

# ИГРОМАН



**ВЕРДИКТ**

**KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING**  
**SOULCALIBUR 5**  
**STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**  
**JAGGED ALLIANCE: BACK IN ACTION**  
**SYNDICATE**  
**KING ARTHUR 2**

**СПЕЦМАТЕРИАЛЫ**

**ПОКОЛЕНИЕ NEXT**  
КАКИМИ БУДУТ КОНСОЛИ  
НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

**ДАРВИНИСТСКАЯ  
СЛОЖНОСТЬ**  
ЗАЧЕМ НУЖНЫ  
СЛОЖНЫЕ ИГРЫ

**В РАЗРАБОТКЕ**

**RISEN 2: DARK WATERS**  
**MASS EFFECT 3**  
**XCOM: ENEMY UNKNOWN**  
**RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY**  
**HITMAN: ABSOLUTION**  
**ROYAL QUEST**

# MEDAL OF HONOR WARFIGHTER



WWW.IGROMANIA.RU



9 771560 258026

12003>

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ  
**ТЕХНО  
МИР**

ВЕСЬ МИР УВИДИТ



# ГОЛОДНЫЕ ИГРЫ

В КИНО С 22 МАРТА



[АФИША@mail.ru](mailto:АФИША@mail.ru)



[КиноПоиск.Ru](http://КиноПоиск.Ru)



ВКЛЮЧАЙСЯ В ИГРУ



## Приветствую!

Мы продолжаем постепенно изменять лицо журнала и то, что за ним скрывается. В этом номере вас ждет сразу несколько положительных мутаций. Рубрика «Новостной меридиан» в старом своем формате отправляется в утиль: обычные новости в журнале, выходящем раз в месяц, — это анахронизм. Мы уже год публикуем только те материалы, которые точно не устареют к выходу номера, причем стараемся обставлять все так, чтобы читать было интересно даже тем, кто знаком с темой. С этого момента новости окончательно превращаются в набор из нескольких спецматериалов, исследований и интервью.

В рецензионном блоке появились мини-обзоры. Нечто похожее в «Игромании» уже существовало, но речь не о реанимации трупиков, а о полноценном новом разделе. Каждый номер мы будем отбирать игры, про которые нельзя не рассказать, но про которые бессмысленно писать длинные трактаты. Раньше в мини-обзорах собирался самый шлак с оценками ниже пяти, эти странички всегда хотелось пролистнуть. Теперь же здесь запросто могут оказаться игры с очень высокими баллами.

Помимо этого в мартовском выпуске повышенная концентрация текстов в разделе «Спецматериалы», статьи которого на сей раз максимально приближены к играм, а не к каким-то крайне интересным, но далеким от индустрии вещам. Плюс — «Особое мнение» становится еженемерным разделом на неопределенный срок. Забавные, курьезные, слегка абсурдные и провокационные умозаключения об играх, их разработчиках и издателях мы будем подбирать для вас каждый месяц. То же относится и к «Правилам игры», но тут уже готовы дискутировать — пишите о том, нравится или нет вам такой формат подачи материала, на наш почтовый ящик [mania@igromania.ru](mailto:mania@igromania.ru).

И в завершение немного о грустном. Света как раз в тот момент, когда нужно было писать «Почту», была вынуждена уехать по делам редакции в небольшую командировку, поэтому в этом выпуске ответов на ваши письма нет. Надеемся, что в следующем номере наведем итоги конкурса «Персона нон грата».

Оставайтесь на связи!

**Алексей Макаренко**  
[makarenkov@igromania.ru](mailto:makarenkov@igromania.ru)

## ПОКОЛЕНИЕ NEXT



Статья о будущем. И, как каждая статья о будущем, она будет рассказывать о прошлом. Мы попытаемся заглянуть в завтрашний день, чтобы ответить на вопрос: что можно ждать от консолей нового поколения? Какова будет их идеология? Их технологии? Возможности? Когда они появятся? Подробности на *стр. 118*.

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко  
 Заместитель главного редактора Надежда Недова  
 Продюсер «Видеомания» Антон Логвинов, FXA Studio  
 Редактор игрового раздела Максим Еремеев

## Редакторы

Алексей Моисеев  
 Линар Феткулов  
 Алена Ермилова  
 Дмитрий Колганов  
 Кирилл Токарев

## Дизайн и верстка

Михаил Карасев, *руководитель*  
 Евгений Загатин, *дизайнер*  
 Евгения Лебедева, *дизайнер*

## Корректур

Мария Луговская  
 Дмитрий Зайцев

## WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Александр Трифонов

## 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 Исупов  
 Александр Парчук

## РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Тел./факс (495) 730 4014  
 Руководитель отдела рекламы Дарья Новоторцева ([dn@igromania.ru](mailto:dn@igromania.ru))

## Реклама

Мария Королева  
 Анастасия Муравьева  
 Светлана Попова  
 Елена Данилюкова  
 Анастасия Елагина

## ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»  
[www.aviton-press.ru](http://www.aviton-press.ru)

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

## Тел./факс

(495) 231 2368

## E-mail:

[sales@aviton-press.ru](mailto:sales@aviton-press.ru)

## Менеджеры

Юлия Воробьева  
 Сергей Смакаев  
 Ирина Ефимова  
 Яна Афанасьева

## ДЛЯ СВЯЗИ

## Тел.

(495) 231 2365

## Тел./факс

(495) 231 2364

## E-mail:

[mania@igromania.ru](mailto:mania@igromania.ru)

## IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

## Editor in Chief

Alexey Makarenkov ([makarenkov@igromania.ru](mailto:makarenkov@igromania.ru))

## Games Editor

Maxim Ereemeev ([eremeev@igromania.ru](mailto:eremeev@igromania.ru))

## Contacts

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

## АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на [mania@igromania.ru](mailto: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 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 1560-2560.

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

© «Игромания», 1997-2012  
 Тираж 165 800

© Igromania, 1997-2012  
 Circulation 165 800

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 23 марта!

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



Hitman: Absolution Основной инстинкт



Risen 2: Dark Waters «Пиратская готика» на пороге релиза

## 8-17 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

- 8 Не одной строкой
- 17 Даты выхода игр

## 18-26 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 18 Medal of Honor: Warfighter
- 22 Hitman: Absolution
- 24 Royal Quest

## 28-29 ИГРА ЗА МИНУТУ

- 28 Resident Evil 6

## 30-49 В РАЗРАБОТКЕ

- 30 **Рейтинговая система игровых рубрик**
- 32 Risen 2: Dark Waters
- 38 XCOM: Enemy Unknown
- 42 Resident Evil: Operation Raccoon City
- 44 Cradle
- 46 Krater
- 48 Skullgirls

## 50-54 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

- 50 На севере диком
- 51 Mass Effect 3
- 53 C&C: Tiberium Alliances

## 56-58 ПРАВИЛА ИГРЫ

- 56 Правила игры Тома Холла

- 58 Правила игры Ивана Магазинникова

## 60-103 РЕЦЕНЗИИ

- 60 Syndicate
- 64 Star Wars: The Old Republic
- 72 Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 76 Final Fantasy XIII-2
- 80 SoulCalibur 5
- 84 SSX
- 86 Amy
- 88 King Arthur 2: The Role-Playing Wargame
- 92 Oil Rush
- 94 Jagged Alliance: Back in Action
- 98 Unstoppable Gorg
- 100 Dustforce
- 102 Choplifter HD
- The Shine of a Star
- 103 Gears of War 3: Fenix Rising \* Jazz: Trump's Journey

## 104-105 ИГРА МЕСЯЦА

- 104 Итоги голосования за период с 28 декабря 2011 года по 6 февраля 2012 года
- 105 «Игромания» рекомендует



❏ XCOM: Enemy Unknown Первый икс — комом



❏ Syndicate Не голова, а сельсовет

Ace Combat: Assault Horizon .....	104, 105
Alan Wake's American Nightmare .....	16
Alice: Madness Returns .....	104
Aliens: Colonial Marines .....	16
Amy .....	86
Anno 2070 .....	104
APB Reloaded .....	113
Army Corps of Hell .....	166
Assassin's Creed: Revelations .....	104
Asura's Wrath .....	16
Batman: Arkham City .....	104, 105
Battlefield 3 .....	104, 105, 167
BioShock Infinite .....	16
Bulletstorm .....	104
Call of Duty: Modern Warfare 3 .....	104
Catherine .....	105
Choplifter HD .....	102
Command & Conquer: Tiberium Alliances .....	53
Counter-Strike: Global Offensive .....	16
Cradle .....	44
Crysis 2 .....	104
Dance Central 2 .....	166
Dead Island .....	104
Dead Space 2 .....	104
Deus Ex: Human Revolution .....	104, 105
Devil May Cry .....	16
Diablo 3 .....	16
DotA 2 .....	16
Dragon Age 2 .....	104
Dragon's Dogma .....	16
Driver: San Francisco .....	105
Dustforce .....	100
Fallout Online .....	111
FIFA Street .....	16
FIFA 12 .....	104



... Star Wars: The Old Republic Пасынки вселенной

## 106-109 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

106 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

## 110-113 ОНЛАЙН

110 Дайджест онлайн

## 114-117 РЕТРО

114 Z

## 118-141 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

118 Поколение NEXT  
124 Дарвинистская сложность  
130 Феномен машинимы  
136 Анализируй это  
**Комиксы**  
140 Mass Effect: Эволюция  
141 World of Warcraft: Curse of the Worgen

## 142-165 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

142 Железные новинки  
**Тесты**  
150 Игровой ноутбук MSI GT780DXR  
152 Видеокарта AMD Radeon HD 7000  
156 Игровая клавиатура Roccat Isku

158 Игровой контроллер Razer Hydra  
160 Планшет Ritmix RMD-730  
161 Новая линейка: Клавиатуры Speedlink  
162 Разумный компьютер за разумные деньги  
164 Горячая линия: Железо

## 166-167 КОДЕКС

166 Стандартные коды  
167 Читательские пасхалки  
\* Читательские хинты

## 168-173 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

168 Тест № 3. Март  
169 Сканворд № 3. Март  
170 Фотографическая память № 3. Март  
171 Подведение итогов за №01/2012  
172 Подведение итогов новогодних конкурсов

## 174 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

174 Опять апгрейд

## КАЛЕНДАРЬ

175 Resident Evil: Operation Raccoon City  
176 Warface

## Алфавитный список игр в номере

Final Fantasy XIII-2	76
Game of Thrones	16
Gears of War 3	104, 105
Gears of War 3: Fenix Rising	103
Gotham City Imposters	16
Hitman: Absolution	22
I Am Alive	16
Insanely Twisted Shadow Planet	105
Inversion	16
Jagged Alliance: Back in Action	94
Jazz: Trump's Journey	103
Kid Icarus: Uprising	16
King Arthur 2: The Role-Playing Wargame	88
Kingdoms of Amalur: Reckoning	72
Krater	46
L.A. Noire	104
Mass Effect 3	16, 51
Max Payne 3	16
Medal of Honor: Warfighter	18
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	16
Might and Magic Heroes 6	104
Minecraft	104, 105
Mortal Kombat	104
NBA 2K12	104
Need for Speed: The Run	104, 167
Ninja Gaiden 3	16
Oil Rush	92
Perfect World	113
Portal 2	104
Pro Evolution Soccer 2012	104
Prototype 2	16
Rage	104
Resident Evil 6	16, 28
Resident Evil: Operation Raccoon City	16, 42
Resistance 3	105



72

Kingdoms of Amalur: Reckoning Хромая судьба



124

Дарвинистская сложность Зачем нужны сложные игры

**МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»**  
Risen 2:  
Dark Waters  
Medal of Honor:  
Warfighter

**НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»**  
Prototype 2  
World of Tanks  
Devil May Cry  
Diablo 3

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

### Обложка:

ВОЛЬГА .....2-я обложка  
C-Trade .....3-я обложка  
Electronic Arts .....4-я обложка

### В номере:

Adidas .....11, 21  
Electronic Arts .....101  
Innova .....63

Mail.Ru Group .....27, 97  
Panasonic .....7  
Ritmix .....91  
SoftClub .....59, 71, 75, 99  
Speed-link .....31  
Yves Rocher .....55  
Клиндовит .....17  
Телеканал А-One .....129  
ТехноМир .....135

## Алфавитный список игр в номере

Risen 2: Dark Waters .....	16, 32
Royal Quest .....	24
Saints Row: The Third .....	104
Serious Sam 3: BFE .....	104
Shank 2 .....	16
Silent Hill: Downpour .....	16
Skullgirls .....	48
SoulCalibur 5 .....	80
SSX .....	84
Star Wars: The Old Republic .....	64, 104, 110
Street Fighter X Tekken .....	16
Syndicate .....	60
Tekken 3D Prime Edition .....	16
TERA .....	112
The Darkness 2 .....	16
The Elder Scrolls 5: Skyrim .....	104, 167
The Last Guardian .....	16
The Last Story .....	16
The Legend of Zelda: Ocarina of Time .....	105
The Shine of a Star .....	102
The Witcher 2: Assassins of Kings .....	104
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier .....	16
Torchlight 2 .....	16
Total War: Shogun 2 — Fall of the Samurai .....	16
Trine 2 .....	105
Twisted Metal .....	16
Uncharted 3: Drake's Deception .....	104, 166
Unstoppable Gorg .....	98
Warface .....	112
World of Warcraft: Cataclysm .....	111
XCOM: Enemy Unknown .....	38
Z .....	114
Аллоды онлайн .....	111
Властелин Колец онлайн .....	113



... Репортаж с EA Showcase

### ВИДЕОНОВОСТИ

#### Поток

**Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад:** S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Jedi Knight 2: Jedi Outcast, The Last Express, Ultima Abyss

Происшествия в игровой культуре, «этот месяц в истории» и многое другое

#### Таймлайн

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

### SPECIAL

Armored Core 5 — основы командной игры  
 End of Nations — виды отрядов и режимы игры  
 The Last of Us — как создавался первый ролик  
 Max Payne 3 — прицеливание и вооружение  
 Darksiders 2: новый герой — основа сиквела  
 Трудности разработки Metal Gear Rising: Revengeance  
 Фракции Risen 2: Dark Waters  
 История создания дебютного ролика Transformers: Fall of Cybertron  
 Актерская игра в Uncharted: Golden Abyss

### ДЕМОТЕАТР

#### Мультиплатформа

Aliens: Colonial Marines  
 Binary Domain  
 Darksiders 2  
 DiRT: Showdown  
 Dragon's Dogma  
 Fortnite  
 I Am Alive  
 Inversion  
 Metal Gear Rising: Revengeance  
 Resident Evil 6  
 Resident Evil: Operation Raccoon City  
 Sniper Elite v2  
 Street Fighter X Tekken  
 Transformers: Fall of Cybertron

#### PS3

Yakuza: Dead Souls  
 Journey

#### PC

Shogun 2: Fall of the Samurai

#### Online

The Secret World  
 World of Warplanes

#### Mobile

Wipeout 2048

### В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых выдающихся перезагрузок старых игр  
 Итоги игровых выборов 2011  
 Предыстория Star Wars: The Old Republic

### Репортаж с EA Showcase:

C&C: Tiberium Alliances, Syndicate, Mass Effect 3  
 Лучшие персонажи 2011 года  
 Легенды игровой индустрии: SoulCalibur

### НА ПРИЛАВКАХ

**Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации**

#### Мнения

Crysis Remastered  
 Final Fantasy XIII-2  
 Infinity Blade 2  
 Kingdoms of Amalur: Reckoning  
 NeverDead  
 Resident Evil: Revelations  
 SoulCalibur 5  
 Trine 2

### РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Battlefield 3 в стиле Dead Island  
 Вся правда о Final Fantasy XIII-2  
 Не балуйтесь с огненным цветком  
 Фанатский фильм Halo: Helljumper  
 Кевин Батлер чествует поклонников PlayStation  
 Световой меч каждому! Или реклама Kinect Star Wars  
 Самое невероятное убийство в Call of Duty: Modern Warfare 3  
 Skyrim 2012 года  
 TERA Online для настоящих мужиков



... Итоги игровых выборов 2011



**Panasonic**  
ideas for life



## Panasonic ES-SL 41. В твоём стиле.

Новая бритва Panasonic ES-SL 41 – это больше, чем просто электробритва. Современная и стильная, созданная дизайн-студией Panasonic в Милане, она прекрасно подходит как для сухого, так и влажного бритья. Три бритвенные сетки с тончайшими лезвиями\* гарантируют быстрый и качественный результат без раздражения кожи! Электробритва ES-SL 41 – модный тренд от Panasonic.



Panasonic Beauty

[www.panasonic.ru](http://www.panasonic.ru) [www.beauty.panasonic.ru](http://www.beauty.panasonic.ru)

Информационный Центр Panasonic: для Москвы (495) 725-05-65, для регионов РФ 8-800-200-21-00 (звонок бесплатный). На правах рекламы ООО «Панасоник Рус» – уполномоченного представителя компании Panasonic Corporation Ltd. на территории России.



\* – уникальная nano-заточка лезвий под углом 30 градусов

## НЕ ОДНОЙ

## СТРОКОЙ

## ЭФФЕКТ ЦИФРОВОЙ БАБОЧКИ

Об онлайн-скандалах с офлайн-последствиями

Мы живем в удивительное время — время, когда ежедневное штудирование «Википедии» вполне может заменить пять лет обучения в колледже, когда социальные сети выводят на улицы толпы людей с плакатами и криками протеста, когда благодаря одному-единственному ролику на YouTube жизнерадостный и громкоголосый рыболов в одночасье становится известным на всю страну.

В интернете как нигде более наглядно можно наблюдать в действии пресловутый «эффект бабочки»: любое ненароком обронённое слово, игривое подмигивание в интервью или крошечная утечка информации может стремительными темпами обратиться в настоящий ураган. Причём его последствия не ограничиваются мириадами постов от пользователей во всех концах Сети, а зачастую сказываются на реальном положении дел, и дел весьма серьезных.

## СЛУХИ О МОЕЙ СМЕРТИ СИЛЬНО ПРЕУВЕЛИЧЕНЫ

Взять хотя бы переполох из-за неправильно переведенной строчки в интервью с настоящей рок-звездой игровой индустрии Сигеру Миямото, что случилось несколько месяцев назад. В интервью американскому журналу *Wired* папа **Mario**, **Donkey Kong** и **The Legend of Zelda** обмолвился о своих планах уйти из **Nintendo** и заняться «сольной» карьерой. Так как для **Nintendo** Миямото в принципе символизирует собой всю *first party*-разработку (сможете назвать еще хоть одного их разработчика по имени?), новость со скоростью пули разлетелась во все края, и все кому не лень принялись сыпать пророчествами относительно будущего **Nintendo**. Кто-то предсказывал японской компании резкую смену игрового курса, кто-то — медленную и мучительную смерть без участия первого че-

ловека-парохода, занесённого в Зал славы Академии интерактивных искусств и наук.

В результате этих волнений акции **Nintendo** в кратчайшие сроки упали на два процента. Хотя на самом деле Миямото никуда уходить и не собирался — шум поднялся из-за неправильного перевода с японского на английский в ходе интервью. Мол, мэтр игровой индустрии лишь не против переключиться на новые небольшие проекты, но в родных пеолах **Nintendo** все же останется. Разумеется, *Wired* дал опровержение, которое столь же быстро подхватили новостные интернет-порталы, и вскоре ситуация стабилизировалась, но факт остаётся фактом — в этой ситуации Мировая сеть стала прекрасным катализатором, некой сверхпроводящей средой для небольшой заметки, которая оказалась способна нанести ощутимый финансовый урон огромной компании.

Поводом для досрочных похорон легко могут стать даже сомнительные кулуарные перешептывания. Так, все последние недели отчаянно распространялись слухи о продаже американского издателя **THQ**. Признаться, в это легко было поверить — дела у компании в последнее время складывались неважно. Если в феврале прошлого года акции **THQ** стоили \$6,5 — то в 2012-й издатель вошёл с ценой всего в 66 центов. Под угрозой оказалась судьба таких проектов, как **Darksiders 2**, **Metro: Last Light** (перенесена, кстати, на 2013 год) и загадочной MMO **Warhammer 40 000: Dark Millenium Online**.

Далее все пошло по ровно такому же сценарию — видная новость оказалась на каждом заборе. Тут, правда, нужно отдать должное зоркой **THQ**, которая быстро дала полное опровержение: издатель закрываться не собирается, а лишь планирует немного затянуть пояс за



Строго говоря, вина за неправильное толкование слов Миямото лежит не на *Wired*, а на приставленном к Сигеру переводчике со стороны **Nintendo**.



В **THQ** не только своевременно развеяли слухи, но заодно и пообещали, что одна из главных надежд издателя, слэшер **Darksiders 2**, выйдет не позже июня 2012 года.

НАРОД ПРОСИТ!

Добиваться своего с помощью интернет-петиций обеспокоенная общественность пытается уже давно. Правда, до недавнего времени такие попытки далеко не всегда заканчивались хоть сколь-нибудь успешно. Вашему вниманию предлагается несколько лозунгов, венчавших некоторые интернет-петиции.

«ВЕРНИТЕ УЖАС И МРАК™ В DIABLO 3!»



**Что:** Петиция в поддержку возвращения в *Diablo 3* оригинальной готичной атмосферы. Почти сразу после анонса *Diablo 3* и публикации первых роликов из игры многие фанаты серии начали негодовать: мол, третья часть стала какой-то мультяшной, светлой и жизнерадостной, если эти эпитеты вообще применимы к игре про планомерное истребление демонами рода человеческого. К петиции фанаты прикрепили наглядную демонстрацию того, какой бы они хотели видеть *Diablo 3*, — отретушированные скриншоты.

**Количество подписей:** 64 тыс.

**Результат:** Вежливый отказ. Дизайнер игры Джей Уилсон в письме фанатам объяснил, что решение сделать *Diablo 3* чуть красочнее — есть несомненное благо. Мрачные краски сделали бы локации сильно похожими друг на друга, а толпы монстров бы попросту сливались с ландшафтом. Вдобавок засилье темных красок потребовало бы новой модели освещения, которую движок пока не потянет.

«ДОЛОЙ БРЮСА УИЛЛИСА В РОЛИ МАКСА ПЕЙНА!»

**Что:** Петиция за экстренную инъекцию нуара в триквел некогда самой депрессивной и суровой полицейской драмы. Новый облик Макса заставил многочисленных поклонников оригинальной атмосферы бить в набат и требовать возвращения дождя, уныния, холодного Нью-Йорка и голоса Джеймса Маккеффри на озвучке протагониста. Все это вылилось в неустанный нытье на форумах, удивительно неорганизованный



протест и десяток однотипных петиций, каждая из которых набрала от нескольких десятков до пары сотен подписей.

**Количество подписей:** в среднем 1 тыс.

**Результат:** Приняли к сведению. Официально в *Rockstar* никак не прокомментировали ни одну из петиций-клонов. Однако по мере разработки и выхода в свет новых роликов и скриншотов в кадре все чаще появлялся тот самый Макс времен *Max Payne 2* — в лакированных туфлях, при галстукке и с густой шевелюрой. Надо думать, что хоть какая-то часть игры будет такой, какой мы все с вами хотим. Маккеффри, кстати, все же при деле.

«ОГРАДИТЕ МИР ОТ РУССКИХ ДОТЕРОВ!»



**Что:** Петиция, призванная оградить цивилизованную Европу от русских варваров в *DotA 2*. Несмотря на то, что игра находится на стадии бета-теста, многие тысячи игроков по всему миру получили приглашения — как

закаленные в боях первой части ветераны, так и те, кто до недавнего времени и не слышал о *DotA*. Пока Россия включена в европейскую игровую зону, что сильно беспокоит жителей Европы. Они обвиняют русских игроков в нежелании работать в команде, незнании английского (что сводит на нет все попытки как-то вразумить «иванов»), частых ливах и сквернословии. Русская душа!

**Количество подписей:** 1 тыс.

**Результат:** Официально не прокомментировали. По правде говоря, разделение европейских серверов — лишь вопрос времени. Есть все основания полагать, что к релизу между Западом и Востоком вырастет солидная кирпичная стена, но пока же гражданам из Германии и Франции еще предстоит некоторое время слушать русский мат в войс-чате.

«ЗАЩИТИТЕ НАШИХ ДЕТЕЙ ОТ ГОМОСЕКСУАЛИЗМА В SKYRIM!»



**Что:** Бесподобная в своей бредовости петиция, ратующая за немедленную и полную аннигиляцию *The Elder Scrolls 5: Skyrim*. По мнению автора петиции, игра «является причиной социальных и этических конфликтов, проблем со здоровьем для людей всех возрастов. Также в ней демонстрируются сексуальные извращения и гомосексуальность, грозящие разрушить христианские ценности, на которых была освоена американская нация». Пикантности ситуации добавляет тот факт, что на протяжении всего документа виновника петиции называют исключительно «SkyRim», то есть отчего-то с заглавной «R», а в разработчиках каким-то образом оказалась Blizzard Entertainment.

**Количество подписей:** 370

**Результат:** Пока не прокомментировали. Петиция адресована президенту США, однако для того, чтобы попасть к нему на рассмотрение, она должна собрать минимум 25 тысяч подписей. То есть ее автору осталось убедить еще 24 630 человек. Так что, если вы еще не успели нагулять 100+ часов в холодном Скайриме, спешите это сделать до того, как убийство драконов станет вне закона!

Думаю, с этими интернет-волнениями, как и во многих других случаях, нужно найти правильный баланс, золотую середину. Любое творчество связано с авторским видением, а создание игр — это, конечно, творчество. Поэтому люди, делающие игры, должны четко понимать, что и как они хотят делать, придерживаться своего виде-



Максим Самойленко, PR-менеджер компании «1С-СофтКлуб»

ния и идти к намеченной цели вне зависимости от того, что говорят вокруг. Если человек делает игру, которая ему самому не нравится или в которую ему самому не будет интересно играть, то такому человеку следует срочно сменить профессию и заняться чем-то другим. Когда музыкант пишет песню, он же не спрашивает заранее у публики, какой аккорд ему взять или где вставить припев, верно? Если вы занимаетесь творчеством, вы придумываете что-то, воплощаете это в жизнь и уже потом выносите результат на суд публики.

Однако никто не мешает прислушиваться к мнению окружающих. Если вы делаете игру, показываете ее журналистам и аудитории и получаете советы, с которыми вы действительно согласны как автор, то почему бы не прислушаться? Продолжая аналогию с музыкой, если вы показали черновик своей новой песни другу, а тот сказал «чувак, вот если ты тут поменяешь местами пару строчек, а здесь сыграешь соло», — и вы понимаете, что друг-то прав, ваша песня действительно станет лучше, если вы последуете его совету, то нет смысла упираться и игнорировать чужое мнение.

Разработчики, конечно, знают и понимают значительно больше, чем среднестатистический игрок, но примеров, когда фанаты давали ценные советы, навалом. Например, идею недавно анонсированного режима 1999 Mode из BioShock Infinite Кену Левайну подсказал фанат. Кен подумал: «Черт побери, да он прав!» И пожалуйста — результат перед нами.

счет игр для маленьких детей. Словом, фанаты и держатели акций THQ толком и испугаться не успели. Несложно представить, как эта новость могла бы повредить и без того нелёгкому положению издателя, если бы представители компании вовремя не внесли ясность.

### СПАСИТЕ НАШИ ТЕМНЫЕ ДУШИ

Но одно дело, когда причиной урагана становятся усилия одной бабочки, другое — когда многие тысячи таких бабочек машут крыльями в унисон. Бла-

го каждый пользователь интернета может присоединиться к созданию настоящих интернет-катаклизмов.

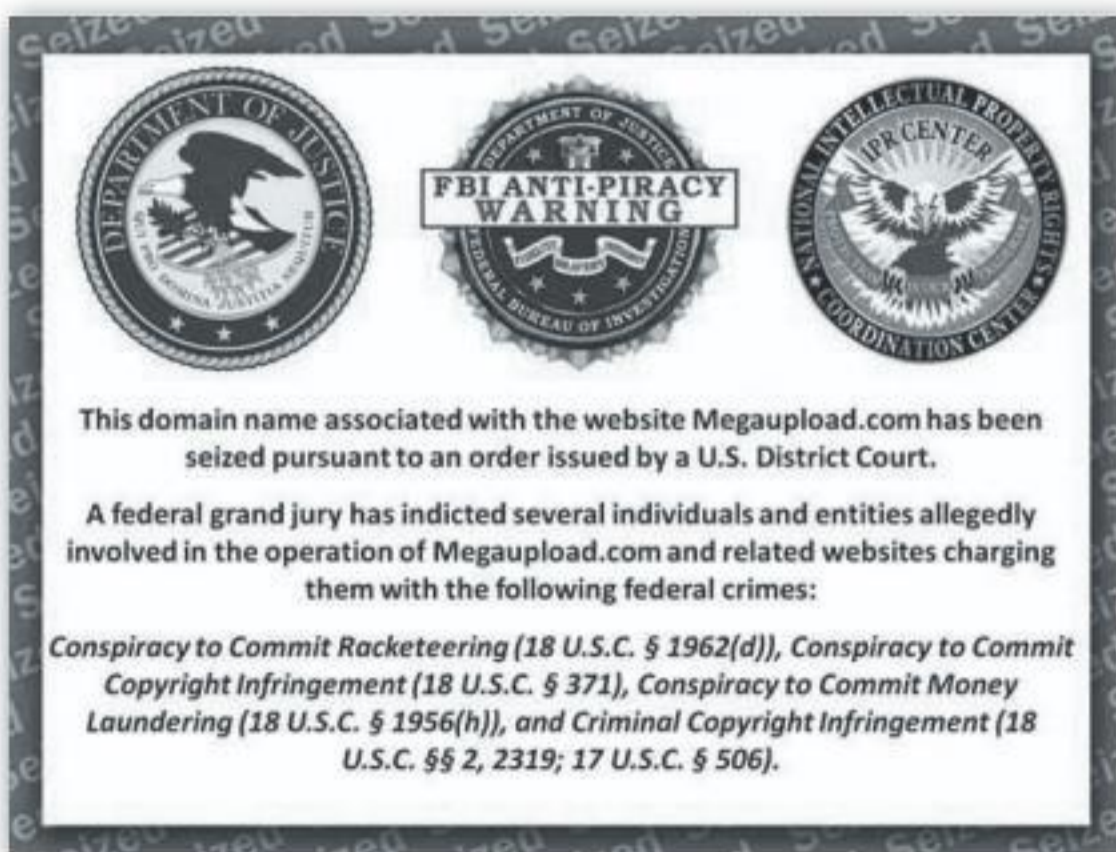
Закрывание популярного файлообменника MegaUpload.com по инициативе ФБР стало причиной настоящего каскадного резонанса среди других подобных ресурсов. Кто-то спешно упраздняет выплаты особо ярым аплоадерам (FileServe.com), кто-то наглухо закрывает доступ всем американцам (Uploaded.to), а кто-то и вовсе стирает подчистую все ранее загруженные файлы (FileJungle.com). И это не говоря о ряде других, уже закрытых (VideoBB.com, VideoZ.com)

или ожидающих судьбоносного решения ФБР файлообменника (Mediafire.com, 4shared.com). На большинстве этих ресурсов обычно размещаются лишь небольшие видеоигры (для PC или, например, из XBLA), цепочкой небольших архивов, а вот пиратского софта для взлома какой-нибудь Wii там всегда в избытке.

Разумеется, хранилища файлов (порой, чего уж там, довольно удобные), которые валяются, словно костяшки домино, не оставили равнодушными миллионы рядовых пользователей. Причем находятся и те, кто переходит от слов к делу. Так, в отместку за любимый

сердцу MegaUpload.com, неизвестная группа хакеров The Anonymouse объявила о своем намерении взломать сайты всех причастных к делу файлообменника организаций — включая Министерство юстиции США и Universal Music.

Оно бы и ладно — как-никак, хакеры рады любому поводу блеснуть талантами и немного покуражиться. Но особый драматизм событиям придает тот факт, что случилось все это накануне все распалющегося скандала о SOPA и PIPA (см. соответствующий спецматериал в этом номере), которые призваны «навести



Вот такая плашечка теперь встречает пользователей MegaUpload на главной странице. Настоящий надгробный камень от ФБР.



Даже странно, что такая по-настоящему хардкорная игра, как Dark Souls, упорно игнорирует PC. Но усилиями бессмысленного и беспощадного интернета все может измениться.

порядок в интернет-помойке и тотально изжить пиратство». На волне праведного гнева большинства пользователей Сети, привыкших свободно обмениваться информацией в интернете, закрытие Mega-Upload.com может стать натуральным «кровавым воскресеньем», а действия хакеров — первыми революционными всполохами.

Однако энергию негодующих толп можно пустить и по мирному руслу. Так, приставочный эксклюзив **Dark Souls** мольбами и просьбами обделенных персональщиков получил весьма большой шанс все-таки выйти на РС. Хардкорная, мрачная, захватывающая RPG, довольно тепло встреченная критиками (оценка «Игромании» — крепкие 7 баллов), изначально и не смотрела в сторону персоналок, да и оригинальная игра, **Demon's Souls**, на компьютерах так и не появилась. Все изменила интернет-петиция в поддержку РС-версии, кото-

рая за неделю собрала свыше 66 тысяч голосов. Такой энтузиазм всерьез заинтересовал издателя **Namco Bandai**, а администратор бюро петиций на форуме довольно тепло отозвался об инициативе сообщества: «Черт, вы молодцы! Я, честно говоря, не ожидал столь массовой поддержки. Когда боссы узнали о петиции, они даже пришли ко мне обсудить это. Словом, если вы хотели привлечь внимание Namco Bandai, то поздравляю, вам это удалось».

Случай на самом деле знаковый. Все-таки не часто издатели и разработчики выражают такую живую заинтересованность в общественном мнении. Как правило, подобные петиции либо в лоб игнорируют, либо ограничиваются вежливым отказом. Будем надеяться, что в будущем такое чуткое внимание желаниям орды цифровых бабочек (в разумных, конечно, пределах) войдет в повседневную практику. ■



6 февраля adidas Originals начинает глобальную кампанию «all originals Начни Движение». Творческие личности никогда не стоят на месте, и в новой кампании бренд будет помогать им реализовывать самые смелые мечты. Вступив в сообщество MoveMakers, наиболее креативные, активные и прогрессивные смогут принять участие в онлайн- и офлайн-квестах, представить свои творческие проекты, рассказать о себе и поделиться интересными идеями. Каждые три дня участники онлайн-квестов смогут выиграть iPad 2, а раз в неделю, выйдя на улицы города и приняв участие в оффлайн-квестах, стать счастливыми обладателями кроссовок ZX и других подарков от adidas Originals. За активности на сайте, за покупку кроссовок ZX или за участие в оффлайн-квесте участники будут зарабатывать определенное количество баллов и чем больше баллов, тем больше шансов приблизиться к главному призу — поездке в Лондон!

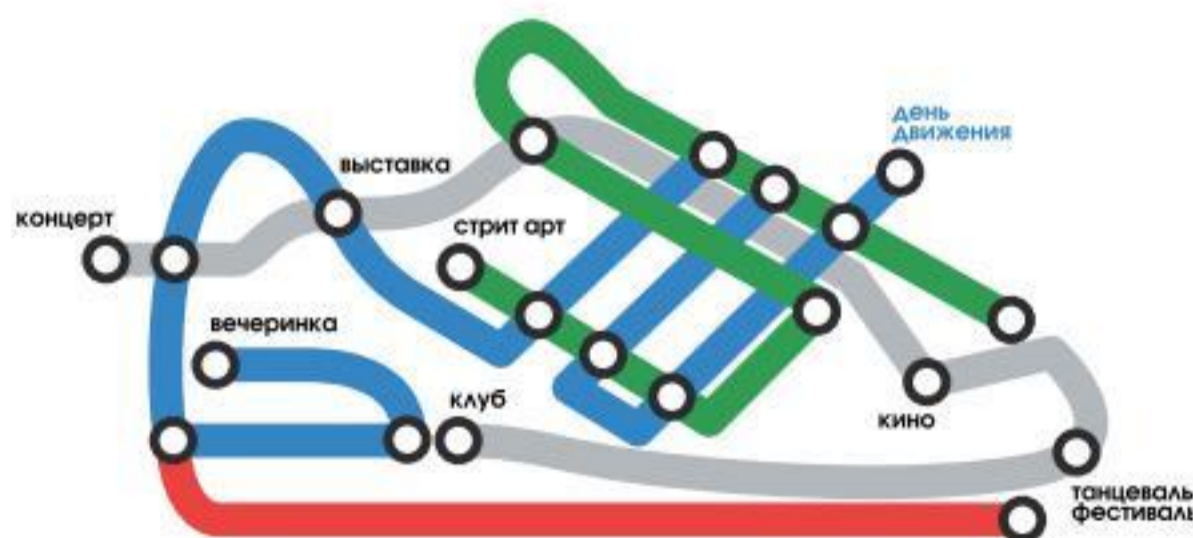
Самая интересная часть кампании — это создание креативных студий adidas Originals Creative Studio по четырем направлениям - мода, фотография, спорт и музыка. Творческие проекты-победители независимого голосования на сайте получают путевку в такую студию, где профессионалы помогут их создателям воплотить эти задумки в реальность.

Зарегистрироваться в сообществе «all Originals Начни Движение» и узнать подробности кампании можно уже сейчас на сайте [www.movemakers.ru](http://www.movemakers.ru)

Город спит. Мы — нет. Есть только одно правило: делай! Делай успехи, делай добро, делай ошибки — делай свою жизнь! Ключи от города — на твоих ногах. all originals Начни Движение!



# all originals\*



## НАЧНИ ДВИЖЕНИЕ В КРОССОВКАХ ZX\*\*

Афишу мероприятий ищи на [www.movemakers.ru](http://www.movemakers.ru)

\*Все оригиналы  
\*\*adidas

# ДЕРЕВЕНСКАЯ ЯРМАРКА

О значении игровых выставок и сопутствующих им трудностях

Громкая музыка, толпы народу, фигуристые девушки в промокостюмах и, разумеется, несовместимая с жизнью концентрация игр на квадратный метр — вот примерный ассоциативный ряд на слова «игровая выставка». Несмотря на весь балаганный характер большинства таких мероприятий, подобные выставки — несомненное благо для индустрии: здесь делаются самые громкие анонсы, раскрываются пикантные подробности об ожидаемых играх, а еще это лишний повод для игрового журналиста порадоваться своей профессии.

## КНЯЗЬ И ЧЕЛЯДЬ

Определяющую роль во всем процессе играют именно организаторы, ведь это они назначают цену аренды стендов для разработчиков и билетов для посетителей и, следовательно, играют на дудке, под которую приходится плясать всем остальным.

Об этом напомнило декабрьское открытие регистрации на главную игровую выставку планеты — E3. Как и ожидалось, в этом году она пройдет с 5 по 7 июля в Лос-Анджелесе, однако неожиданностью явилось то, что цены на бейджи-пропуска выросли аж в два раза. Билет в страну игрового счастья в этом году обойдется в \$795, если вы подадите заявку на регистрацию до 23 апреля, и \$995, если вы не успеете этого сделать. Сравните с прошлогодними ценами — \$400 и \$500 соответственно — и почувствуйте разницу.

Профильные новостные порталы за обе щеки съели эту новость и принялись делиться с читателями невеселыми прогнозами насчет будущего E3 (причем в половине случаев новость эту трактовали неверно, указывая именно на повышение цен на стенды). Мол, вполне вероятно, что повышение цен на бейджи — это лишь первый шаг к резкому подорожанию выставки в будущем. В этом году повысили цены на бейджи, в следующем вдруг повысят на аренду стендов, а что будет дальше?

## ЦЕНА СЛАВЫ

К счастью, по большей части эти домыслы лишены реальных оснований. Возомни организаторы E3 себя самодурствующими феодалами, способными поднимать цены до бесконечности, просторы Выставочного центра Лос-Анджелеса быстро опустеют. Ведь тогда ежегодное участие в самой главной игровой выставке смогут позволить себе лишь самые богатые компании. Для средних и маленьких разработчиков участие в E3 обернется серьезным ударом по бюд-



*В условиях постоянного роста цен подобные выставки не выжили бы по объективным причинам. Любой здравомыслящий маркетинговый отдел издателя нашел бы десятки путей и способов, куда было бы рациональнее потратить эти деньги (а такие пути, конечно, есть), и потенциальные покупатели просто черпали бы информацию о новых проектах из других источников. (Майк Белтон, Wargaming.net)*

жету компании и, что важнее, по бюджету разрабатываемых проектов. Тогда целая плеяда небольших европейских разработчиков будет вынуждена пропускать «мировую» выставку, а этого ее организаторы никак допустить не могут. Ведь сила E3 в масштабе и размахе, а какой может быть масштаб и размах, когда участие в мероприятии могут потянуть только элита и корпорации-монстры? Превращение E3 в закрытый клуб для богатеньких по очевидным причинам не на руку организаторам. Или у них на этот счет свои соображения?

Уже сейчас любой трехдневный вояж на выставку предполагает внушительные затраты, что отсекает добрую часть желающих выйти в свет. Вот, скажем, «ИгроМир 2011» — далеко не самое дорогое мероприятие индустрии, однако обходится участникам, мягко говоря, недешево. Например, одна только аренда площади стенда (надо сказать, не самой большой) стоила **Electronic Arts** 2,3 млн рублей. Прибавьте к этому затраты на застройку и оформление, компьютеры и консоли, почасовую оплату моделям, завлекавших посетителей, человеко-часы приставленных к стенду консультантов и работников компании, а также тысячу других статей расходов поменьше — и вы поймете, почему любое такое мероприятие оборачивается для компании серьезным финансовым стрессом.

## ЗИМЫ НЕ БУДЕТ

Те, кто способен его выдержать, иногда переходят от посещения выставок к их организации. Как, например, **Blizzard Entertainment**, чьи доходы позволяют не ходить в гости самим, а зазывать толпы

## СЕМЕЙНЫЙ ДОСУГ

Между прочим, еще до того, как стало известно о подорожавших в два раза пропусках на E3, главную игровую выставку мира пророчески успели осмеять в мультсериале «Симпсоны». В пятой серии идущего сейчас 23-го сезона отец семейства Гомер Симпсон решает сводить своих детей на E4 — Expensive Electronic Entertainment Expo (то есть «Дорогущая выставка электронных развлечений»). Несмотря на то, что Симпсоны

провели на выставке всего две минуты экранного времени, на орехи досталось многим известным игровым франчайзам. **God of War** обрел своего мультипликационного двойника в лице «кишечного слэшера» **Guts of War**, **Rock Band** превратился в **Marching Band**, в которой игроку предлагается вести парад, чеканя шаг, а затем зубрить химию в автобусе во время 12-часовой дороги домой («Это самая веселая игра в мире!» — про-

комментировала Лиза). Все WWII-шутеры объединила в себе **Medal of Duty**, а GTA-образные игры представлены **Driver License 2: License to Drive**. И если вы гадаете, как будет называться следующая часть воспоминаний небезызвестного ассасина, то ответом будет трогательный постер **Assassin's Creed: Summer of Love**, на котором очередной предок Дезмонда Майлса предстает в виде хиппи с затуманенным кумаром взглядом.



## ЧЕТЫРЕ СПОСОБА ПРИВЛЕЧЬ ВНИМАНИЕ ТОЛПЫ

Заставить посетителей обратить свой взор на какой-либо стенд можно не только горячими демоверсиями игр и женскими телами, но и оригинальным оформлением. Предлагаем вашему вниманию четыре стенда с E3 2011, у которых явно не было дефицита публики.

### NIVAL



Надувной замок-батут посреди гудящего Экспоцентра — это само по себе здорово. А уж если внутри скачут три модели с лисьими хвостами, шансов устоять перед очарованием стенда не остается совсем.

### DISNEY



Какое место лучше всего подойдет для демонстрации игр для детей? Конечно же, детская комната! Впрочем, в **Disney** пошли дальше и воссоздали на своем стенде небольшую, но довольно уютную квартиру. Есть даже функционирующая кухня.

### INDIECADE



Стенд международного фестиваля независимых видеоигр намертво приковывал взгляды благодаря тому, что создатели не боялись отдать солидную часть арендуемой площади под поля для игры в твистер и вышибалы свернутыми носками. Отличный способ немного развеяться после простаивания в десятке очередей.

### МУЗЕЙ ИСТОРИИ ВИДЕОИГР



Отдельно следует упомянуть ставший уже традиционным стенд, который позволяет окинуть взглядом весь тот путь, что проделали видеоигры за свою историю. Здесь же — рабочие экземпляры игровых автоматов из прошлого века, в которых на зависть потомкам можно оставить свой hi-score.

фанатов и журналистов к себе на BlizzCon — выставку имени себя любимой, с танцами, конкурсами, плясками и дрессированными медведями. И хотя это влетает в копеечку, имидж — все.

Правда, временами даже такие гиганты, как Blizzard, вынуждены затягивать пояса. Постепенное снижение числа подписчиков у главной кормилицы компании — **World of Warcraft**, упразднение абонентской платы у части аккаунтов в **StarCraft 2** и постоянные переносы даты выхода главной надежды студии на ближайшую пятилетку — **Diablo 3** — не могли благополучно сказаться на финансовом благополучии разработчика. Возможно, именно поэтому они решили в 2012 году обойтись без очередного BlizzCon. Организаторы и ранее не раз признавались, что, несмотря на приличный наплыв посетителей и высокие цены на билеты, проведение каждой выставки идет компании в убыток. Сейчас же последнее, что нужно

*Приехать в Экспоцентр и поставить в нем стенд с красивыми промоутерами — это только часть самого участия. Есть еще закрытая взору работа по продвижению: места встреч с прессой, закрытые вечеринки для партнеров, неформальные встречи игроков и разработчиков, реклама и многое другое. Проводится огромная работа по формированию информационного поля вокруг участия, что, в свою очередь, помогает всеобщему маркетингу игры. (Майк Белтон, Wargaming.net)*

Blizzard, — это ненужная трата денег, времени и усилий, которые бы потребовал BlizzCon 2012. Так что опыт даже самых успешных компаний показывает, что игровые выставки — это накладно. ■



Вдали от шума стендов E3 располагается вот такая комната для прессы, в которой орава журналистов со всего мира с выпученными глазами наперегонки ваяет заметки.



Умение больно пихаться локтями иногда становится залогом выживания.

# ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

Об игровых консолях, которые становятся чем-то большим

Игровыми платформами иногда становятся совершенно неигровые устройства: люди далеко не сразу додумались, что играть можно и на мобильных телефонах (да и выглядели они на заре своего становления сами представляете как), а о том, чтобы играть на ЭВМ, занимающих три комнаты центрального НИИ, и речи быть не могло. К тому же если вспомнить, что мы живем в век, когда даже некоторые холодильники стали снабжать интернет-браузерами, становится немного не по себе.

