комнаты, все нужно создавать самостоятельно с чистого листа. Так что если вы хоть когда-либо мечтали попробовать себя в роли виртуального архитектора, то вот он, ваш шанс, не упустите. У такого подхода есть всего один существенный минус — сложность освоения.

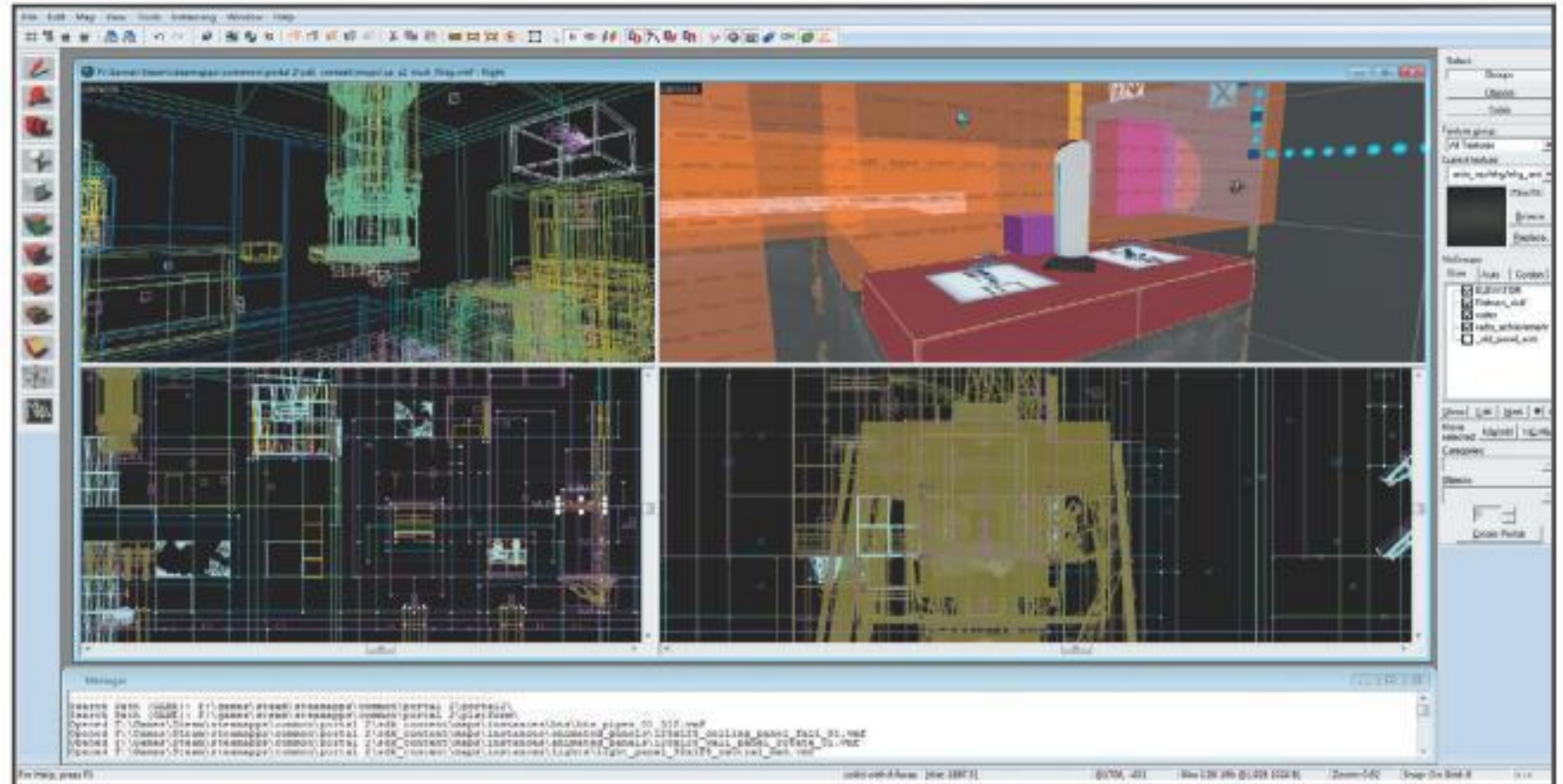
Но стоит немного разобраться в управлении, усвоить основные принципы построения уровней, и вам откроется практически безграничное поле для самостоятельности. Сплошная свобода творчества, никаких искусственных ограничений.

ЧТО НАМ СТОИТ МИР ПОСТРОИТЬ

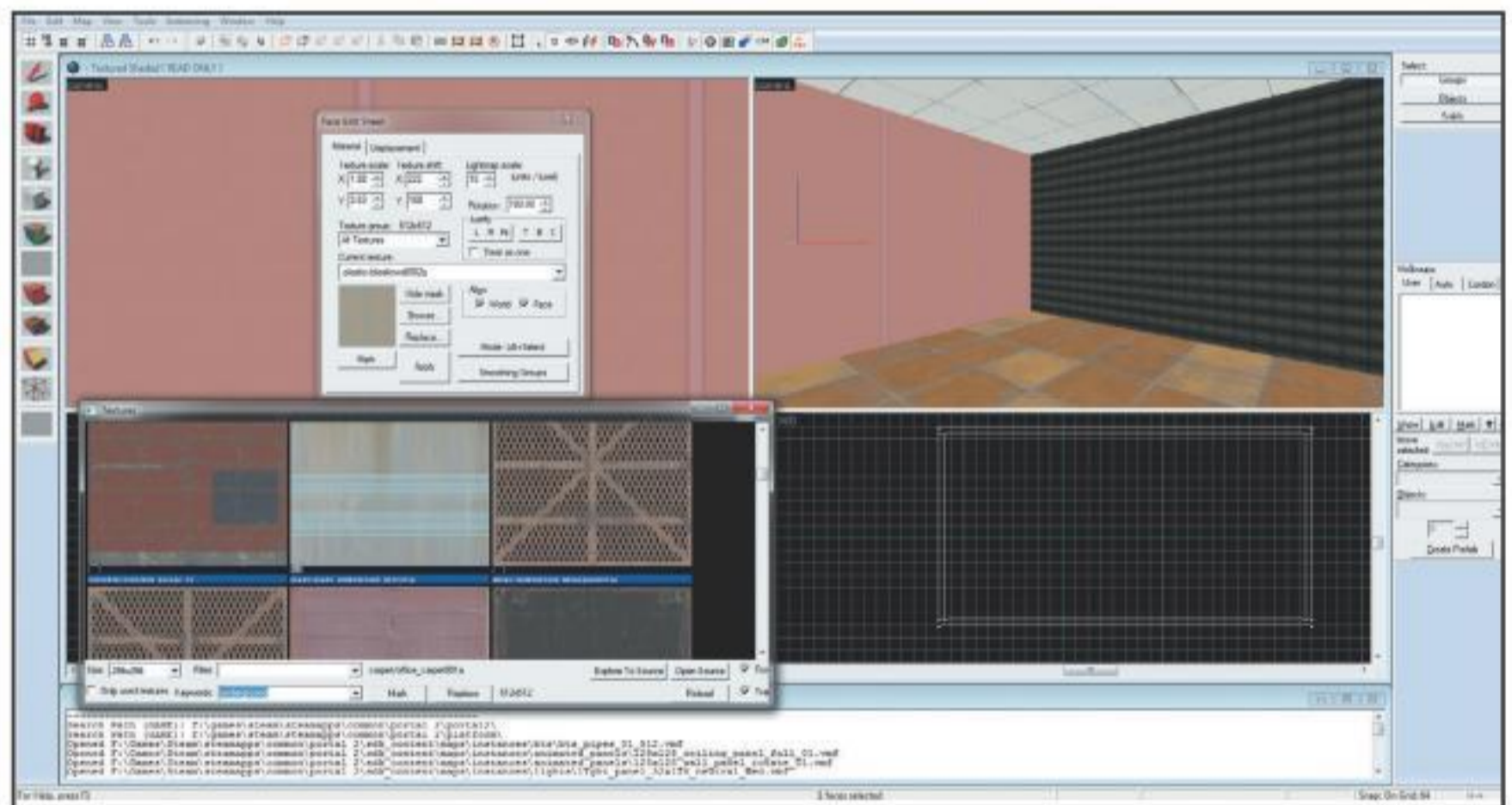
Итак, давайте разберемся, как же с Hammer World Editor работать. И начнем традиционно с клавиш навигации в проекционных окнах. Перемещение камеры в 3D-пространстве производится при помощи «горячек» **WSAD**, а поворот и наклон — посредством курсорных стрелок (альтернатива — пробел + мышь с зажатой левой кнопкой).