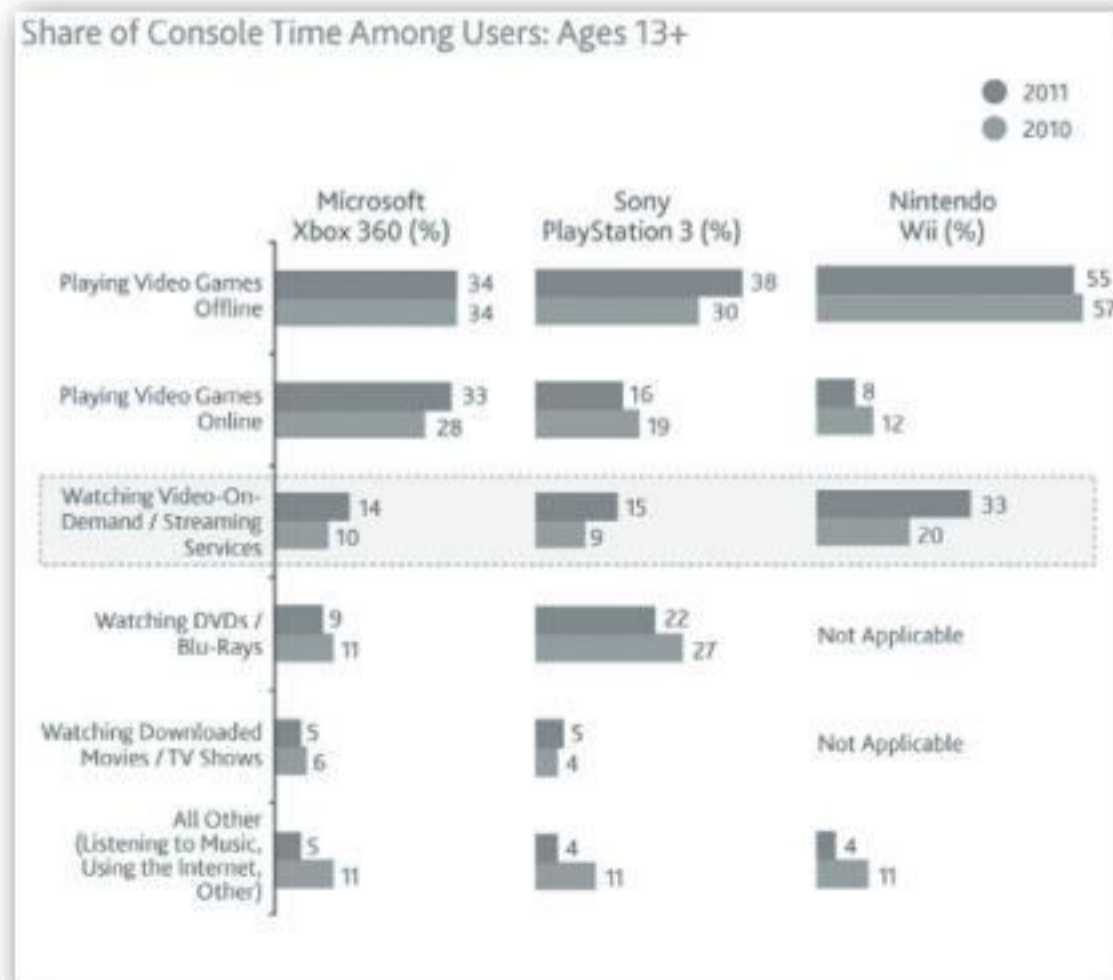
## «А ЕЩЕ ЭТО ТОСТЕР!»

Забавно видеть, как нечто обратное происходит с устройствами, изначально задуманными для игр. Нет, Xbox 360 и PlayStation 3 все же годятся для кондиционирования воздуха или готовки еды (хотя см. врезку неподалеку). Однако консоли все чаще используют для чего-то еще, кроме вечерних забегов в **Call of Duty: Modern Warfare 3**.



*Последнее время я как-то даже и не включаю свои консоли. Если и сядил играть, то за PC. Чтобы я все-таки включил консоли еще хотя бы раз, нужно, чтобы их онлайн-сервисы были ориентированы на меня, предлагали то, что может быть интересно конкретно мне, а не просто тыкали в нос рекламой. Еще, конечно, хочу больше интересных игр! (Джонатан Блоу)*

Недавно исследовательская компания **Nielsen Media Research** опубликовала результаты опроса среди владельцев игровых консолей. Результаты, которые отображают интересную тенденцию: пользователи все охотнее используют свои приставки для просмотра стримингового видео. Так, в 2011 году — по



Помимо прочего статистика показывает, что у Xbox 360 куда лучше обстоят дела с онлайн-играми, нежели у PS3.



*У меня, например, PS3 стоит не только в гостиной, но и в спальне — для Netflix. Работает гораздо быстрее, чем другой мой Blu-ray-плеер, через который я пользуюсь тем же сервисом. Так что я просто счастлив! А от консолей следующего поколения хотелось бы больше коммуникативных функций. Геймпады — не слишком удобная для этого вещь, но ведь такие штуки, как Siri и Kinect, распознают команды довольно быстро. Я хочу крикнуть: «Kinect, сделай мне сэндвич!» Ну да, я, разумеется, очень хочу, чтобы следующее поколение консолей делало мне сэндвичи. (Кен Левайн)*

сравнению с предыдущим — на Xbox 360, PlayStation 3 и Wii интерес к загружаемому из Сети видео вырос на 4%, 6% и 13% соответственно. Пока прирост не ахти какой, но все же весьма неплохой для игровых устройств. Закономерно, что в то же время пользователи стали реже скармливать своим консолям фильмы на DVD и Blu-ray.

Все это наталкивает на мысль, что в будущем и другие функции домашних консолей, которые долгое время находились как бы вне фокуса, получают вторую жизнь и заслуженное признание у пользователей. Скажем, почему бы не использовать подключение приставки к сети как-то активнее — разрешить выходить в интернет без помощи служб-костылей PlayStation Network или Xbox Live? Или, например, существенно расширить список «съедобных» форматов, чтобы подстегнуть использование домашних консолей для просмотра видео и изображений или прослушивания музыки? Словом, постепенно превратить приставки из игровых устройств в настоящий центр домашних развлечений.



*Приставку я использую как DVD-плеер (через привод и внешний HDD), как аудиотеку через Zune, для просмотра фото, для аудиосвязи и видеочатов. В консолях будущих поколений хотелось бы видеть поддержку всех видеоформатов и полноценный интернет-браузер. (Григорий Спицын, главный редактор xboxrussia.ru)*

Эта информация прилась очень кстати сейчас, пока в индустрии намечается очередная смена консольного поколения. Есть все основания полагать, что грядущие PlayStation 4 и Xbox 720 еще больше расширят свой неигровой потенциал — в конце концов, и **Microsoft**, и **Sony** регулярно заказывают статистические исследования и умеют использовать эти сведения. А если учесть, что обе компании уже обладают инновационными контроллерами (Kinect и Move), фантазии открываются довольно смелые картины. У приставок есть все шансы стать новым ключевым медиацентром, домашним очагом XXI века, каким когда-то был телевизор в гостиной. ■



## ЛЕГКИМ ДВИЖЕНИЕМ РУКИ

Оказывается, в обычной домашней консоли «спрятано» огромное множество недокументированных функций! Правда, для их активации требуется серьезное хирургическое вмешательство, да и в некоторых случаях приставку после подобных манипуляций вряд ли можно будет использовать по прямому назначению. Вот вы, например, знали, что ваша PlayStation 3 — это еще и...

### ГРИЛЬ



От шутки, сделанной на коленке в Photoshop... к самым решительным действиям в реальности. Пахнет аппетитно.

Еще до выхода PS3 на прилавки в Сети появилась отредактированная в Photoshop картинка, высмеивающая схожесть консоли с печами-гриль, некогда рекламировавшимися экс-боксером Джорджем Форманом. Так бы эта картинка и канула в глубинах интернета, если бы один энтузиаст не решил воссоздать ее в реальности. Результат вы видите: хоть на этой PS3 вряд ли запустится **God of War 3**, зато на ней можно пожарить стейки.

### НОУТБУК

Да-да, при должном старании PS3 можно сделать портативной. Так, моддеры с форума PSНах, добавив к начинке консоли ЖК-дисплей, клавиатуру и водяную систему охлаждения, превратили приставку в настоящий ноутбук. Правда, с портативностью у этого Франкенштейна есть проблемы — устройство весит 6,8 кг, не считая тяжелого внешнего блока питания. Да и габариты у него не идут ни в какое сравнение с настоящими ноутбуками.



Мастера дали своему творению звучное название PlayStation 3 Portable.

### СУПЕРКОМПЬЮТЕР

В PlayStation 3 установлен восьмиядерный процессор с тактовой частотой 3,2 ГГц. Как-то астрофизик Гаурав Ханна задался вопросом: а почему бы не использовать эти вычислительные мощности для чего-то, кроме игр? Тогда он докупил к своей PS3 еще 15 таких же, соединил их дешевым Ethernet-кабелем, загрузил под операционной системой Linux... и получил всамделишный суперкомпьютер! Эту машину Гаурав использует в исследовании природы черных дыр для Массачусетского университета. И таки весьма успешно — шестнадцать PS3 вместе выдают большую вычислительную мощность, чем компьютер с четырьмя сотнями процессоров.



Довольный ученый на фоне своего бюджетного суперкомпьютера.

И таки весьма успешно — шестнадцать PS3 вместе выдают большую вычислительную мощность, чем компьютер с четырьмя сотнями процессоров.

## КАК ХОМЯК БЕЗ ХВОСТА ОСТАЛСЯ

Мало кто знает, что у первой PlayStation на ранних стадиях разработки планировалась одна интересная функция. Так, Sony намеревалась снабдить консоль слотом для картриджей SNES. Дело в том, что на первых порах Nintendo и Sony неплохо ладили и вместе участвовали в создании устройства, способного вывести последнюю на рынок игровых приставок, — отсюда и идея взаимной совместимости игр.

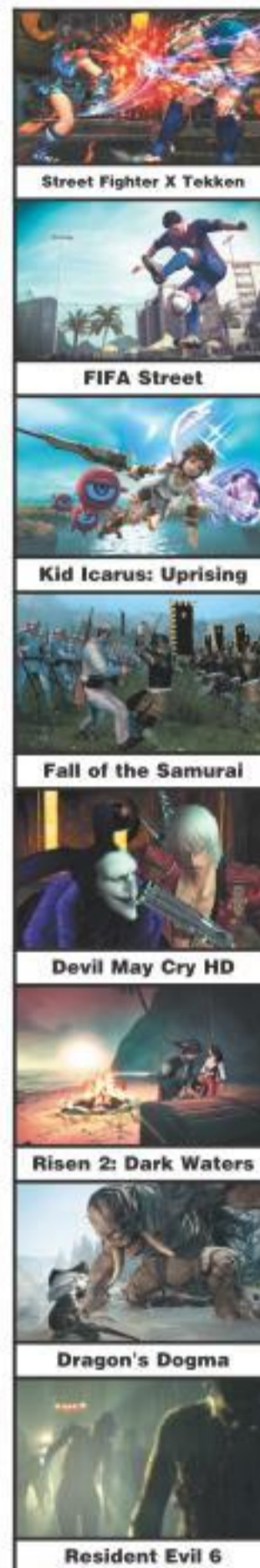
Однако в 1989 году случился неназванный конфликт, в ходе которого Sony оказалась предоставлена сама себе, а многие патенты остались за Nintendo. Тогда создатели PlayStation решили довести прототип консоли до ума самостоятельно, с использованием собственных наработок: и облик, и функционал PS one претерпел большие изменения. В частности, канул в Лету SNES-слот.



Если бы не разногласия между двумя крупнейшими японскими компаниями, первая PlayStation вышла бы на пару лет раньше и выглядела примерно вот так.

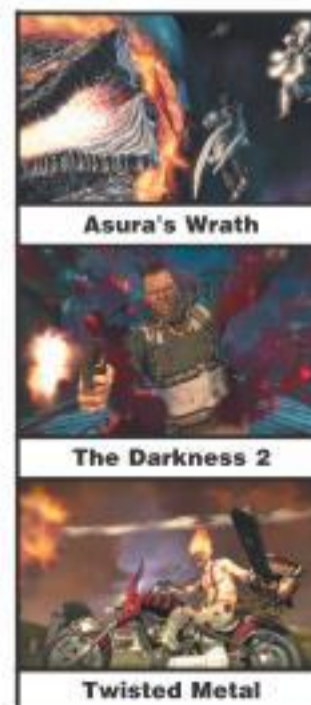
# ДАТЫ ВЫХОДА ИГР\*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг **
6 марта	Mass Effect 3	Шепард завершает свою эпическую битву против космических захватчиков. Поле битвы — Земля (PC, 360, PS3).	ХИТ
6 марта	Street Fighter X Tekken	Рю чистит лицо Хейхати Мисиме, Хаоаранг меряется ногами с Чун Ли, а Зангиеф пытается укротить медведя Куму. Ну это просто праздник какой-то! (PC, 360, PS3)	80%
7 марта	I Am Alive	Многострадальный экшен, в котором обычный человек пытается выжить в разрушенном мегаполисе, наконец-то почти добрался до прилавков (360, PS3).	80%
8 марта	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Ремейк самой лучшей, третьей части походов Солида Снейка для 3DS, всюю использующий трехмерные возможности консоли для нагнетания атмосферы (3DS).	80%
13 марта	FIFA Street	Обычного футбола от Electronic Arts кому-то может показаться мало. Для этих людей та же компания выпускает футбол уличный (360, PS3).	80%
13 марта	Silent Hill: Downpour	Давно скатившийся в негодность ужастик в который уже раз пытается восстать из пепла. Получится ли? (360, PS3)	60%
20 марта	Ninja Gaiden 3	Ниндзя Рю Хаябуса снова готовится выпускать кишки своим многочисленным врагам. По словам разработчиков, прежде крайне сложная игра станет доступнее для новых игроков и не обидит старых (360, PS3).	80%
20 марта	Resident Evil: Operation Raccoon City	В попытках понять, куда двигаться серию Resident Evil дальше, Capcom делает кооперативный зомби-экшен, который предложит по-новому взглянуть на события второй и третьей частей игры (PC, 360, PS3).	75%
23 марта	Kid Icarus: Uprising	Крылатый паренек ангельского вида сражается с ордами дьявольских чудиц Медузы — королевы ада. Но так как игра от Nintendo, то даже дьявольские чудища в ней улыбаются (3DS).	75%
23 марта	Total War: Shogun 2 — Fall of the Samurai	Аддон к Shogun 2 переносит действие игры в XIX век, когда вмешательство западных стран во внутреннюю политику Японии привело к гражданской войне (PC).	80%
3 апреля	Devil May Cry HD Collection	Переиздания трех первых игр серии Devil May Cry, выходивших ранее на PlayStation 2 (360, PS3).	80%
24 апреля	Prototype 2	В сиквеле Алекс Мейсер стал совсем уж непобедимым, но на свою беду инфицировал сержанта Джеймса Хеллера, и теперь тот жаждет мести. За него и будем играть (PC, 360, PS3).	75%
24 апреля	Risen 2: Dark Waters	Неофициальное продолжение «Готики» ко второй части ударилось в пиратскую романтику, оставаясь при этом чистокровной ролевой игрой (PC, 360, PS3).	75%
15 мая	Game of Thrones	Стратегию во вселенной «Игры престолов» люди из Cyanide Montreal уже успешно завалили. Посмотрим, что будет с RPG (PC, 360, PS3).	50%
15 мая	Max Payne 3	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	90%
22 мая	Dragon's Dogma	Судя по всему, главной ценностью диска с игрой будет наличие на нем демоверсии Resident Evil 6 (360, PS3).	60%
22 мая	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%
Весна	Counter-Strike: Global Offensive	Всемирно известная «контра» в представлении не нуждается. Новая версия будет красивее, дружелюбнее к новичкам и выйдет не только на PC, но и на приставках (PC, 360, PS3).	80%
Весна	DotA 2	DotA от модификации для Warcraft 3 доросла до полноценной игры. Затмит ли вторая часть популярность первой? (PC)	85%
Весна	Inversion	Кооперативный экшен, который забавы ради и зрелищности для заигрывает с гравитацией (360, PS3).	70%
Весна	Torchlight 2	Пока Blizzard все никак не может доделать свою Diablo 3, Runic Games скоро выпустит уже вторую часть весьма качественного дьябло-клона (PC).	75%
Лето	BioShock Infinite	Третья часть прекрасной игры от Кена Леваяна сменит декорации и перенесет нас из подводного города в воздушный мегаполис (PC, 360, PS3).	ХИТ
20 ноября	Resident Evil 6	Очень многообещающее на вид продолжение самого известного зомби-хоррора, который в пятой части немного подрастерял былые величие (PC, 360, PS3).	90%
Осень	Aliens: Colonial Marines	Шутер-продолжение событий фильма «Чужие». Благословение самого Ридли Скота уже получено, так что есть шанс на неплохую игру (PC, 360, PS3).	75%
2012	Diablo 3	Лучшая Action/RPG в мире возвращается спустя всего каких-то десять лет забвения (PC).	ХИТ
2012	The Last Guardian	Долгожданная игра от Фумито Уэды, создателя легендарных ICO и Shadow of the Colossus. The Last Guardian расскажет историю взаимоотношений маленького мальчика и большого котоптица (PS3).	ХИТ



# УШЛИ НА «ЗОЛОТО»\*\*\*

Название игры	Описание	Рейтинг **
Alan Wake's American Nightmare	Странноватое на вид продолжение жутко интригующей истории несчастного беллетриста Алана Уэйка. Мы даже чуть-чуть заинтригованы (360).	70%
Asura's Wrath	У индийского божества Асуры целых шесть рук, поэтому оно может набить в три раза больше морд, чем Кратос из God of War (360, PS3).	75%
Gotham City Imposters	Онлайновая игра, в которой куча подражателей супергероям и суперзлодеям из вселенной Бэтмена выясняют, кто же из них самый крутой (PC, 360, PS3).	60%
PlayStation Vita	Это, конечно, не игра, но пройти мимо такого крупного события было бы преступлением: 22 февраля в Европе и Америке стартуют продажи нового портатива Sony.	85%
Shank 2	Продолжение стильного, но малость однообразного двухмерного экшена про Шэнка, мстящего мафии за убитую подружку (PC, 360, PS3).	70%
Tekken 3D Prime Edition	Стереоскопическая версия знаменитого файтинга для портатива Nintendo 3DS (3DS).	70%
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%
The Last Story	Неяпоноговорящие поклонники JRPG по всему миру валялись в ногах у Nintendo, умоляя перевести игру на нормальный язык. Nintendo смилостивилась (Wii).	85%
Twisted Metal	Слегка подзабытый, но все такой же сумасшедший экшен на колесах со стрельбой возвращается. Лучше уж поздно, чем никогда (PS3).	85%



\* 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.

# ВЫСОКИЙ СЕРВИС

*Nintendo все-таки приходит в большой онлайн, но конкуренты давно живут там полной жизнью*

Подводя итоги своим успехам в третьем финансовом квартале 2011 года, **Nintendo** сделала ряд интересных заявлений относительно своих планов на ближайшее будущее. Так, компания объявила о скором запуске нового онлайн-сервиса, который, как ни странно, называется Nintendo Network. Это, если коротко, WiiWare, только хороший — и, конечно, с прицелом на следующую консоль Nintendo. В списке нововведений, которые предлагает Nintendo Network, нет ничего по-настоящему нового — компания просто делает свою службу по образу и подобию PSN и XBLA. Новый сервис ознаменует собой конец странной политики Nintendo, из-за которой покупаемые игры привязывались к консолям, а не к пользователям, — иначе говоря, стоит ожидать персонализированного списка игр для каждого аккаунта, доступных для скачивания с любой консоли (как это, например, давно реализовано в Steam). Также Nintendo Network позволит игрокам покупать и загружать дополнительный контент, соревноваться между собой по сети и предложит новые возможности для общения.

Но все то время, что Nintendo, принципиально предпочитавшая онлайн живой мультиплеер, в одной комнате, плечом к плечу, практически бездействовала, сервисы Sony и Microsoft жили весьма насыщенной жизнью. По этому поводу мы приводим вам выборочную статистику по XBL и PSN. Последняя, когда вы это читаете, уже отчего-то переименована в Sony Entertainment Network, но мы, пожалуй, обойдемся привычными обозначениями.

## PSN

Состоит примерно из 130 серверов, разбросанных по всему миру

77 миллионов зарегистрированных аккаунтов

Данные о 12 700 кредитных картах были украдены в результате знаменитого взлома

23 дня после взлома сервер не работал

30 бесплатных дней использования PlayStation Plus и 2 игры на выбор подарила Sony пользователям, которые пострадали от взлома

100 друзей максимум вмещает в себя френд-лист

236 игр, 600 регулярно проводимых ивентов, 7000 виртуальных предметов и 17 миллионов активных пользователей насчитывает сервис PlayStation Home

60 стран мира имеют доступ к сервису

Более 100 000 новых подписчиков каждую неделю

## XBL

Работает почти 10 лет

40 миллионов активных пользователей

100 друзей максимум вмещает в себя френд-лист

Более 3500 разнообразных спортивных трансляций доступно к просмотру

Доступно 800 американских радиостанций

35 стран мира имеют доступ к сервису

Примерно 1 миллиард долларов сервис приносит за финансовый год

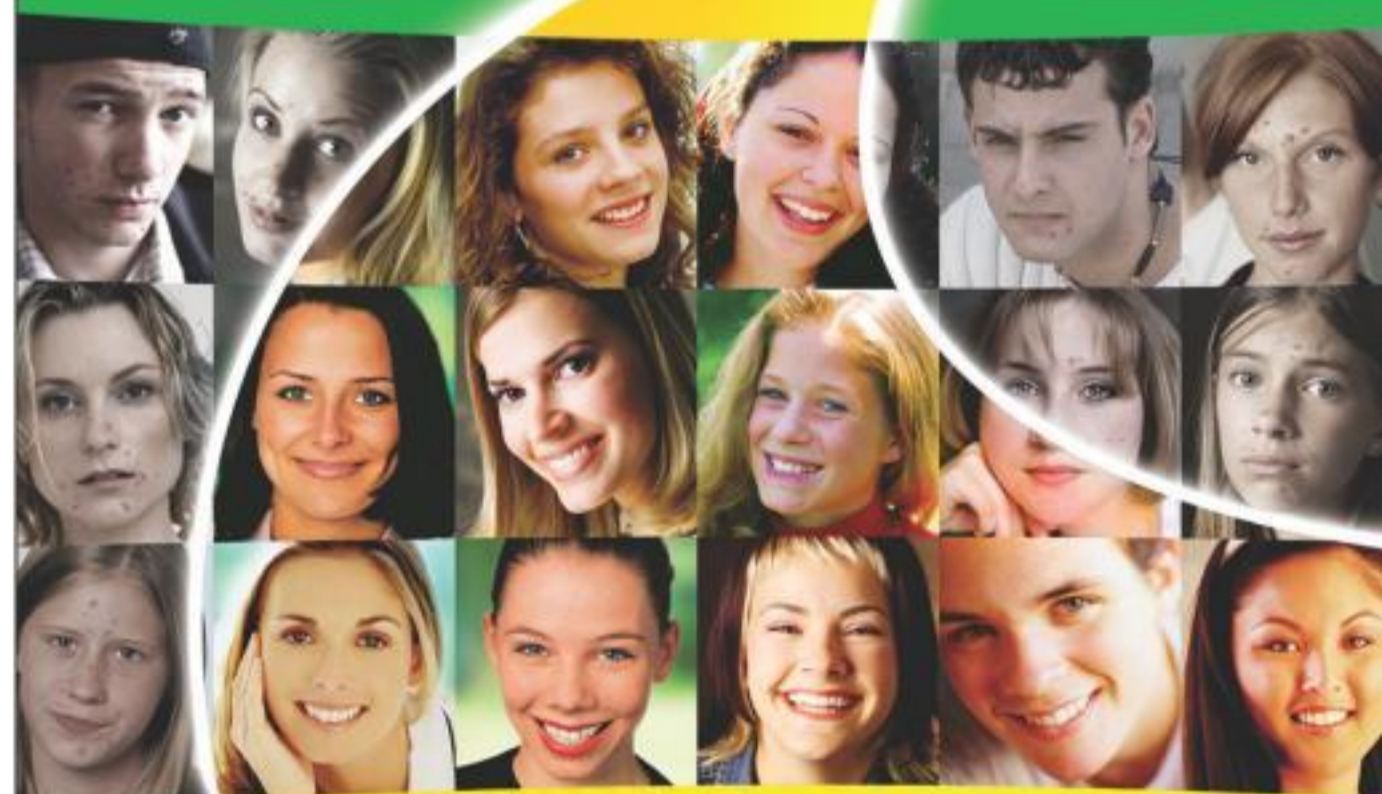
100 000 Microsoft Points в качестве приза получил победитель лотереи XBLA Summer of Arcade в 2008 году

463 игры доступно

# КЛИНДОВИТ®



РЕГ. УД. ЛСР-008001/10



## ПОЗИТИВ НА ЛИЦО!

Лечит угри  
и ухаживает за кожей

РЕКЛАМА



**акрихин**

ВОЗМОЖНЫ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ  
ПЕРЕД ПРИМЕНЕНИЕМ ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ИНСТРУКЦИЕЙ

**ЧТО?** Первая демонстрация Medal of Honor: Warfighter

**ГДЕ?** Лос-Анджелес, Калифорния

**Жанр**  
Военный шутер  
**Издатель**  
Electronic Arts  
**Разработчик**  
Danger Close  
**Платформы**  
PC, Xbox 360, PS3  
**Дата выхода**

Октябрь 2012 года

Максим Еремеев

# БОЕВОЕ БРАТСТВО

«Игромания» отправляется на первый показ Medal of Honor: Warfighter

Презентацию Medal of Honor: Warfighter Грег Гудрич начинает издаека. «Оригинальная Medal of Honor была фактически «Спасением рядового Райана» в интерактивном формате. А сам Стивен Спилберг снял этот фильм в качестве благодарности своему отцу и всем остальным, кто сражался во Второй мировой. Благодарности за то, что они сделали для всех нас». По словам Грега, теперь серия возвращается к своим корням, в том смысле, что ее тоже можно рассматривать как своеобразную благодарность солдатам по всему миру. Вот только война уже другая.

## Роман с пентаэритритетранитратом

«До сих пор все выпуски Medal of Honor базировались на реальных операциях и сражениях, — продолжает Грег. — Высадка в Нормандии, операция Market Garden... Даже предыдущая часть демонстрировала вполне реальные события — операцию «Анаконда» в Афга-



В Warfighter можно будет поиграть не только за американских «морских котиков», но и за представителей еще двенадцати лучших специальных подразделений со всего мира. Правда — только в мультиплеере.

нистане. Это первая Medal of Honor, у которой нет такой основы. Мы решили посвятить ее не каким-то конкретным событиям, а угрозе». Эта угроза — взрывчатка PETN, одно из самых мощных взрывчатых веществ на свете, которое к тому же очень сложно обнаружить. А также каналы ее распространения и люди, которые ее используют.

Грег обещает, что сюжет в Warfighter будет гораздо более «личным». Даже начинается демонстрация немного нетрадиционно: пока на экране появляются и исчезают логотипы, за кадром разворачивается драма, имеющая к войне лишь косвенное отношение. Один из героев Warfighter разговаривает по телефону с женой, которой надоело в одиночку растить ребенка

и постоянно бояться за жизнь мужа. «Слушай, не хочу я вот этого всего. Не хочу нарываться на конфликт», — устало говорит боец. «Да ладно, — прерывает его жена, — ты только ради конфликтов и живешь». Разговор окончен. Начинается дело.

Предыдущая Medal of Honor была очень компактной по сравнению с основными конкурентами. Пока в Black Ops мы путешествовали по всему миру — от Вашингтона до Байконура, — место действия MoH ограничивалось относительно небольшим районом в Афганистане. Новую игру Danger Close собираются сделать глобальной. Теперь нам предстоит выполнять задания по всему земному шару. По понятным причинам разработчики не собираются раскрывать полный список локаций, но приводят два примера — Сомали и Филиппины. И именно в столице Филиппин мы оказываемся, когда начинается демонстрация.

Сказать, что в городе неспокойно, — все равно что промолчать. Во-первых, на остров только что обрушился чудовищной силы



Даже на реке филиппинские террористы ни на секунду не дают героям Warfighter отдыха. Приходится отстреливаться из бортового орудия.



Правительственные здания в столице Филиппин — по версии Danger Close — очень вычурно оформлены.

тайфун, так что столица практически полностью затоплена. Вторых, члены местной террористической группировки решили воспользоваться моментом, захватили заложников и укрылись в правительственном здании.

Грег рассказывает, что начинается миссия с того, что наш отряд выдвигается на позицию и проникает внутрь, но мы наблюдаем задание с середины. Бойцы уже внутри — по колени в воде. Вокруг неопишущая разруха, а из-за каждого угла выглядывает по террористу. Герои вычищают коридор за коридором, зал за залом, вынужденные бороться не только с врагами, но и со стихией.

Перед началом демонстрации Эрик Крабер, главный по

звуку в Danger Close, рассказал нам, что он и его люди записывали звуковые эффекты в самых разных условиях, чтобы добиться максимальной аутентичности. Во время игры становится понятно, что именно он имел в виду. Оружие бабахает так, что звук чувствуешь всем телом. Ощущение, что находишься внутри настоящего боя, — если и не такое же, как в Battlefield 3, то точно где-то близко. И это притом, что мы лишь наблюдаем за событиями на экране, не принимая в них непосредственного участия.

Достигнув комнаты, в которой террористы держат заложников, отряд выстраивается гуськом. На экране открывается меню с вариантами проникнове-



«Морские коты», если верить разработчикам и их консультантам, могут в том числе и вот так. Очень полезно, наверное, когда нужно побыстрее убраться из опасной зоны.

ния. Это еще одна фишка Warfighter — дополнительный тактический элемент. Можно будет, например, подорвать запертую дверь или швырнуть внутрь осколочную гранату. Но поскольку в комнате находятся и невинные люди, то принимается компромиссное решение: внутрь летит светозумовая граната, после чего следует стремительный штурм с неременным рапидом. Террористы получают по законной пуле в череп и послушно рушатся на мокрый пол, забываясь вечным сном.

Но это только полдела. Теперь заложников нужно вывезти в безопасное место. Вся компания грузится на вовремя подошедшие лодки и спасается бегством по затопленным улицам.

Террористы тоже не желают сдаваться, но гораздо опаснее их пуль выглядят хлипкие панельные дома, которые начинают рушиться прямо в воду. В какой-то момент путь нашей лодке преграждает нехстати упавшее дерево, но бойцы, ожесточенно отстреливаясь, сдают назад и вырывают на другую улицу. В конце концов им удастся достичь точки сбора, в бушующем небе появляются два тяжелых транспортных вертолета. Времени и так потрачено порядком, так что обе лодки просто цепляются к вертолетам снизу специальными тросами, и герои — вместе со спасенными заложниками — улетают в этих импровизированных гондолах прочь, скрываясь за пеленой дождя.



Как «морские котики» пробираются в здание с заложниками, мы, к сожалению, не увидели, но разработчики намекают, что в первой части миссии нам придется быть скрытными.



Террористы еще и заложили в здании бомбы, о чем герои скоро узнают на собственной шкуре.



Шухеру эта пушка наводит даже больше, чем можно подумать. В какой-то момент с ее помощью здесь успешно отбиваются от танка.

## Из первых рук

На первый взгляд Medal of Honor: Warfighter может показаться обычным военным шутером, но уже после демонстрации один из консультантов Danger Close (сам то ли бывший, то ли действующий «морской котик» — о текущем статусе консультантов нас специально спросили вопросов не задавать) на вопрос, насколько Warfighter похожа на то, что он испытал сам, ответит: «Это, конечно, игра, но по ощущениям — самая аутентичная». И он, между прочим, точно знает, о чем говорит, — не только потому, что бывал в горячих точках, но и потому, что сам любит видеоигры.

Вообще, о консультантах, которые работали над Warfighter, стоит рассказать отдельно. Сам факт участия в проекте действующих или бывших военных не такая уж и редкость в игровой индустрии. Но Danger Close пошли дальше многих коллег. Люди, которые работают с ними, — это не обычные солдаты. Это да-

же не обычный спецназ. Это то, что сами консультанты и другие члены их профессионального сообщества называют «Tier 1», то есть «первый ряд». Это «морские котики» и отряд «Дельта», это польский «ГРОМ» и немецкая KSK. Короче говоря, лучшие из лучших.

Но и это еще не все. Сверхсекретные супермены, консультировавшие Danger Close, не только помогали точно воссоздать чисто техническую сторону дела. Двое из них еще и написали историю, на которой в итоге основывается сюжет игры. Причем история эта, в свою очередь, началась как два блокнота, которые двое бойцов использовали для своеобразной психотерапии, описывая в них жизнь на передовой — цинично и с юмором, чтобы дистанцироваться от событий.

Это Кевин и Нейт, два крупных серьезных мужчины, даже просто находиться рядом с которыми уже довольно напряженный опыт — вокруг них будто наэлектризован воздух. Уже нескольких минут общения с ними

достаточно, чтобы избавиться от многих стереотипов, связанных с людьми их профессии.

Например, по-настоящему неожиданна скромность людей, на регулярной основе решающих проблемы, которые большинству обывателей могут разве что присниться в кошмарном сне с плохим концом. Лучше всего это описывает Грег: «Когда начинаешь с ними разговаривать об их работе, о том, что они испытали, беседа каждый раз складывается по одному и тому же сценарию. Рано или поздно тебе говорят: «Да это ладно, я еще мелко плаваю. Вот я знаю одного мужика — тот реально герой». А потом звонишь тому мужику и слышишь: «Да это ладно, я еще мелко плаваю...»

Отчасти это, наверное, обусловлено тем, как устроена система отбора в таких подразделениях и что за люди туда попадают. Третий консультант, с которым нам удалось поговорить, — Тейлор. Тихий, спокойный человек, даже внешне не сильно выделялся бы в толпе. Ну, разве

что на правом предплечье жуткий шрам. «К нам берут в основном людей, которые постоянно стараются совершенствоваться, — объясняет он. — Наверное, на такую работу и идешь в итоге потому, что подсознательно все время ищешь, куда двигаться дальше. И даже когда проходишь отбор, продолжаешь себя беспрерывно подстегивать. Нас ведь продолжают оценивать и уже во время службы, поэтому никто не хочет быть самым плохим стрелком, самым медленным бегуном, самым плохим водителем. И бывает — смотришь вокруг, кто стух? Не он, не он, не он... Блин, получается, что я!»

И вот, собственно, разговор с этими людьми, которые принимали в создании Warfighter самое живое участие и отзывались о ней с большой теплотой. Когда фактический автор сценария, написавший его во время боевого дежурства в горячей точке, называет Medal of Honor аутентичной игрой, которая с необходимыми художественными преувеличениями, но все же очень точно передает ощущения от современной войны, — ему как-то сразу веришь.



Так что Danger Close, судя по всему, окончательно раздумали конкурировать с Call of Duty и Battlefield. Первая берет зрелищностью, вторая напряженностью, а авторы Warfighter практикуют третий подход — делают ставку на предельно достоверное воссоздание атмосферы реального боя. Это по-прежнему развлекательный продукт, а не симулятор типа ArmA, но созданный людьми, которые точно знают, о чем говорят. Буквально — из первых рук. Поэтому есть повод надеяться, что Warfighter освежит жанр и привнесет в него что-то новое. ■



# all originals\*



## НАЧНИ ДВИЖЕНИЕ В КРОССОВКАХ ZX\*\*

для участников акции особые условия посещения мероприятий  
подробная информация на сайте [www.movemakers.ru](http://www.movemakers.ru)

«Игромания» наблюдает за **новым** перевоплощением **Сорок Седьмого**. И речь отнюдь не об очередном **переодевании...**

Линар Феткулов

**Жанр**  
Экшен  
**Издатель**  
Square Enix  
**Разработчик**  
IO Interactive  
**Платформы**  
PC, Xbox 360, PS3  
**Дата выхода**  
2012 год

**ЧТО?**  
Hitman:  
Absolution  
**ГДЕ?**  
Лондон,  
Великобритания

# ОСНОВНОЙ ИНСТИНКТ HITMAN ABSOLUTION

**П**ервое, что бросилось нам в глаза во время лондонской презентации **Hitman: Absolution**, — слегка измененный пользовательский интерфейс. Теперь уровень видимости героя отображается более явным образом — не шкалой, а здоровенной надписью вверху экрана. Например: «Вас заметили». Или наоборот: «Чисто» — когда вы уничтожили всех противников на уровне.

А теперь представьте, пожалуйста, следующую мизансцену. Маленькая душная комната, битком набитая головорезами. Человек семь мерзавцев стоят с открытыми ртами, кто-то схватился за ствол, кто-то, кажется, за голову. Прямо перед ними стоит еще один бандит, а из его рассеченного черепа недвусмысленно торчит красный пожарный топор — мгновением раньше Сорок Седьмой со всего размаху утопил лезвие во вражеском лбу. В верхней части экрана загорается надпись: «Подозрительно».

Черт возьми, не то слово!

## Чернуха

Как признались нам разработчики, их ключевая задача — сделать образ Хитмена ярче и целостнее. Этой цели подчинены все составляющие новой игры. Например, сюжет. Теперь он становится более личным.

В центре истории — Диана Бернвуд, наш верный связной из прошлых игр. Раньше Диана подыскивала для Сорок Седьмого контракты, но на этот раз у нее самой появилась проблема, для решения которой необходимы таланты лысого клона. Дальше разработчики ничего

не рассказывают, но в роликах мы видели Диану раненой, а в Лондоне нам показывали досье, где ее называли опасным преступником... Скорее всего, герою придется спасти напарницу или же убить ее.

Выйдя на след Дианы, Сорок Седьмой попадает в монас-

Мы давно хотим предложить разработчикам отполировать лысину героя так, чтобы в ней, как в зеркале заднего вида, отражались враги.







Обреченные на гибель противники впадают в панику и молят о пощаде.

тырский приют. В нем разворачивается миссия, которую показали нам на презентации. Повсюду кровь, убитые монашки, разбросанные детские игрушки и злобно матерящиеся злодеи. От количества нарочито неполиткорректных сцен рябит в глазах, а когда герой, переодевшись священником, поднимает тяжелое распятие и насмерть забивает им одного из врагов, начинает казаться, что перед нами не Hitman, а какая-то черная пародия на него.

Несколько опешив от увиденного, мы прямо спросили у разработчиков: «Не кажется ли вам, что вы здорово перегнули палку?» Глава разработки Тор Блистад ответил на это, что Hitman всегда был жестокой игрой с религиозными аллюзиями, а в Absolution авторы лишь задали более мрачный тон. Кроме того, таким образом в IO Interactive подчеркивают противоречивость рейтинга «Бесшумный убийца», и вот тут начинается кое-что действительно интересное.

## По-тихому

Если помните, Silent Assassin — это бонусный рейтинг, которым еще с самой первой части награждаются дотошные игроки, проходящие уровни без единой помарки, ни разу никем не замеченные. Теперь IO хотят спровоцировать даже самых хладнокровных киллеров на то, чтобы быть более активными; спровоцировать за счет невыносимой жестокости.

Пока вы крадетесь вдоль стены, за ней раздаются вопли — это бандиты пинают ногами привязанного к стулу полицейского. Можно пройти мимо —

тогда копа убьют. Можно вмешаться и перебить мерзавцев (зарубленный подонок из вступления получил топором как раз во время освобождения офицера). Но тогда про лавры бесшумного убийцы можно забыть. По мере прохождения такие ситуации будут встречаться постоянно, и каждый раз вам придется чем-то жертвовать. Моральные дилеммы в Absolution проецируются на стелс-механику. Готовы ли вы наплевать на престижный статус киллера-профессионала, чтобы кого-то спасти? Наверняка многие фанаты серии ответят: «Нет».

На презентации нам показали, как можно пройти монастырский уровень двумя способами — бесшумным и агрессивным. Оба стиля отлично подходят, чтобы рассказать обо всех нововведениях в геймплее. Впервые, стало гораздо больше контекстных приемов. Например, можно взять валявшуюся на столе вилку и заколоть ей

зазевавшегося врага или поднять заводную игрушку и бросить ее в комнату, чтобы отвлечь часовых. Все эти упражнения Сорок Седьмой проделывает непринужденно, они отлично анимированы и ничуть не сбивают ритм игры. Кроме того, в Absolution огромное количество мест, куда можно спрятать труп, и ни одно из них не выглядит притянутым за уши. Вентиляционные шахты, мусоропроводы, контейнеры, шкафы, холодильники — освященный годами ритуал сокрытия трупа теперь выглядит просто и естественно.

## Инстинкт убийцы

Кроме того, в дело вступает инстинкт убийцы. Это главная особенность Absolution, ничего подобного раньше в Hitman не было. С годами у Сорок Седьмого открылись сверхъестественные способности, позволяющие еще более эффективно расправ-

ляться с врагами. Вы начинаете видеть врагов сквозь стены, а траектории их перемещений вычерчиваются прямо на полу.

Вторая сверхспособность называется point shooting и похожа на известный прием из Splinter Cell: Conviction. Сорок Седьмой врывается в комнату, время замедляется, а игрок помечает врагов прицелом — одного за другим. Как только последняя цель выделена, время вновь убыстряет свой ход, и герой выпускает в каждый отмеченный лоб по пуле. Две секунды, и в комнате одни трупы.

А вот чтобы пополнить шкалу инстинкта, придется некоторое время побыть тем самым «бесшумным убийцей»: устранить нескольких противников, не привлекая к себе внимания. Потерпели, придушили парочку бандитов удавкой, ресурс накопился — можно доставать пистолеты и расстреливать всех к чертям.



На наш взгляд, Хитмен рискует впасть в чрезмерную жестокость, никак не идущую к его костюму и красному галстуку. Все остальные перемены превосходно вписались в знакомую механику, а уж по-новому обыгранный статус бесшумного убийцы и вовсе кажется нам самым адекватным и ироничным добавлением в серии за последние годы. Silent Assassin — для кого-то это суть Hitman, его квинтэссенция. Ради нее придется пожертвовать чьей-то жизнью. IO, в свою очередь, жертвуют прежним образом главного героя — меняют его, делают более мрачным. Вот только чем это закончится — пока не совсем ясно. ■



Помимо топора, в игре будет масса других видов оружия ближнего боя. Например, вилка.

## ИЗ ПЕРВЫХ РУК

**ЧТО?** Royal Quest — онлайн ролевая игра от создателей «Космических рейнджеров» и «King's Bounty: Легенда о рыцаре»

**ГДЕ?** Офис Katauri Interactive



ЖАНР  
ММОГ  
ИЗДАТЕЛЬ  
ТС-СОФТКЛАБ  
РАЗРАБОТЧИК  
КАТАУРИ INTERACTIVE  
ПЛАТФОРМА  
РС  
ДАТА ВЫХОДА  
ВЕСНА 2012 ГОДА

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

# В поисках королевского рояля

«Игромания» отправляется в гости к Katauri Interactive и участвует в закрытом бета-тестировании Royal Quest, чтобы узнать максимум подробностей о будущей MMORPG

В самом сердце Калининграда, прямо напротив уродливого здания Дома советов, возведенного на руинах старого замка и похожего на огромную голову робота, есть большой бизнес-центр «Калининград Плаза». На нижних его этажах расположены самые обыкновенные магазины и кафешки. А на верхних находятся офисные комнаты, две из них как раз и занимает **Katauri Interactive**. Студия, которую уже окрестили «русским Blizzard», — за всю историю компания не выпустила ни одной плохой игры. Два дня мы провели в гостях у разработчиков, собирая ответы на интересующие нас вопросы, а затем приняли участие в закрытом бета-тестировании, чтобы

вдобавок набраться личных впечатлений.

### Немного о кинестетике

Глядя на скриншоты и видеоролики, немудрено заподозрить **Royal Quest** в родстве с серией **Diablo** — на это указывает и изометрический вид, и обилие монстров, и восклицательные знаки над потенциальными квестодателями. Но это впечатление обманчиво, различие становится очевидным после первого же сражения — здесь не нужно никого закликать. Бой происходит автоматически, щелкнуть правой кнопкой по цели нужно лишь однажды, а затем просто дожидаться результата или использовать заклинания и навыки.

Механика Royal Quest базируется на другой основе — корейской MMORPG **Ragnarok Online**. О клонировании речи не идет — Royal Quest индивидуален, — просто те, кто придет в мир Ауры из Рагнарока, почувст-

вуют себя здесь почти как дома. Да и остальным не придется долго осваиваться, ведь основные принципы геймплея просты и понятны: выполняй квесты и убивай монстров, чтобы поскорее добраться до высших уровней.



В базарный день на площади не протолкнуться от торговцев.



Когда-нибудь и у меня такие цифры урона станут нормой. Кстати, не из «Чужих» ли прибыла эта винтовка?



Кто бы мог подумать, что Гнусмас выглядит именно так. Но почему речной?

Путь этот не слишком долог, но местами тернист. **World of Warcraft** и его последователи приучили игроков к тому, что их ведут под ручку от и до. Что если мы пришли в локацию своего уровня, то нам по зубам любой встречный монстр — ведь так задумано разработчиками, быть иначе просто не может. Но в **Royal Quest** уровень монстра мало что значит, кроме разве что объема положенной за его убийство экспы. Вооружившись с умом и правильно подобрав тактику, игрок может свалить монстра и на десять, и на двадцать уровней старше — например, если противник медлителен, а герой быстро бегаёт и

умеет стрелять. Или если враг принадлежит к стихии огня, а герой пришел к нему с «водяным» мечом. В обратную сторону это тоже работает. Лупить «воздушного» монстра «воздушной» же кувалдой можно до взаимного посинения. Как результат — к выбору охотничьих угодий стоит подходить ответственно, стараясь каждый раз подобрать себе оптимальную жертву. Описания самых рыбных мест уже гуляют по форумам, и эта база знаний постепенно пополняется новыми данными. Порой, правда, доходит до абсурда — скажем, прямо под стартовой локацией лучников есть пещера, на-

селенная неподвижными монстрами 13-го уровня. Догадываетесь, чем в самом начале заняться все начинающие стрелки, пока не достигнут уровня эдак пятнадцатого? В этой пещере, впрочем, возникает иная проблема. Инстансов в привычном понимании этого слова в игре нет, все подземелья и катакомбы — общие. А потому порой случаются перекосы: то в локацию полным-полно народу, и монстров на всех просто не хватает (аж ностальгия по временам **Ultima Online** берет). То, наоборот, никого нет, и через территорию попросту не пройти — на одинокого героя навалются массой и моментально съедят.



## Ragnarok Online

Именно эта MMORPG стала прототипом **Royal Quest**. Она вышла без малого десять лет назад, но благополучно здравствует и поныне. Жизнь в ней поддерживается благодаря постоянным обновлениям — каждые 3-6 месяцев выходит очередной эпизод с новыми локациями, монстрами и игровыми возможностями. Вдобавок в игре регулярно происходят массовые PvP-сражения за владение замками. В «Рагнароке» довольно сложная ролевая система и множество доступных классов, интересная боевая система и характерный визуальный ряд — по трехмерным пейзажам здесь бегают спрайтовые большеглазые персонажи, нарисованные в стилистике корейских комиксов манхва.



**Дмитрий Гусаров,**  
руководитель студии

Игры последнее время сильно оказываются. Получение нового уровня сейчас сопровождается просто поведением вида «Вы стали сильнее!», в лучшем случае появляется выбор из вариантов «быстрее» или «сильнее». У нас же на каждом уровне игрок будет получать очки, которые он волен вкладывать в характеристики по своему усмотрению — как в старые времена.



**Екатерина Матьцина,**  
менеджер по продажам  
и маркетингу

В первую очередь мы рассчитываем на игроков старой закалки. Тех, кто соскучился по играм, которые не ведут тебя под ручку, заранее предопределяя твою роль в этом мире. Мы хотим сделать MMORPG, где игрок сам решает, кем он будет, где он будет качаться, с какими людьми он будет играть.



**Олег Снисаренко,**  
геймдизайнер

Мы полагаем, что в игре должно быть легкое, веселое, жизнерадостное безумие. Сочетание футуристического и фэнтезийного мира и даже паровых машин — если всему этому есть логическое обоснование, то почему бы и нет?



**Сергей Козьяков,**  
концепт-художник

Нельзя добавлять в игру что-то, что было бы оторвано от мира игры. Если это монстр — он должен соответствовать тому месту, где собирается жить. Создание новых тварей всегда происходит в тесном сотрудничестве с геймдизайнерами, и можете быть уверены — у нас все монстры на своих местах.



**Алексей Чинякин,**  
аниматор

Главное, что мы хотим передать посредством анимации, — это молодость и энергичность героев. Они не должны быть вялыми или унылыми. Бодрость, резкость, сила — никто не хочет играть дряхлым стариком.



В ближнем бою снайпера даже тараканы затопчут.

Даже непонятно, как к этому относиться. С одной стороны, «так же уже никто не делает», современные разработчики из кожи вон лезут, чтобы всем всего доставалось поровну и игрок ни при каких обстоятельствах не чувствовал себя обделенным. С другой — это тот самый притягательный олдскул, который добавляет эмоций в геймплей.

## И тут понаехавшие

Сюжет Royal Quest повествует о неких Темных алхимиках, которые вторглись в мир Ауры в поисках ресурсов для вечной жизни. Их деятельность аурянам резко не понравилась, и они выдворили алхимиков назад в их родной мир. К моменту начала игры аборигены Ауры как раз заняты ликвидацией последствий налета и накоплением сил для ответного визита.

Рано или поздно игроку тоже предстоит поучаствовать в войне с алхимиками, но сначала его будут заботить совершенно другие проблемы — локальные. У крестьянки пугала в огороде ожили, хозяйке таверны нужно собрать ингредиенты

для коктейлей, а служанке короля — раздобыть корзину белых грибов для особой диеты Его Величества. И всем этим людям нужна помощь — благо недостатка в странствующих героях с некоторых пор не ощущается.

Читать описания заданий — одно удовольствие, в Katauri любят русский язык и умеют писать отличные тексты. Увы, специфика жанра такова, что большинство этих текстов пролистывается не глядя, главное — уцепить глазами строчку с целью и наградой, а на остальное внимание обращать обычно некогда. А жаль, в игре встречаются просто уморительные диалоги, некоторые даже с выбором ответных реплик. Они ни на что, по сути, не влияют, но иногда бывает интересно попробовать разные варианты, чтобы посмотреть, как отреагирует персонаж.

В самом начале игроку предстоит столкнуться с самыми безобидными обитателями Ауры: ожившими капельками росинками и гигантскими мухами-жуками, которые обладают дурной привычкой подъедать бесхозный лут. Затем настанет



Узнаете монстра слева сверху? А еще тут можно повстречать злобоглазов и речных дракончиков.

черед волков, терний и детенышей злобоглазов. И только под конец развития игрок столкнется с орками и нежитью — тем самым злом, при истреблении которого можно почувствовать себя героем.

И там же, на высших уровнях, его ждёт массовое PvP в элириумных пещерах и сражения за замки — основное времяпровождение для топовых персонажей. Захват каждой постройки происходит в несколько этапов, первый из которых напоминает пространственную головоломку с движущимися в пространстве шестигранниками, а остальные — гладиаторские бои с турнирной таблицей на выбывание.



Royal Quest не делается с прицелом на «убийство Warcraft», более того — даже почти не поглядывает в его сторону. Здесь отброшены за ненадобностью многие игровые принципы, которые сейчас считаются современными и само собой разумеющимися. Усилия разработчиков направлены в первую очередь не на создание игрокам

равных условий и не на превращение боёв с боссами в сложные многоступенчатые постановки с участием десятков персонажей, а на создание красивого фэнтезийного мира, в котором хотелось бы жить. Вникать в его проблемы, участвовать в развитии, изучать отдалённые уголки и знакомиться с персонажами.

Практически весь контент будет доступен для освоения в одиночку, и лишь для малой доли мест потребуется группа в три-четыре человека. По сути, Royal Quest — это одиночная игра-песочница, в которую можно играть коллективно. Обидно лишь, что сценарий не предусматривает концовки и финальных титров, но если мир Ауры очарует вас настолько, что вы захотите в нём остаться, то это, быть может, даже к лучшему. ■

## Будем ждать?

Отечественная MMORPG с потрясающим визуальным стилем, олдскульной игровой механикой и большими амбициями, в которой к тому же никто не принуждает к коллективизации.

Процент готовности:

**80%**



# WARFACE®

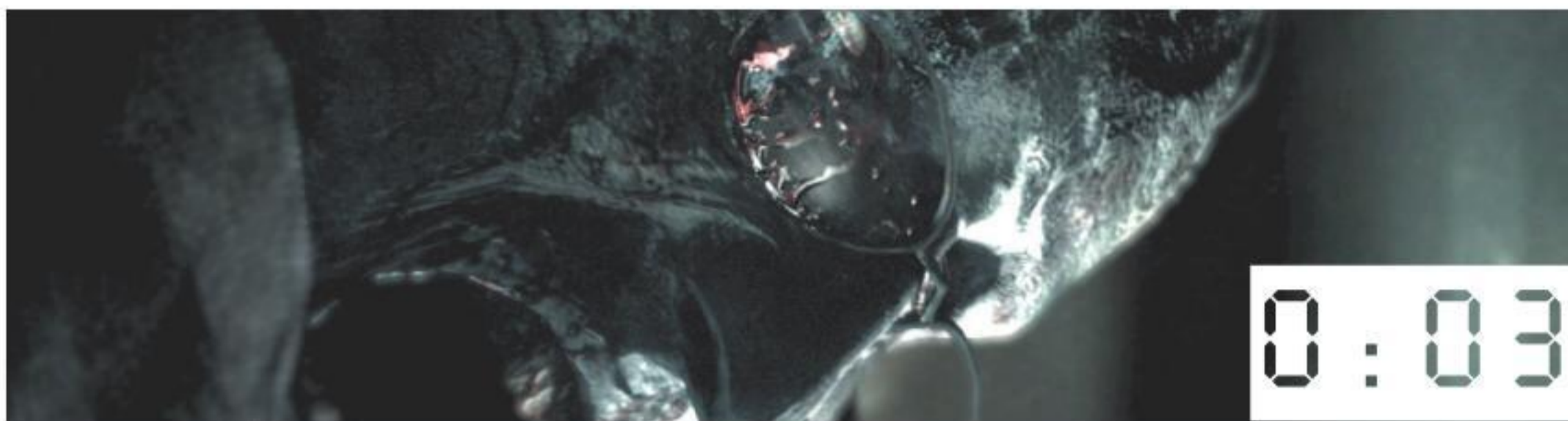
СКОРО

[wf.mail.ru](http://wf.mail.ru)



# RESIDENT EVIL 6

Начинающие фотографы любят снимать своих девушек, а потом выкладывать кадры в социальной сети «ВКонтакте». Режиссер Пол Андерсон действует примерно по такой же схеме. Он снимает свою жену — Милу Йовович, — а материал выкладывает в кинотеатры в виде фильма «Обитель зла». Фильмы приносят доход, и этой осенью выходит аж пятая часть саги. Казалось, режиссер вот-вот перегонит оригинальную серию! Но в конце января Capcom дали киношникам достойный ответ. Игра Resident Evil 6 выйдет 20 ноября 2012 года.



0:03

## PRESIDENT EVIL

После прохладно принятой фанатами пятой части трейлер Resident Evil 6 произвел небывалое оживление среди поклонников серии. В шестой части пути всех главных героев, наконец, пересекутся. Одного из них, правда, убивают прямо в ролике, еще до выхода игры. Это президент США, отец Эшли Грэм, главной героини Resident Evil 4. Где-то на фразе о том, что биологическое оружие представляет угрозу всему миру, он вдруг осекается и бросается на камеру. Тот факт, что лицо его покрывают язвы и он начинает хромать, сразу дал повод для фанатских спекуляций о том, что в Resident Evil вернуться «правильные» медленные зомби.

0:15

## ИГРА

Это по-прежнему survival horror про зомби, но героев теперь как минимум трое. Для каждого из них есть своя локация и, скорее всего, свой особенный тип геймплея. Один расстреливает зомби в тихом мрачном городке, другой сражается с монстрами и спецназом в шумном мегаполисе, а третий дерется с врагами врукопашную в стиле Devil May Cry.

0:30

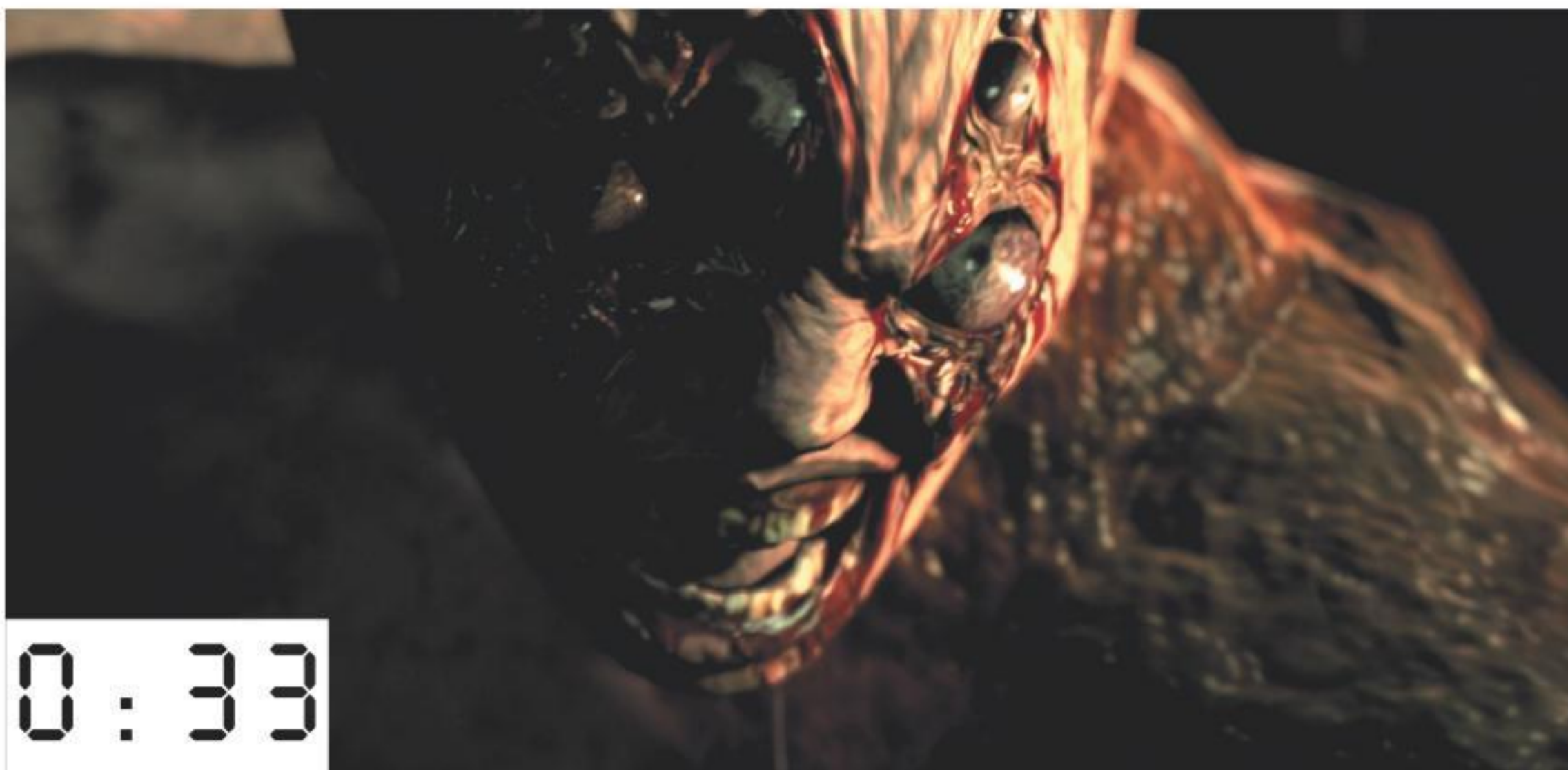
## ГЕРОИ

В центре внимания — наш старый знакомый, полицейский из Raccoon City, Леон Кеннеди. Со времен Resident Evil 4 прошло четыре года. Леон возмужал и, как видите, слегка сменил прическу. Второй герой — Крис Редфилд, звезда оригинального Resident Evil, а также недавней, пятой части. В трейлере Крис говорит, что он устал бежать от ответственности и готов взглянуть беде в лицо (вероятно, он винит себя в том, что зомби-вирус распространяется по планете). Кроме них в игре мы увидим и третьего, пока неизвестного героя, в чьей крови, очевидно, содержится вакцина от вируса. По слухам, это Алекс, брат агента Вескера, генно-модифицированный солдат с нечеловеческой силой и ловкостью.

0:15



0:30



0 : 33

### 0 : 33 МОНСТРЫ

В трейлере мы заметили как минимум одного канонического хромого зомби, а также невероятную толпу стремительных зомби, которые быстро передвигаются и дерутся холодным оружием (в одной из сцен они массово попадают под поезд). Также нам придется сражаться с людьми, а во время перестрелок герои смогут пользоваться укрытиями в стиле Gears of War. Впрочем, спокойно отсидеться вам не дадут — теперь в игре есть монстр, огромным щупальцем хватающий героев за шкуру и вытаскивающий из укрытия. Кажется, разработчики намерены чередовать хоррор и экшен.

### 0 : 50 ЛОКАЦИИ

Трое героев будут сражаться с вирусом в трех разных локациях. Леон попадает в провинциальный городок Tall Oaks (Высокие дубы), который сам же сравнивает с Raccoon City. «90% населения заражено. Это означает около 70 тысяч зомби», — герою придется несладко. Крис Редфилд сражается в ночном Гонконге. Случилась вспышка вируса, и ему вместе с отрядом спецназа нужно ее локализовать (если и там заразится 90% населения, то зомби будет 630 000). Наконец, третий, неназванный герой (см. картинку) бьется с монстрами в каком-то заснеженном европейском городке.

### 0 : 58 НАПАРНИКИ

По неподтвержденной информации, в RE6 можно ожидать мультиплеер на 6 человек, а также парный кооператив в духе пятой части. Кто же станет напарниками героев? Леону Кеннеди будет помогать Хелена Харпер, новое лицо в сериале, правительственный агент из службы охраны погибшего президента. Крис, вероятно, будет работать вместе с одним из бойцов своего отряда, и мы удивимся, если не встретим его старинную знакомую Джилл Валентайн. Ну а спутницей последнего героя, скорее всего, станет повзрослевшая Эшли Грэм (потерявшаяся девчонка из RE4).



0 : 50



0 : 58



# 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.

## РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

### 0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)

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

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

### 7 (ХОРОШО)

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

### 8 (ОТЛИЧНО)

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

### 9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

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

### 10 (ИДЕАЛ)

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

### 3-4 (ПЛОХО)

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

### 5 (СРЕДНЕ)

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

### 6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

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

## КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

### ЛЕГКО ОСВОИТЬ

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

### ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

### КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

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

### РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

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

### ГЕЙМПЛЕЙ

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

### ГРАФИКА

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

### ЗВУК И МУЗЫКА

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

### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

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

### ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

## РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ



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



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



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



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

## НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



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



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



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

### ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

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

### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра с интересным сюжетом и множеством забавных находок — осталось лишь завершить все это в качественной геймплей.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%



# ИГРА ЭТО ВЕСЕЛЬЕ ПОБЕЖДАТЬ ЭТО СТРАСТЬ

**SPEEDLINK®**



АКСЕССУАРЫ: XBOX 360® | PS3® | WII® | NDS® | PSP® | PC



**SPEEDLINK®**

На арене или трассе, консоли или ПК — SPEEDLINK® это номер один в вашем выборе аксессуаров для любых игр. Они обладают самыми лучшими технологиями, чтобы выдержать в самых жестких условиях против самых трудных противников. Они обеспечивают максимальный комфорт и удобство на протяжении многих часов, а также превосходную точность для всех, кто стремится к победе...

Спрашивайте в магазинах:

**M.Video**

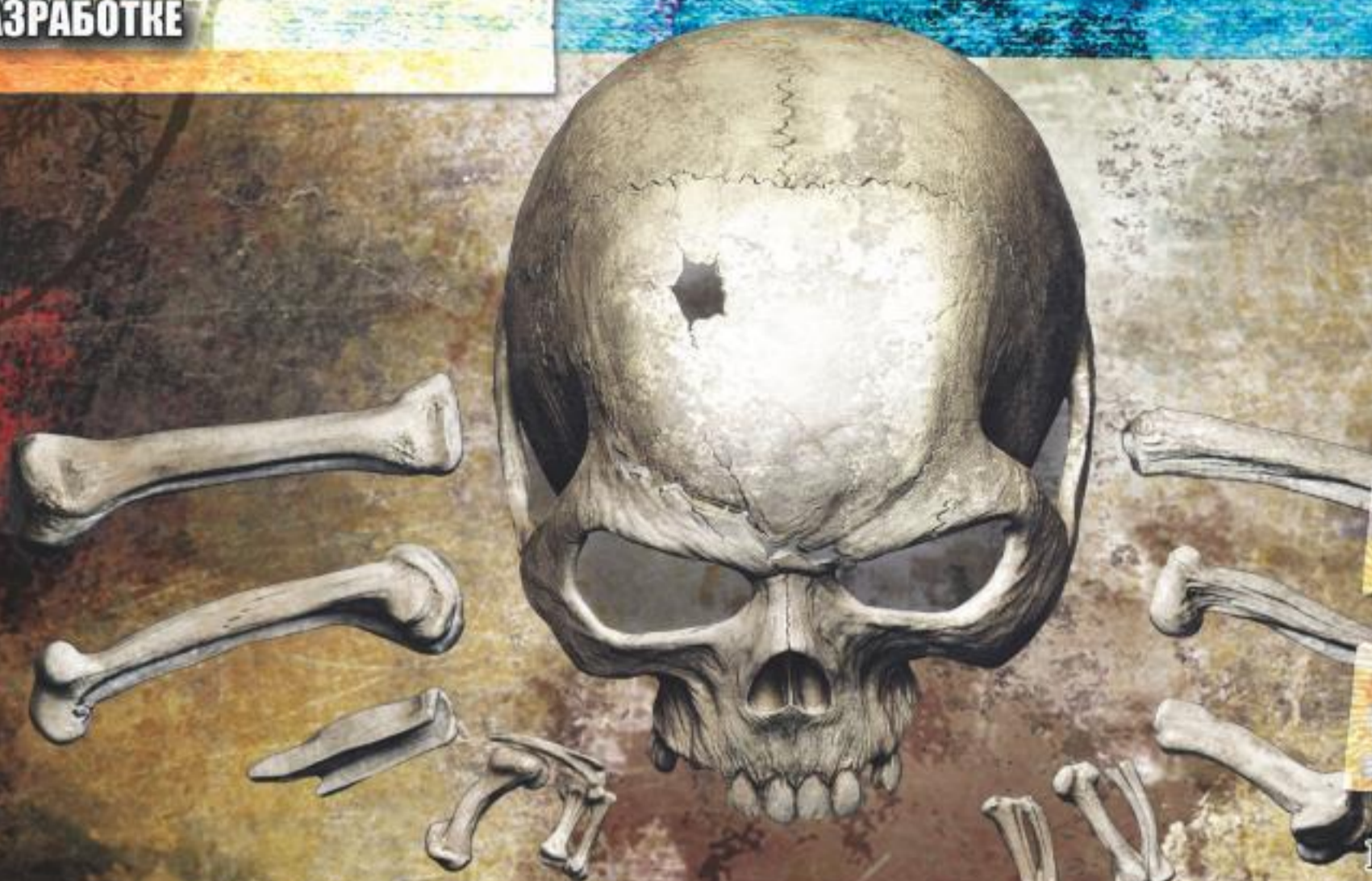
нам не всё равно

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

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек  
Москва, тел.: (495) 785-28-51, [www.grafitec.ru](http://www.grafitec.ru)

● ● ● [www.speedlink.ru](http://www.speedlink.ru) ● ● ●

В РАЗРАБОТКЕ



**ЖАНР**  
RPG  
**ИЗДАТЕЛЬ**  
DEEP SILVER  
**РАЗРАБОТЧИК**  
PIRANHA BYTES  
**ПЛАТФОРМЫ**  
PC, XBOX 360, PS3  
**САЙТ ИГРЫ**  
RISEN2.COM  
**ДАТА ВЫХОДА**  
АПРЕЛЬ 2012 ГОДА

КИРИЛЛ ВОЛОШИН

# Risen 2™

Dark Waters

## «ПИРАТСКАЯ ГОТИКА» НА ПОРОГЕ РЕЛИЗА

Главная интрига, связанная с новой **Risen**, — не в том, сумеют ли **Piranha Bytes** сделать хорошую ролевую игру, а в том, способны ли они в принципе создавать что-то, кроме «Готики». Первая часть **Risen** как раз была почти точной калькой с главной немецкой RPG. И если для тысяч фанатов это было прекрасно, то остальные игроки несколько приуныли от однообразия. Нако-

нец, осознав это, во второй части «Пираньи» пошли на кардинальные перемены: они добавили пиратской романтики, разрешили плавать на кораблях, использовать в бою огнестрельное оружие, магию вуду и даже ручного попугая.

Для нас до недавнего времени это были лишь слова да редкие постановочные демонстрации на выставках. Чтобы воочию убе-

диться в том, как эволюционируют **Piranha Bytes** и их игры, мы изучили эксклюзивную превью-версию **Risen 2: Dark Waters**.

### Пиратский грим

Признаться, поначалу увиденное нас несколько разочаровало. В том, что касается постановки и режиссуры, немцы уж

точно продолжают топтаться на месте. Герой первой части пьет в портовом городе, наблюдает за атаками морских чудовищ на проплывающие мимо корабли, а потом отправляется искать редкое оружие против этих тварей — казалось бы, что еще нужно, чтобы с первых же кадров погрузить игрока в мир пиратских приключений? К сожалению, завязка была подана простенькими



Как и ведьмак Геральд, наш одноглазый герой может подрабатывать, выпивая на спор в тавернах. А некоторые продавцы оружия предлагают посоревноваться на деньги в точности стрельбы.



Чтобы здоровье героя начало регенерироваться, нужно выучить соответствующее умение.

# ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Максим Шохин, старший PR-менеджер компании «Акелла» о переводе игры

Изначально нами было принято решение переводить «Risen 2: Темные воды» с немецкого языка. В ходе локализации мы очень плотно работали с сообществом поклонников Piranha Bytes. Мы знаем, что у «Пираний» большое комьюнити с многолетней историей. Поэтому решение было единственным — сделать локализацию при непосредственном участии фанатов. Над переводом одновременно трудились несколько опытных переводчиков нашей компании. Позднее в работу включился еще один человек — для финальной правки текста была приглашена главный редактор официального русского фан-сайта «Risen 2: Темные воды» Марина Гатина, профессиональный лингвист, очень хорошо знакомая с вселенной игры. Поэтому мы уверены, что армия фанатов Piranha Bytes будет довольна этим фактом.

Когда работа над текстами была завершена, за дело взялась наша студия звукозаписи. В озвучении игры приняли участие 42 профессиональных актёра дубляжа, многие из которых давно работают с нашей компанией. Их имена хорошо знакомы любителям кино и компьютерных игр — к примеру, главный герой игры будет говорить голосом Александра Гаврилина (официальный голос Роберта Паттинсона).

На момент написания этого текста работа над локализацией находится на финальной стадии. Сейчас мы занимаемся тестированием, отлавливанием ошибок и их прав-

кой. Вся основная работа уже завершена, и поклонники могут быть уверены, что русская версия продукта выйдет в одно время с международным релизом. Мы выпустим игру в трех вариантах изданий для PC: Jewel, Premium DVD-box и богатое коллекционное издание. К тому же мы хотим обрадовать любителей играть на консолях — компания «Акелла» издаст на территории России также Xbox- и PS3-версии «Risen 2: Темные воды». Версия для «Сони» будет переведена на русский язык. Кроме того, обладателей консолей мы порадуем наличием на полках магазинов ограниченного тиража коллекционных изданий для Xbox и PS3.



ролика с участием картонных персонажей, примитивных диалогов и кривоватой анимации. Не то чтобы впечатления совсем ужасные, но на фоне еще свежих воспоминаний о «Ведьмаке 2» и Deus Ex: Human Revolution режиссура Risen 2 выглядит каким-то школьным театром.

Особых отличий от фирменного «готического» геймплея поначалу тоже не видно. Ну да, герой носит повязку на глазу, уровень здоровья по-пиратски обзвали «кровью», очки опыта — «славой», а в руке наш протезе сжимает не меч и не топор, а шпагу. Да и вообще рядом море, усыпанный ракушками берег и глубоководные рыбки с фонариком на лбу и курьими лапами, прогуливающиеся по отмели. Чтобы добраться до нужного по сюжету острова, необходимо погрузиться на корабль, а за спиной постоянно маячит пиратка Пэтти, знакомая еще по первой части. Как и обещали немцы, теперь герой редко действует в одиночку, его сопровождают напарники — и симпатичная девица, которая в морском крушении не подпортила макияж и не замочила одежду (еще один штрих по поводу местной режиссуры), становится первой из них.

## На повторе

Однако все это не особенно сказывается на самой игре. Корабль в первых локациях, как и присутствие Пэтти, — лишь антураж. Все остальное предельно знакомо. По старой доброй традиции, тянущейся еще со второй «Готики», одним щелчком ле-

вой кнопки мыши мы собираем в безразмерный инвентарь все, до чего можем дотянуться, открываем сундуки и укладываемся в постель, чтобы восстановить здоровье или сменить время суток. В ближайших кустах и скрытых ими пещерах уже притомились от ожидания старые знакомые кабаны и прочие относи-

тельно безобидные твари, на которых нам предстоит ковать стартовый капитал опыта — то есть, простите, славы.

Чтобы разделать тушку и добыть какие-нибудь клыки или ногти, теперь не нужно изучать умение «охота» — достаточно лишь иметь в инвентаре соответствующий инструмент. Как и



Прокачивать базовые атрибуты можно в любой момент, просто потратив очки славы.



Диалогов в игре масса, и почти все озвучены. Чтобы разговорить собеседника, выведав у него интересные сведения или получив квест, придется подбирать нужные реплики.

раньше, при наличии кирки в пещерах можно раздобыть руды... Обязательные тренировки солдат под присмотром командира, костры, на которых можно жарить мясо, жители, которые днем работают, а ночью идут по домам и ложатся спать, — все это дополняет общую ностальгическую картину.

Радует разве что тот факт, что немцы не идут на поводу у игроков, чрезмерно упрощая нам жизнь. Чтобы разучивать новые умения, нужно искать соответствующих учителей и платить много денег. Просто так залезть к кому-то в дом не получится — даже спящие хозяева просыпаются и берутся за оружие. А раздобыть отмычку и научиться орудовать ею — это отдельная непростая история.

### **Новые знакомства**

Проблема в том, что все это мы уже видели. А хочется чего-то новенького. И вот, когда герой углубляется в джунгли на своем первом острове (всю игру мы будем перемещаться между островами на корабле), Risen 2 наконец показывает себя с нового ракурса. Во-первых, среди новых врагов мелькают не только леопарды и агрессивные мартышки, но и дикие аборигены с копьями и воинственными татуировками по всему телу. Более того, мы сможем сотрудничать с местными племенами, выполнять их поручения и убивать аллигаторов для симпатичных аборигенок, продираясь сквозь причудливую смесь их диалекта и плохого английского. При этом игра неожиданно остро ставит

вопрос об использовании рабского труда. Представители инквизиции охотно используют бесплатный труд дикарей, а если вдруг те сбегают с плантацией — немедленно назначают плату за их поимку.

Во-вторых, начинают проявлять себя напарники. По сравнению с партийной системой из игр BioWare и Obsidian Entertainment, конечно, тут чистой воды детсад: никакой системы влияния, подарков и жарких споров о добре и зле. Зато при виде вас с Пэтти местный повар сразу предложит пиратке поработать на кухне за вознаграждение, а нам, остро нуждающимся в деньгах, придется уговаривать ее согласиться. Выглядит свежо и весело.

В-третьих, тут много ярких красок, солнца, грога и пиратов. На острове мы встречаемся с настоящими флибустьерами и с головой окунаемся в их специфический быт. Даже на берегу эти головорезы живут весело и вольготно: пьют на спор, обижают разгульных женщин, отказываются работать, бьют друг друга морды, предают товарищей, воровуют припасы у инквизиции и вынашивают планы, как ограбить ближнего своего.

Во всем этом мы принимаем самое живое участие. В такой замечательной атмосфере трудно блюсти чистоту рук, и вот уже автор этой статьи нервно копит деньги, чтобы учиться воровскому искусству, и даже просит показать ему, как использовать в грязных целях руч-

ную мартышку — та может залезать в дома через окна и очищать карманы. Пожалуй, для клептоманов Risen 2 станет самой любимой ролевой игрой.

Правда, в обилии квестов и забот поначалу не видно фирменной нелинейности, позволяющей выбирать, с кем быть, — мы просто выполняем задания, чтобы понравиться отцу Пэтти, капитану Стальная Борода. Однако на втором острове все становится на свои места; там практически сразу нам дают понять, что придется выбирать, кому помогать — инквизиции или аборигенам. От выбора зависит и состав врагов.

Так или иначе квесты тут на любой вкус. Пусть они и не скрывают по несколько шокирующих развилок в стиле Deus Ex, но зато всегда провоцируют игрока вступать в очень живые диалоги. Тут во всей красе показывают себя новые разговорные навыки, debutировавшие в ролевой системе игры, — можно попробовать переубедить собеседника или пригрозить ему. Ну а когда слова не помогают, можно вызвать негодяя на дуэль.

### **Грязные игры**

Вообще ролевая система серьезно обновилась, теперь она выглядит еще интереснее и глубже. Базовые атрибуты следующие: холодное и огнестрельное оружие, защита, воровство и магия вуду. Каждый из них распадается на три таланта. Так, огнестрельное оружие включает мастерство во владении мушкетерами, шотганами и пистолетами, а защита отвечает за устойчивость к урону



Лезть в бой в инвентарь и лечиться грогом или ромом можно, но недолго: алкоголя всегда мало, а провизия теперь восстанавливает здоровье не сразу, а постепенно.

# ФЭНТЕЗИ ВОПРОШАЕТ



На наши вопросы по игре ответил  
**Мартин Мецлер, старший менеджер  
по международному пиару  
и маркетингу Deep Silver**

**Будут ли в игре морские сражения, так, чтобы мы палили из пушек по другим кораблям и участвовали в abordaje?**

Нет, в Risen 2: Dark Waters морских сражений не будет. Игра ориентирована на то, чтобы показать жизнь пирата на суше и передать пиратское настроение.

Piranha Bytes сконцентрировались на своих сильных сторонах, поэтому Risen 2 является прежде всего ролевой игрой, а не морским симулятором. Но это не значит, что сражений на корабле вовсе не будет! Безымянному герою как-то все-таки придется обзавестись своим собственным кораблем... и он сделает это в стиле настоящего морского разбойника!

**Можете привести примеры, каких членов команды мы сможем нанимать на свой корабль? И чем они отличаются друг от друга? Правильно ли мы поняли, что потом можно выбирать, кого из них брать с собой на задание?**

Сами имена и роли сопартийцев мы, конечно, в данный момент раскрывать не хотели бы. Найти себе помощников и узнать их задачи — все это относится к исследованию мира.

Безымянный будет знакомиться со своими сопартиями в различных ситуациях по мере прохождения игры, их же он сможет взять с собой в дальнейшее путешествие.

Каждый сопартиец обладает своими уникальными способностями, которые дополняют способности героя. На данный момент уже известны такие члены команды,

как Пэтти, дочь капитана Стальной Бороды, которая будет поддерживать героя в ближнем бою; или же, например, гном Джаффар, который всегда поможет вам опустошить чей-нибудь кошелек. Сопартийцы комментируют произошедшие события, а иногда и вмешиваются в диалоги.

**Какие еще племена и фракции, кроме аборигенов, пиратов и инквизиции, мы встретим в игре?**

Об этом нам бы тоже не хотелось распространяться в данный момент. Посмотрим, кого еще удастся обнаружить на островах и прилегающих к ним территориях. Тем более не известно, кого нам посчастливится найти на островах, не отмеченных на карте.

**Сможем ли мы своими решениями изменить течение сюжета?**

Да. Для игр Piranha Bytes совершенно привычно то, что решения игрока оказывают влияние на течение истории, а также то, что цели обычно ведут несколько путей. В Risen 2 ничего не изменится!

**С какими самыми большими трудностями вы столкнулись при разработке игры?**

Я бы не сказал, что это было большой трудностью, но тем не менее было очень интересно наполнять огромный игровой мир разнообразными приключениями. Я думаю, что в Risen 2 нам это удалось.

**Насколько серьезным оказалось влияние сообщества на ход разработки, прислушивались ли вы к каким-то мнениям?**

Piranha Bytes всегда хотели сделать именно такую игру, в которую им самим было бы интересно поиграть. Мы всегда работали бок о бок со своим комьюнити. Конеч-

но же, мы приняли во внимание все пожелания, которые высказывались фанатами. В конце концов что-то реализуют в игре, то, что доставляет удовольствие и подходит к стилю Piranha Bytes.

Лучший пример в Risen 2 — это гномья культура. Гномы так полюбили поклонникам первой части Risen, что мы приняли решение сделать их важной частью игрового мира, не только добавив гномий язык, но и сделав гнома Джаффара одним из сопровождающих главного героя.

**Как вы оцениваете нынешнее положение в жанре RPG, в каком направлении он, по вашему мнению, должен развиваться и какие инновации нужны в ролевых играх?**

Для типичной RPG (и под этим именем я не имею в виду экшен-RPG) всегда было важно предложить стоящую историю, развитие персонажа... и, конечно, дать игроку возможность самому отыграть роль. Некоторые конкуренты последнее время слишком отходят от этого канона и делают упор на графические составляющие. Наши игры выделяются тем, что в них есть разные пути решения как отдельных квестов, так и главного игрового задания. Так что я думаю, что есть достаточно возможностей развивать жанр ролевых игр в оба направления. Даже те игры, в которых помимо ролевого присутствуют элементы других жанров, обогащают RPG, дают ощущение свежести.

**Будете что-то делать, чтобы вернуть и развивать бренд «Готика»?**

На данный момент Piranha Bytes заняты прежде всего устранением ошибок в Risen 2: Dark Waters и шлифовкой игры. Что случится в будущем — пока не обсуждалось.

от мечей и пуль, а также возможность напугать кого-то своим грозным видом (иначе говоря, угрожать в разговоре). Наконец, за базовыми параметрами скрываются внушительные ветки умений. Прокачивая главную характеристику, вы открываете новые навыки, которых тут пруд пруди. Варить магические зелья или бодрящий алкоголь (он заменил бутылки здоровья!), изготавливать амулеты, ковать шпалы, взламывать замки, наносить особенно мощные удары, проводить контратаки, а главное — собрать себе какой-нибудь эксклюзивный, особенно мощный дульный пистолет... при наличии денег и учителей вы добьетесь всего, чего душа просит.

Тут фантазия авторов бьет ключом, и среди навыков попадают крайне интересные, не виданные прежде приемы. Помимо нестандартного использования мартышек, можно, например, научиться отвлекать внимание врагов попугаями или (тут даже BioWare завоюют от зависти) прерывать практически любой диалог прицельным выстрелом в собеседника.

Радует и обновленная боевая система. Драки в Risen 2 стали интереснее и тяжелее. Во-первых, вы больше не сможете просто зацелкать врага — даже в самой сложной ситуации противники умудряются ставить блоки и проводить стремительные контратаки.

В бою можно использовать не только огнестрельное оружие (механику одновременного при-



В сражениях с боссами, например с Каменным титаном, включаются QTE.

менения шпалы и пистолета немцы беззастенчиво позаимствовали у отечественных «Корсаров»), но и подлые, грязные трюки. Кидайте соперникам в лицо песок, соль, кокосовые орехи и вышеозначенных попугаев — тут разве что плюнуть в рожу не дадут. За эффективность таких приемчиков отвечают воровские умения.

Наконец, можно совмещать удары шпалой и пальбу из пистолетов с магией. Правда, аборигены поначалу не горят желанием вас обучать, но усилия окупятся сторицей: вы сможете изготавливать на алтарях всевозможные скипетры и куклы вуду, проводить ритуалы, использовать магию смертельных культов и проклинать врагов прямо в бою.



Всех возможностей игры в превью-версии мы оценить не успели. А дальше вроде бы будет только интереснее. Герою придется формировать собственную команду, у каждого члена которой будут свои уникальные умения и условия присоединения к вашей группе. Возможно, нас ждут и морские сражения — во всяком случае палить из пушек уже можно. Но и без этого Risen 2 выглядит внушительно: пусть режиссура и не на высоте, но во всем остальном перед нами разнообразная, атмосферная и сложная ролевая игра, которая удачно соединяет фирменные «готические» черты с совершенно новыми не только для Piranha Bytes, но и для всего жанра идеями. ■



## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Готика, помноженная на пиратскую романтику, макак и работорговлю, дает интересную, сложную и в чем-то даже уникальную ролевую игру.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 80%**



Вызвать собеседника на дуэль, пристрелить во время разговора или просто дать в морду — кажется, именно таких возможностей не доставало играм Piranha все эти годы.

# МАГИЯ ВУДУ

В отличие от всяких магических вывертов прошлых частей, в игре появится магия вуду

С помощью этого вида магии герой сможет легко повлиять на мысли и поведение окружающих. Жрецом, мастером вуду, можно стать лишь в случае присоединения к фракции аборигенов, а точнее, помощи им. Успешность использования магии напрямую зависит от развитости параметра главного героя «черная магия». Его могут улучшить некоторые учителя. Над головами врагов будет регулярно всплывать показатель, демонстрирующий, достаточно ли у вас развито это умение, чтобы нанести врагам ощутимый урон, да и вообще чтобы магия сработала. Проще говоря, обыкновенные магические заклинания канули в небытие. Нет огненных шаров, нет ледяных стрел.

Но не каждого встречного можно будет подвергнуть «испытаниям» с сознанием. Полный контроль сознания будет возможен лишь в определенных местах и в определенное время. Чтобы использовать магию вуду, герою понадобятся два важных предмета: скипетр (жезл) или кукла, которые можно будет создавать на специальных алтарях из собранных в мире ингредиентов.

## Скипетры

Скипетры представляют собой магические посохи небольшой длины. Их три вида. Могут как облегчать вам бои с противниками, так и уменьшать жизненную силу противников. Использование жезла проходит по той же системе «кулдауна», как и стрельба, и бросок песком в глаза. Поэтому, по сути, они безграничны.

**Скипетр «Костяная рука во-ра».** С его помощью появится возможность незаметной кражи: вы сможете притягивать при помощи телекинеза различные предметы даже издали, даже из-под носа их владельцев. Притянули — положили в сумку, пошли дальше.

**Скипетр страха.** Взмахом скипетра вы с легкостью можете обратиться ненадолго противника в пани-

ку, бегство, внедрив в его разум страх перед вами. Окутавшее врага пурпурное облако заставит отступать перед главным героем. И этим можно воспользоваться, как паузой для лечения в трудном поединке. Хорошее дополнение к применяемым грязным трюкам (при бое с двумя противниками можно одновременно «спугнуть» обоих: на одного, к примеру, натравить попугая; другого заставить бояться).

**Скипетр силы.** Наивысшая ступень владения магией вуду. Прибегнув к помощи этого предмета, мы сможем стравливать двух противников между собой. Например... ну, скажем, двух обезьян между собой поспорить. Нацелив на одну из обезьян скипетр, мы останавливаем время... и направляем ее на нужную цель, вторую обезьяну. Все. Берем попкорн и наблюдаем за поединком двух обезьян. Также можно делать и с людьми. В порту одного города можно «спровоцировать» солдата инквизиции к неумышленному выстрелу в кузнеца. Как итог — внезапная драка, потасовка. Назовите это как хотите. Дело в том, что весь город кидается защищать обиженного кузнеца... и достается не только солдату. Но и нам... Они ведь видели, как мы размахивали «магической палкой» посреди улицы.

Скипетр силы, однако, не позволит полностью контролировать сознание людей. Но поэкспериментировать над этим очень захочется. А может, и удастся нескольких? Только уровень черной магии должен быть для этого очень высок...

## Куклы

Если у вашего героя есть способности к созданию чего-либо своими руками, то и нитки, тряпки, иголки будут вам не чужды. Соединив эти элементы, приправив все это другими предметами (уникальными и редкими), мы сможем смастерить куклу вуду!

А уже с помощью кукол можно будет делать разные вещи... На-

пример, управлять людьми или проклинать врагов. **Кукла проклятий** — вот что поможет герою. Используя куклу, мы окутываем врага кровавым облаком. Оно ослабляет противника как в отношении его атакующей мощи, так и оборонительной. Никаких контактных ударов.. Если перед вами даже сильная нежить — это не помешает вам применить против нее Куклу проклятий.

Куклы, в отличие от скипетров, одноразовые. Для каждого последующего применения заклинания вам необходимо создавать новую. Для создания вам необходим в первую очередь алтарь. На нем можно смешать, к примеру, зубы животного, необходимые травы, волосы какого-либо персонажа, которого вы захотите околдовать. Если же у вас водится золотишко, то все нужное можно купить у торговцев товарами вуду. Пока известно только об одном виде кукол... но неясно, будет ли так в финальной версии.

## Управление на расстоянии

В определенные моменты игры, по ходу сюжета, появится возможность создать куклу какого-либо определенного персонажа и уже с ее помощью вам станет доступна возможность контролирования поведения этого человека. Вы сможете управлять его телом, говорить за него его же голосом. В итоге можно будет сверхзанимательно выполнить некоторые квесты.

Помимо кукол и скипетров, из найденных в мире компонентов Бездыханный сможет готовить специальные напитки. Они смогут дать временные и постоянные эффекты — в зависимости от их силы и использованных ингредиентов. Также не стоит забывать о том, что в меню талантов и атрибутов имеется еще одна интересная надпись: «Куль мертвых». Это умение определяет силу вызванного духа... Но об этом пока никаких подробностей не сообщается.



ЖАНР  
СТРАТЕГИЯ  
ТАКТИКА  
RPG  
ИЗДАТЕЛЬ  
2K GAMES  
РАЗРАБОТЧИК  
FIRAXIS GAMES  
ПЛАТФОРМЫ  
PC, Xbox 360, PS3  
САЙТ ИГРЫ  
XCOM.COM

ДАТА ВЫХОДА  
Осень 2012 года

ПЕРВЫЙ ИКС — КОМОМ  
XCOM  
ENEMY UNKNOWN

Кирилл Волошин

Игроки возводили множество замаскированных подземных баз в разных уголках планеты, открывали лаборатории для препарирования пришельцев и использования их технологий. Базы постепенно обрастали сложной сетью строений — от лифтов, казарм и складских помещений до продвинутых систем обороны и постов радиоперехвата. При этом важнейшая роль отводилась погоне за инопланетными артефактами и допросам взятых в плен чужих.

**Икскоренить угрозу**  
Что же будет собой представлять стратегия на глобальной

Когда два года назад был анонсирован шутер XCOM, по форумам прокатилась волна фанатского гнева. Не таким поклонники серии видели ее возрождение. Теперь тот же издатель, 2K Games, объявляет о разработке нормального человеческого ремейка оригинальной стратегии... и фанаты снова негодуют. Упрощение, переезд на консоли, странная команда-разработчик (над проектом трудится Firaxis — давние партнеры 2K и авторы «Цивилизации»). Фанаты вообще редко радуются чему-то новому. Мы же заявляем: на сегодняшний день XCOM кажется самой потрясающей пошаговой стратегией со времен Valkyria Chronicles.

**Назад, к Икстокам**  
Оригинальный XCOM — единственная в своем роде игра, позволяющая почувствовать себя действительно важной персо-

ной. Никаким Overlord, Evil Genius или даже Black & White не передать того ощущения могущества, которое дарил эта стратегия. Игрок оказывался у руля мощнейшей надправительственной организации, которой в дни инопланетного вторжения было суждено не только обрести лавры спасительницы человечества, но и здорово нажиться на этом спасении, провоцируя конфликты между странами, спекулируя инопланетной техникой и торгуя секретами, вырванными из уст пленных пришельцев.

Базовая концепция останется без изменений. Игрок по-прежнему возглавляет специальное подразделение XCOM, созданное правительствами Земли для защиты от инопланетной угрозы. Пришельцы начинают массированные атаки, и мы, как настоящий военный гений, должны грамотно действовать сразу на двух уровнях, чтобы дать им

достойный отпор, — в макрорежиме и прямо на поле боя.

В оригинале стратегия на глобальной карте была весьма дотошной и проработанной. Начать с того, что глобальной эта карта была в самом прямом смысле слова: планы по перехвату НЛО и спасению Земли мы строили, глядя на интерактивный глобус.



На свою единственную базу мы сможем взирать не сверху, как раньше, а сбоку, в поперечном разрезе.





В версии для PC обещан более гибкий интерфейс, с куда большими возможностями для обзора уровня, чем на консолях.

карте в ремейке? Сами авторы говорят, что нам придется выбирать исследовательские проекты для ученых, давать производственные задания, посылать истребители на перехват летающих тарелок, развивать бойцов и набирать рекрутов, а также отправлять на задания транспортные самолеты со спецназом.

Возможности строить несколько баз больше не будет — на все операции игроку выделят лишь одну штаб-квартиру. Зато она будет многоуровневой, и, кроме того, нам позволят строить в разных частях света аэродромы, а также запускать на орбиту спутники слежения.

Очевидно, что лаборатории и вся система исследований инопланетных технологий в том или ином виде переключаются в ремейк, но пока неизвестно, что будет с артефактами, допросами, системами перехвата переговоров, насколько будет разнообразен и подробен парк земных и инопланетных кораблей, сохранится ли система репутации, премирующая игрока за успешные действия. Легендарного статуса XCOM в свое время добился во многом благодаря безупречному балансу этих слагаемых.

Точно известно, что в игре появится некое подобие сюже-

та. Помимо уровней, которые, как и в оригинале, генерируются на лету, будут и созданные вручную сюжетные миссии, которые сопровождаются роликами, стилизованными под телеНовости. Обещают и специальные задания от правительств разных стран, сотрудничество с которыми прямо повлияет на финансирование нашей организации. Земной шар поделят на 16 регионов, у каждого из которых свои поручения и свои бонусы за их выполнение. Например, Африка не может дать много денег, зато богата природными ресурсами. А Япония, недовольная уровнем собственной защиты, в какой-то момент потребует партию лазерных винтовок.

**Иксомый результат**

Информации о втором — тактическом — сегменте геймплея на сегодняшний день, к счастью, куда больше. Разработчики несколько урезали боевую систему (в оригинале драгоценные очки хода тратились буквально на каждый чих). Теперь нас просто ограничивают двумя действиями на ход: условно говоря, «пробежал-выстрелил» или «пробежал-спрятался в укрытии».

У оружия теперь бесконечные патроны, исчезли разные режимы стрельбы (точный вы-



Если дела организации пойдут совсем плохо, наступит полный, хардкорный game over из 1990-х. Попросту говоря, придется начинать заново.

стрел, навскидку, очередь). На смену им приходит возможность вести подавляющий огонь, вынуждая противника пропустить ход. Естественно, будет и система разрушения зданий — без особых заигрываний с физикой, зато с мгновенным, радикальным воздействием на ход боя. Проще говоря, когда рухнет стена, спрятаться за ней вам не удастся.

Кроме того, в игре появится долгожданная ролевая система. Классов три: снайпер, разведчик и специалист по тяжелому вооружению. У каждого — свое древо умений. Так, снайпер, например, может в считанные секунды забраться на крышу, а у разведчика есть бонусы к стрельбе на бегу. Сам Джулиан Гэллоп, автор оригинальной игры, похвалил разработчиков за расширение RPG-составляющей, сказав, что XCOM всегда была нужна система прокачки.