Что касается различных 2D-видов (сбоку/спереди/сверху), то тут клавиши **WSAD** не работают, а курсорные стрелки отвечают за передвижение по плоскостям. Масштабируется картинка во всех окнах колесиком мыши.

Сделаем в Hammer World Editor элементарный уровень, состоящий из нескольких комнат, соединенных между собой коридором. Выберите пункт ме-



Как ни крути, Hammer World Editor куда ближе к серьезным пакетам трехмерного моделирования, нежели чем к привычным игровым редакторам.



Текстурируем комнату-коробку.

ню **File/New** для создания новой сцены. Активируйте инструмент **Creation Block Tool** на панели инструментов в левой части программы (кнопка с изображением серого куба, пятая сверху). После этого перейдите в окно с одним из 2D-видов и обозначьте в произвольном месте на карте примитив, используя мышь с зажатой левой кнопкой.

Определившись с габаритами элемента на одном из видов (скажем, спереди), перейдите к другой проекции (сбоку, например), ухватитесь левой кнопкой мыши за одну из вершинок объекта и, перемещая мышь вверх/вниз и влево/вправо относительно коврика, скорректируйте габариты конструкции.

Закончив с этим, вы можете заодно изменить и местоположение заготовки на уровне. Для этого на одной из проекций наведите курсор на объект, при появлении над элементом кресто-

образной стрелки щелкните по нему левой кнопкой мыши и, не отпуская ее, передвиньте манипулятор.

ФИНАЛИЗАЦИЯ ФОРМ

Чтобы завершить формирование объекта, нажмите клавишу **Enter**. Для преобразования полученной 3D-формы (так называемого браша) в полноценную комнату с четырьмя стенами, потолком и полом вооружитесь инструментом **Selection Tool** на панели в левой части редактора (самая первая кнопка сверху), выделите ранее созданный куб щелчком левой кнопки мыши в окне 3D-вида, кликните по подсвеченному элементу правой кнопкой мыши на плоскости (например, **side (x/z)**) и в выпадающем меню выберите модификатор **Make Hollow**.

Появится небольшое окошко с заголовком Hammer, где

вас попросят задать толщину стен в юнитах. В зависимости от того, положительное или отрицательное число вы укажете, стены будут созданы «внутри» или «наружу». Оптимальное, на наш взгляд, значение — где-то 10 пунктов.

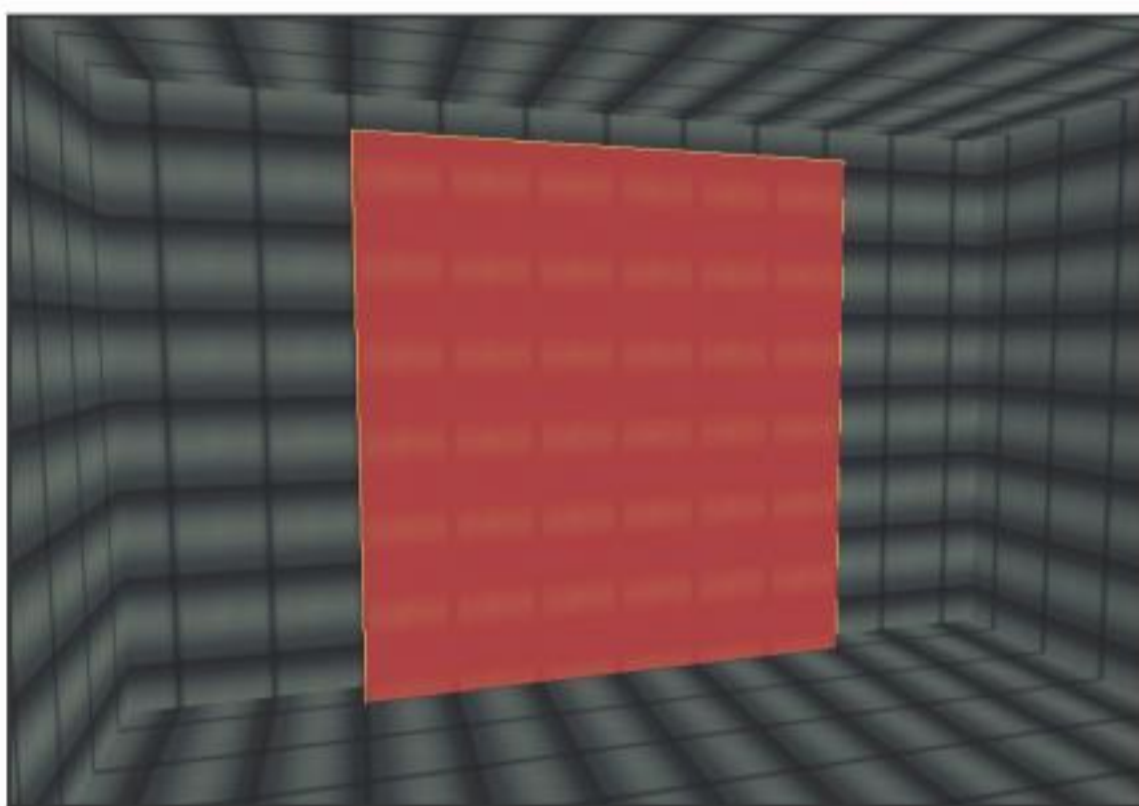
КРАСКИ НА ХОЛСТЕ

Каркас уровня готов, самое время покрыть его текстурами. Перейдите в окно 3D-вида и расположите камеру по центру помещения для удобства работы. Затем переключитесь в режим текстурирования уровня, кликнув по кнопке с изображением куба с разноцветными гранями на панели инструментов в левой части Hammer World Editor (шестая сверху, альтернатива — комбинация клавиш **Shift+A**).

Выделите одну из граней объекта (пол, потолок или стену), которой собираетесь при-



На создание сложного уровня в редакторе у вас может уйти от нескольких дней до недели.



Вырезаем дверной проем в одной из стен помещения.

своить новый материал, в окне **Face Edit Sheet** выберите из раскрывающегося списка **Current texture** наиболее подходящий тайл (например, **wood/wood_int_03**) и нажмите кнопку **Apply**. Вы увидите, что выбранная вами текстура будет тотчас клонирована по всей стороне куба. Обратите внимание: предварительно зажав клавишу **Ctrl**, вы можете выделить сразу несколько граней элемента.

МАСШТАБИРОВАНИЕ

При необходимости вы можете отмасштабировать наносимое на подопытный объект изображение или, скажем, изменить угол поворота картинка. В первом случае нужно откорректировать значения полей **X** и **Y** под меткой **Texture Scale** (если вы, скажем, занесете в эти поля значения 2 и 2, то текстура будет автоматически увеличена два раза), во втором — поля **Rotation** (указанное в нем цифровое значение в точности соответствует углу в градусах).

Чтобы подогнать текстуру под размер плоскости — в на-

шем случае растянуть изображение на всю стену, — воспользуйтесь кнопкой **Fit** из группы **Justify** в окне **Face Edit Sheet**. Что еще? Если у вас нет ни сил, ни желания копаться в списке доступных текстур, вы можете осуществить быстрый поиск по графической библиотеке, отсеять заведомо неподходящие варианты. Для этого щелкните по кнопке **Browse** в окне **Face Edit Sheet**, в открывшемся браузере текстур отыщите поле **Filter** и впишите в него ключевое слово, по которому требуется отфильтровать изображения: допустим, **floor** (текстуры пола).

Как только вы выберете подходящую текстуру и кликните по ней дважды левой кнопкой мыши, она тут же появится в окошке предварительного просмотра, а значит, уже будет готова к использованию. Также никто не мешает вам воспользоваться поиском по кейвордам, определенным самими разработчиками (поле **Keywords** в окне **Textures**), указать, изображения какого размера требуется найти (поле **Size**), и еще по мелочам.