В качестве иллюстрации нового геймплея Firaxis расписывают боевую ситуацию, в которой уничтожить отряд инопланетян можно только слаженными усилиями нескольких оперативников. Группа из трех бойцов высаживается у заправочной станции, где, как донесла разведка, были замечены пришельцы. Первым делом снайпер забирается на крышу — при помощи специальной «классовой» способности он может лазить по стенам зданий на тросе. Вскарabкавшись наверх, боец тут же включает второе из своих фирменных умений, дающее бонус как к атаке, так и к обороне (сравнивая со StarCraft, можно сказать, что он окапывается, как танк терран). В это самое время ракетчик исследует территорию заправки и вдруг натывается на отряд инопланетян. Мутоны (см. врезку) не оставляют герою шанса достать базу и зажимают его в укрытии, открывая огонь на подавление.

По идее, самое время снайперу прикрыть попавшего в беду друга, но проблема в том, что загнавшие ракетометчика в угол враги скрыты от него стеной. В этот момент в дело вступает разведчица. Девушка включает суперспособность, позволяющую пробегать двойную дистанцию за один ход, сохранив возможность в конце сделать выстрел. Она заходит мутонам в тыл, отвлекает огонь на себя... Ракетометчик тут же обрушивает на пришельцев всю мощь своей пусковой установки! Некоторые погибают сразу, кого-то ранит, но главное — падает стена, и окопавшийся снайпер получает несколько превосходных мишеней. Втроем бойцы быстро доби- вают окруженных захватчиков.



На наш взгляд, за XCOM можно только порадоваться. 2K готовят настоящее возрождение легенды. С одной стороны — одноименный шутер, который использует лишь мифологию сериала, оставив за скобками игровые правила и эстетику. Многие издатели наверняка бы удовлетворились бы и этим. 2K же берутся за весьма рискованный проект — пошаговую тактику, — пусть даже это XCOM и пусть над ним трудится команда Сиды Мейера. Ужасно хочется, чтобы у этой игры все получилось, иначе у издателя, обжегшегося на Duke Nukem Forever, может внезапно пропасть желание возрождать культовые игры прошлого.

**Будем ждать?**

Ремейк легендарной стратегии, где вам выпадает роль босса секретной организации, защищающей Землю от инопланетян. С продвинутой боевой системой, хитрыми врагами и широчайшими возможностями najиться на чужом горе.

Процент готовности:

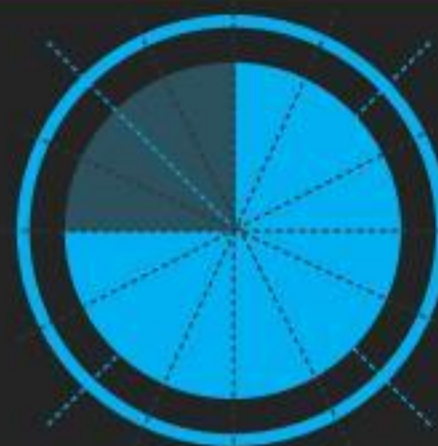
**50%**



Глобус сразу задает тон всей игре — вот она, Земля; вот кого мы сейчас спасаем.

# ИКСКУРСИЯ

ВО ВРЕМЕНА, КОГДА В НАЗВАНИИ ИГРЫ ЕЩЕ СТОЯЛ ДЕФИС...



## Основа

Концепция X-COM сложилась практически случайно. Британские разработчики Джулиан и Ник Гэллопы делали сиквел своей тактической игры **Laser Squad** (1984), действие которой разворачивалось на другой планете, — но руководство издателя, MicroProse, настояло, чтобы Гэллопы ввели в игру стратегический элемент и перенесли действие на Землю.

**UFO: Enemy Unknown** выйдет летом 1994-го, будет издана в США как **X-COM: UFO Defense**, и там нужно будет строить базы, исследовать технологии и защищать Землю от пяти видов чужих. В X-COM нам впервые дадут понять, что война с пришельцами — это не только автопушки и боевые скафандры, но и вечные проблемы с личным составом и финансированием. Это цепочка бесмертных внежанровых моментов: наше первое сбитое НЛО с сектоидом на борту, первая ночная зачистка, роковая атака на родную базу, в ходе которой мы впервые начали по-настоящему понимать, что ведем войну против врага, неизмеримо более развитого в смысле технологий. В истории компьютерных игр все это не повторится НИКОГДА.

## Классика

Разработанный внутренней командой MicroProse сиквел **X-COM: Terror from the Deep** (1995) — самая необычная по сеттингу и зурядная по геймплею часть оригинальной трилогии. Про глубоководные ужасы нужно рассказывать отдельно (см. соседнюю врезку), а в игровой части это честная копия оригинала. Зато третья серия, **X-COM: Apocalypse** (1997), была разработана новой компанией Гэллопов (**Mythos Games**) и по замыслу оказалась еще более грандиозной, нежели первый X-COM. Это смесь традиционной войны с пришельцами, симулятора постапокалиптического гиперполиса и киберпанковской стратегии про войну корпораций. Чужие теперь бывают ростом с небоскреб, разрушаемый город Мегатрайм экономически сложнее любой из метрополий **SimCity**, а помимо пришельцев в конфликте участвуют еще 25 враждующих фракций. Целиком игра не получилась — Гэллопы винят во всем сжатые сроки разработки, большая часть которой была потрачена на создание абсолютно ненужного режима боев в реальном времени. Но непревзойденные творческие моменты остались: рейды в иное измерение, торговля инопланетными наркотиками и самый мерзкий в истории видеоигр вид пришельцев — мозгососы.



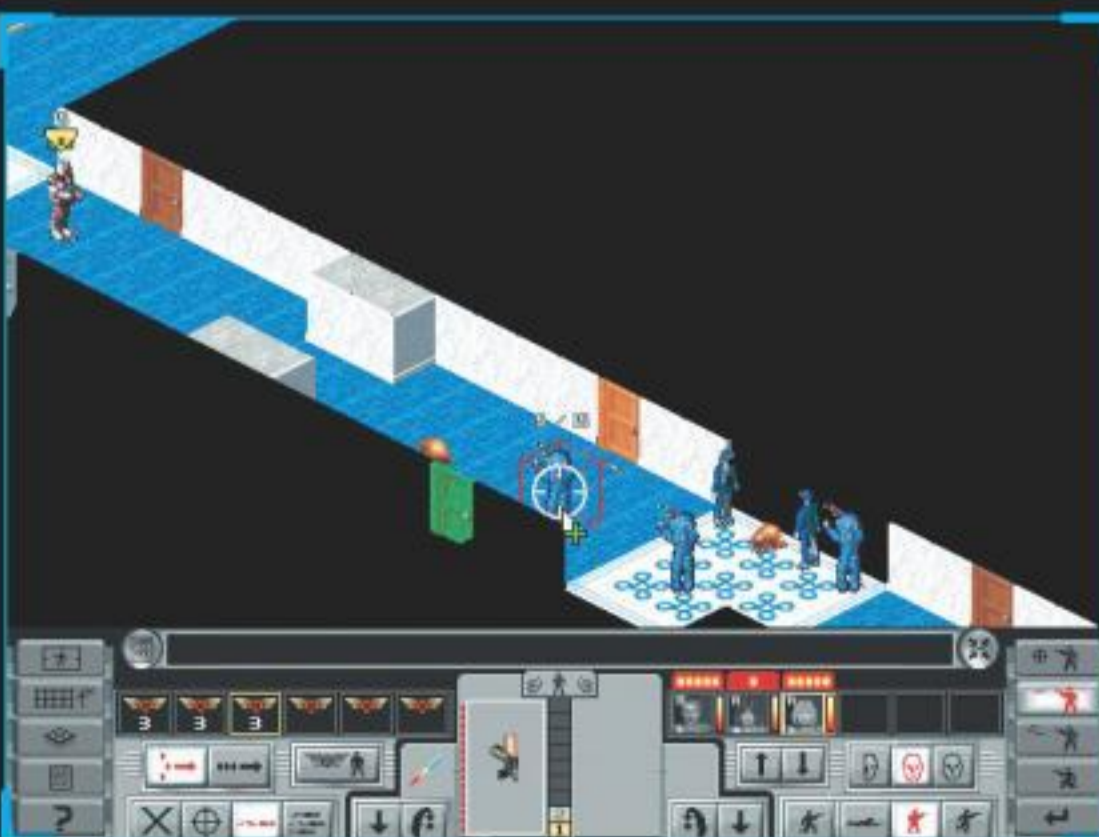
Первая встреча с человеко-змеями во время ночной зачистки... и ведь за ними всегда идут криссалиды!



Гениальная находка Гэллопов: если строить лаборатории и жилые модули небрежно, то во время внезапной атаки инопланетян они станут для вас смертельными ловушками.



Мозгососы в X-COM: Apocalypse не только присасываются к лицам наших парней и осеменяют их микроноидами, но и являются самым распространенным видом боеприпасов чужих.



В дизайне и сеттинге Apocalypse очевидно влияние Syndicate (1993), но там зловещие корпорации хотя бы не контролировались пришельцами!

# ИКСКОПАЕМЫЕ ЧУДИЩА

МОНСТРЫ РЕМЕЙКА В СРАВНЕНИИ С ПОДВОДНЫМИ ТВАРЯМИ  
TERROR FROM THE DEEP

## XCOM



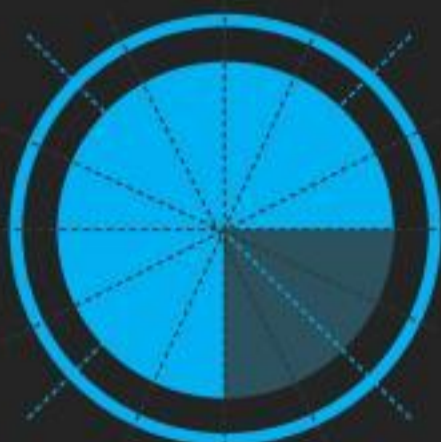
### Серые человечки

Сектоиды были в оригинальной игре, но для ремейка разработчики чуть изменили дизайн твари: нас ждет обнаженный пришелец с винтовкой, от тела которого исходит свечение. Это связано с пси-способностями сектоидов — они телепатически координируют свои действия. Убив одного головастика, вы сможете обезвредить всю «подключенную» к нему группу.



### «Орки»

Зеленые здоровяки мутоны тоже перековывали из оригинальной игры, где они были базовыми солдатами. Новый дизайн поначалу делал их больше похожими на орков, поэтому авторы слегка изменили пропорции их тела. Впрочем, новое умение, выданное этим инопланетянам, как раз сближает их с орками — боевой клич «Зов крови» делает их сильнее и свирепее.



### Тощие люди в черном

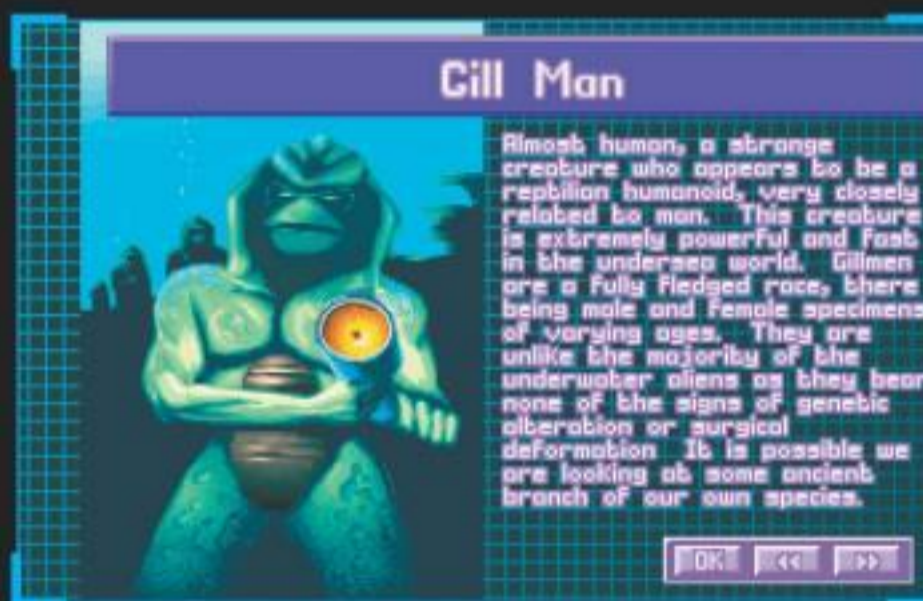
Тощие — совершенно новый вид пришельцев. Они неумолимо похожи на знаменитых «людей в черном», только сильно похудевших на нервной работе. Тощие очень высокие, а суставов у них значительно больше, чем у людей. Они быстро бегают и ловко прыгают на большие расстояния. Могут плюнуть вам в лицо едким веществом или взорваться от обиды, забрызгав кислотой.

## Terror from the Deep



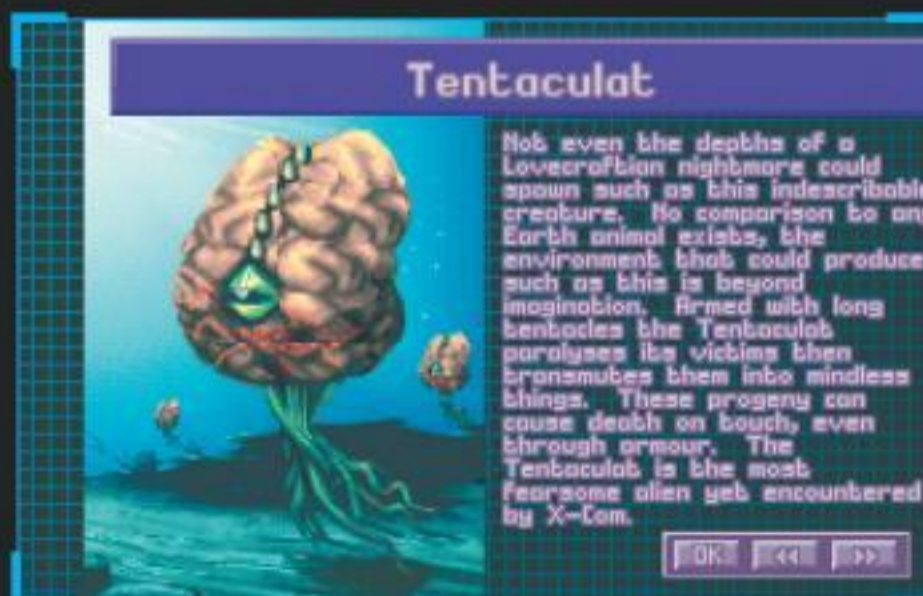
### Лавкрафт

Ощущение космического ужаса может идти не только извне. X-COM: Terror from the Deep опирается не на уэллсовскую, а на лавкрафтовскую концепцию мироздания. Главный пришелец в криогенной камере затонувшего города-звездолета Тлетх является точной копией Йог-Сотота (хотя сама история напоминает о дремлющем в Р'лайхе Ктулху). А рядовые лобстермены — это, несомненно, Глубоководные.



### Лагуна

Угрюмая физиономия гиллмена в точности копирует резиновую морду Твари из Черной лагуны из одноименного стереофильма ужасов студии Universal 1954 года выпуска. За «Тварью из Черной лагуны» последовал сиквел «Возвращение Твари» (1955; первая роль Клинта Иствуда).



### Подземелья и драконы

Тентакулят — обновленная версия криссалида из первого X-COM — тоже нам кого-то неуловимо напоминает. Наивный поклонник ролевых игр может заподозрить в нем бихолдера (летающий глаз с шестью отростками). Но ветераны настольных игр без труда опознают грелла из первой редакции настольной Advanced Dungeons & Dragons.

В РАЗРАБОТКЕ



Петр Мелехов

**Жанр**  
Кооперативный  
шутер  
**Издатель**  
Capcom  
**Разработчик**  
Slant Six Games  
**Мультиплеер**  
Интернет  
**Сайт игры**  
residentevil.com/  
georg  
**Дата выхода**  
23 марта 2012 года

# RESIDENT EVIL

## Operation Raccoon City

### Этот город в огне

**R**esident Evil: Operation Raccoon City в чем-то похожа на The Umbrella Chronicles. В том смысле, что мы наблюдаем за уже знакомыми событиями: по времени действия игра примерно совпадает со второй и третьей частями RE. Вот только тут нам не просто рассказывают ту же самую историю в новом жанре. Operation Raccoon City — это возможность увидеть эпидемию Т-вируса глазами элитных бойцов «Амбреллы», членов подразделения «Волчья стая».

Цели у главных героев соответствующие. Это вам не белоручки вроде Леона Кеннеди и Джилл Валентайн: члены «Стаи» преданы корпорации и стараются предотвратить ее крах. А для этого первым делом необходимо уничтожить все улики и свидетелей. То есть попросту — всех, кто еще остался жив в Ракун-Сити. Хотя, если судить по превью-версии, оказавшейся в наших руках, моральную сторону во-

проса создатели игры все же воспринимают в первую очередь как обрамление, особо ее не выпячивая. Гораздо важнее для них другое: они пытаются полностью переформатировать Resident Evil, превратив его из неповоротливого хоррора в быстрый командный шутер.

#### С волками жить

Получается как минимум небыл интересно. Во-первых, в отличие от той же Left 4 Dead, персонажи в Raccoon City отличаются друг от друга далеко не только внешностью и полом. Каждый из них — специалист в какой-то конкретной области. Например, шпион по кличке Вектор одет в оптический камуфляж, который позволяет ему на несколько секунд стать невидимым. А бойкая дама с позывным Люпо умеет таинственным образом поджигать патроны в обойме, нанося врагам дополнительный урон. При чем у каждого героя есть не-

сколько таких спецспособностей (их перед включением надо еще открыть, потратив заработанные в предыдущих боях очки опыта), а активировать перед миссией разрешают лишь одну.

Правда, непосредственно в бою мы особой разницы между героями заметить не успели: дополнительные скиллы, конечно, придают каждому бойцу некоторую индивидуальность, но в целом дерутся они одинаково эффективно. Когда запускаешь игру в первый раз, кажется, что у каждого есть еще и некая оружейная «специализация», но это тоже не так.

Тем более что в Operation Raccoon City она выглядела бы как минимум странно. Дело в том, что патроны здесь заканчиваются с прямо-таки катастрофической скоростью. Даже относительно неторопливый пистолет жрет боезапас так, что только за ушами трещит. Что уж говорить о более скорострельном оружии вроде штурмовой вин-

товки. Учитывая, что с собой не позволяют взять за раз больше полутора-двух сотен патронов, картина складывается крайне... напряженная. Собственно, это одна из неоспоримых удач разработчиков: неотступное напряжение, боязнь остаться ни с чем. Потому что пересыхает обойма всегда в самый неподходящий момент.

Причем игра даже не особенно жмотничает. Почти всегда можно найти хоть какой-то источник боеприпасов — обреченное убитым врагом оружие или щедро расставленные по уровням ящики, полные свинца. Вот только времени на это, как правило, не бывает. Сложно сориентироваться, найти глазами тускло подсвеченный ящик да еще успеть добежать до него, когда все вокруг пылает, сзади поджигают обычные зараженные, сверху прессуют ловкие и языкастые Ликеры, а впереди окопался отряд армейского спецназа.

## Противостояние

Одна из отличительных черт Operation Raccoon City заключается как раз в том, что вам противостоят не только зомби и всевозможные Т-мутанты, но и другие люди. В частности, военные, которые тоже попадают в категорию «свидетелей», но совершенно не хотят быть уничтоженными и — что еще неприятнее — активно сопротивляются, поливая агентов корпорации свинцом. Комбинируя их с зараженными, разработчики временами добиваются неплохих результатов. Например, в одной из сцен от нас требовалось последовательно деактивировать три электрогенератора. Действие разворачивалось в довольно большом закрытом зале, в который на каждом следующем этапе задания вываливалась новая порция зомби и солдат.

То, что в результате творилось на заброшенной электростанции, лучше всего описывают слова «полный п\*\*\*\*ц». Со всех сторон летят пули, в ушах звенит от постоянной канонады, персонаж все время затравленно озирается, чтобы не дать какому-нибудь заплутавшему зомби подобраться сзади. Но примерно тем же самым занимаются и ваши противники в камуфляже, им тоже приходится сражаться на два фронта. Такие эпизоды (а моментов, когда авторы сталкивают NPC лбами, в Operation Raccoon City предостаточно) оживляют игру и даже придают ей новое звучание.

## Старый штамм

Обидно лишь, что ORC не вполне избавилась от чисто японских условностей (что странно, учитывая гражданство разработчиков: они канадцы). Так, действие постоянно перебивают неинтерактивные сцены. Восточным издателям почему-то кажется, что если каждые пять минут не отбирать у игроков управление, чтоб продемонстрировать очередной диалог ни о чем, то они заскучают и бросят играть.

Или вот сцена бегства от мутировавшего Уильяма Биркина в подземной лаборатории «Амбреллы». В какой-то момент игра, не стесняясь, может насильно развернуть вас на 180 градусов и заставить отступать спиной вперед, отстреливаясь от наступающего великана с огромным глазом в плече. Сначала даже может



Если с патронами совсем туго, можно попробовать отбиться врукопашную. А во время боя со спецназом персонажи частенько хватают зомби и используют в качестве живого щита... или все-таки мертвого?

показаться, что это не так уж и страшно. Думать так вы будете ровно до того момента, как Биркин разбежится для тарана (гарантированно убивает с первого раза), промахнется и окажется у вас за спиной. А вы будете все так же продолжать пятиться, не имея даже возможности оглянуться. После этого обычно следует мощный удар в спину и смерть.

Немного разочаровала и реализация заражения Т-вирусом. Напомним, что в Operation Raccoon City герои тоже могут подхватить заразу. В этом случае у заболевшего бойца начинает убывать здоровье, а когда его не остается совсем, несчастный сам превращается в кровожадного зомби, причем более быстрого и опасного, чем стандартная модификация. Единственный шанс спастись — отыскать на уровне антитод. Или все-таки не единственная? Пристрелите новоявленного зомби, подойдите к трупку поближе... и увидите на экране подсказку: «Удерживайте X, чтобы воскресить товарища». В принципе, можно понять, почему все сделано именно так с точки зрения геймплея, — обидно было бы подхватить болезнь в самом начале уровня, чтобы потом остаток его просидеть на скамейке запасных. Но с точки зрения внутренней мифологии игры, с точки зрения цельности контента это огромное упущение.



Operation Raccoon City есть чем похвастаться перед игроками и конкурентами. В лучшие моменты она по напряжен-



Бывшего наемника «Амбреллы» Николая вы очень скоро возненавидите. Мало того, что он пытается расстрелять «Стаю» из снайперской винтовки, так еще и натравливает на них мертвецов с военными.



Вообще, в игре ожидаемо много знакомых лиц. Вот этого белобрысого субъекта вы, например, уж точно знаете.

## Будем ждать?

Если честно, давно пора было выпустить что-то подобное. Тем более что Capcom уже пыталась это сделать — в Resident Evil Outbreak. Вот только на PlayStation 2 онлайнный мультиплеер пошел не очень хорошо, так что будем считать «Вспышку» простой тренировкой.

ности ничуть не уступает той же Left 4 Dead. И все же есть подозрение, что она в итоге станет специфическим развлечением для своих. Для тех, кто наизусть помнит сюжеты всех номерных Resident Evil и будет радостно вопить, встретив в игре очередного знакомого персонажа. ■

Процент готовности: 90%

ЖАНР  
КВЕСТ

ИЗДАТЕЛЬ

FLYING CAFE FOR SEMIANIMALS

РАЗРАБОТЧИК

FLYING CAFE FOR SEMIANIMALS

ПЛАТФОРМА

PC

САЙТ ИГРЫ

FLYING-CAFE.COM

ДАТА ВЫХОДА

ВЕСНА 2012 года

# CRADLE

Кирилл Волошин

## КВЕСТ О МОНГОЛЬСКОЙ СТЕПИ ОТ АВТОРОВ S.T.A.L.K.E.R.

Никита Михалков до того, как совсем утомился на солнце и превратился в державного сам себе режиссера, снимал отличные фильмы. Его картина «Урга — территория любви» рассказывала о противоречиях между патриархальным монгольским бытом и приметами современной цивилизации вроде презервативов, велосипеда и задорно матерящегося русского шофера в исполнении Владимира Гостюхина. Именно этим фильмом вдохновился бывший сотрудник украинской студии GSC Game World, арт-директор игры «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» Илья Толмачев при работе над своим новым проектом. Это отнюдь не постапокалиптический шутер в монгольских степях, а квест в духе Myst. Правда, не совсем обычный...

### Сталкер в поле

Еще два года назад, сразу после окончания работы над «Зовом Припяти» и задолго до распада GSC Game World, Илья Толмачев и несколько его коллег ушли на вольные хлеба и основали собственную студию Flying Cafe for Semianimals («Летающее кафе для полуживотных»). Они собираются досыта накормить публику концептуальными проектами, со-

вмещающими глубину инди-игр с доступностью и лоском массового продукта.

Первым деликатесом, которым нас угостят амбициозные украинцы, станет квест Cradle, стилистика и атмосфера которого вдохновлены упомянутым фильмом «Урга», а сюжет — книгами Альбера Камю, Владимира Сорокина, Андрея Платонова и братьев Стругацких.

Главный герой игры обнаруживает себя в одинокой юрте посреди бескрайней монгольской степи. Юрта и ее окрестности достаточно подробно воспроизводят патриархальный быт монголов. Рядом со всем этим — приметы совершенно другого времени и другой культуры, например, футуристический парк развлечений. А наш герой вскоре находит сломанную механическую девушку Иду, которая станет его спутником.

Что все это значит, как мы здесь оказались, кто вообще такой главный герой... ответы на эти вопросы мы должны найти сами. «В глобальном смысле, главная загадка — это предыстория, то есть те обстоятельства и события, которые привели к текущей ситуации», — рассказывает Илья.

Собирать информацию придется на двух локациях. Все действие крутится вокруг юрты,

ее окрестностей и парка развлечений: тут игра начинается, развивается, здесь же и заканчивается. Однако игроку предоставлена свобода перемещения — заборов нет, поэтому вы можете спокойно уйти в степь. Та, по словам разработчиков, играет роль неинтерактивного антуража, который нужен для того, чтобы усилить ощущение свободы. Это сугубо эстетическое решение, и тем не менее Илья обещает, что тех, кто решится добрести до самого края локации, ждут сюрпризы.

### Ида и Пассий

Основным источником информации для игрока станет механическая девушка Ида. Как поясняют авторы, по ходу игры

Наш собеседник

**Илья  
Толмачев**



Должность:  
Глава разработки Cradle.

Предыдущее место работы:  
GSC Game World.

Об игре:  
«Нет никакой связи между расформированием студии и работой над нашей игрой. Мы ушли из GSC задолго до ее распада».



Разработчики специально изучали монгольский степной быт, чтобы максимально аутентично передать его в игре.



По мере прохождения сюжетных глав будет меняться погода, а вместе с ней и музыка.



Свободу перемещения игрока никто не ограничивает.

нам предстоит восстановить утраченные функции механического тела своей спутницы. Не подумайте худого. Cradle — это не игра о тяжелой судьбе одинокого монгольского мужчины, купившего некачественную куклу в единственном на всю страну секс-шопе. «Механическая девушка — это тот элемент игры, который ее оживляет, и один из немногих персонажей, с которыми вы можете общаться. По мере того как вы ремонтируете Иду, она начинает лучше ориентироваться и выдает все больше и больше информации. Ведь сначала Ида даже не видит вас, равно как и окружающего мира. Когда вы восстанавливаете ей зрение, она вспоминает первые необходимые вам подробности», — рассказывают авторы.

Ида создана при помощи футуристических технологий. В нее встроен синхронизатор, чип искусственного интеллекта и контейнер для сбора Пассия. «Пассий — это вещество с необычными свойствами. Оно вырабатывается как побочный продукт во время появления сознания живого человека в теле робота. Это необходимая особенность технологии, во многом определившая колорит вымышленной вселенной Cradle», — рассказывает Илья. Если у кого-то вдруг возникли ассоциа-

ции с «Тургором» и прочей продукцией Ice Pick Lodge, то спешим сообщить: собирать Пассий не нужно, он накапливается в специальной капсуле в груди автоматически. Других подробностей авторы не раскрывают.

Вся игра будет построена на чередовании, условно говоря, патриархального и высокотехнологичного. К примеру, одна из задач — найти среди прочих склянок баночку с солью. Соответствующая надпись на ней нанесена старым монгольским языком. «Определить эту баночку можно, только если знать, как пишется «соль» по-монгольски», — объясняет Илья.

В другом эпизоде вам придется выйти в игровой интернет. Учитывая, что герой находится в степи, придется использовать все, что лежит под рукой: в дело пойдет старый телевизор, разбросанные по локации аккумуляторы, солнечная батарея и другие предметы. Задача игрока — найти, скомпоновать эти элементы и придумать, как все это включить.

### Игра контрастов

Интересно, что игра будет чередовать подобные классические головоломки и элементы других жанров. «Корнями Cradle уходит в Myst, но есть и ряд инноваций, которые призваны этот

жанр освежить», — уточняет наш собеседник.

Да, здесь будут неочевидные «мистовские» головоломки и старый добрый пиксельхантинг. Более того, поместить важную информацию на маленькие и малозначительные предметы — это одно из концептуальных решений игры. К примеру, собирая фрагменты важного шифра, нам придется искать старый обрывок газеты, подложенный когда-то в ящик кухонного шкафа под ложки. Или обшаривать курсором экран в поисках магазинного чека, в котором содержатся нужные данные.

В то же время, чтобы отыскать некоторые элементы тела Иды, нужно будет добраться до определенного аттракциона. Но этот путь не всегда будет безопасным, и игроку придется сражаться. «Периодически на вашем пути будет встречаться нечто, играющее роль противников, — интригует Илья. — Пока не могу сказать, что именно. Отбиваться от врагов можно любыми предметами, какие найдете на земле».

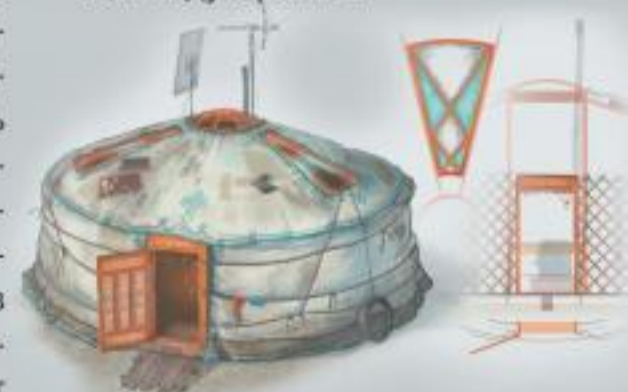
Добравшись, наконец, до парка развлечений, вы должны будете пройти один из игровых павильонов. А там вас ждут аркадные головоломки и мини-игры. Игровые павильоны — это замкнутые помещения, заполненные крупными физическими объектами. Чтобы разгадать головоломки, нужно взаимодействовать с этими предметами — комбинировать их и преобразовывать пространство, в котором вы находитесь. Тут, естественно, сразу возникают аналогии с Portal или Q.U.B.E., но пока трудно сказать, что на самом деле готовят разработчики.

Сами павильоны задуманы как эмоциональный противовес юрте. Несмотря на свой «молчаливый» вид, та хранит информации значительно боль-

ше, чем можно подумать, глядя на нее со стороны. Павильоны же просторные, но незатейливые. «Это среда, в которой вы сможете получить эмоциональную разрядку. Здесь все ярко, динамично и не требует аналитических усилий», — объясняет лидер проекта.



Вообще, вся игра выстроена на контрастах. Она наследует созерцательность и уют Myst, но ее содержание задумано как нечто максимально противоположное умиротворенной форме: по словам авторов, фундаментальные элементы Cradle — беспокойство и абсурд. Столь же диким и контрастным, как матеряющийся Гостюхин в монгольской степи, выглядит и сам межжанровый эксперимент, принятый украинцами. Авторы «Сталкера» пытаются оживить умирающий квест, смешивая «мистовские» механические пазлы и драки, суровый пиксельхантинг и аркадные мини-игры, монгольские иероглифы и интернет. Хочется верить, что Толмачев со своей командой знают, что делают, и после выхода Cradle не обнаружат себя на обочине истории, в одинокой юрте посреди дикой степи игровой индустрии. ■



### Будем ждать?

Экспериментальный украинский квест в монгольских степях — с аркадными элементами, чарующей стилистикой, футуристическими механизмами и сломанной девушкой-роботом.

Процент готовности:

80%



В Cradle будет много нелинейных диалогов, через них передается большая часть важной информации.

В РАЗРАБОТКЕ



# KRATER

## СТАЛКЕР В ЯМЕ

**ЖАНР**  
**РОЛЕВАЯ ИГРА**  
**ИЗДАТЕЛЬ**  
**НЕ ОБЪЯВЛЕН**  
**РАЗРАБОТЧИК**  
**FATSHARK**  
**МУЛЬТИПЛЕЕР**  
**ИНТЕРНЕТ**  
**ПЛАТФОРМА**  
**PC**  
**САЙТ ИГРЫ**  
**KRATERGAME.COM**

**ДАТА ВЫХОДА**  
**2012** год

Кирилл Волошин

Наш собеседник

**Мартин Вахлюнд**



**Должность:**  
Глава студии Fatshark

**Предыдущее место работы:**  
Трудились в различных шведских командах, в том числе — работал в DICE над Mirror's Edge.

**Об игре:**  
Я всегда хотел сделать RPG, но лишь сегодня, проработав в индустрии более 10 лет, могу заняться именно такой игрой.

**В**се мы слышали истории о том, как в игровую индустрию приходят наивные молодые люди со своей мечтой об идеальной игре, а после, столкнувшись с суровой реальностью, откладывают ее в долгий ящик и делают что-то более приземленное. Беда в том, что немногие потом находят силы и желание вернуться к старой мечте. А вот сотрудники шведской студии **Fatshark** — смогли. Изначально их объединило желание сделать постапокалиптическую RPG с видом сверху, но потом авторов утянуло в онлайн (**Lead and Gold: Gangs of the Wild West**) и платформеры (**Bionic Commando Rearmed 2, Hamilton's Great Adventure**). И все же в этом году шведы решили вернуться к истокам и начали работать над **Krater** — собственной ролевой игрой в мире, пережившем разрушительную катастрофу.

### Воронка

Из названия игры можно догадаться, что причиной катастрофы, как и в недавней **Rage**,

стало падение на Землю огромного метеорита (конкретно столкновение пришлось как раз на территорию Швеции — вот что значит разработчики-патриоты!). В глубине огромной воронки, образовавшейся от падения, обнаруживаются неизвестные высокотехнологичные материалы... **Кратер** становится классической сталкерской зоной. Смельчаки со всего света едут сюда в поисках редких материалов и высоких технологий. «Вы как раз должны возглавить группу наемни-

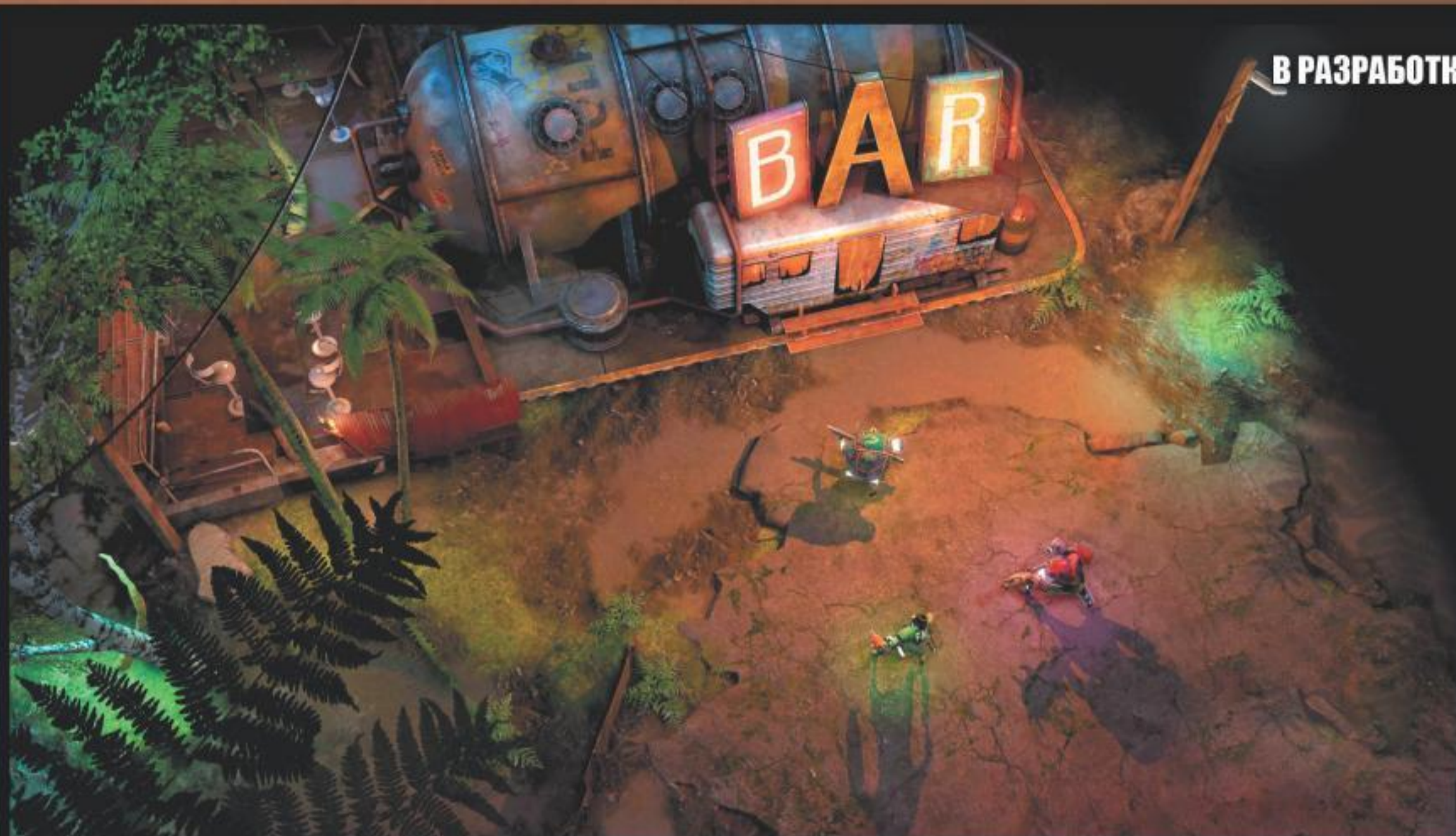
ков и спуститься в глубины кратера, где игрока ждут непростые испытания», — рассказывает в нашем интервью глава Fatshark Мартин Вахлюнд.

Одновременно в партии может быть три персонажа. А выбирать придется из наемников четырех разных классов. Пока известно, что, помимо традиционного воина и медика, будет некий аналог псионика, который сможет брать врагов под контроль и заманивать их в ловушки. Уникальными умениями наделят каждого персонажа, а



Каким образом вокруг и внутри кратера сформировался целый мир с поселениями, барами, подземельями и бункерами, пока не очень понятно.





Разработчики обещают инновационную систему управления, позволяющую манипулировать всеми напарниками и их умениями сразу.

прокачивать их мы сможем с помощью имплантов. Помимо классов, придется выбирать и... расу наемников. Какие еще расы, кроме людей и мутантов, представлены в игре, мы даже представить боимся.

В любом случае состав команды может динамически меняться в зависимости от текущих задач и обстановки. Перед выполнением очередной миссии нам разрешат выбрать подходящих напарников из списка доступных бойцов. Несмотря на то, что в бою паузы не предусмотрено (мы должны одновременно управлять тремя персонажами в режиме реального времени), шведы обещают, что в драках найдется место и для всяких тактических маневров. В частности, нам придется учитывать такой параметр, как уровень агрессии персонажа. Чем агрессивнее ведет себя герой, тем больше шансов, что именно на него будет направлена вся сила ответ-

ного удара. Соответственно, нужно грамотно балансировать уровни дерзости у разных персонажей, учитывая их классовые (и расовые!) особенности.

В бою персонажи могут получить серьезные травмы — например, переломы конечностей и сотрясения мозга. Травмы будут отрицательно сказываться на характеристиках персонажа (со сломанной ногой далеко не убежишь), пока их не вылечат. Но даже после исцеления на теле могут навсегда остаться шрамы, а в хардкорном режиме вы также сможете навсегда потерять павшего в бою персонажа (на низком уровне сложности наемники лишь временно выходят из строя).

Ну и, конечно, какая постапокалиптическая RPG может обойтись без поиска медикаментов? Про радиацию в мире Krater ничего не известно, но искать средства для защиты от неблагоприятного воздействия окружающей среды точно придется.

### Конструктор для друзей

Может показаться, что Krater — это классический «олдскульный» Fallout, только в реальном времени. Тем более что у игрока здесь тоже будет определенная свобода. Он сможет путешествовать по глобальной карте, исследовать мир и общаться с NPC. Будут и фракции, и система репутации.

Однако не все так просто. Во-первых, шведы пытаются скрестить Fallout с Diablo. Одним из главных развлечений в игре станет поиск всевозможных предметов экипировки, условно разделенных на несколько групп: обычные, редкие, легендарные, эпические. Причем доступ к самым уникальным вещам мы получим только при повторном прохождении. «Набор вещей генерируется на лету, примерно как в Diablo 2. Будут у нас и бесконечные, случайно генерируемые подземелья, где трофеи тем лучше, чем ниже вы спускаетесь», — пользуясь случаем, передает привет компании Blizzard Мартин Вахлюнд.

Во-вторых, в Krater особое внимание уделяют крафтингу. По словам руководителя Fatshark, практически все, что мы используем в игре, можно будет разобрать на составные части и заново собрать из этого что-то новое. Главное, чтобы были в наличии все необходимые материалы и схемы. Соответственно, важной частью геймплея станет поиск нужных

ингредиентов, предметов и рецептов. Более того, импланты, судя по всему, тоже придется изготавливать лично, меняя их свойства добавлением или изъятием разных компонентов.

Наконец, пройти Krater можно будет не только в гордом одиночестве, но и в кооперативе. По словам Мартина, в режиме совместного прохождения нас ждут более мощные враги и обширные локации. Не исключено, что в дальнейшем авторы добавят и сражения между игроками.

■■■

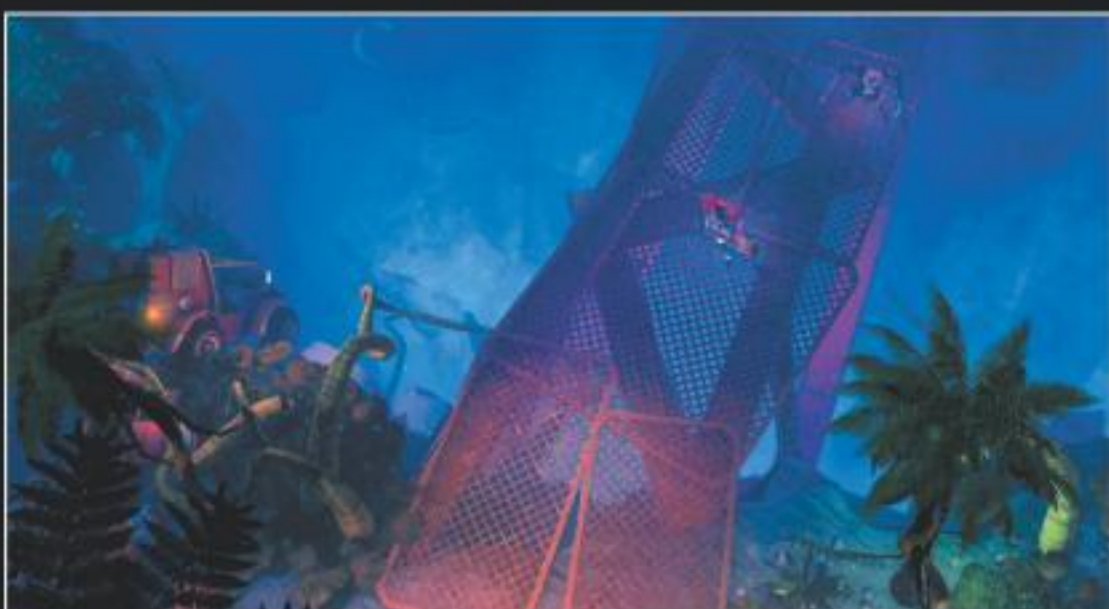
Путешествия по глобальной карте, фракции, антитоксы и травмы из Fallout, напарники из старых партийных RPG, случайно генерируемые подземелья, подробнейшая система крафтинга в духе Minecraft и, конечно, столь популярный сегодня кооператив — для идеальной RPG здесь не хватает только «сложных моральных дилемм» и живого общения с сопатриотами. Лишь бы у шведов хватило времени реализовать столь амбициозный замысел: пока они заняты экшеном War of the Roses. ■

### Будем ждать?

Авторы Bionic Commando Rearmed 2 пытаются скрестить Fallout с Diablo, добавив для вкуса напарников, разветвленную систему крафтинга и режим совместного прохождения.

Процент готовности:

30%



Персональных квестов у напарников не предусмотрено, но каждый из них может получать за свои подвиги уникальные личные бонусы.

В РАЗРАБОТКЕ



ЖАНР  
 ФАЙТИНГ  
 ИЗДАТЕЛЬ  
 AUTUMN GAMES  
 РАЗРАБОТЧИК  
 REVERGE LABS  
 МУЛЬТИПЛЕЕР  
 ИНТЕРНЕТ  
 САЙТ ИГРЫ  
 SKULLGIRLS.COM

ДАТА ВЫХОДА  
 НАЧАЛО 2012 ГОДА

# SKULLGIRLS

## АНГЕЛЫ ЧЕРЕПА

ЛЕНИС МУРИН

Давным-давно в далеком сказочном королевстве жил-был Череп. Не простой, а магический, он исполнял одно желание любой девы, которая сможет его найти. У Черепа, конечно же, было условие — помыслы девушки должны быть чисты, иначе самое благородное, самое хорошее желание воплотится искаженным, а сама она превратится в чудовище. Красоток, отыскавших Череп и загадавших желание, было немало, а вот с помыслами накладка вышла у каждой...

Так появились Skullgirls — девушки (а иногда совсем еще девочки), измененные магией Черепа и потерявшие разум. Их прежние личности все еще про-

биваются наружу, но, как и внешний облик красавиц, они искажены и готескны.

### Девки с черепом игрались

В Skullgirls разработчики сочетают несочетаемое. С одной стороны — героини, нарисованные с оглядкой на аниме и японские файтинги, с другой — стилистика ар-деко. В итоге игра выглядит словно Мульттаун из «Кто подставил кролика Роджера?» — ярко, игрушечно, но вместе с тем немало мрачно. Визуальный юмор тоже на месте. Например, одна из девушек после победы встает в высокомерную позу, а ее волосы гордо реют на ветру. Только на самом деле это не волосы, а инопланетный симбионт, который по-

настроению может сам встать в позу, и тогда гордо развеваются будет уже сама девушка.

Красавиц-героинь всего восемь, что по меркам современных файтингов ничтожно мало. Но вы ни за что не забудете ни одной из них. В западной прессе визуальный стиль Skullgirls метко окрестили словом «рискованный».

Скажем, Ms. Fortune — стереотипная аниме-старлетка с кошачьими ушками. Нюанс в том, что в бою она буквально разваливается на части, что отнюдь не мешает ей побеждать врагов. Фирменная атака — оторвать собственную голову и швырнуть ее в соперницу.

Или вот Parasoul. Она принцесса королевства, в котором

разворачивается действие игры. Носит строгую черную блузку и чудовищно короткую мини-юбку, в бою же главным образом полагается... на национальную гвардию. Так, по ее заказу боец секретной службы может подъехать на мотоцикле, схватить соперницу за волосы и протащить лицом по асфальту. Если Parasoul — привыкшая к роскоши изнеженная богачка, то Rainwheel — ее полный антипод. Эту девушку заколдовали против ее воли. Она худенькая, все время ходит сутулившись и ненавидит весь мир; от нормальной почитательницы гот-культуры ее отличает разве что гигантский сюрикен, торчащий из спины. Им она рвет соперниц на части.



Все персонажи нарисованы и анимированы вручную, никаких излишеств вроде motion capture или cel-shading.



Приспешники Parasoul не только давят ее врагов, но и катают свою принцессу на заднем сиденье.



Колоссальных размеров бомба не только взрывается, но и может отрастить ноги, чтобы подбежать поближе к сопернице.



Если заметили, задники на скриншотах отнюдь не лучшего качества. Разработчики уверяют, что успеют поправить их к релизу.



Parasoul умеет призывать себе на помощь спецназавцев, которые могут и броситься под пули и убить врага.

Ну и, наконец, Cerebella (о ней мы вскользь упомянули выше). Игра еще не вышла, а эта героиня уже стала ее символом, разойдясь по фанатским рисункам, роликам и неприличным комиксам. На голове у нее растет лишняя пара рук, которые она постоянно пускает в ход. Например, могучие руки хватают неприятельницу и держат, а сама Cerebella в этот момент избивает ее.

### Синтезированный файтинг

По идее, одной только Серебеллы было бы достаточно, чтобы считать Skullgirls спасителем слегка подзастоявшегося жанра аниме-мордобоя. Но разработчикам этого показалось мало. По их плану Skullgirls должна стать решением самых вопиющих проблем современных файтингов.

Две отличительные черты игры — доступность и глубина проработки. Глава **Reverge Labs**, Майк Зеймонт, бывший программист студии **Pandemic**, более известный

как киберспортсмен Mike Z. Он, как никто другой, знает, что должно быть в хорошем файтинге.

На первый взгляд Skullgirls может показаться клоном **Marvel vs. Capcom**. Игроки дерутся в тройках, но есть нюанс: по желанию вы можете отказаться от помощи дополнительных персонажей. Если у игрока лишь один персонаж, то он лишается преимуществ группового боя вроде восстановления жизни на «скамейке запасных», но зато его удары гораздо сильнее, а здоровье не в пример крепче. В то же время приверженцы командных боев смогут тонко контролировать взаимодействие персонажей — перед схваткой выбирать, какие именно удары будут наносить девушки во время групповых атак, и подвешивать их на быстрые кнопки.

Особое внимание в Skullgirls уделено новичкам. По словам разработчиков, «игра, которая не цепляет с самого начала, —

это провальная игра». А что мешает новичкам в файтингах? Непонятное и сложное управление, скверный режим обучения и противники, уже овладевшие всеми тонкостями боевой системы, а потому не оставляющие даже шанса на победу.

В Skullgirls многие подлые тактики попросту не сработают. Соперник раз за разом забивает вас в угол какой-то простой, но очень быстрой комбинацией? Нажатие любой клавиши отбросит его в другой конец карты и нанесет существенный урон. Хитрец пытается ударить сверху, а когда вы заблокируете удар, тут же бьет по ногам? В Skullgirls есть защита и от такого приема — другая «часть тела» просто станет неуязвимой на мгновение. Для серьезного преимущества мало, а для защиты от профи — самое то.

На поводу у новичков, впрочем, разработчики тоже идти не собираются. В Reverge Labs прекрасно понимают, что можно по-

весить мощнейший суперудар на одну кнопку, но это попросту изуродует баланс. Поэтому Skullgirls по управлению практически не отличается от остальных современных файтингов (**Street Fighter**, та же **Marvel vs. Capcom**), но движок старается распознавать не совсем верно или слишком медленно проведенные приемы и на корню пресекает такие неприятные вещи, как случайный прыжок во время выполнения какого-нибудь суперсложного комбо.



Хоть игра и управляется буквально шестью кнопками (три удара рукой и три ногой), сложные и длинные комбо, спецприемы и тейкдауны никто не отменял, да и хитрые движения стишками здесь тоже пригодятся. Reverge Labs пытаются сделать Skullgirls достаточно продуманной, чтобы заинтересовать профессионалов. К слову, Майк Зеймонт последние полгода возит с собой рабочую версию игры по всем конференциям, выставкам, турнирам и утверждает, что реакция публики крайне положительная. Что же выйдет в итоге — пока неясно, но уже скоро и мы сможем помахать симбиотическими руками: выход игры запланирован на начало года. ■

### Будем ждать?

Хардкорный файтинг про аниме-девочек, которому легко научиться. У всех героинь на голове растут если не кошачьи ушки, то как минимум мускулистые мужские руки.

Процент готовности: **90%**



# НА СЕВЕРЕ ДИКОМ

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ  
ГРЕТЬСЯ НА СЕВЕР, А ЗАОДНО —  
СМОТРИТ НОВЫЕ ИГРЫ  
ELECTRONIC ARTS

[Максим Еремеев](#)

**Х**отя, представляя Скандинавию, воображаешь суровый север, на самом деле в январе в том же Стокгольме — гораздо более мягкая погода, чем в Москве. Даже солнца, кажется, немного больше, хотя оно, как и наше, постоянно прячется за облака. Обычно мы приезжаем сюда в гости к DICE, но на этот раз цель у нас немного другая.

В конце января Electronic Arts созвали в Стокгольме европейскую и российскую прессу, чтобы дать журналистам возможность собственными руками пощупать самые актуальные проекты компании — Mass Effect 3 и Syndicate, — а также показать кое-что новое. Материал о «Синдикате» вы, возможно, уже видели на сайте — об этом позаботились «Видеомания» и Антон Логвинов. А сегодня мы расскажем вам обо всем остальном, что увидели в Швеции. А начнем, пожалуй, с игры, которую вполне можно назвать самым неожиданным развитием одной из ключевых серий EA. Речь, конечно же, о Command & Conquer: Tiberium Alliances.



ЦЕНТР  
ВНИМАНИЯ



Mass Effect 3

Поиск

# MASS EFFECT 3

ЖАНР  
ЭКШЕН/RPG  
РАЗРАБОТЧИК  
BIOWARE  
ПЛАТФОРМЫ  
PC, XBOX 360, PS3  
ДАТА ВЫХОДА  
МАРТ 2012 ГОДА



**Н**а следующий день после визита в EA Easy, мы оказываемся у дверей кирпичного здания, рядом с которыми висит гордая вывеска, сообщающая, что внутри находится «Stockholm E-Sport Arena». Вдоволь поржав, заходим внутрь... и тут же понимаем, что смеялись зря. Внутри — бесконечные ряды мониторов. Counter-Strike, World of Warcraft, StarCraft 2 — здесь, кажется, играют во все известные человечеству онлайн-игры, причем одновременно. Но мы здесь сегодня за другим — в специально отгороженной зоне Electronic Arts демонстрирует свой главный научно-фантастический эпик, Mass Effect 3.

## Третий блин

Понятно, что третьей частью линейка Mass Effect, скорее всего, не закончится, но и для игроков, и для самих разработчиков — это очень важный проект, в каком-то смысле даже знаковый. Именно в третьем выпуске должна ре-

шиться судьба всего живого в галактике, а в конфликте с демоническими разумными машинами — Жнецами — должна быть поставлена жирная точка. Короче говоря, это завершающая часть трилогии, а значит, все должно быть сделано с запредельным размахом и на высшем уровне.

Первые плоды трудов BioWare замечаешь еще до начала собственно игры. Разработчики кардинально изменили подход к подаче контента, поэтому перед тем, как отправиться спасать галактику, вас просят выбрать один из трех режимов игры. Это не уровни сложности, все гораздо интереснее. При создании этих режимов авторы руководствовались в первую очередь разницей в восприятии контента у различных групп игроков. Скажем, для тех, кого интересует в первую очередь экшен-часть, есть теперь соответствующая опция — выбираете ее, и игра полностью концентрируется на боевке, а интерактивные диалоги превращаются в ролики на

движке. У этого, правда, есть обратная сторона: выбирать отрицательные реплики и отыгрывать подонка в экшен-режиме не дают. Тут Шепард — строго положительный.

Есть отдельная опция и для начинающих игроков, или просто для тех, кого в играх от BioWare интересует в первую очередь сюжет. В этом режиме боевая часть, наоборот, отступает на второй план, так что всю историю можно посмотреть от начала до конца, не утруждая себя сложными перестрелками (то есть драться все равно придется, но сложность значительно понизят).

Ну а для тех, кто не признает других вариантов, кроме «полного фарша», существует так называемый RPG-режим. Тут и бои напряженные, и выбора в диалогах никто не лишает. В общем, это именно тот Mass Effect, который мы помним и любим.

## Пылающий космос

Демоверсия оказалась неожиданно щедрой: мы проси-

дели у телевизора около часа и успели пройти первые два эпизода Mass Effect 3, бегство с атакованной Жнецами Земли и спецоперацию на Марсе, где в архивах внезапно (и крайне вовремя) обнаружили данные об устройстве, которое якобы способно помочь в борьбе с захватчиками.

В третьей части разработчикам удалось, с одной стороны, сохранить атмосферу оригинала, так что игра воспринимается как органичное продолжение сериала. А с другой — улучшить практически все аспекты геймплея. И в первую очередь — боевую систему.

Вы, возможно, не помните, но в оригинальной Mass Effect сражения были реализованы довольно топорно. В сиквеле ситуация улучшилась, но по сравнению с третьим выпуском даже он — меньше чем ничто.

Mass Effect 3 — полноценный ролевой боевик. Оружие больше не кажется невесомым и сделанным из бумаги, каждый выстрел будто отдается во всем теле. Враги по-



Эти милые толстяки называются каннибалами. Как и другие наземные войска Жнецов, это представители какой-то биологической цивилизации, обращенные в рабство и усиленные при помощи технологий своих новых хозяев.

стоянно маневрируют и пользуются укрытиями, а друзья грамотно поддерживают вас огнем и спецспособностями. Игра стала значительно динамичнее: мы специально решили проверить и запустили, вернувшись в Москву, первую часть. Так вот, это даже не небо и земля — это две разные галактики.

Неплохо все складывается и по части драмы. Помните, как мурашки бежали по коже от вступления Mass Effect 2? Умножьте то же самое на два — и получите примерное представление о том,

что в самом начале делает с игроком триквел. Сцена гибели (иначе и не скажешь) Земли, бегство по крышам, первая встреча с наземными войсками Жнецов и грандиозный финал, просто потрясающий по напряженности.

Не последнюю роль в нагнетании атмосферы играет, конечно же, саундтрек. В ключевые моменты музыка буквально вгрызается в уши мрачными, тяжелыми аккордами и заставляет волосы на голове и руках вставать дыбом. Это, в принципе, неудивительно, ведь за саундтрек

Mass Effect 3 отвечает Клинт Манселл — бывший гитарист группы Pop Will Eat Itself и автор Lux Aeterna, главной темы фильма «Реквием по мечте», также известной как «мелодия из половины современных трейлеров». Короче говоря, человек, который очень хорошо понимает, как писать напряженную, будоражащую музыку.

### Поговори со мной

Наконец, команда, которая работает над Mass Effect, — это еще и главные на сего-

дняшний день мастера игрового диалога. Пока в какой-нибудь Kingdoms of Amalur вы вынуждены по полчаса любоваться на застывшего в одной позе собеседника, в Mass Effect 3 беседы встроены в общую ткань повествования, в геймплей. Вы разговариваете на ходу, на бегу, пробираясь через руины какого-то земного небоскреба, прячась в укрытии. Наверное, отчасти авторы потому и решились в одном режиме сделать диалоги неинтерактивными: за ними даже наблюдать со стороны — уже очень интересно.

Надо, кстати, отметить, что в открывающей части разговоров не так уж и много, вариантов реплик обычно не больше двух, а в душу к собеседникам вам лезть не позволяют. Но, во-первых, нас заверили, что полная версия Mass Effect 3 — самая богатая на диалоги часть сериала. А во-вторых, даже то немногое, что мы видели, уже беспредельно радует — просто благодаря интересной режиссуре.

Показательнее всего, пожалуй, то, что в случае с Mass Effect 3 меньше всего хочется рассказывать именно о геймплее, хотя он великолепен. Это игра, разработчикам которой удалось сделать шаг за границы родной индустрии. Она воспринимается в первую очередь как финал эпической истории, только главный ее герой — вы сами. И от этого сама история становится в миллион раз интереснее.



Выхода Mass Effect 3 мы ждем со смесью восторга и беспокойства. С одной стороны, очень хочется поскорее окунуться в игру, с другой — все же немного грустно расставаться с Шепардом и компанией. BioWare хоть наверняка и не дадут бренду погибнуть, но вполне могут избавиться от старого главного героя. Ну и... наверняка четвертая часть Mass Effect будет уже о чем-то другом. Даже со Жнецами нельзя воевать вечно. ■



На вопрос, встретим ли мы в третьей части всех спутников из предыдущих выпусков Mass Effect, разработчики отвечают утвердительно, но добавляют: «Не можем пообещать, что все они будут на вашей стороне».



ЦЕНТР  
ВНИМАНИЯ



Command & Conquer: Tiberium Alliances

Поиск

ЖАНР  
СТРАТЕГИЯ  
РАЗРАБОТЧИК  
EA PHENOMIC  
ПЛАТФОРМЫ  
PC, MAC  
ДАТА ВЫХОДА  
2012 ГОД

# COMMAND & CONQUER™ TIBERIUM ALLIANCES

**П**омнится, запуская Command & Conquer 4, представители Electronic Arts заявляли, что это последняя часть тибериевой саги. Но на деле прощание с публикой напоминает затянувшуюся «последнюю гастроль» стареющей звезды. Вроде уже со всеми раскланялись, но концерты продолжают. Последнее (на момент подготовки этого номера) запланированное выступление — Command & Conquer: Tiberium Alliances. И это совсем не тот C&C, к которому мы привыкли.

## То есть даром

Наш визит в Стокгольм начинается с посещения студии EA Easy. Ее профиль — разработка игр, работающих по модели Play 4 Free. Даже презентацию начинают с долгого (и, что греха таить, нудноватого) рассказа о том, что такое P4F, с чем ее едят и сколько миллионов часов

провели русские игроки в Lord of Ultima и Battlefield: Play 4 Free.

Но главное начинается позже. Представители компании изображают на лицах таинственность и переходят к демонстрации Tiberium Alliances, которая, как давно можно понять, тоже предлагает публике условно бесплатный игровой опыт. Даже работать игра будет непосредственно в браузере. Не просто запускаться из него, как Battlefield: Heroes или Battlefield 3; нет, для «Альянсов» родная платформа — HTML 5.

Внешне она напоминает любую произвольно взятую браузерную стратегию, только с достойным бюджетом и громким именем. На глобальной карте, разделенной на регионы, игроки отстраивают базы, сражаются с компьютерными противниками и другими людьми. Отличия — в деталях.

Практически любое занятие в Tiberium Alliances — небольшая головоломка. Например, строительство базы. Тут важно максимально эффективно распределить здания и харвестеры. Причем последним можно в любой момент изменить «порт приписки», чтобы добывать в первую очередь именно самый важный ресурс.

Но главная головоломка — это, конечно же, сражения, хотя выполнены они очень просто. В верхней части вытянутого по вертикали поля находятся обороняющиеся войска и их здания. В нижней — атакующие. Они движутся наверх, а по пути обстреливают врагов, до которых могут дотянуться. Те отвечают. При этом в игре действует хрестоматийная система «камень-ножницы-бумага». У каждого юнита есть какая-то разновидность врага, против которой он особенно эффективен, и еще одна — против которой

боец, наоборот, особенно уязвим. Соответственно, составлять войска надо с таким расчетом, чтобы они во время движения встречались с «правильными» противниками. Это и есть головоломка.

Расстановкой солдат и техники ваше участие в бою исчерпывается. Мы специально уточняем у продюсера игры, и тот подтверждает: «Да, это осознанное решение». Но не думайте, что войска будут побеждать сами, без вашей помощи. Взломать грамотно выстроенную оборону — очень непростая задача. Чтобы дополнительно ее усложнить, на поле размещаются препятствия, которые замедляют атакующие юниты.

## Все вместе

Еще одна ключевая фишка Tiberium Alliances — собственно альянсы. Объединившиеся игроки суммируют бонусы, которые дают принад-



Расстановка войск перед боем играет в Tiberium Alliances ключевое значение.



А вот так выглядит непосредственно бой за базу. Кстати, даже если вы не уничтожите врага подчистую, то все равно получите за атаку какую-то награду.



Родные обводы харвестеров и хранилищ тиберия узнаешь с ходу — даже в окне браузера.

лежащие членам союза территории: общие ресурсы, общее будущее. Более того, возможно создавать не только союзы между группами игроков, но и союзы между союзами.

Отдельно разработчики хвастаются мультиплатформенностью своего проекта. Они целенаправленно стараются создать игру, которая будет одинаково хорошо работать и на топовом PC, и на смартфоне. Этим обусловлен и выбор базовой технологии, и даже подход к дизайну интерфейса: все-таки одно дело играть при помощи мыши, и совсем другое — тыкать в экран пальцем. Авторы Tiberium Alliances стараются найти компромиссное решение.

На вопрос, что происходит, когда один игрок захватывает базу другого, следует ответ: «Побежденному придется передвинуть постройки в незахваченный сектор». К счастью, если вы состоите в альянсе, то, скорее всего, получите во время атаки помощь, даже если будете в офлайне. Так, с другим игроком можно договориться, чтобы тот в случае чего поддерживал вас артиллерийским огнем. Ему даже не придется специально заходить для этого в игру: достаточно заранее назначить пушкам цель, и те откроют стрельбу автоматически, как только в указанном секторе начнется заварушка.



Ощущения от Tiberium Alliances остаются двойственными. С одной стороны, над браузерками у хардкорных игроков принято посмеиваться. С другой — придуманная разработчиками система одновременно проста и, судя по всему, дает неслабый простор для творчества. Если каждая битва — головоломка, которую специально для вас создал другой живой противник, сражаться должно быть как минимум забавно. Да и встроенность EA Easy в актуальные индустриальные тренды (игра в одну и ту же игру на абсолютно разных платформах) можно только приветствовать. ■





# YVES ROCHER

## FRANCE

ИВ РОШЕ - СОЗДАТЕЛЬ РАСТИТЕЛЬНОЙ КОСМЕТИКИ



# НЕ РЕШАЕШЬСЯ ПОДОЙТИ КО МНЕ?

# ПОБЕДИ РОБОСТЬ С

# pure system П Ю Р С И С Т Е М

## ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРОТИВ ПРЫЩЕЙ И БЕРЕЖНОЕ ОТНОШЕНИЕ К КОЖЕ

Исследователи Растительной Косметики Ив Роше объединили салициловую кислоту, обладающую антибактериальным эффектом и способствующую обновлению кожи, для эффективного воздействия на прыщи, и экстракт мякоти Алоэ Вера БИО, получивший признание благодаря своим восстанавливающим свойствам, для гарантии оптимальной переносимости кожей.

Эффективность доказана:

- Глубоко очищает кожу.
- Устраняет черные точки.
- Предупреждает появление прыщей и черных точек.

Присоединяйтесь  

[www.yves-rocher.ru](http://www.yves-rocher.ru)

Тел.: 8-800-3333-000 (звонок бесплатный)

Реклама. Товар сертифицирован. (1) Самостоятельная оценка, тест на удовлетворенность продуктом, проведенный при участии 26 человек.  
\* Формула создана под дерматологическим контролем. Рекомендовано французскими дерматологами.



ПЕРЕЗ 7 ДНЕЙ  
**84%**<sup>(1)</sup>  
УЧАСТНИКОВ  
ПОДТВЕРДИЛИ:  
УМЕНЬШЕНИЕ  
КОЛИЧЕСТВА ЧЕРНЫХ ТОЧЕК

РЕКОМЕНДОВАНО  
ДЕРМАТОЛОГАМИ

YVES ROCHER

pure  
system

NETTOYANT DÉSINCROUSTANT  
DAILY EXFOLIATING CLEANSER

clean pore

Formulé et testé sous  
contrôle médical.  
Formulated and tested  
under medical control.  
Formule à l'acide salicylique  
Nettoyant doux

pure d'aloé vera bio \* acide salicylique  
à base sans parabène \* salicylic acid

# ТОМ ХОЛЛ

Геймдизайнер студии Loot Drop, сооснователь id Software, Остин.



**Я до сих пор делаю игры**, так что в каком-то смысле у меня еще подростковый период.

**Я просто офигевал от уродливости NPC в Oblivion.** Надеюсь, в Bethesda когда-нибудь научатся рисовать симпатичных персонажей.

**Хидео Кодзима сделал как минимум две потрясающих игры** — Metal Gear Solid и Metal Gear Solid 2.

**Я бы, наверное, смог съесть ежа.** Но не в один присест.

## Я до сих пор делаю игры.

## Я бы, наверное, смог съесть ежа.

Очень люблю стелс-игры, даже Deus Ex когда-то прошел как скрытный хакер. Но почему-то игры в жанре «всем кабздец» намного популярнее.

Ребенком я любил «Фанту», подростком — Mountain Dew, после колледжа — диетическую «Пепси», а спустя десяток лет — диетическую «Колу». Теперь пью чай.

Райан Гослинг так популярен из-за своей настоящей мужской красоты. Ну и талантлив, ничего не скажешь.

Я не играл в Duke Nukem Forever — времени на все не хватает. Игрую только в Minecraft и немного в Skyrim.

Сложно сказать, кто brutальнее — Маркус Феникс или Дюк Ньюкем. Надо бы им помериться... ну, brutальностью.

Игровая индустрия добивается широкого признания — наравне с кино, музыкой и телевидением. Наконец-то. Давно пора.

Париж считают городом любви потому, что французы везде описываются как безнадежные романтики и страстные художники. Может быть, девушки специально смотрят вверх на Эйфелеву башню, чтобы парни могли их незаметно поцеловать?

Не уверен, что куплю PS Vita. Даже не помню, когда в последний раз включал свою PSP.

Во времена учебы в колледже я в одном баре забрался пьяный на стол, спустил штаны и пукнул.

## Ребенком я любил «Фанту».

Марио до сих пор популярен только благодаря тонкому чутью Сигеру Миямото. Он знает, что нравится игрокам. Да и придуманные Миямото приемы до сих пор работают: в его играх сначала легко, а затем становится сложнее и сложнее; появляется какой-то новый трюк — опять легко, потом снова сложнее... Это основа основ геймдизайна. Так игра постоянно бросает вам новые вызовы, но не раздражает.

На PS3 полно хороших игр, но больше всего я играл на ней в LittleBigPlanet, Red Dead Redemption и BioShock.

Minecraft — игра десятилетия. Мне очень нравится жуткое начало, когда нужно натурально выживать, а исследовать мир в Minecraft интереснее, чем в любой RPG. Я играю в мультиплеер с чуваками, которые когда-то сделали Anachronox, — вместе мы строим невообразимые сооружения!

Я бы ни за что не стал делать игру по Hello Kitty. Потому что не знаю как.

В общем-то, мне нравится игровая индустрия.

Ларс фон Триер постоянно не к месту говорит всякую чушь. Хотя он талантливый режиссер.

Я поклонник Кевина Спейси, но, пожалуй, Эд Харрис — мой любимый актер, он всегда на высоте.

## MINESHAFT — ИГРА ДЕСЯТИЛЕТИЯ.

При разработке Doom я взял за основу наброски Эдриана (Эдриан Кармак — сооснователь id Software, был ведущим художником Doom; однофамилец Джона Кармака. — Прим. «Игромании») и сделал какое-то подобие инопланетного телепорта. Ну и вставил его в игру. Оказалось — полная лажа, после телепортации я никогда не мог понять, где нахожусь.

Посмотреть очередной фильм Майкла Бэя? Нет. Нет, нет, нет, нет, неееееет. Нет. Ни за что.

Самый крутой саундтрек был в Final Fantasy VII. Нет, в Chrono Trigger. Нет, они оба дико крутые!

Я не такой знаменитый, как Джон Ромеро. Он — Арнольд Шварценеггер от игроиндустрии, звезда боевиков, а я — тот же Эд Харрис, характерный актер.

## Я БЫ НИ ЗА ЧТО НЕ СТАЛ ДЕЛАТЬ ИГРУ ПО HELLO KITTY. ПОТОМУ ЧТО НЕ ЗНАЮ КАК.

Я даже не догадывался, что мы с Ромеро так популярны в России! На КРИ 2004 люди прямо тряслись, когда фотографировались со мной на память.

Я видел только одну серию «Друзей», но девочки там все красивые — и Моника, и Рейчел, и Фиби.

Йода определенно милашка.

Будь у меня бюджет в 50 миллионов долларов, я бы сделал продолжения Anachronox и Commander Keen с современной графикой. Давно хочу закончить сюжеты этих серий.

Делать маленькие игры даже тяжелее, чем большие и дорогие, потому что в маленькой игре каждый недочет сильно бросается в глаза.

Раньше игры жили на жестких дисках нестриженных технарей, а теперь они в любой гостиной, в каждом кармане. И это, черт побери, круто!

## Я ДАЖЕ НЕ ДОГАДЫВАЛСЯ, ЧТО МЫ С РОМЕРО ТАК ПОПУЛЯРНЫ В РОССИИ!

## ЙОДА ОПРЕДЕЛЕННО МИЛАШКА.

Я разрабатываю игры для социальных сетей, потому что могу привнести в них что-то новое. К тому же в Loot Drop работают веселые и талантливые люди: Джон Ромеро, Бренда Гарно Бросуэйт (супруга Джона, работала над сериалами Wizardry, Jagged Alliance и Dungeon & Dragons. — Прим. «Игромании»). И множество других.

Я не видел ни одного выступления Джастина Бибера. А даже если бы и увидел, мне вряд ли бы понравилось.

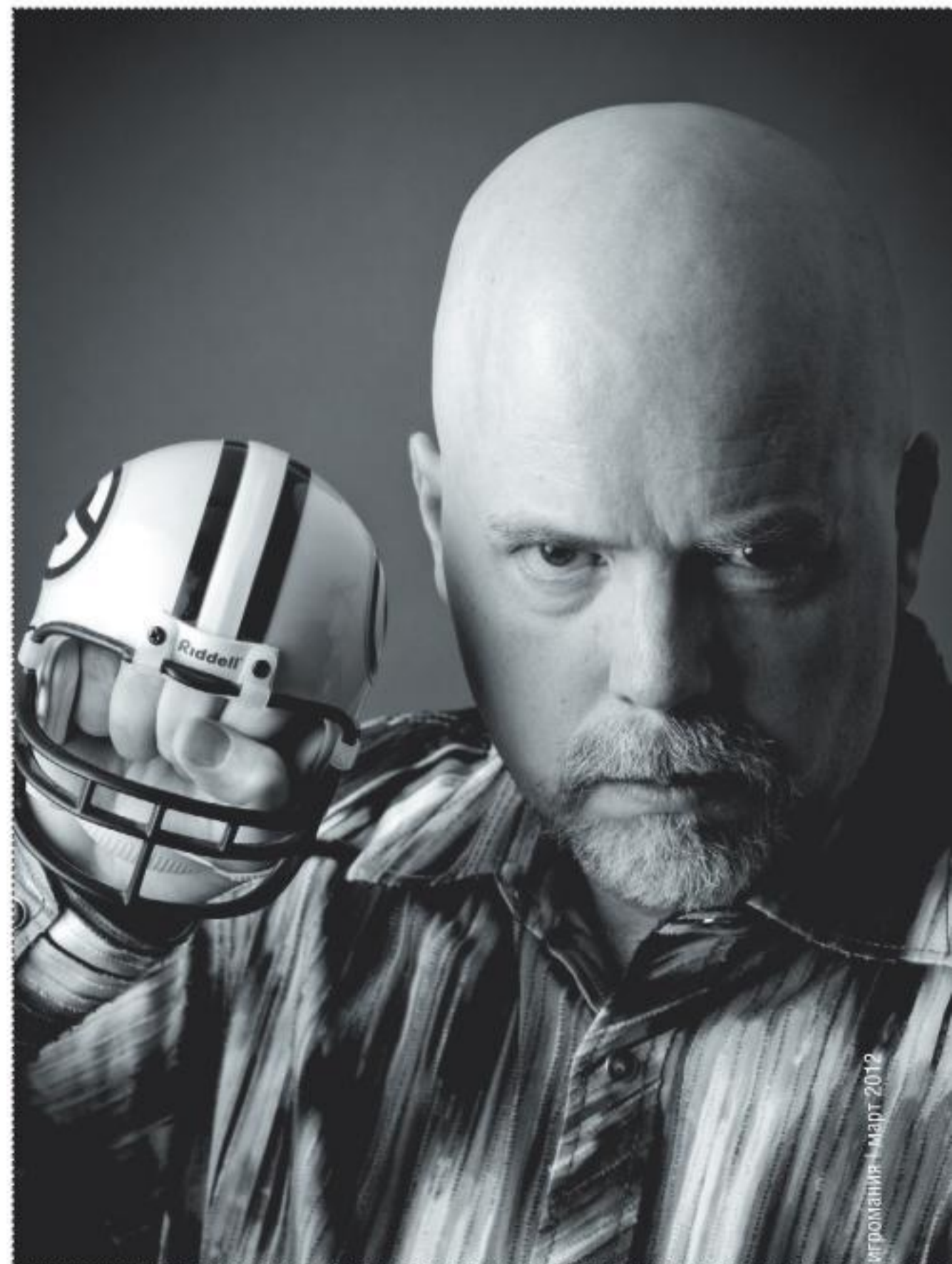
Не люблю игровые компании, где все планируют на годы вперед.

«Симпсоны» — один из лучших комедийных сериалов всех времен. Там куча культурных отсылок и прекрасный сатирический взгляд на мир. Но наверняка люди за пределами США не понимают многих шуток.

## РАНЬШЕ ИГРЫ ЖИЛИ НА ЖЕСТКИХ ДИСКАХ НЕСТРИЖЕННЫХ ТЕХНАРЕЙ.

Не думаю, что всем девушкам нравится борода. Моей жене нравится, а это главное.

Беседовал Геворг Акопян  
Фотографии Терри Холл



# ИВАН МАГАЗИННИКОВ

Геймдизайнер Katauri Interactive, Калининград



## ЭЙНШТЕЙН — КЛЕВЫЙ ЧУВАК.

**Офлайн** — это интерактивная история. Онлайн — социальная игровая площадка. Можно взбалтывать, но не смешивать.

**Не играл в Might and Magic Heroes 6.** Даже желания не возникало. В пятой части тоже прошел всего несколько миссий сразу после выхода и бросил.

«Герои» однозначно лучше Disciples. Wake of Gods (популярное фанатское дополнение к HoMM 3. — Прим. «Игромании») до сих пор жив на винчестере и даже не запылится.

**Я не люблю смотреть и читать то,** о чем разом начинают вопить эти ваши интернеты, что вдруг становится трендовым, модным, поповым. Обычно жду, когда спадет волна.

**Я не читал книг Дарьи Донцовой.** И не просите.

**Мои любимые актрисы меняются по настроению,** явных фавориток нет. Мне скорее нравится вот эта актриса в этом конкретном фильме.

Все меньше людей самовыражаются через искусство. Все больше самовыпендриваются.

**Всех так волнует тема насилия в играх,** потому что про нее шуметь проще, чем про насилие на улицах.

**У Пенсильвании,** по крайней мере, жуткое название.

## Я БРОСИЛ ВСЕ И УЕХАЛ.

## МОИ ЛЮБИМЫЕ АКТРИСЫ МЕНЯЮТСЯ ПО НАСТРОЕНИЮ.

**Функция родительского контроля?** Это что-то связанное с дневником и уроками?

**Лет через пять у розницы будут крупные проблемы,** а онлайн почти не изменится: будут старые игры в браузере, как Quake, игры для социальных сетей, кооператив в экшенах и казуалки. Разработчики останутся или очень крупные, или очень мелкие.

**Origin не по силам завалить Steam.** У Valve солидная фора и опыт. А еще они не боятся экспериментировать и заглядывать вперед. Поправка — раньше не боялись.

Если бы я встретил Шварценеггера, то точно сказал бы: «Офигеть! Терминатор!»

**Мечтаю поработать с Питером Молиньё.** Я его называю безумным сказочником. Он реально крутой.

**Я бросил все и уехал** через всю Россию работать во Владивосток в офис Katurі, не имея при этом вообще никакого опыта самостоятельного проживания.

**Если пробежаться по сайтам отечественных разработчиков,** то у нас чуть ли не все компании «лидеры рынка» и «ведущие в своем жанре».

**Когда мы показывали King's Bounty западным издателям,** то первые два вопроса были «мультиплатформа?» и «мультиплеер?».

## КЕРЛИНГ — САМЫЙ ДУРАЦКИЙ ВИД СПОРТА.

**Самое неприятное в жизни** — это обломы и предательства. Ну и смерть, говорят, довольно неприятная штука.

**Эйнштейн** — клевый чувак.

Керлинг — самый дурацкий вид спорта.

«Сумерки» — нормальный фильм. Главное — мозг не включать. И побольше красивых фраз надергать, этот вампир Эдвард качественно по ушам может ездить. Многим девушкам нравится именно такое обращение. А еще там волки сделаны эффектно.

**Я бы запретил «Тома и Джерри»** — как пропаганду жестокого обращения с животными.

Великана можно убить, заморив его голодом.

Беседовал Геворг Акопян

# STREET FIGHTER X TEKKEN

STREET FIGHTER X TEKKEN



МАРТ 2012

РЕКЛАМА

12  
www.pegi.info



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

1С-СофтКлуб

CAPCOM®  
capcom-europe.com

Жанр  
Шутер  
Издатель  
Electronic Arts  
Разработчики  
Starbreeze Studios  
Платформы  
PC, Xbox 360, PS3  
Мультимедиа  
Интернет  
Сайт игры  
ea.com/syndicate

# SYNDICATE

Георгий Курган НЕ ГОЛОВА, А СЕЛЬСОВЕТ

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: Core 2 Duo 2,2 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

Желательно: Core 2 Quad 2,4 ГГц, 3 Гб, 1 Гб видео

**В** Syndicate есть одна мелкая, почти незаметная деталь. Напомним, главный герой — напичканный электроникой агент суперкорпорации. Чип в его голове вроде бы бдительно анализирует окружающую обстановку и дает информацию о большинстве объектов в зоне действия — важных и не очень. Например, когда герой наводится на бутылку пива, игра сначала изобра-

жает бурную деятельность (над бутылкой возникает процентная шкала и надпись «загружаю данные») и через пять секунд радостно ропщет: перед нами — бутылка пива! Эта ситуация как нельзя лучше передает ощущения от игры Starbreeze. По их замыслу мы должны чувствовать себя совершенной машиной для убийства. На практике же все чаще чувствуешь себя идиотом.

### Ума палата

Но сначала давайте все-таки о хорошем. Syndicate — это умная, стильная и оригинальная игра; она отлично вписывается в традицию зимних блокбастеров, которую Electronic Arts завели у себя в последние годы. Она заставляет думать — здесь весьма сообразительные враги, которые еще и имеют обыкновение напа-

дать организованной группой лиц. Большая часть игры проходит в закрытых помещениях с богатым интерьером: столы, мебель, неизменные ящики, помосты и шкафы. Противники все время перемещаются между ними, заходят со всех сторон, достают в укрытиях. И самое страшное — бороться с ними при помощи одного лишь свинца практически бесполезно.



Чего Syndicate совершенно точно не хватает, так это разрушаемого окружения. Чаще всего нам в лучшем случае разрешают разбить пару стекол.



В игре есть ролевой элемент, притом довольно странный: чипы, необходимые для апгрейдов, выдают в строго определенных сюжетом местах, и очков едва ли хватит, чтобы купить все апгрейды.



Миниган выдают всего пару раз за игру, зато патроны к нему бесконечные.



Кстати, еще один нечестный прием, который использует против вас игра, — враги здесь выдерживают с полдюжины прямых попаданий в голову. Даже без шлемов.

По версии разработчиков, к 2069 году человечество придумает ряд куда более изощренных способов избавляться от конкурентов: в черепах элитных агентов установлено экспериментальное оборудование, при помощи которого они могут взламывать электронные системы, включая чипы рангом ниже, которые вживляют любому дубоному из службы безопасности, да и вообще всем, кто живет на благополучных верхних уровнях городов будущего. Стоит чуть-чуть задержаться взглядом на иконке около головы противника, на полторы секунды нажать кнопку — и вот уже несчастному охраннику принудительно внушается мысль о срочной необходимости взорвать себя и своих друзей при помощи гранаты. Другие трюки позволяют взрывать в руках недругов оружие (в мире *Syndicate*, как в одном из старых эпизодов «Симпсонов», компьютерные чипы встраивают во все подряд) или временно переманивать их на свою сторону — кстати, после этого они, опять-таки, кончают с собой.

### Тебе череп не жмет?

Так вот, без перечисленных выше приемов в игре просто не прожить — здесь убивают быстро, безжалостно и, между прочим, довольно часто. *Syndicate*, как в свое время *Max Payne* и *F.E.A.R.*, выглядит как обычный боевик с автоматами, но работает принципиально иначе: попытки ворваться в комнату и всех перестрелять пресекаются быстро и жестко. Приходится перестраиваться на ходу, учиться мыслить вне рамок перекрестья прицела. При внимательном рассмотрении вокруг оказывается уйма предметов и систем, которые можно использовать в своих целях: на лету взломать систему выброса пара из котла (находящихся рядом недругов ошпарит, и они временно потеряют боеспособность), легким движением брови отключить силовые щиты у турелей, задержать взгляд на проводке в стене и запустить механизм, кото-

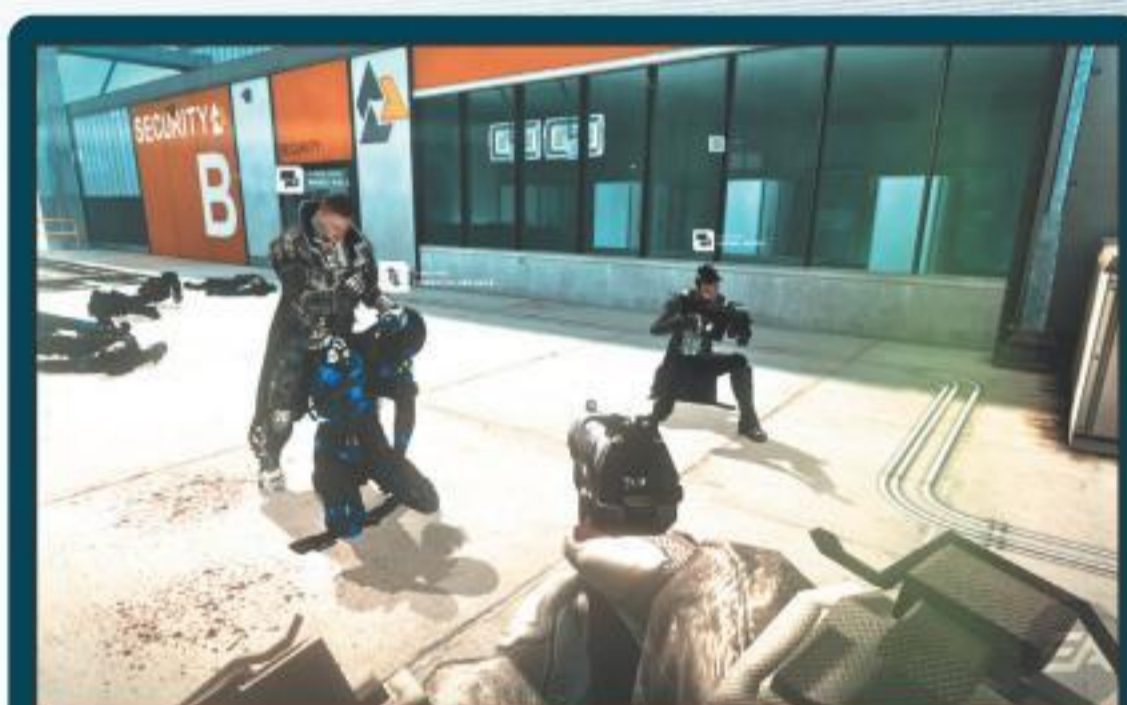
рый лишит врагов укрытий. В дополнение к этому можно активировать банальное вроде бы *slo-mo*, которое позволит видеть врагов сквозь стены и взрывоопасные объекты.

Пара модификаций в привычной механике — и вот уже рисунок типичного шутерного боя заметно меняется. В *Syndicate* мы не ломимся сквозь уровни, как пьяный кочегар, мы действуем обдуманно, с толком, с расстановкой. Агент спокойным шагом входит в помещение, на ходу доставая винтовку с самонаводящимися пулями (кстати, в США как раз недавно изобрели такие). Тут же краем глаза он подмечает две бочки с горючим за ближайшей стеной. Через секунду в помещение входит группа зачистки вражеского синдиката — один из противников защищен броней, двое других носят специальные ранцы, которые глушат все наши системы. Плюс еще полдюжины автоматчиков — массовка.

Дальше происходит следующее: сначала агент наводится на гадов с рюкзаками, отходит за укрытие и расстреливает их, не поднимая головы. Затем переключается на винтовку с бронебойными патронами, перемещается за соседнюю стенку (предыдущую позицию уже вовсю обстреливают) и прямо через нее расправляется с пушечным мясом, взорвав бочки. Затем, не спуская глаз с бронированного бойца, приказывает одному из оставшихся статистов наложить на себя руки — взрывом гранаты добивает всех его коллег, остается только самый толстокожий. С ним мы с полминуты играем в прятки: сначала взламываем броню, затем выпускаем восемь зарядов дробы в голову... и на всякий случай повторяем процедуру. В итоге череп элитного солдата взрывается кровавым конфетти, и мы, отряхнувшись, отправляемся зачищать следующую комнату.

### Контрагент

И все это, заметьте, в потрясающе стильных декорациях (видно, что



## Знак четырех

### Несколько слов о кооперативе *Syndicate*

«Кооперативный режим у нас рассчитан на четверых игроков, — рассказывал нам в Стокгольме Джефф, исполнительный продюсер *Syndicate*. — Вы, конечно, можете и вдвоем попробовать поиграть, и в одиночку. Но баланс при этом не изменится, сложность останется той же самой».

Вопрос о сложности, когда речь идет о кооперативе *Syndicate*, — отнюдь не праздный. Разработчики специально сделали этот режим еще сложнее, чем кампания, так что даже полноценный отряд из четырех человек регулярно «вайпается» уже на первых картах. Вообще, это одна из тех редких игр, где действительно важно командное взаимодействие. Самая распространенная причина гибели — недостаточно хорошая координация действий.

А все потому, что игра не дает вам расслабиться ни на секунду. Враг постоянно где-то рядом: спрыгивает с галереи, вываливается толпой из нештатно открывшихся дверей, выцеливает вашу переносицу через дорогу снэйперскую оптику. Плохо сыгранный отряд половину времени тратит на «перезагрузку» (т.е. лечение) раненых бойцов, а встретив босса — ложится на обе лопатки.

Боссы в *Syndicate* тоже предельно непростые. Чаще всего их, например, нельзя уничтожить ни из одного вида оружия, не взломав предварительно защищающий противника щит. А для этого нужно подобраться к врагу вплотную. Тут уж точно без координации не обойтись: пока трое агентов отвлекают очередного «сержанта», четвертый незаметно подкрадывается сзади и снимает защиту. После этого у вас есть немного времени, чтобы повысить содержание свинца во вражеском организме до критического уровня, после чего щит восстанавливается — и все приходится начинать заново. Чем-то это напоминает разбор босса в MMORPG (разработчики, кстати, таких сравнений совсем не стесняются), так и ждешь каждый раз, что кто-нибудь завопит в микрофон: «ВЫУЧИ ТАКТИКИ, НУБЬЕ!» — Максим Еремеев



В Syndicate довольно много гражданских, причем игра никак не комментирует ваше обращение с ними — хоть всех перебейте.



В кооперативе тоже приходится умирать довольно часто, но там, как и в Left 4 Dead, это только подстегивает.



Случаются моменты, когда игра выглядит как старорежимный шутер.

игру делали на родине IKEA), под агрессивный скрежет дабстепа от Skrillex — казалось бы, мечта. В реальности все, впрочем, несколько иначе. Скорее всего, прежде чем вам удастся повторить описанную выше сцену плавно и красиво, вас три-четыре раза убьют. И в следующей комнате — тоже. И в следующей. И дело даже не в том, что игра слишком сложная — с этим мы могли бы смириться, как говорится, и не таких ломали. Но своими трейлерами и демоверсиями Electronic Arts создали в наших головах образ совсем другой игры: в ней все убийства совершались

быстро, элегантно, эффектно, без пауз и подзагрузок. В трейлерах герой был крутым агентом, почти что героем «Матрицы». В реальности игроку быстро дают понять, что он дурак и не умеет играть в шутеры, и заставляют учиться заново. Практика показывает, что этот процесс может растянуться на две трети игры — к этому моменту на звуки скрежета ваших зубов сбегутся соседи и участковый.

И, наконец, кульминация. В процессе всех этих муторных циклов загрузки быстро выясняется, что пространства для маневра в Syndicate не так уж и много. Пере-

программировать можно только те механизмы, к которым разрешают подступиться разработчики, а многие ситуации довольно жестко за скриптованы (как в сцене с перестрелкой на крыше поезда, где враги на летающих мотоциклах прилетают с одной и той же стороны и движутся по почти одинаковым траекториям). В игре много мелких, но досадных самоповторов и скучных пространственных головоломок типа «угадай, как забраться по ящикам на лестницу». Выясняется, что в основе своей Syndicate — шутер с жесткой структурой, по степени инноваци-

онности недалеко ушедший от того же F.E.A.R. (справедливости ради надо сказать, что с тех пор жанр вообще недалеко ушел). Самое обидное, что если бы разработчики хотя бы чуть-чуть открутили гайки и не гнобили игрока почему зря, то никто бы ничего не заметил и мы бы остались в счастливом неведении.



Зато весь этот суровый подход неожиданным образом отлично работает в кооперативе (читайте о нем во врезке неподалеку). И вообще — Syndicate есть за что хвалить. Отличный дизайн, небанальная механика, несколько по-настоящему классных сцен (не будем портить вам удовольствие примерами). Если вы любите шутеры, эту игру надо обязательно брать, особенно учитывая, что в ближайшие полгода EA явно не предложат в этом жанре ничего оригинальнее — об этом знают все, кто заглядывал в раздел «Из первых рук».

Ключевая претензия к Syndicate одна: опыт, который нам обещали в процессе разработки, не соответствует действительности. Когда за каждым углом тебя отправляют на перезагрузку, чувствовать себя элитным агентом как-то не получается. Это мелочь из разряда соринки в глазу или геморроя первой степени — жить не мешает, но и спокойно отдыхать тоже не дает. ■

Решаемость



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Дождались?

Элегантный, жестокий и неглупый шутер, в котором тем не менее то и дело приходится спотыкаться об неоправданно завышенную сложность.

Геймплей



Графика



Звук и музыка



Интерфейс и управление



7  
8  
8  
9

Рейтинг

8,0

«Отлично»





## ПРОДАЁТСЯ ДОМ



Дом расположен недалеко от делового центра, в двух шагах от ст. телепорта «Элизиум». Рядом находится парк и вся необходимая инфраструктура.