ДОВОДКА ИНТЕРЬЕРА

А теперь немного усложним геометрию уровня — создадим еще одно помещение и состыкуем его с уже имеющимся. И для начала, пожалуй, вырежем дверной проем в одной из стенок нашей комнаты. Делается это очень просто. Активируете уже знакомый вам инструмент **Block Creation Tool** на панели в левой части редактора, создаете с помощью него кубический браш размером с дверной проем, пересекающий стену в требуемом месте, давите на кнопочку **Carve using the selected objects** на инструментальной панели в верхней части программы (девятая по счету от начала), вооружаетесь инструментом **Selection Tool** и за ненадобностью удаляете использованный для формирования проема объект (выделяете его и нажимаете клавишу **Delete**).

Итог — идеальная прямоугольная дыра в стене, как раз то, что нам нужно. Далее по плану — создание второй комнаты. Самый простой и быстрый способ получить новое помещение — клонировать уже существующее, которое ко всему прочему уже затекстурировано. Порядок действий здесь следующий. Переходите в режим выделения объектов (инструмент **Selection Tool**), кликаете левой кнопкой мыши по ранее созданной комнате в окне 3D-вида, далее копируете объект в буфер при помощи комбинации клавиш **Ctrl+C**, а затем помещаете дубль на карту, используя комбинацию клавиш **Ctrl+V**.

ИДУ НА СТЫКОВКУ

Переходим к стыковке помещений. Ухватитесь за элемент левой кнопкой мыши в одном из окон 2D-вида (оптимальный ва-

риант — на проекции top) и расположите его напротив исходного объекта. Чтобы совместить дверные проемы, нам нужно повернуть клонированный элемент на 180 градусов.

Сделать это вовсе не сложно — достаточно кликнуть дважды левой кнопкой мыши по центру новой комнаты на проекции top, при появлении кружков на вершинах объекта ухватиться за одну из них и передвинуть мышью. Для создания коридора берем еще один параллелепипед (инструмент **Block Creation Tool**), опустошаем его (вырезаем изнутри, используя модификатор **Make Hollow**) и размещаем полученную конструкцию между дверными проемами.

Затем выделяем будущий коридорный элемент, щелкаем по нему правой кнопкой мыши на любой из проекций и в контекстном меню выбираем пункт **Ungroup selected groups**, чтобы разбить объект на составляющие. И теперь совершенно спокойно удаляем стенки, прилегающие, а точнее говоря, загораживающие дверные проемы. В итоге мы с вами получили двухкомнатное помещение.

ТЕСТ!

Самое время определить место появления игрока на карте. Выберите инструмент **Entity Creation Tool** на панели инструментов в левой части редактора (ему соответствует четвертая кнопка сверху), перейдите в одно из проекционных окон и кликните левой кнопкой мыши по тому месту на уровне, где хотите создать стартовую отметку.

Сделали? Отлично! Теперь вы можете опробовать свой шедевр непосредственно в игре. Чтобы сохранить работу и выполнить тестовый запуск карты, нажмите клавишу **F9**.



На сегодня все. В следующей статье мы продолжим осваивать редактор **Hammer World Editor** — поговорим о расстановке различных объектов на уровне (в том числе декораций и источников света), рассмотрим некоторые тонкости картостроения и не только.

Все вопросы, которые у вас возникнут в ходе освоения редактора, присылайте по адресу gamedev@igromania.ru. На самые интересные из них мы непременно ответим на страницах нашей рубрики. ■

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Читайте в июльском номере...

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

Шедевр? Провал? Или и то, и другое?
Альтернативный взгляд
на долгожданную RPG.



FALLOUT: NEW VEGAS

Как
правильно
пить
Ника-колу?



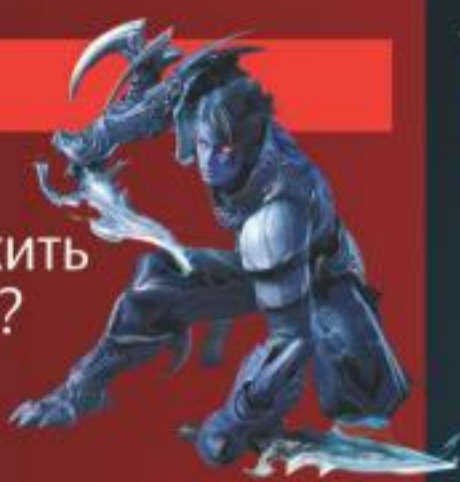
ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ



Как истребить
всех капитанов
Борджиа?

AION

Чем
вооружить
убийцу?



ИСТОРИЯ МАГИИ

Зачем
некроманту
живой удод?



КРАСНАЯ КНИГА

Как
отличить
херувима
от серафима?



ОРУЖИЕ



Почему
современные
мины
не убивают?

ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ №7 (116) ИЮЛЬ 2011

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Современные
мины

СУДЬБА ХИТА
Homeworld

КРАСНАЯ КНИГА
Ангелы

Ведьмак 2

Убийцы королей

- Black Mirror 3
- Brink
- DiRT 3
- Fallout: New Vegas
- Honest Hearts
- Fable III
- Hydrophobia Prophecy
- Section 8: Prejudice
- Эврика!
- Теория крошечного взрыва

История магии

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

Номер в продаже с 14 июня.
Спрашивайте в киосках вашего города!

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Всех приветствую! Прошло чуть больше месяца с момента, как мы опубликовали в журнале статью о работе в Garry's Mod, и вы уже начали за-

валивать нас работами, выполненными в этом редакторе. Некоторые вы можете наблюдать на страницах почты, а большую часть мы отложили и, видимо, опубликуем в следующей «Минуте славы» — столько там всего накопилось.

Отдельный нагоняй хочется высказать Светлане, чьими стараниями этот выпуск рубрики получился очень «мышиным». Целых два вопроса посвящены игровым манипуляторам, но Света прямо из кожи вон лезла, доказывая, что эти письма обязательно надо поставить в рубрику. Так что — трепещите, обитатели нор и ковриков наступают!



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйтесь, дорогие читатели. Рада снова общаться с вами со страниц нашей рубрики.

Старпом, вечно ты со своим сарказмом. Вопросы-то на самом деле интересные и для многих актуальные. Мне кажется, мы не зря поставили их в один выпуск. Плюс отличный повод закрыть «мышиную тему» на ближайшие полгода: писем-то с вопросами много приходит, а тут мы их все сразу и окучили.

Кстати, тут Алексей предложил следующий выпуск «Почты» написать где-нибудь на природе. Мне идея нравится, писать ответы под пение соловья (и под жужжание комаров, конечно) очень здорово. Но и вам

желаю не отставать от нас и в самое ближайшее время начать освоение родных просторов. Впереди целых два жарких месяца, проведите их, пожалуйста, с пользой для организма.

ПИСЬМО НОМЕРА РОЛЕВОЕ СКУКОЖИВАНИЕ

Почему с каждым годом становится все меньше и меньше больших серьезных ролевых игр? Нет, они, безусловно, появляются, но даже величайшие из величайших, например ME, необычайно далеки по масштабу от того, что делали раньше. Когда ты можешь путешествовать по миру месяцами и открывать для себя все новые и новые неисследованные области. Ролевые игры скукожились. Из-за чего это происходит? — MersH

Cutlet Age 2



«Способности надо использовать с пользой!», Владислав Скрипник (Лабитманги).

Игра
DARK SOULS



ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ

THE DEMON'S FORGE

2011	Июль	July	Понедельник	Monday	Вторник	Tuesday	Среда	Wednesday	Четверг	Thursday	Пятница	Friday	Суббота	Saturday	Воскресенье	Sunday
26											1	2	3			
27	4	5	6	7	8	9	10									
28	11	12	13	14	15	16	17									
29	18	19	20	21	22	23	24									
30	25	26	27	28	29	30	31									

Издатель: Bethesda Softworks Разработчик: InXile entertainment

SAINTS ROW.

THE THIRD

ИГРОВАЯ



2011

Неделя
Week

26

27

28

29

30

Июль
July

Понедельник
Monday

4

5

11

18

25

Среда
Wednesday

6

13

20

27

Четверг
Thursday

7

14

21

28

Пятница
Friday

8

15

22

29

Суббота
Saturday

9

16

23

30

Воскресенье
Sunday

1

2

10

17

24

31

Издатель THQ Разработчик Volition


**СВЕТЛАНА
ПОМЕРАНЦЕВА**

исследовала миры досконально

Как мне кажется, главная причина в совершенствовании технологий. На создание некоей усредненной плоской локации уходило — я немного утрирую — дня два. Сейчас, чтобы нарисовать полностью трехмерный уровень (а точнее, часть целостного мира) с огромным количеством мелочей, необходимо потратить примерно раз в десять больше времени. Причем трудиться над локацией примерно того же размера будут уже не один-два человека, а десять-двадцать.