# АИОН<sup>3.0</sup>

## НОВАЯ ЭРА. МАРТ 2012

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ  
НЕОБХОДИМО:**  
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

Жанр  
MMORPG  
Разработчик  
BioWare  
Издатели  
Electronic Arts  
LucasArts  
Платформа  
PC  
Мультиплеер  
Интернет  
Сайт игры  
swtor.com

# STAR WARS THE OLD REPUBLIC

## Пасынки вселенной

Александр Трифонов

Красота Елены Троянской отправила в плавание тысячу греческих кораблей; великолепные трейлеры **Star Wars: The Old Republic** послужили причиной тысяч предзака-

зов. Эллены в итоге на десять лет ввязались в кровопролитную войну, унесшую жизни многих героев и простых солдат; к счастью, в случае с онлайн-игрой, если вы вдруг разочаровались в

проекте, достаточно отменить подписку на следующий месяц. Возникает ли такое желание после первых 30 дней знакомства со «Старой Республикой»? Однозначный ответ дать очень

сложно — слишком уж сильно это зависит от вашего прошлого опыта в MMO, а также способности терпеть ряд серьезных недоделок ради единственного революционного новшества.



При выборе класса сразу можно посмотреть его специализации. Охотник за головами, например, может стать стрелком-медиком либо биться на передовой, закованный в силовые щиты.



Своего двойника, конечно, в редакторе персонажей создать не получится. Но, чтобы вылепить ваш идеал безжалостного наемника, он вполне сойдет.

### Атака клонов

Противоречивая натура SWTOR проявляется сразу же. Только вы насладились шикарным вступительным роликом, выбрали сервер и сторону, за которую будете сражаться (естественно, Империя или Республика), как вдруг оказываетесь в невероятно куцем редакторе персонажей, который уступает по возможностям даже покойной **Star Wars Galaxies**, мир ее восьмилетнему (!) праху.

Вне зависимости от выбранной расы есть только четыре типа тела разной комплекции и десяток готовых физиономий, которые вы потом постоянно будете встречать у других игроков и простых NPC-статистов. Но главное — все инопланетяне от людей отличаются чисто косметически. Зеленая, серая или синяя кожа, татуировки, механическая челюсть... хоть как-то на общем фоне выделяются лишь твилеки с щупальцами на головах. Но обиднее всего то, что выбор расы не влияет ровным счетом ни на что, кроме внешности персонажа. Гоблины с реактивными ранцами или нежить, пожирающая трупы врагов, как все-таки знаете-какой-игре? Бонусы к характеристикам? Забудьте, не в этой галактике. Разработчики твердят, что они не хотели подталкивать игроков к выбору определенной расы, но

даже по приведенным выше примерам видно, как можно было снабдить каждую народность уникальными способностями, не влияющими на баланс.

Можно долго рассуждать, что по статистике большинство игроков все равно предпочитает персонажей-людей, но по сравнению, например, со старушкой **EverQuest 2** с ее двумя десятками рас (и не разноцветными человечками, а троллями, прямоходящими мышами и феями) или даже отечественными «Аллодами онлайн», где киберзомби сражаются с бегущими по трое сурками, все это выглядит как-то бедненько.

С выбором классов дело обстоит не лучше: их всего четыре штуки на каждую сторону, и они пугающе одинаковые. Ситх-воин, к примеру, отличается от рыцаря-джедая лишь тем, что бегаёт с красным, а не синим световым мечом, а способности у них совпадают полностью. Продвинутые классы, которые становятся доступны на десятом уровне, у сил добра и зла тоже ничем не отличаются.

Осознав все это, важно не впадать в панику и вспомнить самое большое достоинство SWTOR, которое представители **BioWare** и **Electronic Arts** вдальблывали игрокам в головы на протяжении долгих месяцев. Речь, конечно же, о сюжете. И не об одном на всех, а о це-



### Весь вечер на арене

Одна из главных причин играть в онлайн-игры — это, конечно же, показать всю свою крутость, весь найденный эпический шмот и миллионы очков накопленного опыта. Делать это интереснее всего в битвах с другими игроками. В SWTOR поводов для драки на удивление мало. Особенно если учесть, что мы вроде как участвуем в межгалактической войне. Но вместо захватов планет и строительства «Звезд смерти» нам предлагают всего три PvP-карты, к тому же общие для персонажей всех уровней, кроме финального пятидесятого. Если вы своим лихим контрабандистом десятого уровня угодили в компанию к «дедушкам», вам искусственно подтянут характеристики, но разницы в количестве способностей и экипировке это никак не компенсирует. Однако, несмотря ни на что, сами матчи неплохи: классы более-менее сбалансированы, у «танков» есть возможность принимать на себя часть урона вместо выбранного товарища по команде, а оглушающие противника способности после пары применений на какое-то время перестают действовать на данного игрока. Арены (или «зоны боевых действий» в терминологии SWTOR) к тому же сильно отличаются друг от друга: на одной нужно захватывать и удерживать контрольные точки, на другой команды делятся на атакующих и защитников звездного крейсера, а третья и вовсе представляет собой хаттбол — спортивную игру наподобие американского футбола, только со смертельными ловушками на поле. Разумеется, за победы и убийства других игроков вы зарабатываете опыт и специальные жетоны на покупку PvP-снаряжения, и, в принципе, в будущем, когда карт станет побольше, здесь не без удовольствия можно будет прокачаться до самого последнего уровня, после чего отправляться напрямик на Илум, участвовать в битвах за ценные месторождения.



Даже в диалогах, общих для всех игроков, NPC реагируют на ваш пол, расу и класс, а у вас может появиться уникальный ответ в зависимости от персонажа. Скажем, классический джедайский трюк: «Это не те дроиды, которых ты ищешь».



После выбора специализации активируется WoW-подобное древо талантов, одна из веток которого — общая для обоих подклассов. Что до двух других, то джедай-мудрец может стать как полноценным хилером, так и аналогом мага с обилием атакующих заклинаний.



Нар-Шадда, спутник родной планеты хаттов, служит нейтральной территорией для торговли и переговоров. Здесь можно купить любой товар, какой только существует в галактике, а за кулисами идет ожесточенная война криминальных группировок.



Джава на клавишных, вуки на ударных, твилек на подтанцовках — в такие моменты действительно понимаешь, что играешь в «Звездные войны».

лых восьми (по количеству архетипов) полноценных, не похожих друг на друга историй в лучших традициях игр от BioWare.

### Первая ролевая

Мало того, что вмняемый сюжет в MMORPG — зверь редкий, так еще и подается он обычно совершенно доисторическими методами. Обычно после создания персонажа вас выкидывают на лужайку или в стартовое подземелье, обучают основам, может быть, вываливают в текстовом виде какую-нибудь общую легенду, и все — дальше, пожалуйста, бегайте по однообразным поручениям, режьте однотипных мобов.

В SWTOR все иначе. Это настоящая космическая сага с кучей качественно озвученных диалогов и тонной судьбоносных решений. Чисто технически в этом нет ничего уникального — все сюжетные сценки разыгрываются в специально выделенных зонах-инстансах (своих для каждого класса), но потребовались неисчерпаемые финансовые ресурсы Electronic Arts и талант канадцев, чтобы воплотить задумку в жизнь. Шутка ли, впервые в истории онлайн-игры вы сможете вспомнить историю каждого персонажа, не просто перечисляя, кого он успел завалить за свою карьеру, а припоминая увлекательные приключения, которые заготовили для

него разработчики, и, что даже важнее, решения, которые он принимал, и то, как они аукнулись в дальнейшем.

Подумать только — жанр существует столько лет, но только The Old Republic может по праву называть себя многопользовательской ролевой игрой. Ваш герой здесь — это не просто набор характеристик и эпического снаряжения, танк или хилер, а настоящая личность, поведение и характер которой может сильно отличаться даже в рамках одного класса. И пускай имперский агент в любом случае выполняет ответственные задания под прикрытием и строит карьеру в военной разведке, а джедай-консул борется с древним проклятием — нюансы истории у каждого игрока будут свои.

От первого и до пятидесятого уровня только вы определяете судьбу героя, с кем он будет дружить и с кем враждовать, кого казнить, а кого миловать. Быть подонком или ангелом во плоти, флиртовать с NPC при любой возможности или требовать награду даже с тех, у кого ничего нет за душой, кроме собственной шкуры. Кроме того, в SWTOR не редкость выбор между злом и еще большим злом. В какой-то момент вам, например, могут предложить отпустить на волю настоящего подонка, чьи знания могут сохранить сотни невинных жизней.

Или вот неожиданно взрослая зарисовка на тему свободы слова: вам предложат накопать компромат на политика, выступающего с непопулярной точкой зрения. Да только согласиться на такое — означает наплевать на идеалы демократии, на которых зиждется Республика.

Безусловно, качество повествования сильно скачет от класса к классу — что поделать, исходный материал порой сковывает сценаристов. Среди ситхов хватает прямо-таки опереточных злодеев, а футуристические буддисты-джедаи, когда выполняют все заповеди своего кодекса, — невероятно скучные парни. Не столь ограниченная канон история охотника за головами или контрабандиста — куда более благодатная почва для интересного и оригинального рассказа, хотя даже тут находится место шаблонным ходам и предсказуемым за километр «неожиданным поворотам». Но все это можно понять и простить, учитывая невероятный объем проделанной работы.

К несчастью, сил на нормальные побочные квесты разработчикам не хватило. Дополнительные задания одинаковы для всех игроков и, как правило, встречаются в тех же локациях, где вы гуляете в рамках основного сюжета. Всегда найдется пара-тройка желающих что-нибудь взорвать, кого-то

освободить или отправить вас на групповую миссию с врагами повышенной озлобленности. Все разговоры на эту тему быстро начинаешь проматывать поскорее. Минимум усилий по озвучке, стоящие истуканами герои, которые очень быстро начинают сливаться в памяти в однородную массу (да вдобавок еще и повторяются — модель пожилого дядьки, кажется, вообще одна на всю игру), даже сюжетным сценкам на движке до уровня постановки Mass Effect — примерно как трехмерному мультику «Войны клонов» до оригинальной трилогии.

### Полезных ископаемых нет

Не будем, впрочем, забывать о паре вещей. Во-первых, точно такие же претензии (про штампы и посредственные дополнительные квесты) можно предъявить, например, к **Dragon Age: Origins**. И, на минуточку, когда вообще столько места в рецензии на онлайн-игру было посвящено сюжету? То, что сделали разработчики SWTOR, меняет представления о жанре и его возможностях — на фоне игры все остальные MMORPG смотрятся словно файтинги без комбо-серий и шутеры от первого лица с управлением строго с клавиатуры.

Интересно, что чем больше ваш стаж в онлайн-играх, тем

сильнее бьет по голове осознание того факта, что в любой момент времени вы можете осмысленно ответить на вопрос, куда и зачем бежит ваш герой, что его вообще привело на эту планету (для каждого класса, напомним, повод свой) и какова на ней общая обстановка. Каждое новое задание добавляет по кусочку к общей картине, а чтобы вникнуть в суть разворачивающихся вокруг событий, не нужно закапываться в архивы на официальном сайте или вчитываться в описания квестов.

Чтобы избежать обилия спойлеров, в качестве примера проработки сюжета приведем только планету Тарис, служащую к тому же одним из основных связующих звеньев SWTOR с событиями **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Разбомбленная с орбиты флотом ситхов три сотни лет назад, ныне это символ возрождения и несгибаемого духа Республики: среди руин строится новая колония, а ученые по крохам спасают уцелевшую информацию и технологии. Однако не все так просто — финансирования катастрофически не хватает, гарнизон слишком мал, чтобы защищать отдаленные деревушки и научные экспедиции, в округе свирепствуют мародеры и пираты, не говоря уже о крайне агрессивной местной фауне, целых болотах токсичных отходов и

готовых обрушиться скелетах исполинских башен, которые некогда служили опорами для многоуровневого города планетарного масштаба.

Коррупция, голод, дезертирство, проблемы с беженцами и — в довершение — растущая угроза со стороны раггелей, монстров, превращающих жертв в себе подобных. Герою снова, как в *Knights of the Old Republic*, предстоит найти лекарство от этой напасти, узнать о судьбе пилигримов, искавших Землю обетованную, посетить развалины знакомых мест и потерпевший крушение крейсер «Эндар Спайр» — тот самый звездолет, на котором началась оригинальная игра. Любый поклонник «Звездных войн» к этому моменту уже наверняка исходит слюной, словно Гомер Симпсон при виде сладкого пончика. Ну а те, кто с описанными событиями не знаком, просто с интересом окунутся в неизведанный еще мир.

Стоит отметить, что теперь мы можем посмотреть на ситуацию и со стороны отрицательных персонажей, попутно выяснив, что не такие уж они законченные злодеи. Вообще, противостояние Империи и Республики очень напоминает холодную войну между СССР и США (благо на момент действия игры в галактике как раз установилось шаткое перемирие): основу на-



## Звезды и войны

Все мы хорошо помним карточные игры, гонки на хOVERкарах и ужасные «турельные» мини-игры из *Knights of the Old Republic*. В SWTOR им на замену пришли космические миссии, в которых вы на собственном корабле участвуете в сражениях по всей галактике. Несмотря на впечатляющий внешний вид и спецэффекты, по сути, это очень примитивный тип, в котором вы даже не можете управлять кораблем: вам доверено лишь уворачиваться от астероидов да расстреливать все, что попадет в прицел.

Миссии можно повторять хоть десяток раз на дню, а награда за них — деньги и опыт (после первого прохождения выдаваемые в гомеопатических дозах, чтобы неповадно было фармить), апгрейды для корабля и особые жетоны, которые можно обменять на еще более мощные улучшения. В общем и целом это бесполезная трата времени, особенно по сравнению с похороненной старушкой *Star Wars Galaxies*, где сражения среди звезд представляли собой почти что полноценный многопользовательский космосим, да еще и с кораблями, рассчитанными на команду из нескольких человек. И вообще — требуем столы для пазаака в каждой кantine!



Республиканский и имперский флоты — истинные столицы игровых фракций. Здесь всегда больше всего народу, собраны все нужные торговцы, а общий чат пестрит объявлениями о купле-продаже.



К огромному сожалению, далеко не все «флэшпойнты», многотактные нелинейные задания для нескольких игроков, похожи на те шедевры, что показывали разработчики до выхода игры. Хватает и банальнейших зачисток подземелий с элитными противниками и боссами.

STAR WARS



К моменту прилета на Татуин у вас уже должен быть личный транспорт. Иначе просто замучаетесь бегать по пустыне.



Интерфейс рынка-аукциона на момент подготовки материала был ужасен и отбивал всякое желание заниматься крафтингом для последующей продажи своих творений — потенциальные покупатели все равно не смогут ничего найти.

селения составляют вовсе не волшебники, обладающие Силой, а самые простые граждане, живущие обычной жизнью. У них есть работа, семья, увлечения, и в целом глобальное противостояние для них — лишь повод посудачить с коллегами на обеденном перерыве. По обе стороны баррикад процветают ксенофобия и преступность, сильны сепаратистские настроения, а отдаленные колонии, словно страны Ближнего Востока и Латинской Америки, колеблются между двумя супердержавами и в любой момент готовы сменить покровителя.

Напоминаем еще раз, что все эти мысли и ассоциации вызывает всего лишь многопользовательская ролевая игра. Если вы назовете еще хоть одну такую же, мы готовы публично проглотить табельный световой меч.

### Герои на все времена?

Можно долго петь дифирамбы сюжету, но все-таки нужно смотреть правде в глаза: пока что это важный, но все же единственный повод играть в The Old Republic. На том же Тарисе вылезает наружу ряд неприятных моментов, касающихся игры в целом. Во-первых, в отличие от последних творений BioWare, где после пары вступительных эпизодов вам позволяли осваивать остальной контент в любой последовательности, порядок посещения планет в SWTOR задан жестко и привязан к уровню персонажа. Понятно, что это MMO-специфика, но если уж назвался груздем... Хотя главное, конечно, в другом: разработчики почему-то отказались от фазирования зон (то есть их изменения в зависимо-

сти от действий игроков), из-за чего тщательно выстраиваемая иллюзия полноценного сингла распадается прямо на глазах.

Например, вы вычищаете по просьбе жителей местность от монстров, с триумфом возвращаетесь в поселение, вас объявляют спасителем и выдают щедрую награду. Но как только вы выходите за ворота — видите кого? Правильно, возродившихся как ни в чем не бывало гадов. Ведь вы на сервере не одни, и другим игрокам тоже хочется спасти деревню.

Тут сложно не вспомнить, что **Wrath of the Lich King** когда-то запала игрокам в душу именно потому, что умницы из **Blizzard** решили извечную беду MMORPG созданием новых версий мира на лету. Закончили цепочку заданий, и плоды ваших деяний остаются с вами навсегда: враги — побеждены, поселения — разрушены (или спасены) и так далее.

При таком серьезном подходе к сюжету и тщательном выстраивании мира, как в SWTOR, отсутствие этой технологии просто обескураживает. Разминировали дорогу, перебили снайперов, мешающих проезду конвоев, получили благодарность от командования, узнали, что теперь-то медикаменты и припасы наконец доедут до дальнего лагеря... и поняли, что ничего на самом деле не меняется. Мины и вражеские стрелки остаются на местах, а в том

самом отдаленном форте никто вам и слова доброго не скажет.

И так — повсюду. Вокруг законспирированного агента в тылу врага выстраиваются очереди республиканцев, желающих с ним пообщаться. Взорванные генераторы на фабрике, которую вас отправили саботировать, отстраиваются вновь прямо на глазах. Дурацкие онлайн-условности именно здесь, в этом проекте, выпячиваются как никогда.

Чтобы хоть как-то скрыть этот факт, разработчики разбили посещение каждой планеты на линейную последовательность квестов — когда выполняешь их строго в задуманном порядке, в прежние локации попросту не возвращаешься, а радостно бежишь покорять новые горизонты. На стартовой планете кажется, что ритм найден вообще идеальный: постоянно попадаются какие-то новые интересные персонажи и ситуации, новые уровни и способности получаешь каждые полчаса, на диалоги уходит почти столько же времени, сколько и на сражения. В какой-то момент знакомишься со своим первым компаньоном и идешь с ним на дело — жизнь кажется прекрасной. Вроде бы, вот оно — в BioWare нашли способ перенести свою фирменную формулу повествования в онлайн. Первое время проводишь в каком-то сказочном предвкушении: вот скоро у ме-

ня будет целый отряд из чудных инопланетян и роботов, и тогда мы всем покажем...

Но «медовый месяц» быстро заканчивается, и уже к третьей-четвертой планете темп сильно снижается. Все обширнее и скучнее становятся пространства, которые приходится преодолевать. Входят в обыденность возрождения в ближайшем «медпункте» после смерти и нудные пробежки к месту выполнения квеста. А промежутки между хоть какими-то диалогами (не говоря уже о сюжетных сценках) наполняются невыносимым количеством однообразных боев. Действо ощутимо проседает, напарник совсем перестает участвовать в беседах и бежит за вами, аки безмозглая зверушка. Становится очевидно, что, несмотря на размеры локаций, каждая планета — это лабиринт узких коридоров и тропинок, по которым вас гонят, словно лабораторную крысу. А все эти водопады и горы на горизонте — лишь декорации, чтобы подопытный не скучал.

Если вы не природный социопат, объединение в группу с другими игроками сильно меняет картину: с друзьями и задания выполняешь куда быстрее, и надоевших монстров сметаешь с пути, да еще и диалоговая система трансформируется — вставить реплику может попытаться любой член группы, а право голоса в итоге достается тому, кто выкинул больше очков на виртуальном кубике. Плюс не придется тратить время на поиск компании для прохождения очередной героической зоны, а потом дожидаться волонтеров у входа (занятие крайне унизительное и непродуктивное). Любите играть в одиночку — что ж, пускай рекламные обещания и первые пары дней знакомства с проектом не вводят вас в заблуждение: взятый в начале темп разработчики сохранить не смогли и уровню к шестнадцатому прелесть сольного прохождения становится очень сомнительной.

### Мидихлорианы у тебя слабые

Раз уж речь (впервые в статье!) зашла, о собственно онлайн составляющей, пора признаться: именно как массово-многопользовательский про-

ект SWTOR вторичен по отношению к само-знаете-какой-игре, а во многом еще и откровенно сыроват. Ситуация тут напоминает историю Apple: новый продукт покоряет рынок, конкуренты наперебой бросаются делать посредственные копии, кто-то даже выпускает сходный по качеству и немного превосходящий по характеристикам продукт... как раз к тому времени, когда корпорация демонстрирует уже следующее поколение устройств. «Старая Республика» во всем (кроме подачи сюжета, конечно) беззастенчиво копирует World of Warcraft, но в силу преклонных лет самого образца подражания вряд ли такой ход можно назвать очень удачным.

Деревья талантов, половина которых дает прибавку в 1% к какой-нибудь специфической способности, несколько десятков похожих умений, из которых в рядовых сражениях реально используешь дай бог половину, жестко заданные пути развития для каждого подкласса — ничего нового в здешней механике вы не найдете.

Само выполнение заданий, при всем сюжетном обрамлении, сводится к доисторическому «активируй/уничтожь десяток объектов», а участие в битвах — к отарабаниванию заученных комбинаций клавиш и отслеживанию таймеров. Графика на фоне других современных MMOG выглядит устаревшей, персонажи пробегают друг сквозь друга и препятствия, а все враги делятся на мизерное количество архетипов, да и даже внешним разнообразием не отличаются (люди-люди-андроиды-люди-андроиды-люди-люди-ой, инопланетные монстры, надо же).

К тому же на данный момент в игре нет ни системы достижений, ни какой-то мотивации к вступлению в гильдию. Аукцион ужасен, интерфейс нельзя толком настраивать, рейды приходится собирать просто-таки дедовскими способами, а для PvP есть всего три карты, на которые пускают всех без разбора начиная с десятого уровня. В первом крупном патче «пятидесятников» хотя бы выделили в отдельный загончик, но все, что им пока остается делать, — участвовать в «мировом» PvP на планете Илум, которую патчат чуть ли не ежедневно, но никак не могут справиться с лагами.



### Завхоз звездолета

Какая же игра от BioWare обойдется без команды ярких персонажей, сопровождающих главного героя? Причем у каждого — склад скелетов в шкафу. По ходу сюжета к вам присоединяются пятеро компаньонов (вуки, дроиды, джедаи — у каждого класса набор свой), которые традиционно одобряют или осуждают поступки главного героя, подкидывают дополнительные задания и любят подарки, а с некоторыми можно даже закрутить роман. Впрочем, есть и серьезное отличие: бегать вместе с вами (и участвовать в диалогах и сражениях) может лишь один компаньон, так что забудьте об идее пройти все инстансы с одними лишь компьютерными напарниками. А когда вы вступаете в группу, компаньоны и вовсе исчезают, уступая место живым игрокам (больше четырех членов в отряде быть не может: при большем количестве народа многопользовательские диалоги смотрелись бы странно). Это решение разработчиков можно было бы осудить — ну пошли бы уж до конца и разрешили брать с собой сразу троих компаньонов, на манер Guild Wars (тем более что их искусственный интеллект очень неплохо справляется с танкованием и лечением). Однако сидящие на корабле напарники без дела все равно не остаются и используются для ведения хозяйства. В любой момент можно открыть окошко с командами и отправить лентяев на сбор ресурсов либо занять их изготовлением новых предметов. А то и заставить выполнять особые поручения — например, поискать сокровища или потроторговать на черном рынке. Жаль только, что все это протекает в полностью автоматическом режиме: заплатили кредитов, подождали пару минут, готово. Снова вспоминать и ворошить прах Star Wars Galaxies даже не хочется — надеемся, со временем систему все же доработают и быть ремесленником снова станет почетно.



Планеты «городского типа» вроде Нар-Шады и республиканской столицы Корусканта предлагают самые скучные локации в игре: унылые районы из стальных коридоров, связанные между собой летающими такси.

STAR WARS



Завоевывать уважение компаньонов легко, если знать особенности их характера. Вот этому воинственному ящеру, допустим, нравятся прямые ответы и готовность ввязаться в драку.



Перемещение по карте Галактики похоже на аналогичную систему в Mass Effect 2, только не нужно рулить корабльком и заправляться на станциях. Пара кликов, и вы уже на другой планете.

Оправдывать все это аргументами в духе «ну, игра же только запустилась, а Blizzard полирует свое детище уже семь лет», честно говоря, надоело. Это все равно что выпускать новый дисковый телефон в эпоху мобильных. И тут «Старую Республику» спасает только огромный запас доверия аудитории. Тут и фанаты «Звездных войн», и поклонники творчества BioWare, и любители одиноч-

ных ролевых игр, и уставшие ветераны WoW, которые надеются хотя бы в далекой-далекой галактике найти альтернативу любимой, но безумно надоевшей MMORPG.

И, поди ж ты, расчет оказался верный, во всяком случае в краткосрочной перспективе: у The Old Republic уже за первый месяц набралось больше миллиона подписчиков, и будущее его наверняка ждет вполне бла-

гополучное, а те самые патчи и дополнения потихоньку выправят все упущения. Нам обещают продолжения сюжетов для каждого класса, систему «династии», позволяющую объединять всех ваших персонажей в одну семью с наследственными бонусами, превращение космических миссий из рельсового тира в полноценные межзвездные баталии и многое другое. Но все это когда-нибудь потом.



Star Wars: The Old Republic, как уже говорилось в начале, удивительно противоречивый проект. С одной стороны, он совершает переворот в жанре онлайн-ролевок — думается, нормальные диалоги и сюжет теперь станут обязательными в высокобюджетных MMORPG.

С другой — это музейный экспонат того периода, когда все участники онлайн-рынка еще надеялись скопировать

World of Warcraft и отнять у него хотя бы кусочек аудитории. Многомиллионная разработка с крайне консервативной механикой и требующая абонентской платы. Но выпущенная — во времена, когда даже сама Blizzard, кажется, вот-вот откажется от подписки, объявит о запуске серверов под iPad и обзаведется регистрацией через Facebook. Индустрия давно ушла вперед. Но знаете что? Всем бы эпохам такой «последний привет».

P.S. В заключение небольшая ремарка для игроков, не знающих английского языка. Игру пока не планируют переводить на великий и могучий даже на уровне субтитров. Русских серверов запускать тоже никто не собирается (россиянам предлагается играть на европейских). Так что советуем язык все-таки начать учить — в будущем все равно пригодится. ■

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

**ДОЖДАЛИСЬ?**

При покупке вы получаете одиночную ролевую игру в лучших традициях BioWare и с возможностью совместного прохождения с друзьями. А вот приличная MMO-часть тут появится где-нибудь после выхода первого полноценного дополнения.

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

**РЕЙТИНГ**

**8,5**

ОТЛИЧНО



"PS", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "O X Δ □" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "make.believe" are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. Twisted Metal™ ©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Eat, Sleep, Play. "Twisted Metal" is a trademark or a registered trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. All rights reserved. \*PSN account and PlayStation®Store access required. Voucher code expires (15/02/15). PSN, PlayStation®Store and voucher code subject to terms of use and country and language restrictions, see eu.playstation.com/legal for details.



PlayStation Network



18  
www.pegi.info

**ПРАВИЛА – К ЧЕРТУ.  
ГАЗ – ДО ОТКАЗА.  
ПУСТЬ КОСТИ ТРЕЩАТ  
И СКРЕЖЕЩЕТ МЕТАЛЛ!**

**СКРЕЖЕТ  
МЕТАЛЛА**

**ГОНЯЙ СО СЛАДКОЕЖКОЙ, КУНОЛКОЙ И МИСТЕРОМ  
ФРИММОМ ПО 30 С ГАКОМ-СУМАСШЕДШИМ АРЕНАМ  
В ОНЛАЙН-МЯСОРУБКЕ НА 16 ПЕРСОН.  
В КОМПЛЕКТЕ – КУПОН С КОДОМ НА БЕСПЛАТНУЮ  
ЗАГРУЗКУ ИГРЫ TWISTED METAL BLACK.**

РЕКЛАМА



PS3

PlayStation 3



SONY  
make.believe

РЕЦЕНЗИИ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: Core 2 Duo 2.2 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео  
Желательно: Core 2 Quad 2.4 ГГц, 3 Гб, 1 Гб видео



Жанр  
Экшен  
Ролевая игра  
Разработчики  
Big Huge Games  
38 Studios  
Издатель  
Electronic Arts  
Платформы  
PC, Xbox 360, PS3  
Мультиплеер  
Отсутствует  
Сайт игры  
reckoning.amalur.com

# Хроная судьба

KINGDOMS OF AMALUR

Максим Еремеев

# RECKONING

**С** Kingdoms of Amalur: Reckoning все было ясно с самого начала. Все-таки глупо сомневаться в проекте, над которым работает Кен Ролстон — главный дизайнер Mor-rowind и Oblivion. Да и показы новой игры проходили с большим успехом: перед ошарашенной публикой предстала бойкая экшен-RPG, фундаментом для которой служила мощная ролевая система, вобравшая, кажется, все лучшее, что было в **The Elder Scrolls**, но при этом здорово оптимизированная. Добавьте сюда традиционные обещания «эпического игрового мира», «увлекательной истории» и всего остального, что принято сулить фанатам ролевых игр, и сомнений не останется никаких — стопроцентный хит, где у вас тут кнопка предзаказа?

Но погодите еще минут пять, спрячьте пока деньги и послушайте. Мы должны вам кое-что рассказать.



Еще одна проблема, о которой мы не успели рассказать, — трагическое однообразие локаций и врагов. Последние практически не меняются на протяжении всей игры, разве что уровень их повышается.

### Недобрые феи

Мир, где разворачивается действие игры, населен стандартными фэнтезийными расами: людьми, гномами, парой разновидностей длинноухих лесных жителей и — главное — народом фэй. Они напоминают современных шекспировских эльфов и отличаются от соседей в первую очередь тем, что фактически бессмерт-

ны. Вернее, представителя этого народа можно убить, но через некоторое время он восстанет из мертвых — вдвое злее прежнего.

До поры эта особенность никого не беспокоила, но вдруг среди фэй начался разлад. В одном из их благородных домов завелась скверна, правители были низложены, а на трон взошел злодей по имени Гэдфлоу. Собрав огромную армию приспеш-

ников и назвав их туата, новоявленный правитель объявил войну всем смертным. То есть фактически собрался воплотить в жизнь лозунг, провозглашенный разгневанным скелетом из «Армии тьмы»: «Смерть живым!».

Потенциальные жертвы эльфийского джихада, конечно, не собираются сидеть сложа руки, но надежды у них особой нет. Какая уж тут надежда, когда свои ложатся на полях сражений тысячами, а враг все жмет и жмет, давит неисчерпаемой, вечно живой массой. Дело наверняка закончилось бы худо, если бы не внезапная удача: в одном из гномьих исследовательских центров, который занимался вопросами воскрешения из мертвых (проблема критической важности в такой ситуации), наконец-то произошел долгожданный научный прорыв. Один из трупов, уже списанный со счетов и приготовленный для утилизации, вдруг начал дышать, открыл глаза и, потирая гудящую



Некоторые продвинутые монстры ходят со свитой. Вот эта милашка, скажем, даже носу из дома не высовывает без эскорта из трех-четырех водяных.



Kingdoms of Amalur немножко напоминает Fable. Вот так, наверное, могли бы выглядеть подростки и заматеревшие хоббсы.



Благодаря спецспособностям любой герой игры может быть немножечко магом. Настоящие волшебники умеют делать вот так, а воины — вызывать локальные землетрясения и подтягивать врага поближе при помощи гарпуна.

голову, поднялся на ноги. Этот лазарь — вы, последняя надежда всех смертных.

Очень быстро выясняется, что у вашего воскрешения был еще и интересный побочный эффект. Дело в том, что всем обитателям Амалиора от рождения предначертана определенная судьба. Все они живут и умирают в соответствии со сценарием, написанным безо всякого их участия. Но вы — иной, ваше возрождение не было предначертано, вас для судьбы не существует, а значит, вы сами можете творить свое счастье. А в процессе — тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить, — еще и спасти миллионы невинных жизней.

Зачин о судьбе, смерти и бессмертии — не просто литературная вводная. Авторы Kingdoms of Amalur еще и творчески обыгрывают его в дизайне. Так, здесь нет классов персонажей в традиционном понимании этого термина. Сам Кен любил повторять: «У нас вам не придется делать важный жизненный выбор еще до того, как вы получите хоть какое-то представление об игре». Это правда: начинаете вы

с чистого листа, и уже в процессе решаете, кем хотите быть. Причем происходит это органично, вы просто активируете понравившиеся способности, распределенные по трем веткам (мощь, колдовство и ловкость). От того, сколько очков развития и в каком соотношении вбухано в каждую ветку, зависит, какие Судьбы станут вам доступны. Причем тут речь тоже не идет о выборе «класса»: все, что дает Судьба, — несколько бонусов к характеристикам.

Более того — летопись геройской эволюции не вырублена в камне. Практически в любой момент вы можете сбежать в ближайший город, поговорить со специальным NPC, за несколько тысяч золотых (на самом деле не так уж и много) полностью обнулить персонажа и перераспределить очки заново. То есть ни к чему начинать игру заново, если вы, скажем, начали играть подколдовывающим лучником, но потом поняли, что дали маху. Пара минут реального времени, и вы уже управляете закованным в тяжеленную броню воином, который справля-

ется с врагами при помощи огромного молота. По гибкости подхода к прокачке игра схожа с MMORPG и даже превосходит большинство из них.

## Оборотень в доспехах

Рассказывая о проекте, разработчики заявляли, что собираются создать гибрид *God of War* и *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Заявка серьезная, но, как выясняется, пустым бахвальством тут и не пахнет. В бою Kingdoms of Amalur действительно ощущается как крайне неплохой слэшер. Бои быстрые, требующие внимания и хорошей реакции, а герой — особенно прокачанный — так ловко вертит зрелищные комбо, что просто любо-дорого смотреть.

Интересно даже просто осваивать новое оружие. Скажем, привыкнув к ультрабыстрым парным кинжалам, вы первое время будете чувствовать себя крайне неудобно с тем же молотом в руках. Он тяжелый, неповоротливый, невыносимо медленный. Но через некоторое

время начинаешь чувствовать новый неторопливый ритм, и вот уже странно вспоминать, как совсем недавно орудовал хлипкими ножиками.

Ну а благодаря возможности одновременно экипировать два вида оружия — основное и вспомогательное — вы в любой ситуации будете чувствовать себя суперменом. Если врагов слишком много и/или они слишком быстрые, чтобы попасть под удары молота, достаточно переключиться на «запаску» — например, на метательные чакры. Или перед началом боя проредить вражеский отряд несколькими выстрелами из лука. В подборе оружия вас тоже никто не ограничивает: можно применять что угодно, даже если у героя нет соответствующего навыка. В этом случае вы, конечно, будете наносить врагам меньше урона, но и это не проблема — теоретически можно прокачать все оружейные скиллы до максимума и драться буквально чем бог послал.

## Не судьба

Чуть выше мы сравнили Kingdoms of Amalur с MMORPG. Это не случайно: во время игры постоянно ловишь себя на мысли, что целью разработчиков было создать *Morrowind* для поколения *World of Warcraft*. Увы, поразительное сходство с WoW обнаруживается не только в ролевой системе.

Reckoning и в целом напоминает онлайн ролевую игру, которая отключилась от сервера, но почему-то продолжает работать. Это заметно, например, в дизайне локаций. Если вы играли в *Skyrim*, то наверняка помните поразительное ощущение целостности мира. Северная провинция Тамриэля воспринимается именно как единое целое, как открытый и живой мир. Карта Kingdoms of Amalur как минимум не меньше, но ничего



Чакры бьют не очень далеко, зато потрясающе «скорострельны» и часто задевают сразу нескольких врагов. А уж спецатака... Аж мурашки по коже.



Держим пари, что если бы вы не знали, о какой игре речь, то подумали бы, глядя на скриншоты, что любуетесь на очередное дополнение к World of Warcraft.

похожего во время игры не чувствуешь. Это не полноценная виртуальная вселенная, а серия очень крупных локаций, соединенных друг с другом длинными узкими коридорами.

Но это только часть проблемы — и даже не самая крупная. Гораздо хуже то, что заниматься на этих огромных локациях фактически нечем. То есть почти в каждой зоне, конечно же, найдется вагон и маленькая тележка обязательных и необязательных квестов. Но примерно девяносто процентов из них — задания вида «пойди туда, убей их всех». Ну или курьерские квесты — тоже потрясающе увлекательное занятие. Поэтому прохождение выглядит примерно так: на первые 15-20 часов вы с головой погружаетесь в игру и благодаря отличной боевке просто не обращаете внимания на однообразные поручения. Но время идет, эффект новизны постепенно теряется, с ваших глаз спадает пелена, и вам становится просто запахло отвлекаться на бессмысленные дополнительные задания.

Впрочем, сюжетные квесты строятся точно по такому же сценарию. Максимум, на что можно надеяться, — это погоня за каким-нибудь боссом по крепостным стенам. Но таких эпизодов ужасно мало — уж точно недостаточно, чтобы удержать первоначальный интерес.

Самый кошмар начинается ближе к концу, когда авторы принимают искусственно удлиннять игру, разнося локацию, от-

носящиеся к очередному сюжетному квесту, чуть ли не по противоположным углам карты. Предполагается, видимо, что вы по пути будете довыполнять остальные миссии, но к этому моменту единственным вашим желанием будет развязаться со всей этой историей как можно скорее и найти какой-то более осмысленный и увлекательный способ потратить свободное время.

### Баиня шутоб

Одним из главных достоинств, по мнению издателей и разработчиков Kingdoms of Amalur, было участие в создании игры писателя Роберта Сальваторе. У тех, кто читает не только новеллизации «Сталкера» и боевое фэнтези по мотивам Forgotten Realms, были по поводу Роберта определенные сомнения. Дело в том, что имя он себе сделал именно на такой литературе (см., например, эпопею «Темный эльф»). Всем, кого фамилия Сальваторе не привлекала к игре, а отпугивала от нее, передаем привет. Вы оказались правы. Потому что квесты (и шире — вся сюжетная составляющая) не только сконструированы «на отъе\*\*сь», но и ужасно написаны.

Это один из самых серых и невнятных сюжетов, какие нам довелось повстречать за последние года три. Десятки часов в Kingdoms of Amalur оставляют ощущение эпического топтания на месте. В самом конце

на вас вываливают щедрую порцию «откровений» о прошлом героя и его роли в жизни этого мира, но написано все, опять-таки, настолько топорно и подано так безыскусно и не вовремя, что внезапная исповедь вызывает не мурашки по коже, а необоримое желание плюнуть в экран. Даже NPC в Kingdoms of Amalur — все как один одномерные ничтожества, чья единственная функция — вяло пробубнить пять реплик ни о чем и отправить вас вычищать очередное бандитское гнездо.

Нам, например, за все время блужданий по вымышленному континенту попала лишь одна более-менее достойно сочиненная квестовая ветка. Причем это необязательные задания, которые выдают в одной из игровых фракций Kingdoms of Amalur, то есть их запросто можно пропустить, просто не заметив.

Фракции, кстати, тоже реализованы крайне странно. По крайней мере, членство ни в одной из тех групп, куда нам довелось вступить (и даже достижение руководящей позиции), не давало никаких заметных преимуществ и возможностей. Приятно, конечно, называться «королем Дома Баллад» или «иерофантом Странников», но в чем, собственно, смысл затеи?



Но лучше всего проблемы Kingdoms of Amalur иллюстрирует такая история. В одной из фракций вы последовательно получаете несколько заданий,

предписывающих украсть тот или иной ценный артефакт у текущего владельца. Перед тем как отправиться на дело, вам еще и рассказывают заговорщическим шепотом, что вот эта жертва никогда не бывает одна — придется что-то придумать, а вон те мощи хранятся в монастыре, поэтому берегитесь, чтобы вас не застали на месте преступления монахи. Вы уже предвкушаете, как будете хитрить и выдумывать различные уловки, но страшная правда в том, что ничего подобного от вас в реальности не потребуется.

Даже если вы вытащите что-то из чужого кармана на глазах у всего честного народа (и самого владельца кармана), достаточно будет на некоторое время исчезнуть с места преступления. Выждав немного, можете спокойно возвращаться — все благополучно забудут о ваших прегрешениях. Честное слово, буквально то же самое говорится даже в одной из подсказок, которые выскакивают во время подгрузки новых зон.

Kingdoms of Amalur вся такая. Она пытается казаться больше, сложнее и серьезнее, чем на самом деле, но в реальности у нее за душой нет практически ничего, кроме отличной боевой системы и трех относительно громких имен — Кена Ролстона, Роберта Сальваторе и Тодда Макфарлейна. Кстати, небольшой тест: попробуйте вспомнить, кто это такой, не прибегая к помощи интернета, а мы наблюдаем. ■

Реграбелность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



### Дождались?

Многие считали Kingdoms of Amalur чуть ли не главным конкурентом Skyrim, но рождение новой RPG-легенды не состоялось: игра может на какое-то время увлечь прекрасной боевой системой или интересной прокачкой, но никак не своим миром и происходящими в нем событиями.

Геймплей



7

Графика



7

Звук и музыка



7

Интерфейс и управление



8

Рейтинг

# 7,5

Хорошо

PlayStation®Network and PlayStation®Store are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PSVITA" is a trademark of the same company. PlayStation®Network and PlayStation®Store require internet connection and are subject to terms of use and language restrictions, see eu.playstation.com/legal for details. Users must be 7 years or older and users under 18 require parental consent. Some services require access to PlayStation®Network or PlayStation®Store or both. Additional age restrictions may apply.



# ВСЕГДА В ИГРЕ

Реклама

## БЕЗ КОМПРОМИССОВ

Где бы вы ни были, весь мир – ваша игровая площадка. Wi-Fi, 3G, приложения для социальных сетей, пятидюймовый сенсорный экран OLED и два аналоговых джойстика выводят ощущения от игры на портативной консоли на новый уровень. Это возможно только на PlayStation® Vita.



**PSVITA**  
PlayStation.Vita



Жанр

Японская ролевая игра

Разработчик/издатель

Square Enix

Мультиплеер

Отсутствует

Платформы

Xbox 360, PS3

Сайт игры

finalfantasy13-2game.com

Алексей Моисеев

## ФАНТАЗИЯ ИССЯКЛА

У японцев есть такой древний обычай — извиняться. Все вы, наверное, хотя бы раз видели в новостях по телевизору сюжет, как какой-нибудь японский политик что-то быстро бормочет и при этом неистово кланяется, — вот это как раз оно. Но то политические игры, а в наших перед игроками в открытую извиняться не принято даже японцами. Однако команде, отвечающей в **Square Enix** за флагманский ролевой сериал **Final Fantasy**, просить прощения явно есть за что.

Уже десять лет «Последняя фантазия» движется куда-то не туда, причем ее никто не толка-

ет — она катится по инерции после ухода из студии главных людей, ответственных за грандиозный успех прошлых игр серии. Но так как запас прочности у нее был очень большой, то только недавно проблемы стало заметно невооруженным глазом.

Тринадцатая часть, вышедшая в прошлом году, стала для Square Enix по-настоящему несчастливой, потому как впервые за многие годы количество недовольных возгласов превысило количество довольных — уж слишком кардинальные изменения внесла в концепцию нынешняя команда разработчи-

ков. Так вот, **Final Fantasy XIII-2** — это их попытка сказать «извините» всем недовольным.

### Прощай, детство

С первых же секунд эта попытка старается завлечь игрока в свои сети самым элементарным и безвкусным способом — с ходу обрушивает на него груды спецэффектов, показывает ураганный ролик и заставляет в начале игры биться с ее главным злодеем. Казалось бы, ничего в этом особенного нет, половина нынешних блокбастеров поступает точно так же, если не хуже. Однако, смотря на

фигурки, мельтешащие среди каких-то серых руин, невольно ловишь себя на мысли: нет чувства, что ты только что уселся играть в **Final Fantasy**. Оно знакомо любому, кто неравнодушен к серии, — вставляя диск в приставку, организм будто предвкушает встречу с прекрасной сказкой, а с первыми же аккордами вступительной мелодии и с первыми кадрами вступительного ролика с экрана на игрока льется настоящее волшебство.

Это чувство переполняющего прекрасного регулярно возникало даже во время прохождения неоднозначной тринадца-



Прошлый человеческий наряд (белая блузка и юбочка) совершенно неприемлемы для главной героини японской игры, так что в самом начале Сэру насильно передевают в нечто более экстравагантное.



Выбор — это всегда хорошо, но в такие моменты можно ненароком задуматься и проморгать критически важный момент.



Final Fantasy XIII-2 — очень красивая игра. Этого у японцев пока не отнять.

той части. Можно сколь угодно критиковать ее за небывалую линейность, раздражающих персонажей и излишнюю перегруженность сюжета глупыми терминами, но вряд ли кто-то останется равнодушным от романтической сцены на фоне неземной красоты салюта или от великолепно срежиссированного спектакля, в котором нам показывали краткую историю войны между Коконем и Пульсом.

В Final Fantasy XIII-2 этой магии почти не осталось. Игру можно назвать переломной в серии. Чем дольше в нее играешь, тем отчетливее понимаешь, что это продукт целиком маркетинговый. Square Enix в последнюю пару лет не раз намекала на желание поставить производство «Последних фантазий» на поток, и похоже, что перед нами — первая ласточка. А там, где работает конвейер, какой-то уличной магии ждать вряд ли стоит.

Экономия временных и финансовых ресурсов чувствуется во всем: в сером и невзрачном (но с дерганной камерой и кучей взрывов) начальном CG-ролике, который к тому же чуть ли не единственный на всю игру (остальные — исключительно на движке), в подходе к сюжету, квестам, к проработке персонажей и к их количеству.

Однако неправильно будет подумывать, что Final Fantasy XIII-2 это плохая игра. Но это уже не Final Fantasy в том виде, к которому мы привыкли и который искренне любили.

#### Квантовый скачок

Вторая тринадцатая часть своей главной темой делает путешествия во времени, да еще и в нескольких альтернативных вариантах развития событий. Чтобы новички не запутались, игра рассказывает краткое со-



Концентрация дурацких персонажей снизилась по сравнению с предыдущей игрой, но за всех них отдувается вот эта особа. Никогда еще нам так сильно не хотелось прикрыть лицо рукой.



Лайтнинг, главная героиня предыдущей части, почему-то вынесена на обложку, но в самой игре появляется на экране всего пару раз.

держанию предыдущей серии: мрачная девушка Лайтнинг, владеющая убойным хуком справа, пытается спасти Кокон, большой планетоид, парящий над планетой Пульс. На Коконе живет все человечество, в то время как Пульс кишит монстрами. Когда-то и там были города, жили люди, но со временем проиграли в схватке с матушкой-природой. В результате череды событий Кокон таки оказывается спасен, хотя от гибели его отделяли сущие мгновения. Парочка персонажей из команды Лайтнинг превратилась в огромный кристалльный столб (не спрашивайте), который удерживал Кокон от падения с небес на грешную землю, а сама Лайтнинг воссоединилась со своей сестрой Сэрой, которую тоже по ходу дела пришлось спасать.

Тут и сказочке конец, но вдруг Лайтнинг куда-то исчезает, и все вокруг начинают искренне верить, что она никогда не покидала Кокон, а тоже стала частью кристалльного столба. Лишь только Сэра помнит их трогательную встречу, но почти

никто ей не верит. Так и прожила бедная девушка в смятении три года, обучая детишек в местной школе, пока ей на голову не свалился парень по имени Ноэль (подозрительно напоминающий Сору из серии Kingdom Hearts).

Пришелец утверждает, что путешествует во времени и в своих странствиях его занесло в Валгаллу, некий странный мир, где он повстречал Лайтнинг. А та попросила найти любимую сестренку и привести ее к себе. После недолгих сомнений скромная и милая девушка Сэра превращается в целеустремленную (но все еще милую) воительницу и отправляется на поиски сестры в прекрасное далеко.