Иными словами, время производства и стоимость, выраженная в человеко-часах, возросли многократно. Чтобы делать большие «старорежимные» ролевые игры, нужно быть огромной корпорацией и иметь в кармане десятки миллионов долларов.

Причем у тебя еще и нет права на ошибку. Если твоя игра не продается, убыток будет столь огромен, что, скорее всего, придется объявлять себя банкротом. Поэтому RPG-разработка и свернула давно, как бы это правильнее сказать... в авантюрную сторону. Нас стараются держать в рамках какого-никакого коридора, в рамках которого дают поиграть во вполне себе ролевую игру. Но вот сильно разгуляться не разрешают. Огромного мира — нет, а вот иллюзия его присутствует в полном объеме.

Но даже при этом по графике современные ролевые игры заметно уступают тем же экшенам. Потому что невозможно сделать огромный мир столь же красивым, как десяток-другой замкнутых уровней. Но игроки хотят именно этого. У разработчиков случается самый настоящий когнитивный диссонанс. С одной стороны, им надо делать очень красиво, а с другой — очень много.


ПРИЗ


Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас игровой набор — клавиатура ROCCAT Arvo и мышь ROCCAT Pyra.

Справляются с этой задачей — единицы. Девелоперов средней руки, которые массово делали ролевые игры еще лет шесть-восемь назад, практически не осталось.

Ну и, конечно, не забывайте, что существует вездесущий онлайн, куда подались многие создатели неплохих офлайновых ролевых игр. Причина, думаю, тоже всем понятна. В онлайн можно собирать с игроков деньги долго и стабильно, а если у тебя не получилась офлайновая RPG, то единственное, что тебе остается, — идти на паперть и просить милостыню у издателей. А разработчикам-неудачникам они обычно не подают.


АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

прокачивал скиллы

Скукожились не только ролевые игры, но и сам подход к игропроизводству. С каждым годом нас пытаются приучить к тому, что платить много раз по чуть-чуть — это намного лучше, чем один раз, но за полноценную игру. Обратите внимание: длинных игр становится все меньше. Все чаще нам пытаются продать колбасную нарезку из множества аддонов.

Особенно наглядно тенденция прослеживается на примере шутеров. Не так давно вышел Crysis 2, но почти все отметили, что игра длин-



Игровая пародия на знаменитое полотно Леонардо да Винчи «Тайная вечеря». Автор — Mr.Mind.



Две модели, сделанные из бумаги. Mass Effect M8 Avenger, размер 1:1. Автор — Алексей Формула / Шишатский.

ная, «почти как раньше». Все верно, сейчас так «долго» уже не делают. Это, в общем-то, понятно: денег на производство с каждым годом приходится тратить все больше и больше. С другой стороны, такими темпами нам придется вскорости покупать игры длиной в один уровень. А затем доплачивать за каждый новый левел.

ПИСЬМО №1 КОНСОЛЬНАЯ ЭМУЛЯЦИЯ

Скажите, неужели каким-нибудь «Нинтендо» или «Сега» не приходило в голову выпустить карманные приставки, на которых бы запускались игры из старых непортативных консолей? Я бы вот с удовольствием поиграл в игры с «Денди» или

«Мегадрайв два», потому что это мое детство. Это же так логично, но ничего такого не делается. — Сергей Рибник



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
наживлял эмуляторы

Немало старых игр можно сейчас купить через онлайн-магазины на

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.



**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.

ляторами. Это же так здорово — достать с антресолей «Segu», запустить на ней МК, Comix Zone или Sonic the Hedgehog. Вспомнить, какой трепет испытывал, играя в эти игры в детстве. Я уже молчу про «Спектрум», который у меня до сих пор где-то в коробке валяется.

**ПИСЬМО №2
ЭВОЛЮЦИЯ НАИЗНАНКУ**

С некоторых пор игры заморозились в своем развитии. Графика практически не улучшается, никаких супер-ципер прорывов не происходит. Даже эволюция компьютерного железа словно замерла. Я помню времена, когда было достаточно полгода, чтобы новый системник сильно устарел и перестал тянуть новые игры. А сейчас и машина двухлетней давности тянет все новое на очень неплохих настройках. Не могли бы вы объяснить, что случилось? — Эльдар Берник



**СВЕТЛАНА
ПОМЕРАНЦЕВА**
подгоняла прогресс
хворостинкой

Это письмо во многом переключается с письмом «Ролеевое скукоживание». Причины снижения скорости игровой эволюции примерно те же самые. Чтобы делать круто, надо тратить больше денег. Но невозможно бесконечно наращивать объемы продаж, а главное — задирать до небес стоимость игр.

Семьдесят долларов — это, похоже, некий потолок. Больше платить за коробку с игрой люди не готовы. И разработчики уже опасно приблизились к ситуации, когда для дальнейшего совершенствования графики (речь ведь в основном именно о ней) нужно выходить за эти пределы.

Хорошо, если у тебя есть Call of Duty и ты можешь продать двадцать миллионов копий, за пару дней окупить многолетнюю разработку и сразу начать работать над следующим проектом, нарастив команду. Но не так уж много игр преодолевает планку в один миллион копий. А значительная часть продается намного хуже. И что делать издателям и разработчикам, если они на продажах не смогут отбить и десятой части того, что потратили?

Увы, это реальность. Незадолго до выхода Nintendo 3DS разработчики, создающие

ВНИМАНИЮ РОДИТЕЛЕЙ!

Каждое воскресенье в кафе «У Фиделя» проходят **ДЕТСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ** с участием аниматоров, артистов кукольного театра и, конечно же, Ваших детей!

ДЕЙСТВУЕТ СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕТСКОЕ МЕНЮ

Ждём Вас каждое воскресенье в 13 часов в кафе «У Фиделя» (к/р «Русь», 1 этаж). Вход свободный. Телефон 29-33-6...

«Vault-boy авторитетно рекомендует так сказать», Игорь Давыдов.

больших консолях. Причем зачастую это не ремейки, а точные копии. А вот что касается портативных приставок, то, боюсь, момент уже упущен. В Поднебесной уже давным-давно налажен массовый выпуск портативных консолей, на которых можно запустить практически любые игры с восьми, шестнадцати и тридцатидвухбитных систем.

Иногда игры сразу зашиты в память устройств. Попадают экзemplяры, в которых сидит до тысячи тайтлов. Причем не как в картриджах «1001 в 1», где игр было всего две-три, а остальное — дополнительные уровни или вариации на тему. Игры действительно разные, без повторений. Но чаще, чтобы поиграть, на устройство достаточно установить нужный вам эмулятор и скопировать ром.

То есть вы покупаете небольшую карманную консоль — хендхелд — размером с NDS и играете во всю классику, какую только душа пожелает. Подобные устройства выпускает Ritmix, на них можно запускать игры под «Денди» и «Мегадрайв», очень популярны GPH Сааноо, Pandora и Dingo A320 — это вообще всеядные комбайны, на которых можно смотреть фильмы, слушать музыку, читать книги и, конечно, играть. Причем на них запросто запускаются эмуляторы аркад-

ных автоматов (например, Neo-Geo), игры с которых там даже по современным меркам смотрятся превосходно.

Что касается законодательства, то с этим вопросом все сложно. Формально выпускать консоль с уже вшитыми играми — это нарушение авторских прав. А вот просто платформу для запуска ромов — уже нет.

Кстати, нельзя сказать, что сами создатели оригинальных платформ никогда не порывались «запортировать» большие консоли. Была Sega Genesis Nomad, работавшая с картриджами от «Мегадрайва». Был Neo Geo Pocket Color от SNK.

Сейчас, как уже сказал, конкурировать с нелегальными хендхелдами практически невозможно. Мало кто захочет покупать консоль, поддерживающую старые игры только от одного производителя, когда за меньшие деньги можно купить комбайн, переваривающий все сразу.



**СВЕТЛАНА
ПОМЕРАНЦЕВА**
недовольно морщила носик

Знаешь, Старпом, а я не понимаю, как можно опшлять старые игры эму-



Кано из Mortal Kombat, вылепленный Михаилом Петраковым.

тайтлы под эту платформу, негодовали, что девелопинг под 3DS стал дороже почти в два раза, чем под DS. Представляете себе ситуацию? Качество графики выросло, затраты на игры выросло, но при этом продавать картриджи дороже нельзя (не купят), да еще и число платформодержателей до поры до времени не столь уж большое — когда еще продажи 3DS выйдут на уровень DS.

Получается замкнутый круг. Чтобы делать много хороших игр, нужна массовая платформа, на которой игроки готовы платить большие деньги за тайтлы. Но чтобы платформа была массовой и игры на ней можно было продавать дорого, нужно много хороших игр.

Масла в огонь подливают всевозможные «Андроиды» и iOS. Там очень дорогих игр вообще нет. И кто бы что ни говорил про то, что «на телефонах совсем другая аудитория», все равно в игры на том же iPhone играют и хардкорные геймеры. И они там привыкают тратить на игры доллар, самое большее — три.

А потом они приходят, скажем, в PSN, и видят там немногим более качественные игры, но в десять-сорок раз дороже. Они не понимают, почему так происходит, и зачастую не готовы платить.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
плелся в хвосте эволюции

Свет, не забывай еще и про смену поколений консолей. Ее очень давно не было, а сей-

час именно на консоли равняется 99% разработчиков. На PC уже давно есть технологии и ресурсы, чтобы делать невообразимо более красивые игры, чем выпускаются сейчас. Но никто не будет тратить такие деньги на продукты, которые потом все равно продадутся намного хуже, чем на Xbox 360 и PS3. Так что именно начинка этих платформ определяет верхнюю планку качества.

При этом многие разработчики боятся смены поколения как черт ладана. По уже обозначенной Светой причине. Разработка игр будет стоить дороже, а продажи, наоборот, окажутся поначалу ниже: какими бы темпами ни разлеталась новая консоль, того же числа проданных копий, что и предыдущее поколение, она достигнет лишь через несколько лет.

Получается, что в нынешней ситуации прогресс тормозится искусственно. Никто особенно не хочет двигаться вперед, пока можно зарабатывать, сидя попой в мягком кресле. И тем не менее смена поколений произойдет, никуда мы от этого не денемся. Одно и то же поколение продавать бесконечно невозможно — число покупателей ограничено.

И вот когда эволюция случится, разработчикам придется как-то выкручиваться. Придумывать, как за те же деньги делать более красивые игры или делать дороже, но продавать большими тиражами.

ПИСЬМО №3 МЫШИНЫЙ ВОПРОС

Здравствуйте. Вы пишете, что тестируете десятки игровых мышей в год. Я вот привыкаю к мыши и, если мышь ломается и нельзя купить такую же, сильно расстраиваюсь, потому что уровень игры с новой мышью неминуемо падает. Приходится долго переучиваться.

А как вы обходите эту проблему? Не можете же быть так, чтобы вы с любой новой мышью играли так же, как и со своей любимой? — Алексей Чижов



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
кормила мышек с рук

Мне Старпом подкидывает на тесты различных грызунов, поэтому я уже привыкла переучиваться. Когда за месяц поменяешь две-три мышки, через некоторое время тебе становится практически все равно, с какой управляться. При этом, правда, должно соблюдаться одно важнейшее условие — мыши должны быть хорошие и подходить именно под твою руку.

Отлично помню, как мне подкинули Microsoft SideWinder, расхвалив его повсюду. А он для моей руки просто огромный. Недельку мучилась, потом даже отзыв на мышку писать отказалась, потому что играть было совершенно невозможно.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
вырывал у мышей хвосты

Света слегка лукавит. Да, если менять мыши со скоростью носовых платков во время насморка, начинаешь привыкать играть манипуляторами разной формы и размера. И все же во время ответственных редакционных матчей мы используем каждый свою самую любимую мышку. У меня это, например, Logitech G9. У Светы — CM Santinel.

Кстати, давно заметил, для полного привыкания к новой мышке нужно не менее двух недель регулярной игры. Только после этого начинаешь ловить мельчайшие погрешности прицела, правильно перемещать манипулятор по ковру и вовремя его переставлять.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Вот и подошел к концу очередной выпуск «Почты». Я побежала паковать чемоданы: пока есть возможность, надо съездить в небольшой отпуск. Чего и вам желаю. Впрочем, ноутбук всегда при мне, так что и про игры я забывать летом не намерена.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Однажды не буду показывать пальцем какая компания вручила мне на тесты якобы неубиваемый ноутбук. Предполагалось, что я возьму его с собой в поход, там буду гонять в хвост и в гриву (специальная солнечная батарея для зарядки — прилагалась), а вернувшись, напишу для одного крупного сайта хвалебную статью. Ну, или не очень хвалебную, если ноутбук покажет себя не с лучшей стороны.

Статья, увы, не получилась никакой, потому что злосчастный ноутбук испустил дух после первого же макания в ледяное русло горной реки (по паспорту ноут был абсолютно водонепроницаем). Весь ужас заключался в том, что до конца похода пришлось таскать с собой этот нерабочий хлам: железка была подотчетной, и ее было необходимо сдать по возвращении. На высокогорных перевалах я с особенным трепетом вспоминал производителя и себя самого, согласившегося на авантюру. Лишние пять килограммов — а именно столько весил ноутбук со всеми причиндалами — в рюкзаке на крутом подъеме способны довести до белого каления кого угодно.

С тех пор я крайне осторожно выбираю гаджеты в походы. Но в ближайший таки возьму с собой одно игровое устройство и, надеюсь, напишу об этом статью в журнал. Оставайтесь на связи. ■

Мышемания

Вы много пишете про мыши. Расскажите про самые необычные манипуляторы, которые попадались вам на тесты. — 123roller



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Про все, что нам удалось добыть на тесты, мы уже писали в журнале. Но вот на различных выставках, презентациях, закрытых демонстрациях и прочих акциях нам иногда попадаются весьма необычные мышки. Расскажем только про самые-самые.



Компьютерный рубанок

Zalman FPSGUN — настоящий пластиковый рубанок, или, если хотите, шерхебель. По крайней мере, именно такие мысли закрались мне в голову, когда я впервые взяла в руку это необычное устройство. Тем не менее перед нами компьютерная мышь. Держать ее приходится примерно как пистолет. Поначалу ощущения очень странные, но потом привыкаешь — и оказывается, что мышь чрезвычайно удобная. Но, конечно, придумать что-то более нестандартное сложно. Ах да, кнопки расположены в таких местах, что некоторые приходится нажимать раскинув пальцы веером.



Мановением ладони

Deanmark AirMouse — пламенный привет сотням фантастических романов и фильмов. Эту мышь нужно как перчатку надевать на руку, а для работы даже не обязательно возить ладонью по столу, манипулятор неплохо воспринимает пассы в воздухе. Само устройство нам пощупать пока не довелось, но вот красочную презентацию на одной выставке наблюдать пришлось. Выглядит — интересно. Единственное, что смущает, — необходимость надевать что-то на руку и снимать, когда мышь больше не нужна. Судя по роликам, времени это занимает довольно много.



Мышка-ручка

Если FPSGUN хотя бы сразу понятно, как брать, то, как хватать **WowPen**, соображаешь только через минуту-другую. Формфактор мыши чем-то напоминает обычную ручку или карандаш. Нужно зажать толстенькое тельце пальцами и словно писать мышью по коврику. Как бы парадоксально это ни звучало, но этой мышью очень удобно стрелять в шутерах, особенно если играешь за снайпера: прицел никогда не сбивается, врагов можно выцеливать чуть ли не в глаз. Удивительно, что игровых мышей такой формы до сих пор не появилось.