#### Гомен кудасай

На этом романтика, в принципе, заканчивается, и чего-то большего от сюжета ждать не стоит. На свою беду Square Enix (точнее, тогда еще SquareSoft) уже показала в лучшие свои годы, какими должны быть игры про

путешествия во времени — речь, конечно же, о шедевральном **Chrono Trigger**, который много раз переиздавался на всевозможных платформах, а сейчас в него вполне комфортно можно поиграть на iPhone. Там, если помните, был один большой мир, а ваши действия в одном времени непременно (и порой неочевидным образом) отражались на другом. Вкупе с великолепным сюжетом и вниманием к мелочам это сделало Chrono Trigger игрой на все, извините за каламбур, времена.

В Final Fantasy XIII-2 тоже можно наткнуться в будущем на последствия принятых в прошлом решений, однако есть одно «но»: цельного мира в игре нет. Каждый раз, отправляясь в другое время, вы оказываетесь в разных, обычно довольно тесных локациях без возможности выйти за их пределы, и всего таких локаций-времен порядка тридцати. Почти везде вам предлагается решить какой-то временной парадокс, чтобы получить ключ от ворот, переносящих героев на другой «уро-



Бои, как и раньше, очень зрелищны. Порой даже чересчур. Хочется только узнать, когда же японцы поймут, что отлетающие от врагов циферки — это уже прошлый век?

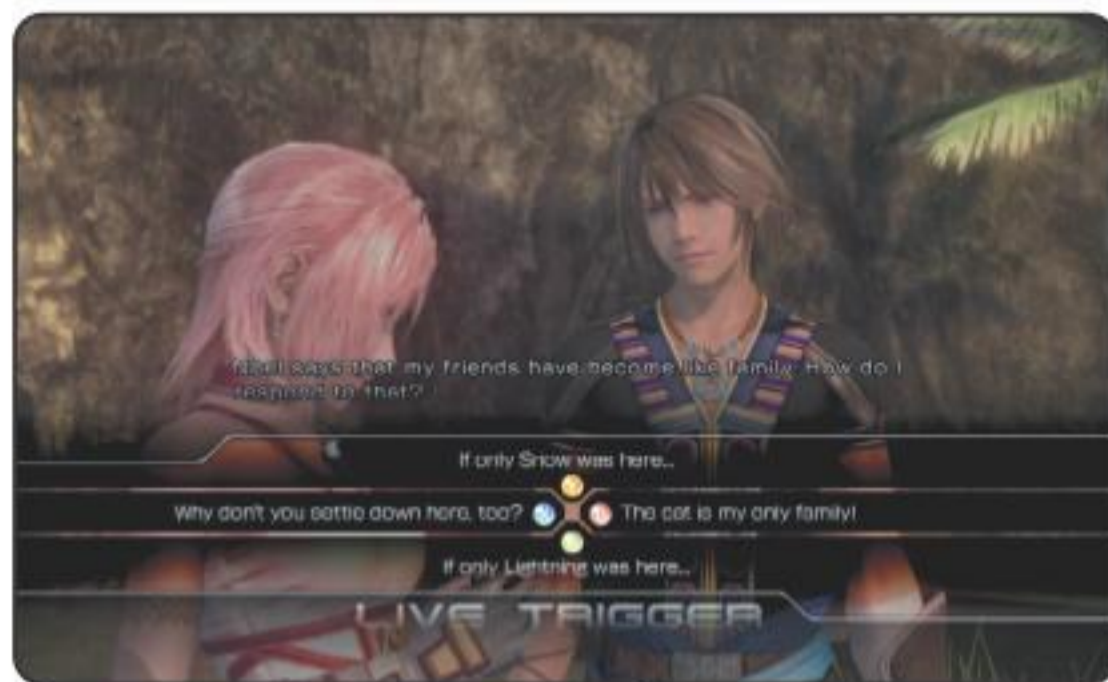
вень». Парадоксом может быть то что угодно — от непонятного зеркала в комнате Сэры до гигантского человекоподобного робота. Главное, чтобы это что-то не принадлежало к тому времени, в котором оказались Сэра и Ноэль.

Фактически игра поделена на несколько десятков слабо связанных друг с другом эпизодов — в каждом временном отрезке свои проблемы и своя сюжетная канва, а общую картину мира и проблем, в нем происходящих, приходится собирать маленькими кусочками из обрывков фраз, как пазл. И, пожалуй, далеко не все будут настолько упорны, чтобы во всем разобраться. Тем более что прелесть Final Fantasy XIII-2

не в сюжете (он здесь, положая руку на сердце, для галочки), а в геймплее.

Это как раз и есть то «извините», о котором мы говорили в начале статьи. Разработчики попытались, как смогли, исправить недостатки тринадцатой части игры. Самым вопиющим из них была неприемлемая даже для шутеров линейность. Серия никогда не могла похвастаться полной свободой действий, но тем не менее в любой момент времени можно было отвлечься от основного сюжета и заняться своими делами: побродить по городам, пообщаться (пусть и короткими фразами) с населением, поиграть в мини-игры, добыть себе какой-нибудь редкий предмет или банально прокачать пару уровней.

Final Fantasy XIII разом отобрала у игроков всю эту факультативную активность и двадцать пять часов кряду гнала поганой метлой строго по сюжету и прямым, как линейка, локациям. XIII-2 дарует гораздо больше свободы: не только сами уровни получились довольно разветвленными и порой даже запутанными, но и передвигаться сквозь время и пространство разрешено более-менее свободно. Буквально спустя пару часов после начала игры появляется выбор, куда отправиться дальше, а прибыв на место, вы зачастую обнаружите множество людей, с которыми можно пообщаться и помочь им в их невзгодах. Пускай побочные квесты по сути элементарны (найди то, принеси се, убей во-он того красного дракона), зато они позволяют отвлечься от основной задачи, а заодно подкормить опыта и денег. Кроме того, зачастую от вас требуется изрядно помотаться по эпохам, чтобы выполнить банальную на первый взгляд просьбу.



Варианты ответов в диалогах — скорее способ отыграть роль, а не узнать что-то новое. Можно всю игру философствовать или прикинуться сельской дурочкой — и в том и в другом случае все важные моменты все равно расскажут.

### Все уже придумано

Также японцы повсю стараются перенимать западный опыт, хотя пока они напоминают малыша, учащегося ходить. В кои-то веки в Final Fantasy появились разветвленные диалоги, давно привычные всем любителям западных ролевых игр, — в ключевые моменты вас просят отреагировать на сказанное собеседником, а вы вольны решать, какую глупость изречет персонаж. Скажем почти без сарказма: для JRPG это настоящий прорыв. Осталось подтянуть диалоги до современных стандартов (обычно герои несут подростковую чушь и тысячу раз повторяют одни и те же банальности).

Другое заимствование у современных игр — quick-time events, когда вас просят в определенные моменты действия нажимать указанные кнопки. Вот здесь уже совсем без сарказма можно сказать, что японцы переплюнули многих и вплотную приблизились к **Heavy Rain**: QTE прекрасно срежиссированы и очень плавно вытекают из основного действия, а каждое нажатие кнопки четко связано с происходящими на экране драматическими событиями. QTE используется даже в битвах — в какой-то момент сражение с очередным боссом может из вялого обмена ударами неожиданно превратиться в зрелищное шоу с гигантскими прыжками, летающими файерболлами и многократными ударами мечом по голове. И даже здесь, стараясь заглазить вину за тринадцатую часть, разработчики добавили вариативность. Например, иногда вас просят выбрать, пулнуть ли в гада молнией или все-таки прибегнуть к физическому насилию. Мелочь, а приятно, хотя и никак не влияет на исход сцены.

Сами же битвы, да и вообще вся система прокачки служат главным стимулом для игры в Final Fantasy XIII-2. Суть боевки с прошлого раза не изменилась: во время сражения у героя заполняется специальная шкала, поделенная на сегменты, которыми он расплачивается за различные действия, будь то физическая или магическая атака, лечение, защитные приемы и т.д. Но при этом от вас почти не требуется выбирать конкретные действия — достаточно нажать кнопку автобоя, и персонаж сам воплотит в жизнь наиболее эффективные приемы из своего арсенала.

### Кач-кач-кач

Соль в том, что в каждый момент времени вам доступны только те скиллы, которые соответствуют текущей роли персонажа. Всего ролей шесть: командо предпочитает физическую атаку, реведжер — магическую, саботер ослабляет врагов, синерджист усиливает своих, медик лечит, а страж принимает урон на себя. В любой момент битвы вы можете сменить роль персонажа в зависимости от ситуации, и в этом заключается залог победы — анализировать ситуацию на поле боя и молниеносно принимать стратегически верные решения. Ложка дегтя заключается в том, что если идти прямой дорогой к финалу, ни на что не отвлекаясь, то бои так и останутся в вашем понимании однобокими и станут восприниматься как неизбежное зло, необходимое для прокачки героев. По-настоящему сложные и увлекательные битвы случаются только в рамках самостоятельности или побочных квестов.

В готовую формулу разработчики внесли судьбоносное изменение, добавившее бит-







They were born on Gran Pulse, just like you. Back then, on Cocoon, that was really unusual.

Плюшевое существо справа — это мугл, можно сказать, талисман Final Fantasy. В тринадцатой части его не было, что вызвало негодование фанатов. Просили? Получите и распишитесь. Мимими.



А вот еще один талисман. Особенно приятно наблюдать за выражением лица человека, увидевшего это впервые.



Иногда Сэре приходится решать головоломки в пространстве вне времени. Честно говоря, они только раздражают и отвлекают от основных приключений.

вам необходимой глубины, — отлов монстров и их сражение на вашей стороне. Почти каждый рядовой противник может оставить после себя сияющий кристалл, и с этого момента бывшего врага можно использовать в битвах в качестве третьего бойца отряда (двое других — это, понятное дело, Сэра и Ноэль). И вот тут, если у вас есть склонность к манчкинизму, можно зависнуть на десятки часов, пытаясь отловить всех возможных монстров, прокачивая их и скрещивая между собой для передачи способностей и выведения того идеального существа, которое поможет надрать задницу какому-нибудь свирепому боссу. Нечто похожее мы могли наблюдать в другой серии японских роле-

вых игр — **Shin Megami Tensei: Persona**. Все монстры разные, со своими способностями, ролями и суперударами, и менять питомцев также можно прямо во время битвы. Процесс покермоноводства может так увлечь, что не удивляйтесь, если вдруг обнаружите, что второй день кряду сидите на одной локации и добываете предметы для прокачки любимца.



В этом и заключается суть Final Fantasy XIII-2: игра больше не в силах пробудить высокие чувства трогательным сюжетом, проработанным миром или интересными персонажами, все это надолго (а может быть, и навсегда) осталось в золотом

прошлом, когда японские игры считались эталоном качества (во всяком случае — на приставках). Эту проблему разработчики компенсируют, давя на низменные инстинкты любителей RPG: развить персонажей по максимуму, добыть для них лучшую экипировку, выполнить все квесты, отловить и прокачать всех монстров, доказать каждому боссу, что ты тут самый крутой. При этом игра все же старается держать марку и не скатывается совсем уж в тупой гринд — все-таки она местами и очень красива, и зрелищна, да и путешествовать по разным эпохам интересно. Тем более что однажды вы получите возможность «сбрасывать» их в первоначальное состояние и проходить каждый времен-

ной отрезок с нуля, принимая другие решения и смотря, что из этого получится.

Но тем не менее факт остается фактом: за десять лет у новой команды, ответственной за Final Fantasy, все еще не получается удержать серию от падения в пропасть и вернуть ей былое величие. Теперь это просто хорошая игра. Одна из многих. А отсюда и до «крепкого середнячка» недалеко, тьфу-тьфу-тьфу. ■



- Ренгабельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

**Дождались?**

Мы с вами присутствуем при историческом моменте: Final Fantasy низвергнулась с олимпа японских ролевых игр и смешалась с массовой. Удастся ли ей преодолеть кризис и воспрянуть из пепла? Не пропустите следующую серию..

Геймплей	★★★★★★★★	7
Графика	★★★★★★★★	9
Звук и музыка	★★★★★★★★	8
Интерфейс и управление	★★★★★★★★	8

**Рейтинг**

**7,5**  
«Хорошо»



*ЖАНР*  
Гламурный файтинг  
*ИЗДАТЕЛЬ*  
Namco Bandai Games  
*РАЗРАБОТЧИК*  
Project Soul  
*ПЛАТФОРМЫ*  
Xbox 360, PS3  
*МУЛЬТИПЛЕЕР*  
Интернет  
За одной приставкой  
*САЙТ ИГРЫ*  
soulcalibur.com

Антон Белый

## Ломай меня полностью и кольчугу сорви

Последние пятнадцать лет файтинги непрерывно усложнялись, в них пришли хитрые финты и методики, без которых невозможно выигрывать. Многие серии превратились в закрытые клубы по интересам. Для новичков эволюция оказалась слишком жестокой — сегодня научиться играть с нуля в какой-нибудь **Street Fighter 3: Third Strike Online Edition** равносильно изучению корейского языка в одиночку.

К счастью, не все игры-драки одинаковы на вкус. Серия **SoulCalibur** еще в конце прошлого ве-

ка сделала ставку на простоту, зрелищность и богатый арсенал приемов, поэтому игроки любят ее не меньше, чем **Mortal Kombat** (правда, к нашей стране это утверждение почти не относится). А все потому, что создатели **SoulCalibur** уважают право новичков на веселье.

*Молодым тут тоже место*

**SoulCalibur 5** верна единожды выбранному ориентиру — игра по-прежнему остается в оппози-

ции к сложным файтингам. Сражаться здесь легко и приятно, можно просто сесть и начать играть, как, например, в **Mortal Kombat** или **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds**. Но в отличие от двух этих игр бои в **SoulCalibur 5** происходят на честных трехмерных аренах, по которым можно более-менее свободно перемещаться. Более того, каждый боец не выпускает из рук холодное оружие, что придает сражениям особый шарм. Некоторые персо-

нажи типа Сервантеса или Эцио (да-да, того самого, из **Assassin's Creed**) не постеснялись нарушить правила, протащив на турнир средневековый огнестрел. Впрочем, сути происходящего оружие не меняет — оно тут чисто для красоты, и отрубить кому-нибудь голову катаной у вас не получится.

Смысл игры понятен каждому, кто хотя бы раз запускал **Tekken** или **Virtua Fighter**, — набить морду недоброжелателю и по возможности уберечь свои филиейные части от поползнове-



Рыцарь с титулом Кошмар готовит для нас нечто неприятное. Впрочем, Зигфриду, похоже, по барабану — он этого Кошмара знает как облупленного.



Обратите внимание на модную шкуру рыси, украшающую плечи Патрокла. Позднее он сменил наряд и променял свесль на добродетель.



Make the equipment length larger.

*В редакторе персонажей можно создать девушку своей мечты с татуировкой дракона. Или цветка.*

ний врага. Трехмерность позволяет кружить вокруг противника, нанося каверзные удары с фланга или, если повезет, с тыла. А уж недостатка в каверзных и некаверзных ударах в игре, поверьте, нет — каждый персонаж владеет как минимум полусотней всевозможных выпадов и защитных приемов, что на деле выливается только в плюсы: у новичков в любом случае что-нибудь да получится, а профессионалы могут долго штудировать радиус поражения пятки любимого бойца и составлять убойные серии из доступного арсенала ударов.

В отличие от других файтингов последнего года, сражения проходят строго по принципу «один на один», а изменения в основном ограничиваются правой игровой механикой и обновленным составом охотников за вынесенным в заглавие игры Клинком души.

### Сестра брата

Если помните, в конце четвертой части силы добра в лице Зигфрида (большой белый мужчина с огромным цвайхендером) сразились с силами зла, представлял которые некто Кошмар (большой черный мужчина с еще более огромным, да к тому же глазастым двуручным мечом). Обладатель «светлого» лезвия одолел злобного монстра, чью волю поработил прокля-

тый Клинок души, и на семнадцать игровых лет все успокоилось. За это время как раз подросли дети Софитии Александры, еще одной важной особы, которая присутствует в серии с самой первой части. Зовут ребятшек Патрокл и Пирра, и, как несложно догадаться, на этот раз они будут главными героями повествования. Деликатность ситуации в том, что брат и сестра оказались по разные стороны баррикад.

Поддача истории на удивление ни в чем не уступает последнему Mortal Kombat. Этот новый тренд «сюжетного файтинга» оказался настолько удачен, что теперь его наверняка будут тиражировать и всячески развивать все игры жанра. Напомним, в чем суть: по ходу игры вас не только просят отмордовать десяток-другой оппонентов, но еще и подробно объясняют через волнующие диалоги и драматичные сценки, для чего это надо сделать.

Результат — превосходный. За повествованием следишь затаив дыхание. Двадцать глав-боев одолеваются в один присест. История напоминает драматичный пересказ книги «Стакан молока, пожалуйста»: невинную школьницу Пирру обманым путем склоняют к дьяволопоклонничеству. Патрокл тем временем завоевывает доверие Зигфрида, Айви и призрачного меча. В котле сюжета удачно сварились и но-



*Худстомами некоторых героинь занималась неизвестная Мари Шимазаки, дизайнер персонажей Okami и Bayonetta. Так что теперь вы знаете, кому сказать спасибо за, например, вот такие биды.*

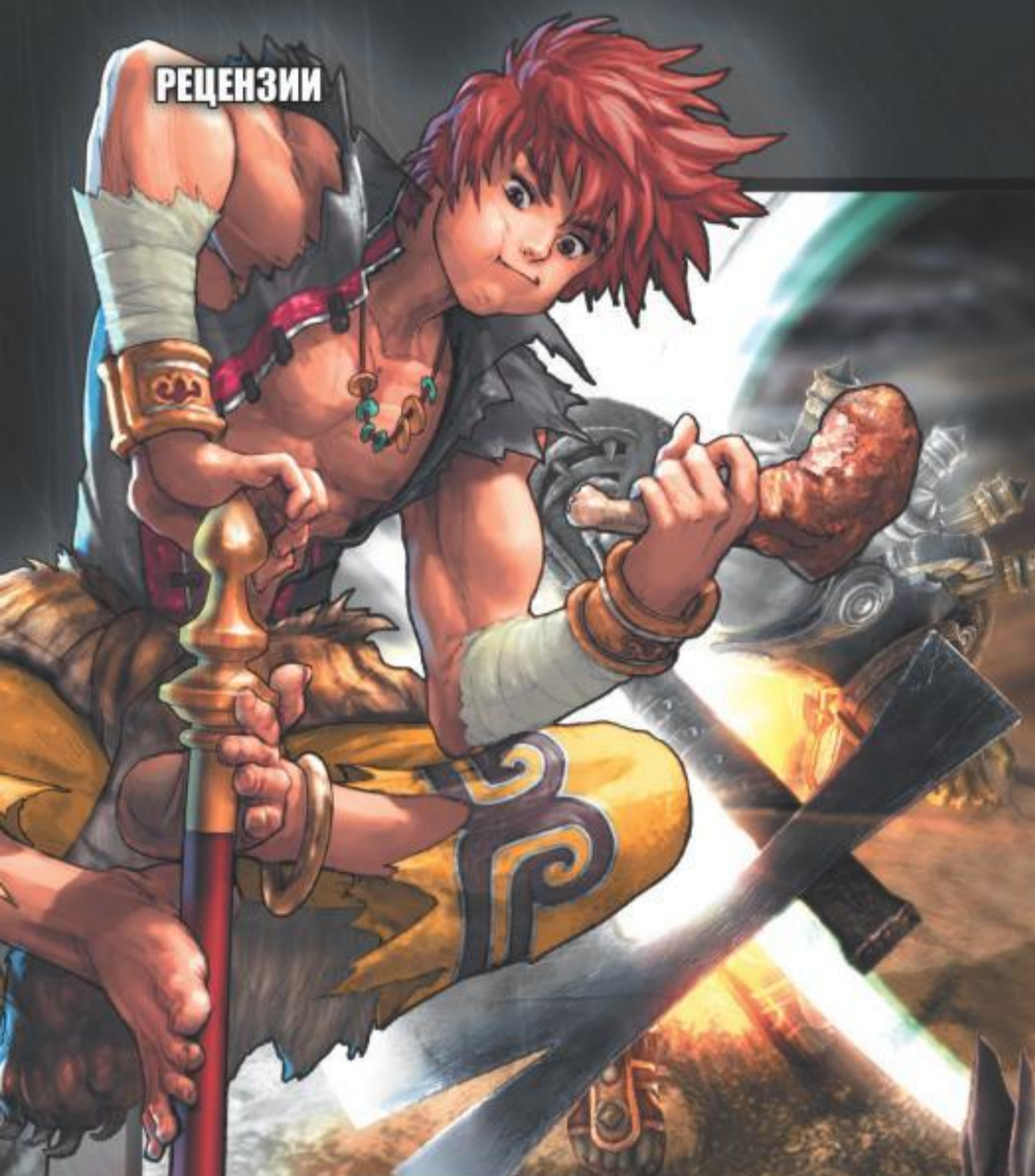
## Легенда после реставрации

Порт первого SoulCalibur появился в «яблочном» App Store за две недели до релиза SoulCalibur 5, выполнив роль «завлекалочек» и подогрев интерес к серии у любителей добротных файтингов. За основу взяли версию игры для Dreamcast, попутно подтянув картинку до более-менее современных мобильных стандартов.



Больше всего радуется, что за 14 лет покоритель аркадных залов не растерял былой прыти — боевая механика очень похожа на то, что мы наблюдаем сейчас в SoulCalibur 5, но лишена новомодных усложнений. Основные правила и фирменные приемчики были заложены еще тогда, в 1998 году. Не говоря уже о героях — из 19 участников битвы за проклятый меч Soul Edge добрая половина засветилась в пятой части. Так что желающим ознакомиться с классикой на игру стоит обратить самое пристальное внимание.

Достойных конкурентов на iOS и игры всего два: Street Fighter 4 Volt и The King of Fighters-1. Но оба — чисто двухмерные файтинги, в отличие от SoulCalibur. У которого из существенных недостатков можно отметить лишь отсутствие мультиплеера. Впрочем, разработчики обещают добавлять новые функции в будущих обновлениях. Куда важнее то, что геймплей легенды не потускнел от груза лет и свою цену в \$15 вполне оправдывает.



вички, и лучшие герои предыдущих выпусков. Огорчила лишь скоротечность истории — сюжетную кампанию можно пройти за 3 часа, хотя впечатлений останется как от полноценной JRPG (как ни крути, а игру делали в Японии, так что и ассоциации получают соответствующие).

### Обычные подозреваемые

Свои места в пятой части SoulCalibur сохранили семнадцать старожилов, включая популярных у профессионалов Килика, Мицуруги, Айви и Тиру. Вам ни о чем не говорят эти имена? Не стоит чувствовать себя ущемленным, ведь всегда можно выбрать кого-ни-

будь из второй половины перечня бойцов, которые пришли подраться впервые. Правда, есть один нюанс: большинство новичков дублируют стиль боя исчезнувших героев.

Некоторые воители так и не смогли за семнадцать лет состариться — сильнее остальных возраст сказался на опальном самурае Мицуруги, у которого к морщинам добавилась седина. Ну а секс-символ серии Айви, кажется, стала только моложе (жалоб, впрочем, что-то не слышно).

Первый файтинг 2012 года с ходу задал новый стандарт красоты для всего жанра: по сравнению с четырехлетним SoulCalibur 4 серьезной доработке подверглись анимированные арены. Скажем, начав сражение на палубе корабля, к концу боя можно обнаружить себя уже в трюме, а плот, на котором про-

летели три раунда, в начале четвертого прибывает к берегу.

Но вся красота антуража меркнет в сравнении с тем, как реализованы герои. Патрокл и Пирра производят впечатление оживших японских кукол: большие глаза, идеальная кожа и физически достоверная одежда (которая еще и рвется по ходу сражения) в наличии. Цвай — вылитый солист азиатской поп-группы, а голем Астарот своим уродливым видом приспешника тьмы вселяет отвращение. Все герои разные, и в них почему-то веришь — сказывается хорошая работа художников и дизайнеров.

На контрасте с предыдущими частями игры была увеличена детализация нарядов, внимание придается даже аксессуарам, которых тут очень и очень много. Все это было бы не столь важно, если бы не одно «но»: в

игре есть мощнейший редактор, в котором можно слепить своего собственного бойца. Вот тут-то все эти колечки, цепочки и татуировки обретают смысл.

### Дерись, как считаю нужным

особняком среди героев стоит Эцио Аудиторе из цикла Assassin's Creed, в SoulCalibur 5 он залетел «по блату» благодаря договоренности между Namco и Ubisoft. Для серии гостевые персонажи не в новинку: в предыдущих частях на огонек заглядывали Кратос, Линк, Йо-да и Дарт Вейдер, но Эцио — самый проработанный из всех. В бою он использует скрытые клинки и арбалет, полагается на быстрые комбинации из точечных ударов, при этом дерется одновременно изящно, как фехтовальщик Рафаэль, и с



Потомственный джин открывает третий глаз всем желающим. Недорого.



На этом скриншоте при Желании можно разглядеть Аглола, одного из боссов игры.



Дублирующий Йошимцу Второй сменил старого Йоши на посту, просто убив его.

грязными трюками, словно уса-тый француз Дампьер.

Для того чтобы драка джентльменов не превращалась в бесчестную поножовщину, была пересмотрена механика боев. Изменений не то чтобы много, но принципиальные стоит озвучить. Во-первых, была добавлена шкала под названием Critical Gauge (а старый кружок-светофор упразднили). Чудо-линейка способна начисто изменить ход боя. Запас энергии тратится на три типа атак: мощные суперудары Critical Edge, способные пробивать блоки и снимать до четверти здоровья, усиление базовых атак Brave Edge и оборонительные финты Guard Impact, с помощью которых демпфируется натиск врага, а сам он открывается для контратаки.

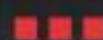
Во-вторых, авторы научили героев резво уходить с линии удара вглубь арены. Если сделать несколько таких «быстрых шагов» подряд, можно оказаться за спиной врага и сделать там что-нибудь нехорошее. На практике, правда, такое получается редко — разве только если оп-

понент отвлечется на секунду, залюбовавшись птичкой, пролетевшей мимо окна.

Но самое главное изменение — это, конечно, скорость. Динамика боев сильно возросла, и шевелить пальцами теперь приходится гораздо активнее. Мы специально достали с полки пыльный диск с SoulCalibur 4 для сравнения, и теперь нам кажется, что правильнее пятую часть было бы назвать SoulCalibur Turbo.

Разумеется, наиболее полное удовольствие от игры можно получить, оттачивая мастерство в онлайн-мультплеере или наминая бока лучшему другу, сидящему рядышком на диване. Однако SoulCalibur 5 с большим вниманием относится и к одиночкам по жизни — они после прохождения сюжета могут обратит свой взор на множество других режимов, в особенности на Legendary Souls, где противники дерутся не хуже живых профессионалов. Да и секретов по доброй традиции в игре припасено немало. Например, если постараться, можно даже открыть продюсера серий

SoulCalibur и Tekken Кацухиро Харадзу в качестве бойца.



Прелесть SoulCalibur 5 в его многогранности — файтинг способен порадовать и тех, кто любит подраться, но не хочет зубрить сложные комбинации ударов, и тех, кто получает удовольствие от постоянного совершенствования своих навыков и открытия все новых и новых тактик ведения боя.

Причем игра очень уважительно относится к старым поклонникам — примерно как Mortal Kombat образца 2011 года к первым трем частям «Смертельной битвы». Для фанатов заготовлено именно столько нововведений, сколько необходимо, чтобы они не взбунтовались и не обвинили игру в ереси, но при этом не пожалели о потраченных на нее деньгах. Новичкам же вообще раздолье: SoulCalibur 5 — большой, продуманный, красивый, динамичный и несложный в освоении файтинг. Практически идеал для знакомства с жанром. ■



Резиграбельность	✓
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

#### Дождались?

С каждой новой частью SoulCalibur становится все лучше и лучше: механика отполирована до блеска, сюжет достоин оваций, а шумная компания, уставшая от прошлогоднего Mortal Kombat, вообще воспримет игру как манну небесную.

Геймплей	9
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

#### Рейтинг

# 8,5

«Отлично»

# ЭЙ, ПЫЖНИК, НЕ ПОРТЬ ПУХЛЯК

Ольга Анциферова

ЖАНР  
Симулятор  
РАЗРАБОТЧИК  
EA CANADA  
ИЗДАТЕЛЬ  
ELECTRONIC ARTS  
МУЛЬТИПЛЕЕР  
ИНТЕРНЕТ  
ПЛАТФОРМЫ  
XBOX 360, PS3  
САЙТ ИГРЫ  
EA.COM/SSX

## SSX



**С**нег — это снег, где бы он ни падал, а лавины говорят на всемирном языке насилия. Если и есть что-то общее во всех встречах человека с лавиной, так это полная неожиданность для жертвы», — так Монтгомери Отуотер, американский исследователь и автор знаменитой книги «Охотники за лавинами», описал явление, изучению которого посвятил всю жизнь. Именно из таких «неожиданностей» и состоит **SSX**, игра о том, как здорово и опасно нестись с вершины горы на сноуборде. Про опасность ни

капли не преувеличиваем: мы не просто рассекаем на сноуборде по белоснежным склонам и выполняем нереальные вращения в 5-6 оборотов, а сражаемся с суровой высокогорной природой, для которой тонны стремительно несущихся на нас снежных масс — еще не самый худший каприз.

### Умный в гору не пойдет

Трескающийся лед, падающие деревья, бураны и арктический

холод — вот лишь некоторые неприятности, подстерегающие в горах. Всего в **SSX** девять этапов, каждый из которых посвящен определенному природному явлению. К примеру, на втором из них вас забрасывают в Южную Америку (все локации реальные), где главной темой становится преодоление силы тяжести. Без специального костюма, так называемого вингсьюта, превращающего сноубордиста в подобие белки-летяги, на местные обрывистые склоны можно даже не соваться — дотянуть до финиша все равно не получится. Вам даже показывают перед стартом, каков ваш шанс выжить, и, чтобы его увеличить,



На снегу то и дело возникают подсказки, предупреждающие об опасности и указывающие, сколько метров осталось до финиша.



Как правило, на вершину горы, где находится старт, нас доставляет вертолет. Это называется хелибординг.



В SSX возвращается одна из главных звезд серии — Mackenzie «Мас» Fraser. Вон он, летит самым последним, причем вниз головой.



Мороз и солнце — самое время для смертельного спуска с 8000 метров!

нужно постоянно обновлять экипировку на заработанные в предыдущих гонках очки. Таким образом, на поздних этапах ваш персонаж, экипированный броней и кислородной маской, становится куда больше похожим на героя боевика, нежели на рядового райдера.

Впрочем, экстремальные условия обязывают, и это лишний раз доказывает, что при всей аркадности, свойственной серии SSX, игра образца 2012 года во многих вопросах умудряется быть довольно реалистичной. Помимо экипировки персонажей, это заметно и в подходе разработчиков к сеттингу. Во-первых, на смену скучным безымянным массивам пришли, как мы уже сказали чуть выше, настоящие Альпы и Гималаи. Каждый горный хребет (всего их девять, по количеству этапов) представлен в игре тремя крупнейшими вершинами, и со временем игроку посчастливится не выходя из дома покорить Килиманджаро и Эверест.

Во-вторых, разработчики не поленились выяснить особенности каждого региона и пустили эти знания на увеселение игрока. К примеру, в Антарктике разница температур в тени и на солнце составляет сорок градусов, так что даже непродолжительное пребывание на неосвещенном участке трассы грозит надписью «Game Over». А попаев в густые канадские леса, готовьтесь к гонке, где приходится постоянно лавировать между поваленными деревьями.

Но что удивляет больше всего — так это реалистичная физика снега. Ведь, как известно, лавины сами по себе не сходят. Они сходят на тех, кто неверно рассчитывает скорость и маршрут передвижения. То же происходит и в игре: вы сами своими действиями (например, приземлением с двухсотметровой высоты, что в SSX — обычное явление) вызываете поток снега на свою голову. Правда, сделать это можно лишь на тематических этапах, но сам факт все равно приятно поражает.

### Ура первопроходцам

Тут стоит немного притормозить (или «погладить собачку», как выражаются сноубордисты) и отметить: несмотря на то, что SSX действительно сделал немало шагов навстречу реальности, это по-прежнему очень гротескный симулятор сноубординга с супергероями на досках, комиксовыми заставками и невозможными трюками. Игра реалистична ровно настолько, чтобы нам было весело. Каждая гора снята со спутников NASA, но вместо того, чтобы просто вставить в SSX реальные маршруты (опасные в жизни, но слишком скучные на экране), в EA Canada создали программу, преобразующую любую настоящую трассу в аттракцион с естественными и искусственными хафпайпами, трамплинами, обрывавами, ущельями, разбившимися самолетами и сошедшими с рельсов поездами. К сожален-

нию, окружение статично, обвалить себе на голову что-то, кроме снега, нельзя, да и сама игра не спешит убирать землю у нас из-под ног, как в **MotorStorm: Apocalypse**. Зато мир стал более открытым, исчезли невидимые стены и тупики, а у трасс появилось множество развилок.

Каждый этап состоит из трех типов соревнований: гонки (тот самый Snowboard Supercross, от которого, как считается, и произошло название серии, хотя вслух это никогда не пояснялось), соревнования по фристайлу (трюковые заезды) и новый, самый интересный, режим — Deadly Descent. Чтобы вершина считалась покоренной, райдеры должны пройти по самому сложному и ранее неизвестному маршруту, «смертельному спуску». Название говорит само за себя: именно здесь случаются самые суровые природные катаклизмы, а единственная задача заезда — добраться до финиша живым.

Вообще, сам факт того, что наш сноубордист может действительно умереть от сильного удара и спуск придется начинать сначала, — довольно необычен для подобного рода игр. Все еще со времен первых частей **Tony Hawk's Pro Skater** привыкли видеть на досках суперменов, которые, переломав себе все кости, отряхиваются и как ни в чем не бывало едут дальше (в крайнем случае — возрождаются на том же месте). В SSX же во время гонки нужно следить не только за сво-

ей позицией и эффективностью трюков (каждый из которых дает плюс к ускорению), но и за здоровьем персонажа, которому очень вредно куда-либо врезаться. Учитывая огромную скорость спуска, с которой сложно совладать даже на относительно ровных участках трассы, — та еще задача.

Помимо кампании, в игре есть режим Exploration, который удивительным образом открывается сразу после прохождения первого этапа и дает доступ к свободной игре на всех последующих, а также состязания по Сети. Последние нагло требуют онлайн-пасса, который придется приобретать за отдельную плату, если вы купили подержанный диск. Но EA не стали ограничивать доступ к серверам для тех игроков, у кого пропуски нет. Однако набранные ими в онлайн очки будут сгорать после окончания заезда.



В целом SSX выглядит как редкий пример удачного перезапуска культовой консольной серии, которому вполне под силу пробудить интерес к катанию на доске (пусть даже и виртуальной) у самой широкой аудитории. Но главное — чтобы играть в SSX, совсем необязательно всерьез увлекаться сноубордингом или знать, что такое бэккантри и фронтсайд родео 540. Любви к аркадным гонкам и залитым солнцем горным вершинам будет достаточно. ■

Реиграбельность

Классный сюжет

Оригинальность

Легко освоить

### Дождались?

Удачный перезапуск популярного аркадного симулятора сноубординга времен PlayStation 2. С лавинами, ночными гонками на Эвересте и вращениями на 1800 градусов.

Геймплей 8

Графика 8

Звук и музыка 7

Интерфейс и управление 8

### Рейтинг

8,5

«Отлично»

Чисто  
ужас

Алексей  
Моисеев

# AMY

Жанр  
Хоррор  
Издатель  
Lexis Numerique  
Разработчик  
VectorCell Studios  
Платформы  
Xbox 360, PS3  
Сайт игры  
[amy-thegame.com](http://amy-thegame.com)

Если вы внимательно осматриваетесь вокруг, то с удивлением обнаружите, что жанр survival horror, то есть, по-русски, «переживи кошмар», уже давно почти не делают. Во всяком случае в чистом виде, где нужно именно выживать, а не с молодецким гиканьем крошить в труху тонны пугающих противников, но таких уязвимых, хлипких монстров. **Resident Evil** скатился в чистый экшен, **Dead Space** пугает исключительно пульсирующими кишками на стенах, а **Silent Hill** просто скучен. Изредка мелькнет на горизонте какая-нибудь жемчужина вроде **Amenia: The Dark Descent** или **Siren: Blood Curse** и, почти никем не замеченная, укатится прочь.

Все потому, что сделать действительно качественный хоррор с почти беспомощным главным героем пугающе сложно. Нужна какая-то ключевая и обязательно незатасканная идея, вокруг которой и строилась бы вся игра. Разработчики **Amy** такую идею нашли. Но на большее их, к сожалению, не хватило.

## Лучшее лекарство

Корнями **Amy** тянется к старой, но недавно переизданной на PlayStation 3 игре **ICO**. Она, если помните, про то, как мальчик встречает девочку и в буквальном смысле за ручку выводит ее из зловещего замка. **Amy** почти про то же самое, только вместо мальчика — тоже девочка, точнее, взрослая женщина по имени Лана. Ее подопечная — Эми, немой ребенок, к тому же страдающий аутизмом. На момент начала игры парочка неплохо прово-

дит время в поезде, но вдруг за окном полыхает, состав сходит с рельс, и последнее, что видит перед лицом Лана, — черный кулак мутировавшего проводника, только что спокойно проверявшего билетки.

Разумеется, после пробуждения девушка не находит Эми рядом и отправляется на ее поиски. Долго блуждать не приходится: немного поплывав среди горящих вагонов и забив палкой двоих незадачливых встречающих, Лана воссоединяется с ребенком в привокзальном туалете.

С этого момента на ваши плечи ложится забота о маленькой девочке, которую во что бы то ни стало надо доставить в больницу (куда, собственно, Лана ее и везла изначально). Проблема в том, что весь город заражен вирусом, который превращает людей в чудовищ, и Лане тоже не удалось избежать инфекции.

А вот Эми, наоборот, не только не заболела (у отпрыска по непонятной причине иммунитет), но еще и одним своим присутствием сдерживает заразу. Так что получается уже не односторонняя забота, а симбиоз: Лана охраняет Эми, а та, в свою очередь, не дает ей превратиться в зубастую уродину.

## С использованием ГМО

Нетрудно догадаться, что всю игру вас регулярно под разными предложениями будут различать с целебным чадом. Стоит только на минутку расстаться с ходячим антибиотиком, и у Ланы начинает плыть перед глазами, ноги заплетаются, кожа бледнеет, на шее вздуваются вены, а в голове все громче шепчут злоче-

щие голоса. Отсрочить мутацию может содержимое шприцов, которые опекунша то и дело находит где ни попадя, но в относительной безопасности можно себя чувствовать только рядом с Эми, а еще лучше — держа ее за руку.

При этом авторы сделали упор на относительно мирном решении возникающих проблем. Драться приходится редко, что логично: у Ланы нет ни каких-то особенных способностей, ни суперкостюма, ни даже огнестрельного оружия. Способности есть у Эми — она умеет создавать звуконепроницаемый купол или отшвыривать врагов и ломать хлипкие препятствия волной энергии. Но все это опять же нужно для решения головоломок, а не для войны с монстрами. Поэтому лучший вариант — не попадаться никому на глаза, а в экстренных ситуациях, не стыдясь, залезать под стол вместе с маленькой девочкой или прятаться в металлических шкафчиках.

## Есть противопоказания

Концепция у игры просто великолепная, но, как часто, к сожалению, бывает, реализация сводит на нет все попытки получить от нее удовольствие. Первое, чему обучаешься, если ставишь перед собой задачу во что бы то ни стало пройти **Amy** до конца, — играть предельно осторожно. Причина банальна: чекпойнты на уровнях расставлены так редко, что в случае проигрыша приходится раз за разом мучительно долго добираться до места последней гибели. И все

равно нельзя все предусмотреть наперед или с ходу понять, чего от вас хотят. Более того, вам просто не дают права исправлять ошибки — любая оплошность приводит к непоправимому. Как следствие, десятки смертей и многократное перепрохождение одних и тех же эпизодов. Уже на этом этапе хочется вздеть руки к небу, пробормотать парочку проклятий и все бросить.

Терпеливые же игроки обнаружат множество других проблем. Причем по отдельности они могут показаться мелочью, но, будучи сложенными вместе, буквально уничтожают все то хорошее, что есть в **Amy**. Неудобная камера, не слишком отзывчивое управление, однообразные локации — это лишь вершина айсберга. Вы постоянно натываетесь на какие-то либо устаревшие на десяток лет, либо просто раздражающие моменты. К примеру, вас заставляют искать разноцветные ключ-карты от всевозможных дверей — привет из девяностых. Или то и дело приходится преодолевать провалы в полу, прижавшись к стеночке, но при этом Лана так медленно перебирает ногами, что можно за это время пройти парочку уровней в **Angry Birds** на мобильнике.

С логикой и головоломками вообще катастрофа. В Сильвер-Сити нормальное явление, когда пульт управления лифтом находится снаружи, а в самых запущенных случаях — в сотне метров от подъемника. Лана регулярно запускает Эми в проемы, куда бы и сама без проблем протиснулась, но маленькая бестия при этом совершенно не умеет





Индикатор на спине показывает, насколько сильно заражена атмосфера.



Чисто внешне герои проработаны замечательно — в них легко поверить. Но нельзя судить о книге по обложке: за душой у них пугающая пустота.



Заражение случилось всего несколько часов назад, а создается такое ощущение, что судный день настал как минимум на прошлой неделе.

лазить по лестницам (на фоне того, что вытворяют дети на детских площадках, все оправдания о потенциальной опасности лестниц застревают в горле). У Эми есть фонарик, который нельзя отобрать у девочки, если вам надо исследовать какое-то темное место в одиночку. Даже стальной лом в ваших руках может сломаться (!) только потому, что в следующей сцене героиня должна быть без оружия. И так постоянно — сплошные условности и несурзанности.

С проработкой персонажей тоже никто сильно не заморачивался — они просто фигурки на экране. И это в игре, где главная тема — взаимоотношения двух близких людей! Лана в состоянии только коротко завизжать от упавшей перед носом картины или вырвавшегося из трубы пара, но не проявляет вообще никаких эмоций по отношению к Эми. Та в долгу не остается: лишь один раз за игру она пугается и убегает в неизвестном направлении. Все оставшееся вре-

мя ребенок ничего не боится и спокойно лезет в дыру, даже если рядом с ней лежит чей-то гниющий труп. Девочка ведет себя почти как собачка и реагирует только на команды: «Ждать!», «Апорт!», «Ко мне!», «Дай лапу!». А ведь сколько интересных ситуаций и трогательных моментов можно было бы придумать...

■ ■ ■

При всех своих недостатках игра еще и обрывается на полу-

слове и не вносит никакой ясности в происходящие события, так что даже эту небольшую награду за мазохизм у нас отобрали. Как назло, в голову лезет еще больше неудобных вопросов. Почему на колесе выбора способностей есть три пустых ячейки? Почему в титрах показывают не виданных за время прохождения монстров? Почему нам продают незаконченную во всех смыслах игру, пусть даже всего за \$15? Ждем Аму 2? Нет уж, спасибо, как-нибудь обойдемся. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

### ДОЖДАЛИСЬ?

При других обстоятельствах игра про взаимовыручку взрослой женщины и маленького ребенка в условиях зомби-апокалипсиса могла бы стать прорывом в жанре интерактивных ужасов. Не сложилось.

#### ГЕЙМПЛЕЙ

■■■■■■■■■■ 4.0

#### ГРАФИКА

■■■■■■■■■■ 6.0

#### ЗВУК И МУЗЫКА

■■■■■■■■■■ 7.0

#### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

■■■■■■■■■■ 3.0

## РЕЙТИНГ

# 4,0

ПЛОХО

***СИСТЕМНЫЕ  
ТРЕБОВАНИЯ***

*Необходимо:*  
Core 2 Duo 2 ГГц,  
1 Гб, 512 Мб видео  
*Желательно:*  
Core 2 Quad 2,4 ГГц,  
2 Гб, 768 Мб видео

Жанр  
Стратегическая  
ролевая игра  
Издатель  
Paradox Interactive  
Разработчик  
Neocore Games  
Издатель в России  
IS-СофтКлуб  
Платформа  
PC  
Сайт игры  
[kingarthurii.com](http://kingarthurii.com)

*Магия и меч*

**THE KING  
ARTHUR**

*Мария Антоенко*  
**THE ROLE-PLAYING WARGAME**



**Д**авным-давно в славной Британии жил не менее славный король Артур. Он объединил земли вокруг Камелота, посадил за круглый стол рыцарей, разгромил недовольных лордов, лесную нечисть и прочих врагов народа, после чего уселся на трон и принялся мудро и справедливо править. На этом, казалось бы, и сказке конец... но венгерская студия **Neocore Games**, вдохновленная умеренным успехом первой части стратегической ролевой игры о короле Артуре, решила продолжить серию, после чего

дела в Британии опять разладились. На Туманный Альбион обрушились все беды и несчастья мира. Сперва сестра Артура Morgause, королева ведьм с Оркнейских островов, выпустила в мир орды фоморов — или, чтобы было понятнее, демонов. Потом тяжело заболел сам король Артур, а некогда найденный им святой Грааль раскололся на мелкие кусочки, которые раскидало по всему приграничью. Страна в хаосе, Камелот разрушен до основания, а доблестные рыцари Круглого стола разбежались кто куда, как только запахло жареным.

**Труба зовет**  
Артур с таким положением дел справиться уже не может, так что исполнять обязанности короля вынужден его сын, Вильям Пендрагор. На его плечи ложится нелегкая задача: вновь объединить Британию, походя расправляясь с толпами демонов и одновременно отлавливая по лесам сбжавших артуровых рыцарей.  
Как и в первой части игры, заниматься всем этим предстоит в двух режимах, примерно как в играх серии **Total War**. На глобальной карте мы передвигаем армии, наводим порядок в собст-

венных провинциях и присваиваем непокорные земли, отстраиваемся, ведем не слишком тонкую политическую игру — в общем, всячески изображаем из себя всамделишного короля.  
Как только дело доходит до сражения, мы берем под непосредственный контроль доступные отряды и пытаемся во что бы то ни стало раздавить силы врага в стратегической битве. Здесь важно правильно выбрать позицию на местности, знать, когда атаковать, а когда обороняться, и понимать, какие шансы у вашей пехоты добежать до засевших на пригорке лучни-

Магия в King Arthur 2 сродни артиллерии — заряжается долго, но уж если выстрелит...

В данный момент Вильям как раз мучается судьбоносным выбором — послушать ли крестьянских детишек или же поиграть с ними в увлекательную игру «Догони меня стрела»?



Судя по всему, в древние времена быть правителем Англии было нелегко.

ков (правильный ответ — никаких). Одним словом, на поле боя залогом победы служит ваш полководческий талант, а не умение быстро обводить войска рамочкой и посылать их на убой в промышленных масштабах.

Казалось бы, отличий от первого «Короля Артура» в сиквеле никаких, и это на самом деле почти правда. По сути, перед нами все тот же добротный клон Total War, только с магией и демонами. Изменения кроются в мелочах: последние два года венгры явно были заняты шлифовкой и тюнингом однажды изобретенной (точнее, творчески скопированной) концепции.

### Клянусь честью!

Первый приятный сюрприз — переход на личности. Вильям отнюдь не умозрительный персонаж, от имени которого осуществляется управление страной (именно таким был король Артур в первой части игры), а полноценный герой, наше виртуальное воплощение, стоящее во главе собственной армии. Именно вы выбираете, будет ли он магом, сыплющим молнии на головы врагов, мудрым полководцем или могучим чемпионом — богатырем, способным в одиночку раскидать вражеский отряд. По мере набора опыта Вильям изучает новые умения, обзаводится перками, растет в характе-

ристиках, находит артефакты. А следовательно — может захватывать все больше земель, побеждать врагов, спасать прекрасных дам, а тех, кто не хочет спасаться добровольно, — уволить силой.