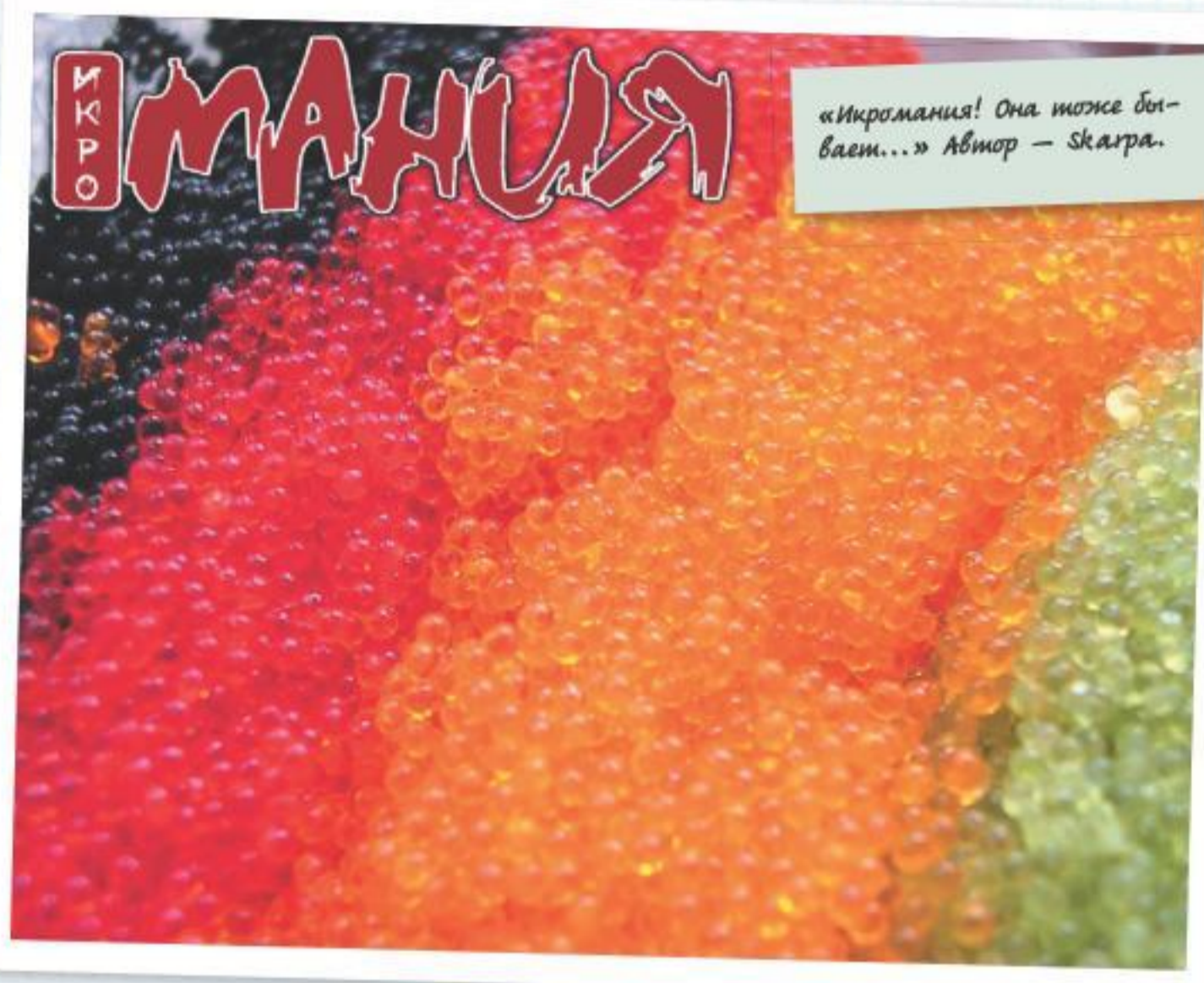


Браслет

Hillcrest Labs Loop Pointer — мышь-браслет со встроенным гироскопом. Мы наблюдали устройство в работе. Пользоваться им действительно удобно, только не для игры, а для лазания по менюшкам, если рядом нет стола. Так и хочется порекомендовать мышь владельцам консолей, вот только у них уже давно есть мувы и кинекты. Так что Loop Pointer, наверное, неплохо подойдет для различных презентаций и лекций, когда нужно часто переключать слайды и запускать много файлов. То, что в домашних условиях мышь вам вряд ли понадобится, нисколько не умоляет ее нестандартности.

МИНУТА СЛАВЫ

Тема — наша. Фотографии, скриншоты, рисунки, фотожабы — ваши!



«Игромания! Она тоже бывает...» Автор — Скара.



После статьи, посвященной вязанию саболя, вы продолжаете присылать нам нитяных человечков. Автор этого — Константин Захрянин (Липецк).



Пиромания в исполнении Кирилла Заря (Екатеринбург).



«Червеклобам», слегка неуклюже зафотожабленный Владом Смирновым.

Mortal Kombat в стиле Team Fortress 2.



Ведьмак-котоборец. Над котомфеем издевался Артем Бойко (Киев).



«Высадка союзников в Нормандии», Максим Пудовкин.

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» — **АВТОМОБИЛИ** в играх. То есть все, на чем можно передвигаться по поверхности земли (или не земли).

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 июля.



Встреча в воздухе. Автор — Александр Янчевский.



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.

CONDUIT 2

(WII)



Коды набираются в специальном меню, доступном на экране Extras.

28KARMOR — открывает броню Golden Destroyer для одиночного режима

ADAMSISMADA — мультиплеерный скин Джона Адамса

BURNINGBOOTS — в одиночной игре ваш персонаж оставляет за собой огненные следы

EYEOFRA — открывает Eye of Ra ASE

14KARMOR — открывает броню Golden Destroyer для мультиплеера

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

(PC, X360, PS3, Wii)

Коды для разблокировки персонажей набираются в соответствующем меню:

ew8t6t — корсар Амманд

dlrr45 — Анжелика (замаскированная)

vgf32c — злой каннибал

d3dw0d — Черная Борода

zm37gt — Клэнкер

644thf — Клабба

4djlkr — Дейви Джонс

ld9454 — Витербай Суонн

y611wb — стрелок

64bnhg — голодный каннибал

vdjospw — Джек Воробей

bwo656 — Джакоби

13glw5 — Джимми Легс

rked43 — король Джордж

rt093g — Келер

gdetde — госпожа Цин

wev040 — Филип

rx58hu — квартирмейстер

p861jo — испанец

kdlfkd — Туигг

MARIO SPORTS MIX

(WII)

«Золотое» сохранение. Подсветите один из файлов в меню выбора сохранений. Зажмите **C** на нунчаке и нажмите **1** три раза, затем отпустите **C**. Зажмите **Z** и нажмите **1** четыре раза, затем отпустите **Z**. Зажмите сразу **Z** и **C**, нажмите **1** пять раз и отпустите кнопки. Должны появиться четыре драгоценных камня, если код введен правильно. Загру-

зите это сохранение, зайдите на экран выбора состязания — и все вокруг станет золотым.

MORTAL KOMBAT

(X360, PS3)



Коды набираются на экране перед матчем в аркадном режиме. Первые три цифры набираются первым игроком, следующие три — вторым.

911-911 — схватка без оружия

020-020 — запрещает блоки

090-090 — запрещает прерывания комбо

022-022 — темная схватка

391-193 — двойные рывки

222-555 — сонная схватка

051-150 — запрещает улучшенные движения

227-227 — взрывоопасная схватка

001-001 — убирает объекты на первом плане

808-808 — схватка без голов

012-012 — восстановление здоровья

091-091 — гиперсхватка

770-770 — невидимая схватка

831-831 — запрещает прыжки

931-931 — запрещает комбо

101-101 — классическая музыка

900-900 — нет крови

220-000 — у первого игрока половина здоровья

000-110 — у второго игрока полови-

на здоровья

110-000 — у первого игрока четверть здоровья

000-110 — у второго игрока четверть здоровья

404-404 — отключает полоски энергии

707-707 — психосхватка

303-303 — быстрое восстановление после апперкота

044-440 — без энергии

300-300 — тихая схватка

731-731 — запрещает спецприемы

123-123 — супервосстановление

100-100 — запрещает броски

010-010 — броски поощряются

111-111 — режим турнира

466-466 — неограниченная энергия для суперударов

424-424 — вампирская драка

242-242 — запрещает рентгеновские атаки

666-666 — схватка зомби

234-234, 717-313, 448-844, 122-221,

009-900, 550-055, 031-130, 282-282,

123-926 — случайные фразы

PORTAL 2

(PC)

Консоль вызывается клавишей ~ (тильда), ее использование должно быть разрешено в настройках управления.

sv_cheats 1 — разрешает использование кодов

god — бессмертие

noclip — можно летать и ходить сквозь стены

Sv_portal_placement_never_fail 1 — позволяет создавать порталы почти на любой поверхности

host_timescale x — изменяет скорость игры. По умолчанию **x** равен **1**. Если увеличить значение, игра ускорится, если уменьшить — замедлится. К примеру, **0.9** — игра станет немного медленнее, **2** — в два раза быстрее.

upgrade_portalgun — улучшить пушку

ent_create_portal_weight_box — создать куб

ent_create_portal_metal_sphere — создать металлический шар

fire_energy_ball — запускает энергетический шар
ent_create_paint_bomb_erase — шарик воды
ent_create_paint_bomb_jump? — шарик синего геля
ent_create???_paint_bomb_speed — оранжевого
ent_create_paint_bomb_portal — белого

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

PORTAL 2



Нам мало что известно о жизни Челл. Но по мере прохождения внимательные игроки смогут найти интересные детали, которые позволят заподозрить Челл в родстве с Кэролайн (то есть фактически с GLaDOS) и ее супругом Кейвом Джонсоном.

Первая находка — картина с Кейвом Джонсоном. Рядом с ним стоит Кэролайн, а, как известно, в автопортрет включают только близких себе людей. Стоит также обратить внимание на художественную деталь: Кэролайн изображена таким образом, что скрывает свою возможную беременность. Плюс они с Челл очень похожи.

Следующая находка нас ожидает на стенде мероприятия «Приведи своего ребенка в день научной ярмарки» для работников Aperture Science. Среди работ можно найти экспонат за авторством Челл.

И, наконец, рассмотрим звуковое сопровождение. Песня в исполнении турелей на итальянском языке, которая нас ждет в самом финале, содержит более чем прозрачные намеки — это фактически признание в любви GLaDOS к «своей любимой, красивой дочурке». В финальной песне, которая звучит в титрах, тоже можно найти менее прозрачные намеки на родство.

Кое-что интересное также можно обнаружить в комиксе Lab Rat, вышедшем накануне релиза игры. Кто-то из создателей комикса специально вырезал фамилию Челл из архива участников проекта. — *Александр Кашин*

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Разработчики решили подшутить над коллегами по цеху. Почти в самом начале игры, на уровне «Баррикады», когда нужно отбить баллисту, можно найти тело одного очень популярного ныне игрового героя — ассасина, причем в костюме как у героев серии **Assassin's Creed**. Окровавленный труп лежит чуть поодаль от баллисты, возле стога сена, символизируя неудачный прыжок веры. Кто конкретно это — Эцио, Альтаир или, быть может, рядовой убийца в белом одеянии, понять, к сожалению (или к счастью), невозможно. — *Алексей Лицов*



НАШИ ПРИЗЫ

Читателям, чьи пасхалки и хинты опубликованы на этих страницах, достаются гибридные контроллеры с мышью для PS3 **FragFX V2 SE** и **FragFX Piranha**, а также контроллер для PS3 и PC **Dual SFX Evolution Wireless Controller**. Кому какой приз достанется — определит жребий. Все контроллеры лицензированы самой Sony, поэтому работают независимо от версии и прошивки вашей PS3. Призы предоставлены компанией «Картридж-центр» (www.frag-fx.ru).



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковырированное место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

В игре есть возможность бесплатно получить в постоянное пользование любое оружие из ассортимента кузнеца. Для этого вам понадобится один раз потратить деньги на любое тяжелое оружие (двуручник или секиру). После покупки выбросьте клинок, метнув его в любое подходящее место (выберите тяжелое оружие — клавиша «З» по умолчанию — зажмите кнопку атаки и отпустите). Теперь найдите стражника с интересующим вас оружием, убейте его и подберите клинок (клавиша «Shift») — он займет место вашего основного оружия. А свой выброшенный двуручник можно в любой момент взять в штаб-квартире братства.

Также можно заработать неограниченное количество товаров, необходимых для выполнения заданий торговцев. Выполняйте задания гильдии воров, и однажды вам предложат убить трех главарей Ченто Окки, практикующихся в конной езде на ипподроме. Отправляйтесь к месту выполнения задания, убейте двух главарей (проще всего это сделать из арбалета), а за оставшимся скачите до того момента, пока он не слезет с лошади сам. Убейте его, но не спешите покинуть место преступления. Дело в том, что на вас волна за волной будут нападать бандиты Ченто Окки, каждый из которых носит с собой один из упомянутых выше товаров. Вызовите ассасинов, а сами займитесь разграблением трупов. Как только ваше терпение лопнет или вы соберете все необходимые вам товары — просто выйдите из желтого круга на мини-карте. Задание выполнено. — *Александр Романов*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка. Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам info@igromania.ru или dormi@igromania.ru.

ТЕСТ №7

ИЮЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В детективном экшене L.A. Noire главный герой Коул Фелпс начинает игру в качестве:

- А. Следователя дорожной службы
- Б. Оперативника убийного отдела
- В. Патрульного
- Г. Стажера
- Д. Детектива отдела нравов

❷ В шутере Section 8: Prejudice попадают на поле боя интересным способом. Каким?

- А. Приходят пешком
- Б. Приезжают на танке
- В. Прыгают из самолета на парашюте
- Г. Прыгают с орбиты без парашюта
- Д. Материализуются прямо на месте из воздуха

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ В свободное от убийства монстров и соблазнения женщин время Дюк Ньюкем пишет серьезный философский трактат «Почему я такой крутой».

- А. Отлично, надо будет почитать!
- Б. Я сомневаюсь, что он вообще писать умеет.

❹ В шутере Brink, сражаясь на улицах города Ковчега, можно найти таблички «Noah Shipyards, Inc».

- А. Да, эта компания его и построила.
- Б. А порт приписки у него — гора Арарат? Не смешите.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ Have to trust someone to be betrayed. I never did.
(«Предают тех, кто доверяет. Я не доверяю никому».)

- А. The Witcher 2: Assassins of Kings
- Б. Grand Theft Auto: San Andreas
- В. Call of Duty: Modern Warfare 2
- Г. BioShock 2
- Д. Red Dead Redemption

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



- А. Just Cause 2
- Б. Kane & Lynch: Dead Men
- В. Mercenaries 2: World in Flames
- Г. James Bond 007: Blood Stone
- Д. SkyDive: Proximity Flight

❼ Давайте нарисуем психологический портрет Дюка Ньюкема! Поправьте нас, если мы ошибаемся в каком-то пункте:

- А. Любимец женщин
- Б. Эгоист
- В. Ксенофоб
- Г. Пунктуальный
- Д. Специалист по силовой дипломатии

НАШ ПРИЗ





Акустическая система из двух колонок и сабвуфера Edifier S530D. Имеет цифровые входы и встроенные декодеры, поэтому годится как для музыки, так и для игр и кино. Приз предоставлен компанией Edifier (www.edifier.ru).

СКАНВОРД №7

ИЮЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишете на русском языке.

	Новый вид фигурного вождения из DiRT 3	Именно его наклейки можно видеть на гоночных машинах		Один из героев Section 8: Prejudice					Запас для взрывчатки
	Разговорчивый череп из Shadows of the Damned							4	
1									Имя радистки штабс-тенфюрера СС фон Штирлица
2					2				Гараж для кораблей
3	Костюм прыгунов из SkyDive: Proximity Flight		Имя главного героя GTA IV		Бывает на одежде и на репутации				
4	Имя главной героини экшена The First Templar				Горячка на работе				
5									
	Главный герой экшена Hunted: Demon's Forge	1	Буржуйский слесарь						
					Известные немецкие самолеты Второй мировой				

НАШ ПРИЗ

Карманный эмулятор ретроигр MultiMix Magic, поддерживающий игры для NES, Sega Mega Drive, Super Nintendo Game Boy Advance и других консолей. Благодарим Defender за предоставленный приз (www.defender.ru).



ФОТОПАМЯТЬ №7

ИЮЛЬ

Вспомните, какие места из игры **The Witcher 2: Assassins of Kings** изображены на скриншотах, и правильно расставьте подписи к ним. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Конкурс**.



НАШ **ПРИЗ**

Джойстик
USB Defender Cobra R4

с двенадцатью
программируемыми кнопками

(www.defender.ru).

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№5/2011

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 Б (поводом для новой «Смертельной битвы» стала смерть Рейдена)
- 2 А (триммер в самолете нужен для стабилизации, чтобы аэроплан летел горизонтально при неподвижном штурвале)
- 3 Б (логово пришельцев в Crysis 2 обосновалось не в музее современного искусства)
- 4 А (Aperture Science начинала свою деятельность с производства занавесок для душа)
- 5 В (цитата из Portal)
- 6 В (скриншот из Dragon Age 2)
- 7 Б (Джонни Кейдж все позаимствовал у Жана-Клода Ван Дамма)

Победитель

1. Даниил Валухов (Иркутск)



ПРИЗ

Видеокарта Palit GeForce GTX 560 Ti с 1 Гб памяти.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: торт, кража, оазис, Атлас, спор, аркада, Скорпион, Кейдж, весло, анимус, алмаз. По вертикали: Алькатрас, Коул, рама, казус, тол, радист, Ева, Джоли, суд, Ной. Ключевое слово: Уитли.

Победители

1. Андрей Макаров (Москва)
2. Александр Шевченко (Абинск, тел. +7 918 *** 54 26)
3. Артем Мурзин (Самара)
4. Павел Турукин (Курган)
5. Татьяна Кольцова (д. Глестоково)



ПРИЗЫ

Победители получают игру «Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию» от компании «1С-СофтКлуб».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Crysis 2)

- 1, 3, 4, 2

Победители

1. Александр Трофимов (Калуга)
2. Михаил Мезенцев (Курск)
3. Ирина Кожадей (Санкт-Петербург)
4. Анатолий Морозов (Владивосток)
5. Максим Данилов (Электрогорск, тел. +7 965 *** 91 21)



ПРИЗЫ

Призерам достается игра «Assassin's Creed: Братство крови» от компании «Акелла».

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 7. Июль»). Также не забудьте написать ваши настоящие имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2 Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 7. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №7. Июль**

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А

Иван Иванов, г. Иваново

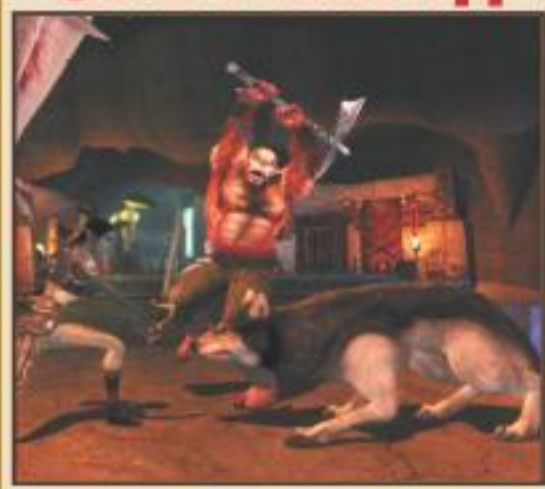
НОМЕР: **1121**

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 7.
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на июльские конкурсы принимаются до 01.08.2011. Итоги будут подведены в сентябрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Когда **Dungeons & Dragons Online** только начинала свое существование в виде платной **Stormreach** (чтобы через пять

Dungeons & Dragons Online

ДАТА ВЫХОДА	2006
ЖАНР	Настольная MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Atari/Turbine

лет обрасти модулями и превратиться в бесплатную **Eberon Unlimited**), скиллов и спеллов там было мало, и все игроки упорно делали одни и те же самые жирные квесты, не прекращая жаловаться на однообразие. Типичная, казалось бы, ситуация.

Вот только в этой MMORPG не было ни гринда (за убийство крыс XP не давали), ни крафтинга, ни долгих переходов по

поверхности (все происходило в пределах одного города). Игра целиком состояла из групповых квестов в отдельных для каждой группы пещерах, рудниках и канализациях. Вместо того, чтобы вместе со всем остальным населением сервера караулить монстров у спанпойнта, мы собирались в таверне небольшими (6-12 человек) партиями — в нашпигованных ловушками подземельях

было чем заняться не только танку и магу-дамажеру, но даже и вору. Раз в неделю приходилось заводить нового персонажа взамен безвозвратно загубленного, врагами были настоящие бехолдеры и дроу, а не жалкие WoW-имитации...

Если 4-я редакция настоящей D&D — самая онлайнная из настольных игр, то D&D Online — самая настольная из онлайнных.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Во второй серии **Metal Gear Solid** все было сделано неправильно. Геймплей заключался в инфильтрации баз противника при помощи картонной коробки и пачки сигарет. Солид Снейк

Metal Gear Solid 2:
Sons of Liberty

ДАТА ВЫХОДА	2001
ЖАНР	Кодзимово
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Konami

исчезал после первой трети игры, и играть приходилось за никому не интересного Рэйдена, вместо сценария нам предлагали чудовищную ахинею про барахлящую виртуальную реальность и говорящую руку Револьвера Оцелота.

При всем при этом игра разошлась тиражом в 6 млн копий на PlayStation 2, закрепила за Хидео Кодзимой место в пантеоне

великих разработчиков, год спустя была успешно портирована на Xbox, а потом и на PC как **Metal Gear Solid 2: Substance**. Почему?

Ну, во-первых, мы раньше никогда не видели получасового ролика между миссиями, в котором на реке Гудзон разламывался бы пополам нефтяной танкер. Во-вторых, делая Рэйдена героем виртуального симулятора

внутри виртуального симулятора внутри виртуального симулятора, Кодзима грубовато, но эффективно стучался в подсознание игрока, подготовленное к подобным концепциям недавней «Матрицей». В-третьих, в наборе бесвязных игровых идей, которыми нас бомбардировали в свободное от картонной коробки время, все-таки попадались одна-две гениальные.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Когда игра открывается именами «Кристофер Уокен» и «Карен Аллен» и использует в заставке общеизвестную песню группы Blue Öyster Cult... в такие моменты особенно остро

Ripper

ДАТА ВЫХОДА	1996
ЖАНР	FMV-квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Take-Two Interactive

понимаешь, что сегодня мы с вами живем совсем в другой реальности. Журналист виртуальной газеты (!) бродит по угрюмым индустриальным 3D-декорациям (символизирующим киберпанковский Нью-Йорк 2040 года) в кожаном плаще, решает шахматные пазлы и пытается выяснить, кто же возомнил себя кибернетическим воплощением Джека-потроши-

теля: доктор Бертон (Аллен), хакер Джоуи, детектив Винсент Магнотта (Уокен) или подружка в коме (да, как у Дугласа Коупленда).

Пусть ангажированные на день-полтора актеры без особого выражения читают диалог с телесуфлера, пусть сюжет игры не имеет особого отношения ни к песне Don't Fear the Reaper, ни к преступлениям Потрошителя,

пусть даже в мире FMV-квестов Ripper теряется на фоне **Black Dahlia** или **Hell: A Cyberpunk Thriller** — это все равно продукт эпохи, машина времени на шести компакт-дисках, пройти (или посмотреть на YouTube) которую стоит только ради того, чтобы увидеть лучшую в мире иконку для входа в виртуальную реальность — череп с футуристическим щитком-визором.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

В 1991 году Super Nintendo не только опережала Sega Genesis по количеству цветов и умела свободно вертеть и масштабиро-

Sonic the Hedgehog

ДАТА ВЫХОДА	1991
ЖАНР	Платформер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	SEGA/Sonic Team

вать картинку в спецрежиме Mode 7, но еще и продавалась в комплекте с гениальной **Super Mario World**. Но вот на экране вашего телевизора как следует разогнался и исполнил мертвую петлю синий ежик в красных ботинках — и расстановка сил в первой настоящей войне консолей изменилась...

Безумно яркий (в жалких 16 цветах!) видеоряд: пальмы,

океан и фирменные клетчатые платформы. Выверенным до миллиметра уровням SMW разработчики из **Sonic Team** противопоставили горизонтальный пинбол по принципу «лети вперед и надейся на лучшее». Бонусные стадии — лучшие в истории франчайза, со свободно вращающимся изображением (даром что специальные графические режимы в Genesis

отсутствовали). До уровня настоящей игры **Sonic the Hedgehog** поднимется только через год, во второй части (в первой все слишком просто, коротко и нет лисенка Майлза). Первый Sonic — это скорее удачный пример того, как загнанные в угол дизайнеры преодолевают (или обходят) любые бюджетные и аппаратные ограничения.



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 разворачивать 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

lenovo®

НЕ МЕЧТАЙ

ДЕЙСТВУЙ



НОУТБУК Y 560

ИГРА

НАЧАЛАСЬ

реклама

кибер [net]

ноутбуки [& компьютеры]

ТК «Горбушкин двор» • КЦ «Буденовский» • ТЦ «Электронный рай»
ТК «Савеловский» • ТЦ «Черемушки» • Проспект Мира, 54

www.kib-net.ru • +7 (495) 663-99-70 • +7 (495) 688-66-23