Игра предлагает множество вариантов времяпрепровождения для Вильяма, тем более что сразу после вступительного слова сценаристы начинают гонять его по всей карте. То нужно ехать в Шервуд, ведь там, по слухам, видели человека, который может вылечить отца. То просят галопом мчаться в Ворчестер и советоваться с волшебником Мерлином. Вечно придется кого-то спасать, казнить, миловать, откручивать головы нечисти, а еще совсем неплохо было бы повстречать кого-нибудь из рыцарей.

Впрочем, последних в Британии наблюдается острый дефицит, поэтому сначала за ними придется побегать. Здесь самое время сказать, почему у игры подзаголовок The Role-Playing Wargame. Одно из ключевых отличий игры от Total War заключается в том, что она рассказывает не столько историю объединения одной страны, сколько историю жизни одного принца. Вильям — это не просто абстрактный полководец, а полноценная личность, характер и мировоззрение которой формируется вашими действиями. Вам постоян-



Все лето наш герой воюет, зиму же предпочитает переждать в теплом шатре. В это время лучше всего заниматься развитием подконтрольных территорий.

но приходится решать проблемы, которые обычно встречаются в ролевых играх, а не в стратегиях: думать, как лучше поступить в той или иной ситуации, что сказать, чью сторону принять.

Тех же рыцарей за круглый стол Вильям может возвращать разными способами: одних достаточно пристыдить, других — освободить из плена, третьим — попросту надавать по башке, вызывая к спящему мозгу. Как и у самого принца, у его новоприобретенных подопечных свой характер, свои особенности, свои таланты и слабые стороны, так что приходится десять раз задуматься, кого вести в бой, а кого оставить в резерве, ведь взять с собой на дело вы можете только

двоих закованных в латы мужчин. Но, даже безвылазно сидя в замке, рыцарь не обидится на придиричивого сюзерена, если пожаловать ему пару провинций и красавицу-жену в придачу, — наоборот, после такой щедрости он будет готов идти за Вильямом и в огонь, и в полымя.

Куда сложнее уладить дела с обычными войсками — они тоже способны получать новые уровни и скиллы, а побывав в достаточном количестве битв, могут эволюционировать в более сильные боевые единицы (в какие именно — решать вам). Но если что-то в действиях Вильяма им не понравится, то женщинами и землями проблему не решить. Различия во взглядах могут достичь



Глобальный режим напоминают игры серии Heroes of Might and Magic. Во все эти башенки, шахты и замки очень хочется заглянуть, и, что характерно, там всегда найдется что-нибудь интересное.



Лучники в первой части игры были чересчур сильны. Во второй они все еще смертоносны, но уже не чувствуют себя так вольготно — опять все из-за треклятых летающих тварей.

таких величин, что взбунтовавшийся отряд просто откажется выполнять приказы.

Никуда не делись и текстовые квесты, которые стали визитной карточкой предыдущей игры. Для тех, кто ничего не знает об этом явлении, поясним: давным-давно, когда компьютеры с трудом могли отобразить на мониторе пару движущихся пикселей, очень популярны были текстовые квесты, где приключения героя описывались словами, как в книгах. В ключевые моменты нужно было делать тот или иной выбор и читать, что случилось дальше. В современных играх, понятное дело, такое уже не встречается, но бывают и исключения на радость ретроградам.

В **King Arthur 2** задания поразительно качественно проработаны, начиная от сюжета и заканчивая голосом «рассказчика», а последствия выбора в процессе прохождения теперь сильнее влияют на героя. Так, например, помогая бедным монахам, Вильям ступает на тропу христианства, а решение казнить восставших крестьян может склонить его к тирании. Впрочем, быть тираном не так уж и плохо, ведь за определенное количество набранных очков «язычества» или «христианства», «тирании» или «справедливости» герой будет изучать специальные умения, а позже — получит одного из четырех уникальных юнитов в зависимости от мировоззрения.

Омрачает радость от возни с квестами, прокачкой и атрибутами только чересчур запутанный

интерфейс: в десятках мелких кнопок и неочевидных менюшек сам Мерлин ногу сломит.

### Рыцарь шахматной доски

Сражения в **King Arthur 2** претерпели существенные положительные изменения, но залогом победы по-прежнему остаются правильное использование умений и грамотное расположение отрядов, учитывающее особенности рельефа, а порой даже погодные условия. Всадники, например, хороши в чистом поле, но увязнут в лесу, а лучники, напротив, отлично чувствуют себя среди деревьев, устраивают засады и наносят большой урон благодаря эффекту неожиданности.

В первой части также огромную роль играли ключевые точки. Их захват, помимо умений и бонусов, давал прибавку к морали вашим войскам, а у врагов, наоборот, начинали тем сильнее трястись коленки, чем больше стратегически важных позиций находилось под вашим контролем. Порой сражения сводились к бездумному захвату флагов на время — кто первый быстрее пробежался по карте, тот и победил. В сиквеле проблему устранили. Ключевых точек стало ощутимо меньше, способности от них работают на всем поле боя, но, с другой стороны, их потеря еще не означает автоматически проигранного сражения.

Не будем забывать и о том, что Вильям сражается не только с людьми, но и с демонами, и с различными мифическими существами. Очень непривычно и

необычно наблюдать перед собой игру, во всем подражающую реалистичной **Total War**, и вдруг с ужасом увидеть, как группа совершенно нереалистичных крылатых бестий залетает к вам в тыл и рвет на британский флаг стратегически припасенный отряд пехоты. Кстати, летающих юнитов в предыдущей части не было, так что даже ветераны в такие моменты почувствуют себя неудобно. А порой на нелегком пути Вильяма попадают и вовсе настоящие монстры чудовищных размеров — драконы и архидемоны, справиться с которыми бывает совсем уж непросто.

Тут на помощь приходит магия: когда у вас появляются волшебники, способные обрушить на врага гром и молнии, жизнь становится легче и приятнее. Но не надолго, враги тоже обучены искусству колдовства, поэтому чем дальше в лес, тем больше времени приходится уделять магической защите. В прошлой игре разработчики так увлеклись, что ближе к ее финалу магия становилась универсальным ответом на все беды. В продолжении дыру в балансе закрыли, но не полностью — при умелом использовании взмах волшебной палочкой все еще способен решить множество проблем. В обратную сторону правило тоже действует. Чтобы дать игроку хоть какой-то шанс, самые сильные заклинания для сохранения баланса стали кастоваться очень долго, сигнализируя об этом на все поле. Поэтому,

как только вражеский колдун начнет читать абракадабру про гигантский файербол, вы обязательно узнаете об этом и сможете унести ноги, а то и пристукнуть гада.

■■■

По сути, Neocore Games повторяет свой подвиг двухлетней давности: никому не известная венгерская студия делает отличный и все еще оригинальный симбиоз тактики, стратегии и RPG. Изменения, внесенные разработчиками, кажутся незначительными, но в действительности они перетрясли и сильно улучшили игру, сделали ее интереснее, умнее и сбалансированнее. А если вам опостылели напыщенные серьезные стратегии вроде той же многократно помянутой серии **Total War**, то венгерская интерпретация и без того очень увлекательной легенды о короле Артуре придется как нельзя ко двору. **Shogun 2** — это, конечно, хорошо, но там нельзя сравнить лучников с драконом. А в **King Arthur 2** — можно!

P.S. Разработчики напортачили с оптимизацией игры: на некоторых конфигурациях компьютеров она тормозит без видимой причины. На момент написания статьи проблема не была решена, так что будьте осторожны. У нас проблем с производительностью не было, однако перед покупкой все же советуем скачать демоверсию с сайта [www.kingarthuri.com/media/demos](http://www.kingarthuri.com/media/demos).

**Реиграбельность**



**Классный сюжет**



**Оригинальность**



**Легко освоить**



### Дождались?

Венгры держат марку и во второй раз удивляют игроков очень приятной и продуманной стратегией, изрядно одобренной ролевыми элементами. Жаль только, что эффекта новизны уже нет.

**Геймплей**

★★★★★★★★

**Графика**

★★★★★★★★

**Звук и музыка**

★★★★★★★★

**Интерфейс и управление**

★★★★★★★★

8  
6  
9  
5

**Рейтинг**

7,5  
«Хорошо»

# Ritmix

www.ritmixrussia.ru



## RMD-730

НОВЫЙ УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ПЛАНШЕТНЫЙ КОМПЬЮТЕР

7-ДЮЙМОВЫЙ ЁМКОСТНЫЙ TFT-ДИСПЛЕЙ

ПОДДЕРЖКА ВИДЕО КАЧЕСТВА FullHD

ПОД УПРАВЛЕНИЕМ ANDROID 2.3 

# День нефтяника OIL RUSH

Артем Коломятов

Жанр

Стратегия

Издатель

Iceberg Interactive

Разработчик

Unigine Corporation

Мультиплеер

Интернет

Платформа

PC

Сайт игры

oilrush-game.com

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Желательно: Core 2 Duo 2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

**К**ак правило, апокалипсис заставляет человечество всерьез задуматься и пересмотреть главные ценности. После какой-нибудь особо страшной катастрофы планетарного масштаба править балом в постапокалиптической экономике начинают те ресурсы, которые раньше почти ничего не стоили. Например, блестящие крышечки от нюка-колы из **Fallout**. **Oil Rush** же выглядит как извращенная мечта олигарха-нефтяника: здесь светит солнце, весело плещется море, по воде плывут «яхты», а главным ресурсом на планете, в погоне за которым нестыдно устроить локальный геноцид, по-прежнему является нефть. Как будто и не было ядерной войны.

### Радужные пятна на воде

Взаимный обмен боеголовками привел к резкой смене климата, ледники растаяли и погребли суши под огромным слоем воды, но остатки человечества все так же нуждаются в черном золоте. Мы заступаем на службу в роли молодого выпускника военной академии, перед которым начальство ставит одну простую задачу — накачать побольше нефти.

Нефтедобыча в **Oil Rush** здорово напоминает бои в **Euforia** или **Galcon**. На карте расположены контрольные точки разных типов, одни поставляют в хранилище свежезаполненные баррели, другие занимаются производст-

вом юнитов. Вы не можете управлять войсками напрямую, а вместо этого должны перебрасывать их между контрольными пунктами для отражения атак противника или захвата новых территорий. Словом, залог победы здесь не в микроконтроле или корейском количестве кликов в минуту, а в постоянных маневрах между опорными пунктами.

Механика хоть и не новая, но все же весьма занимательная. По карте постоянно «текут» реки юнитов — кто-то «давит» на нефтяные вышки врага, кто-то спешит на помощь вашей осаждаемой верфи. В особо жаркие моменты партии чувствуешь себя не столько великим стратегом, сколько регулировщиком движе-

ния на крупном перекрестке в час пик — приходится постоянно перебрасывать войска с одних точек на другие, внимательно следить за тем, куда тянет свои клешни проклятый противник, укреплять защиту особо дорогих сердцу верфей, сбрасывать на голову врага напалм... в общем, скучать времени не остается. Тут же и обязательный принцип камня, ножниц и бумаги: одни юниты сильнее против других, но слабее в бою против третьих — и это не дает **Oil Rush** превратиться в нечто бездумное. При всем при этом игра не стесняется щеголять весьма недурственной графикой, камера по нажатии одной клавиши даже начинает выбирать наиболее вкусные ракурсы и демон-



Иногда при попытках оккупировать особо богатую скважину приходится жертвовать половиной флота. Видимо, в будущем цены на нефть действительно не чета нынешним.



Авиация служит отличной поддержкой водным юнитам. Правда, в боях у верфей, оснащенных ПВО, стальные птицы предательски быстро дохнут еще на подлете.



Хотя пейзажи в игре достойны пера художника-мариниста, времени любоваться ими не остается — нужно пристально следить за мини-картой.



В игре много вещей, напоминающих о фильме «Водный мир» с Кевином Костнером. Вот хотя бы этот сделанный из подручных материалов цеппелин.

стрировать крупным планом максимально зрелищные отрывки боя.

Вот только все эти красоты, как оказалось, здесь совсем не ко двору. Механика Oil Rush требует от игрока каждую секунду оценивать ситуацию на всей карте сразу, что невозможно сделать, если пользоваться ограниченным обзором основной камеры. Приходится намертво вбиваться взглядом в куцый пяточок в правом нижнем углу экрана — то есть в мини-карту — и не сводить с него глаз до конца партии. Взрывы, играющее на солнце море, стройные ряды боевых кораблей — на все это смотреть нет никакой возможности; бои тут запоминаются не как эпичное противостояние враждующих стай лодок, а как столкновение точек разного цвета. Ей-богу, видеокарту становится как-то даже жалко — она старается, крутит кулер, рисует красоты, на которые способен отечественный движок Unigine (это, кстати, первая реальная игра на его основе за десять лет разработки), а игрок на всю партию уставился суровым взглядом в мини-карту.

### Нефтяные потоки

Oil Rush проседает в том же, в чем и сотни подобных проектов, — здесь нет ни одной по-настоящему новой идеи. От игры

остаются ровно такие же впечатления, как и от упомянутых Euforia и Galcon. Вот только те вполне обходились схематичным 2D-видом и простейшей механикой, а Oil Rush же спешит заимствовать ворох совершенно ненужных элементов из других стратегий. Дерево технологий, возможность с неба плеваться в противника способностями, та же «умная» камера — это все, конечно, прекрасно, вот только в горячке боя все время уходит именно на бешеное перераспределение войск между контрольными точками, и про все пришитые белыми нитками элементы забываешь начисто.

Поначалу все-таки пытаешься вчитываться в описания открываемых технологий, вдумчиво раскидывать очки и прокачивать нужные перки, сливать активные спецспособности по кулдауну, а в редкие секунды затишья жать F, откидываться в кресле и созерцать красивые морские пейзажи. Но уже через две-три миссии понимаешь, что все это ни к чему, ведь партии вполне успешно выигрываются с помощью одного только умения перебрасывать войска в нужное время и в нужное место. Так что в конце миссии обнаруживаешь десятки нераспределенных очков опыта да заросшие паутиной клавиши глобальных «спеллов».

Неслабо раздражает и управление, привыкать к которому приходится через пот и слезы. Здесь очень не хватает возможности назначить войскам точку сбора. Новоотстроенные корабли постоянно появляются у контрольных точек и, вовремя не получив приказа, остаются нарезать круги у родных верфей. Про очередной выводок войск, праздно прохлаждающийся где-то в тылу, очень легко забыть, особенно когда враг без остановки «бомбит» юнитами какую-нибудь особо лакомую скважину на передовой, и все ваше внимание уходит на сдерживание атаки.

Вдобавок у Oil Rush появляются какие-то совершенно ненужные сложности с формированием состава боевого отряда. Если пытаться вдумчиво подбирать количество и тип юнитов под конкретную ситуацию, теряется непристойное количество времени. В конце концов на такой «умный» подход к игре машешь рукой и начинаешь бездумно гонять по всей карте огромную орду разношерстных юнитов — авось кого-нибудь да потопят.

Иногда Oil Rush притворяется почти всамделишной игрой жанра Tower Defense, и это идет ей на пользу. В ходе некоторых заданий от вас требуется сдерживать волны войск противника, заставляя ключевые точки турелями разных типов. И вот в такие мо-

менты в Oil Rush не к чему придраться — игра превращается в отличную TD-стратегию, в которой ненужные ранее геймплейные механизмы таки попадают в пазы и начинают работать как надо. Тут приходится активно использовать глобальные способности, выбирать строения под стать атакующим юнитам врага, ловить стратегически верный момент для улучшения турелей (на время апгрейда башня становится недееспособной) — словом, задействовать те возможности игры, которые все остальное время казались рудиментами. Жаль, что подобные миссии случаются редко и длятся недолго.

■■■

Мультиплеер для Oil Rush стал бы спасательным кругом — все же механика игры благоприятствует всевозможным хитростям и уловкам, на которые особенно приятно подлавливать живых оппонентов. Увы, с сетевым режимом тоже все не слава богу — в него пока мало кто играет, из-за чего старт матча может затянуться на неприличное количество времени. Есть надежда, что в будущем ситуация улучшится, но до этого будущего игре еще предстоит как-то жить и завлекать игроков в свои воды. Как она будет это делать, пока непонятно. ■

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

### Дождались?

Занятная, но насквозь вторичная стратегия, которая запомнится вам не шейдерными мускулами Unigine, а по крохотному пяточку мини-карты с суетящимися на ней разноцветными точками.

Геймплей	7
Графика	7
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	6

### Рейтинг

# 6,5

«Выше среднего»

**ЖАНР**  
Стратегия  
**ИЗДАТЕЛЬ**  
bitComposer Games  
**РАЗРАБОТЧИКИ**  
Coreplay,  
Spielkind,  
Cliffhanger  
Productions  
Software  
**ИЗДАТЕЛЬ**  
**В РОССИИ**  
Акелла  
**МУЛЬТИПЛЕЕР**  
Отсутствует  
**ПЛАТФОРМА**  
PC  
**САЙТ ИГРЫ**  
jaggedalliance.com

**СИСТЕМНЫЕ**  
**ТРЕБОВАНИЯ**  
**НЕОБХОДИМО:**  
2 ГГц, 512 Мб,  
128 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
Core 2 Duo 2 ГГц,  
2 Гб, 256 Мб видео

# JAGGED ALLIANCE BACK IN ACTION

## ТАКТИЧЕСКИЙ ПРОСЧЕТ

Кирилл Волошин

**Ч**то такое культовая игра? Это игра, о которой не забывают десятилетиями. Игра, о которой вспоминают с придыханием. Игра, в которой каждый элемент идеально подогнан друг к другу. Это, в конце концов,

игра, которую не очень часто, но регулярно пытаются возродить. *Jagged Alliance 2* как раз из таких. Эталонный представитель почти умершего жанра пошаговых стратегий — умная, сложная, продуманная... если не испугаться

устаревшей графики и найти силы разобраться в правилах, уже спустя несколько часов вы будете уважительно цокать языком и приговаривать что-то вроде: «Вот умели ж раньше делать, не то что сейчас».

Лучшим подтверждением этих слов будет тот факт, что на протяжении последних лет семи никто так и не смог сделать вменяемую третью часть, хотя попыток было видимо-невидимо. Над серией довлеет какое-то проклятье: кто бы ни



Новый трехмерный движок не вызывает особых эмоций. Не хорошо и не плохо. Нормально.



Авторы настойчиво помечают места, где можно взорвать стены, но пользоваться взрывчаткой тут особо незачем. Легче войти через парадную и всех перестрелять.





Заглянув на кухню, можно отыскать еду и напитки, которые повышают или снижают выносливость бойцов, — еще один атавизм, доставшийся от оригинала и не нашедший полезного применения в ремейке.



Потеря какого-нибудь города теперь не воспринимается как личная трагедия — денег и так всегда хватает.

брался за **Jagged Alliance 3**, все обычно заканчивалось ссорами, руганью и спорами о правах на игру.

Последний такой спор выиграли немцы из **bitComposer Games** и запустили аж три проекта по мотивам — все ту же многострадальную третью часть, онлайнную **Jagged Alliance Online** и **Jagged Alliance: Back in Action**, ремейк той самой легендарной **Jagged Alliance 2**. Казалось бы, план действий элементарен: бери готовую отличную игру, приведи ее в опрятный современный вид и подавай публике на винтажном блюдецке. Но немцы решили действовать по-своему и замахнулись на святое — перелопатили механику игры. Культовый статус **Jagged Alliance 2** обеспечивало талантливое сочетание харизматичных наемников, интересного сюжета, незаурядной тактики, стратегии и экономики. Из этого списка меньше всего трогали сюжет и наемников, поэтому только с ними в **Jagged Alliance: Back in Action** все более-менее хорошо.

### **Солдаты удачи, скорости и ловкости**

Сценарий фактически не изменился: нас все так же нанимает Энрико Чивалдори, свергнутый правитель маленькой, но богатой ресурсами страны Арулько, который просит освободить родину от правления собственной жестокой супруги Дэйдраны. Для этого мы должны собрать команду наемников и добраться по глобальной карте до города Медуна, где скрывается проклятая тиранка. Правда, предварительно придется захватывать на карте другие объекты, кото-

рые будут приносить прибыль: деньги нужны на привлечение новых наемников, закупку вооружения, медикаментов и боеприпасов.

Какие-то сюжетные задания авторы ремейка изменили, какие-то убрали, какие-то добавили. Так, добраться до лидера ополчения Мигеля Кордоны теперь не так просто, как раньше: сначала придется завоевать доверие его подручных, захватить водокачку около города Драссен, а потом получить туманный намек, куда идти дальше (а путь, между прочим, неблизкий), чтобы встретиться, наконец, с партизанским боссом. С другой стороны, интересных деталей стало меньше. Скажем, в ремейке не нужно выводить на чистую воду жулика Пабло, кравшего наши посылки в аэропорту. Но заданий по-прежнему хватает, а многие из них хорошо знакомы поклонникам оригинальной игры: захват шахт, уничтожение радаров, потасовка с семейкой каннибалов (есть и такое), освобождение из тюрем политзаключенных по многочисленным просьбам их родственников... так что в этом плане жаловаться не на что, все на своих законных местах.

### **Личностные характеристики**

Примерно так же дела обстоят с наемниками. Что-то авторы по непонятным причинам урезали. Создать собственного героя больше нельзя: уникальный психологический тест, по результатам которого на свет и появлялось ваше альтер эго, в **Back in Action** так и не появился. Самых наемников теперь заметно меньше — два ведущих частных агентст-

ва солдат удачи из оригинальной игры вроде как объединились. Зато теперь нам предлагают только самых лучших, востребованных и популярных бойцов. Приятно видеть в строю Фиделя, Тень, Рысь, Лысого, Ивана и прочих старых знакомых. Их описания, черты характера, навыки и начальный расклад характеристик переехали из второй части почти без изменений. У одного отлично прокачана меткость, и он станет незаменимым снайпером, другой профессионально закладывает взрывчатку, третий хорошо чинит оружие и вскрывает замки, а, например, девушка по прозвищу Паук по-прежнему шикарно справляется с ролью полевого доктора.

Набрав достаточно опыта в бою (а выдается он не только за убийства, но и за удачное использование аптечки или, скажем, отмычки), наемник получает новый уровень и возможность прокачать знакомые параметры: скорость, ловкость, силу, меткость, интеллект, восприятие. Но основной шарм меркам придают их уникальные черты характера и личные предпочтения. К примеру, Лиска лучше воюет без брони и любит большую компанию, а боевой дух Фиделя, наоборот, растет, когда он остается без поддержки товарищей. Кто-то любит сражаться ночью и умеет растворяться в пейзаже без всякого камуфляжа. Есть еще эксперты в обращении с разными видами оружия или взрывчатки. Наконец, некоторые наемники предвзято относятся друг к другу, и если заставить их сражаться плечом к плечу, то ничего хорошего не выйдет.

### **Попробуй м-м, м-м**

Другое дело, что чаще всего во внутреннем мире наемников копаешься исключительно ради удовлетворения собственного любопытства, а не из практических соображений. Потому что всю игру можно достаточно легко пройти, особо не обращая внимания на эти волнующие подробности. В ремейке не надо учитывать, как меняется боевой дух наемников, как они реагируют друг на друга и в каких условиях лучше воют. **Back in Action** значительно проще оригинала. И на то есть три причины.

Первое и самое главное: сражения больше не пошаговые. Теперь не нужно думать о том, успеет ли ваш подопечный за свой ход добежать до кустов или нет, а если успеет — хватит ли ему потом времени плюхнуться на пузо и взять нужный сектор на прицел. Бои идут в реальном времени, просто в любой момент вы можете поставить игру на паузу и отдать бойцу приказ, куда бежать, какое положение принять и в кого стрелять.

В принципе, в теории это не так уж страшно. Основные тактические нюансы ведь на месте: можно стрелять через окна, палить от бедра на бегу (не очень эффективно, но быстро) или хорошенько прицелиться (метко, но на выстрел уйдет больше времени). На месте и точечные повреждения, когда игра вам подсказывает, какой шанс попасть в определенную часть тела врага и откинет ли он при этом копыта.

Но с переходом в реальное время из сражений выветрился фактор неожиданности. Теперь мы всегда, как только зашли на карту, видим всех вра-



# РЕЦЕНЗИИ



Интерфейс стал удобнее, но с некоторыми оговорками: панель выбора бойцов часто закрывает сам момент боя.



О какой тактике может идти речь, когда вы всегда знаете, где находятся враги? Которые к тому же действуют максимально прямолинейно.

гов в локации. Поэтому большинство боев проходит по одному простому сценарию: наши бойцы залегают где-нибудь на расстоянии, пусть даже на открытой местности, снимают одного неприятеля, после чего на них безмозглой толпой бегут остальные, а мы просто лежим и методично расстреливаем дурных вояк-камикадзе. Осторожно пробираться вперед, избегать дорог, прикрывать тылы, радоваться каждому бревну, за которым можно залечь, отдышаться и перезарядить оружие — всего того, что делало Jagged Alliance 2 прекрасной тактической игрой, в ремейке нет.

В закрытых помещениях и на улицах некоторых городов иногда приходится идти на более хитрые маневры, выманивать противников, грамотно расставлять своих бойцов и вовремя убегать от мужиков с топорами, но и тут нет ничего особенно сложного. Полкарты можно зачистить силами трех, далеко не самых сильных наемников, так ни разу не забравшись на крышу и не используя взрывчатку. А уж когда вы купите в онлайн-магазине старинную Боба мощную снайперскую винтовку, то жизнь вообще покажется раем, единственная забота в котором — вовремя закупать боеприпасы и ремонтировать оружие.

## Попробуй джага-джага

Впрочем, особых проблем с наличием в **Back in Action** нет, и это вторая причина, по которой игра значительно «опослела». Солдат удачи мы приобретаем сразу и до победного конца, так что судорожно копить наличность, чтобы вовремя продлить контракт, больше не требуется. Нанимать более опытных и, соответственно, дорогих бойцов тоже излишняя роскошь. Приносящие прибыль шахты, города, доки и фермы захватываются быстро, лояльность в них растет приличными темпами, и вскоре в ваши закрома потечет устойчивый финансовый поток. Силы Дэйдраны, конечно, пытаются вернуть награбленное, но атакуют ваши сектора они реже, чем в оригинале, да и отбиться не слишком сложно.

Третья причина — это урезание стратегической составляющей. Тренировать ополчение в городах больше не нужно: вместо этого нас заставляют мучительно бегать по локациям, раздавая лишнее оружие местным воякам. Оставлять своих бойцов в секторе, чтобы они отдохнули, выпались и потренировались, тоже нельзя. Наемники просто сидят и ждут, когда восстановится выносливость, затрачиваемая на перемещения по карте страны.

К слову, путешествовать теперь можно только на своих двоих, транспорта в финальную версию так и не завезли, а вместе с ним исчезли многие приятные хлопоты и связанные с ними задания (достать топливо или найти пилота). Хорошо хоть в релизе по сравнению с превью-версией, о которой мы рассказывали в прошлом номере, бойцы после долгого путешествия начали реально уставать.

■■■

Конечно, можно было предположить, что современный ремейк старого заборного хита станет чуть проще и казуальнее (хотя немцы поначалу уверяли всех, что не ставят такой цели). И в чем-то даже это пошло на пользу: интерфейс, например, теперь удобнее и компактнее. И все же в ключевых моментах игры бундесы явно перегнули палку. В некоторых современных стратегиях, например во **Frozen Synapse**, тактики значительно больше, чем в ремейке Jagged Alliance 2. Нет, играть, конечно, можно, а люди, не знакомые с оригиналом, даже получают от Back in Action некоторое удовольствие, но ценители тактических стратегий прекрасно понимают, что им подсушили чучело из музея: внешне все вроде бы то

же самое, а внутри пусто. Теперь им остается ждать и надеяться на **X-COM: Enemy Unknown**, возрождение еще одной превосходной тактической игры. Потому что надеяться на Jagged Alliance 3, судя по всему, бесполезно. ■



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

## Дождались

Ремейк культовой тактической стратегии, из которого практически исчезла тактика и стратегия.

- Геймплей 6
- Графика 6
- Звук и музыка 7
- Интерфейс и управление 7

**Рейтинг**  
**6,5**  
 Выше среднего

# Встречайте Аллоды Онлайн: Эпизод II — Игра Богов



- Три новых аллода
- Четвертый слой Астрала
- 15 островов с собственной экосистемой и сюжетной мини-кампанией
- Масштабный рейдовый инстанс «Мертвый город»
- Баттлграунды для массовых PvP-сражений
- Новый класс — Бард

ИГРА БОГОВ НАЧАЛАСЬ!  
[allods.mail.ru](http://allods.mail.ru)

# UNSTOPPABLE GORG

Нептун атакует

Игр жанра Tower Defense за относительно недолгое время понаделали целый миллион. Чуть ли не каждый день на мобильных появляются его представители. И немудрено. Каждая такая игра — это своеобразная логическая задачка, которые человек очень любит решать на протяжении всей жизни. Только одни разгадывают кроссворды и sudoku, а другие — грамотно строят атакующие и защитные башни на пути следования врагов, чтобы не дать им добраться до чего-то очень важного.

Так что популярность жанра объяснить просто: стоит только изменить стилистику, визуальный стиль и чуть-чуть подправить правила, как тут же в это снова хочется играть. Ключевой момент здесь — заинтересовать. **Unstoppable Gorg** приковывает к себе внимание, подражая нелепой (по сегодняшним меркам) научной фантастике середины прошлого века. Если вы хотя бы раз видели художественный фильм «Земля против летающих тарелок» или, еще лучше,

«Пришелец с планеты X», то считайте, что вы уже на крючке. Пузатые летающие тарелки, лупоглазые пришельцы в плащах и обтягивающих трико, разумные космические мозги (очень враждебные!) — устоять против такой ретроатаки практически невозможно.

Подоплека соответствующая. Где-то за Нептуном человечество обнаруживает загадочную планету Икс с разумной жизнью и отправляется потолковать (мирно) с ее обитателями. Но не тут-то было: вместо совместного распивания колы и поедания гамбургеров пришельцы отправляют флот летающих тарелок к Земле, попутно пытаясь уничтожить человеческие колонии, шахты и отель класса люкс неподалеку от Луны. Понимая, что битвы с «зелеными человечками» не избежать, правительство принимает решение вступить в бой с недругами и поручает некоему командиру Адаму, в роли которого нам и придется выступить, выкурить пришельцев из системы-матушки — и побыстрее.

Задача каждой миссии — во что бы то ни стало защитить ценные человеческие объекты. Вокруг них, будь то планета или международная космическая станция, есть несколько орбит, которые можно вращать на все триста шестьдесят градусов. А на орбитах — по несколько точек, куда можно воткнуть пушки, ремонтные и энергодобывающие станции, исследовательские лаборатории и прочие виды спутников. Особенность в том, что число слотов на орбитах неодинаково, и перед началом миссии приходится крепко подумать, куда воткнуть лазер, куда — ракетную установку, а куда — защитную станцию, чтобы эффективно сдержать напор инопланетян. Возможность вращать орбиты, уводя от опасности одни сооружения и выводя на передовую другие, тоже добавляет игре глубины.



Жаль только, что Unstoppable Gorg получился уж

**Жанр**  
Tower Defense  
**Издатель**  
Headup Games  
**Разработчик**  
Futuremark Games Studio  
**Мультиплеер**  
Отсутствует  
**Платформы**  
PC, iOS  
**Сайт игры**  
unstoppablegorg.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ  
НЕОБХОДИМО:**  
Core 2 Duo 2 ГГц,  
1 Гб, 256 Мб видео

слишком коротким: двадцать сюжетных миссий проходятся за вечер, а еще столько же испытаний, где нас заставляют, например, пользоваться только определенными видами башен или запрещают вращать орбиты, вряд ли задержат у экрана дольше чем на пару часов.

Но хотя бы это непродолжительное время игра честно отрабатывает заплаченные за нее десять баксов. Искренне скажем, что, если бы не такой удачный закол под научную фантастику пятидесятых, мы (да и все остальные) вряд ли бы вообще обратили на нее внимание. Но разве можно позволить уничтожить Землю таким нелепым инопланетянам? Ни в коем случае! ■



Ради такой прекрасной дамы и мир сласти ничего не стоит.



Начальные этапы не представляют большой сложности, но ближе к финалу на несчастных людей потечет чуть ли не лавина летающих тарелок вперемешку с мозгами.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ  
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ  
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ  
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Традиционная «башенная» игра, главная ценность которой — король зеленых человечков с повадками Эда Вуда.

ГЕЙМПЛЕЙ: .....8  
ГРАФИКА: .....6  
ЗВУК И МУЗЫКА: .....8  
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: .....8

РЕЙТИНГ  
**7.5**  
ХОРОШО

ФЕВРАЛЬ 2012

# ASURA'S WRATH

**Ярость не умирает**

реклама



1С-СофтКлуб



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE



CAPCOM®

## DUSTFORCE

Убрать за 60 секунд

**Dustforce** — одна из тех игр, которые начинаешь ненавидеть уже во время tutorials. А всего пара пройденных уровней и во все способны в корне изменить представление о понятии «сложность». Настоящая пытка для нервов, пальцев и ушей окружающих — вот как можно описать игру в двух словах.

При этом у Dustforce потенциально есть все, чтобы влюбить в себя игрока. Это инди-платформер, в котором мы управляем командой из трех бравых ниндзя-уборщиков и проворного деда с пылесосом. Задача этой странной четверки — ловкими движениями сметать со своего пути нечистоты, пыль, жухлые листья и прочий мусор. Действие разворачивается на фоне приятно прорисованных причудливых конструкций, образующих леса, замки и даже целые города, под аккомпанемент превосходного саундтрека. То есть и с оригинальной концепцией, и с хорошим стилем у игры все в порядке. Но просто сесть и получить от нее удовольствие не получается.

Дело в том, что Dustforce требует от игрока прямо-таки патологического перфекционизма во всем и не прощает да-

же малейших ошибок. Судите сами: чтобы получить доступ на следующий уровень, предыдущий нужно пройти идеально. Остановился на несколько секунд, упал в пропасть или получил в челюсть от врага (заяпанного грязью персонажа, которого тоже нужно очистить) — и все, путь дальше уже не откроется. Пропустил хоть миллиметр пыли — можно кончать жизнь самоубийством. Не уложился в отведенное время — начинай все сначала.

Ситуация осложняется еще и тем, что в игре очень странное управление. Казалось бы, есть всего несколько кнопок, типичных для платформеров (движение, прыжок, удар и парочка суператак), но чувства полного контроля над персонажем нет. Наличие геймпада немного облегчает жизнь, но Dustforce все равно задает настолько быстрый темп и требует такой координации движений и сосредоточенности, что часто просто не успеваешь нажать на кнопки. Чтобы перейти на следующий уровень, нужно научиться проходить текущий с закрытыми глазами ценой сотен попыток. И не сказать, что это очень увлекательное занятие.

Неудивительно, что при таком раскладе люди, занявшие высшие строчки в рейтинге, вызывают странное чувство неуверенности и рождают в голове только один вопрос: «Как?!» Ответом на него служат видеоповторы, которые можно посмотреть после каждого уровня и осознать, насколько плохо играешь сам, и вновь, стиснув зубы, ринуться оттачивать мастерство. И все ради того, чтобы перейти к еще более сложному этапу, а за ним — к еще более сложному. Зато, когда наконец-то получается поймать нужный ритм и пройти уровень идеально, испытываешь ощущение сродни эйфории.



Но такое случается редко. Гораздо чаще задумываешься, стоит ли вообще тратить на игру столько времени, в итоге не получая ничего, кроме новых проблем. В отличие от ближайшего аналога — **Super Meat Boy** — в Dustforce нет ни сюжета, ни бонусов, ни открываемого контента. Короче говоря, нет никакого стимула выкладываться по полной.

Жанр  
Платформер  
Издатель/разработчик  
Hitbox Team  
Мультиплеер  
На одном компьютере  
Платформа  
PC  
Сайт игры  
dustforce.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ  
НЕОБХОДИМО:**  
Core 2 Duo 2 ГГц,  
1 Гб, 256 Мб видео

Игра не знает наград, она вас может только мучить все новыми и новыми уровнями. Мясному парню нужно было просто добраться до конца уровня, чтобы идти дальше. Ниндзя-дворникам требуется все сделать идеально.

Dustforce настолько суров, что даже не удосуживается объяснить игроку базовые вещи: при каком именно условии дается ключ на следующий этап и чем друг от друга отличаются персонажи (а различия в скорости и длине прыжка все же имеются). Такая немотивированная сложность в итоге убивает все удовольствие от потенциально прекрасной игры и скорее раздражает, нежели раззадоривает. Поэтому, если вы не обладаете самурайским упорством и склонностями к мазохизму, советуем ограничиться просмотром мастерских этюдов на YouTube. ■



«Главное меню» само по себе является огромным уровнем с набором дверей, ведущих непосредственно к игровым аренам.



Прыжки зачастую требуют пиксельной точности.

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

## ДОЖДАЛИСЬ?

Неоправданно сложный платформер о трудностях уборки, который сложно порекомендовать даже тем людям, которые прошли на золото все уровни Super Meat Boy.

ГЕЙМПЛЕЙ: .....6  
ГРАФИКА: .....8  
ЗВУК И МУЗЫКА: .....8  
ИНТЕРФЕЙС  
И УПРАВЛЕНИЕ: .....5

РЕЙТИНГ  
**6.0**  
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

# ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ!

- СТАНЬТЕ ГЕРОЕМ ОСТРОСЮЖЕТНОЙ ИСТОРИИ В МИРЕ SYNDICATE 2069
- ИСПОЛЬЗУЙТЕ АРСЕНАЛ ФУТУРИСТИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ ДЛЯ УНИЧТОЖЕНИЯ ВРАГОВ И ЗАПОЛУЧИТЕ ИХ ТЕХНОЛОГИИ НА БЛАГО СВОЕЙ КОРПОРАЦИИ
- ЗАМЕДЛЯЙТЕ ВРЕМЯ, СМОТРИТЕ СКВОЗЬ СТЕНЫ, ВЗЛАМЫВАЙТЕ, КОНТРОЛИРУЙТЕ И УНИЧТОЖАЙТЕ ЦИФРОВЫЕ УСТРОЙСТВА С ПОМОЩЬЮ ЧИПА DART6
- СОЗДАЙТЕ СОБСТВЕННЫЙ СИНДИКАТ И СРАЖАЙТЕСЬ ЗА МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО В КОМПАНИИ ТРЕХ ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ



# SYNDICATE™

**В ПРОДАЖЕ  
С 23 ФЕВРАЛЯ**

**БИЗНЕС - ЭТО ВОЙНА!**

**18**

www.pegi.info

PC  
DVD  
BOX

PS3  
PlayStation 3

PlayStation  
Network

XBOX 360

XBOX  
LIVE

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, логотипы EA и Syndicate являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Логотип Starbreeze является товарным знаком Starbreeze AB. "PS3", "PlayStation", "PSP" и "PS" являются зарегистрированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются торговыми марками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.

РЕКЛАМА



<http://www.ea.com/ru/syndicate>

# CHORLIFTER HD



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **6.0**

Платформы:  
PC, Xbox 360, PS3

Издатель:  
Konami  
Разработчик:  
inXile Entertainment

По скриншотам **Choplifter HD** — очередная недорогая скачиваемая игра, идея которой родилась за секунду. А вообще-то она, эта идея, зависла в воздухе ровно на тридцать лет: игра **inXile Entertainment** — это ремейк древнего скроллера про то, как бравый вертолетик убивает плохих и спасает хороших. Родина — компьютер Apple II, самая популярная версия — конечно, на NES.

Ремейк, несмотря на солидный временной интервал, довольно точный. Это все тот же набор хардкорных спасательных заданий, который теперь переехал в 3D, обзавелся небольшим парком новых вертолетов и за чем-то зомби. Миссии стали чуточку разнообразнее: помимо привычного спасения заложников, нужно уничтожать заданные объекты, высаживать пехоту и прикрывать ее огнем, а в качестве побочных задач — поиск неудачливых журналистов. Эвакуировать некоторых зевак нужно за определенное

время (а игра и без того сложная), поэтому приходится выбирать между более спокойным, но менее рейтинговым прохождением миссии и судорожным лавированием между базой, точками сбора, дозаправками и вражескими снарядами в попытках успеть за несчастными до того, как они погибнут или превратятся в зомби. Впрочем, без рейтинга не видать вам новых вертолетов.

Но дикий хардкор, на котором работала половина не слишком изобретательных игр восьмидесятилетней эпохи, сегодня скорее утомляет. Когда все заложники спасены, а при возвращении на базу просто-напросто не хватает пальцев для того, чтобы вернуться от очередного вражеского снаряда, испытываешь почему-то совсем не те же чувства, что и в **Super Meat Boy**, в сотый раз упав на колю. В остальном же это просто ностальгический пожар в джунглях, но без лоска и феерии **Renegade Ops**. — *Виталий Симонов* ■

# THE SHINE OF A STAR

Платформа:  
PC

Издатель:  
Adventure Shop  
Разработчик:  
Forgotten Key

Если звезды падают, то это как минимум нужно шведской студии **Forgotten Key**: непостоянство небесных объектов четверо студентов из Технической высшей школы Блекинге использовали для завязки своего квеста **The Shine of a Star**. Однажды ночью на землю упала звезда, и теперь она бродит по лесу в виде маленького белого человечка, пытаясь забраться куда повыше и запрыгнуть оттуда домой.

По стилистике и где-то даже по механике игра напоминает творчество Якуба Дворски. Как и в дилогии **Samorost**, здесь есть большой космос, маленький трогательный герой и сказочный мир, придуманный взрослыми детьми. Совершая свое медитативное, несколько сюрреалистичное путешествие, падшая звезда сталкивается с забавными ситуациями, необычными существами и животными. Кому-то, как мышке, которой придавило лапку, или птице, потерявшей яйцо, придется помочь. Кого-то, наоборот, использовать в своих целях — на-

пример, прикинуться светлячком, которых ловит длинным языком огромная жаба. Диалогов нет: как и в **Machinarium**, понять, чего от нас хотят, можно из всплывающих пузырей над головой персонажа.

В отличие от **Samorost**, **The Shine of a Star** выглядит более классическим квестом. Здесь нельзя произвольно взаимодействовать с любой активной точкой на экране, зато есть инвентарь, в котором можно комбинировать некоторые предметы. Поначалу загадки кажутся простыми: взять веревку, сломать с ее помощью ветку, подцепить ей камень. Но потом появляются более витиеватые комбинации и целые головоломки, предлагающие, например, в правильной последовательности активировать... светящиеся грибы. Забавные задачки и персонажи, медитативная музыка, стильная картинка и атмосфера странной сказки — из всего этого получилась отличная игра, которая еще до выхода выиграла шведский конкурс **Game Concept Challenge 2011**. — *Кирилл Волошин* ■



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **8.0**



## GEARS OF WAR 3: FENIX RISING

Платформа:  
Xbox 360

Издатель:  
Microsoft  
Разработчик:  
Epic Games



**DL**C-судьба *Gears of War 3* начисто лишена сюрпризов. Буквально в декабре появился сюжетный приквел под названием *RAAM's Shadow*, на пару часов переносящий нас ближе к событиям первой части, а теперь Клиффу Блежинскому ожидаемо захотелось поработать над свежим контентом для мультиплеера, и работа эта явно растянется не на одно и не на два дополнения. Первое из них — комплект карт *Fenix Rising*.

Это довольно скромный контент-пак из пяти свежих локаций, больше всего напоминающий *All Fronts Pack* для *Gears of War 2*. Каждая карта, по сути, площадка для какого-то отдельного режима: есть свободные, величественные и хорошо простреливаемые из снайперской винтовки арены

вроде благородной академии, где приятнее всего закатить дефматч на десять человек, а есть места и более камерные — например, военная тюрьма, отлично подходящая для организации укреплений с друзьями в «Орде».

Приятные новости для ветеранов заключаются в том, что отныне, достигнув сотого уровня прокачки, опыт можно обменять на медаль — до трех раз подряд. Правда, им, ветеранам, куда резоннее приобрести абонемент *Season Pass*, позволяющий загружать все аддоны по мере их выхода. Так, видимо, и поступят все те, кому настолько понравился мультиплеер *Gears of War 3*, что непременно хочется добавки; в отрыве от всех будущих дополнений *Fenix Rising* видится довольно бестолковой покупкой. — Дмитрий Ежов ■

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **6.5**

## JAZZ: THRUMP'S JOURNEY

Платформа:  
iOS

Издатель:  
BulkyPix  
Разработчик:  
Egg Ball

**Jazz: Trump's Journey** — это визионерский платформер про, представьте себе, джаз. И этот самый джаз, уже набивший оскомину в играх за последнюю пару лет, впервые попадает в свою естественную среду обитания — Новый Орлеан начала XX века.

Темнокожий паренек Трамп отправляется набирать музыкантов в свою группу для участия в локальном фестивале. Поиск мешают полицейские и загадочный белый мужчина в белоснежном костюме: на дворе двадцатые годы, и разработчики напоминают нам, что тогда негров в Америке за людей особо не считали. Но тут Трамп находит волшебный саксофон, который становится его оружием в борьбе против Системы. Стоит поиграть на этом чудесном инструменте, как враги, движущи-

еся платформы и даже летающие ноты застывают на месте.

В лучшие моменты *Jazz* напоминает упрощенный *Braid* (головоломки строятся по схожим принципам), а в худшие — обычный платформер, нарисованный гениями. Персонажи, кажется, сошли с плакатов из *BioShock* — такие же гротескные и стильные, к тому же изысканно приукрашенные приемами немого кино. Наблюдать за анимацией — практически игра в игру. Трамп очень мило придерживает шляпу во время прыжков и смешно машет руками, когда говорит. А еще в *Jazz* лучший саундтрек среди iOS-побрякушек. Жизнерадостные, заводные и бесконечно глубокие мелодии не смолкают ни на секунду; возможно, купив эту игру, вы не притронетесь к альбомам на вашем iPhone неделю-другую. — Георг Акопян ■



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **7.5**

# ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 28 декабря 2011 по 6 февраля 2012 г.

A	B	C	D
1		Battlefield 3	11,6 %
2	NEW	The Elder Scrolls 5: Skyrim	10,5 %
3	▼1	Batman: Arkham City	10,2 %
4	NEW	Assassin's Creed: Revelations	8,4 %
5	NEW	Call of Duty: Modern Warfare 3	7,8 %
6	▼2	Deus Ex: Human Revolution	5,5 %
7	NEW	Pro Evolution Soccer 2012	3,1 %
8	▼2	Crysis 2	2,9 %
9		The Witcher 2: Assassins of Kings	2,5 %
10	NEW	Uncharted 3: Drake's Deception	2,4 %
11		Dead Space 2	2,2 %
12	NEW	Saints Row: The Third	2,2 %
13	▼5	FIFA 12	2 %
14	▼4	Bulletstorm	1,9 %
15	▼1	Portal 2	1,9 %
16	▼4	L.A. Noire	1,7 %
17	▲1	Mortal Kombat	1,3 %
18	NEW	Star Wars: The Old Republic	1,1 %
19	NEW	Need for Speed: The Run	1 %
20	▼5	Dead Island	0,9 %
21	NEW	NBA 2K12	0,9 %
22	NEW	Serious Sam 3: BFE	0,8 %
23	▼6	Gears of War 3	0,8 %
24	▲2	Alice: Madness Returns	0,8 %
25	NEW	Minecraft	0,8 %
26	NEW	Anno 2070	0,7 %
27	▼3	Ace Combat: Assault Horizon	0,7 %
28	▼8	Dragon Age 2	0,7 %
29	▼16	Rage	0,7 %
30	▼14	Might and Magic Heroes 6	0,6 %

По состоянию на 6 февраля в голосовании приняли участие 68 645 человек.

**Обозначения по колонкам:**

A. Текущая позиция игры в этом месяце.  
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

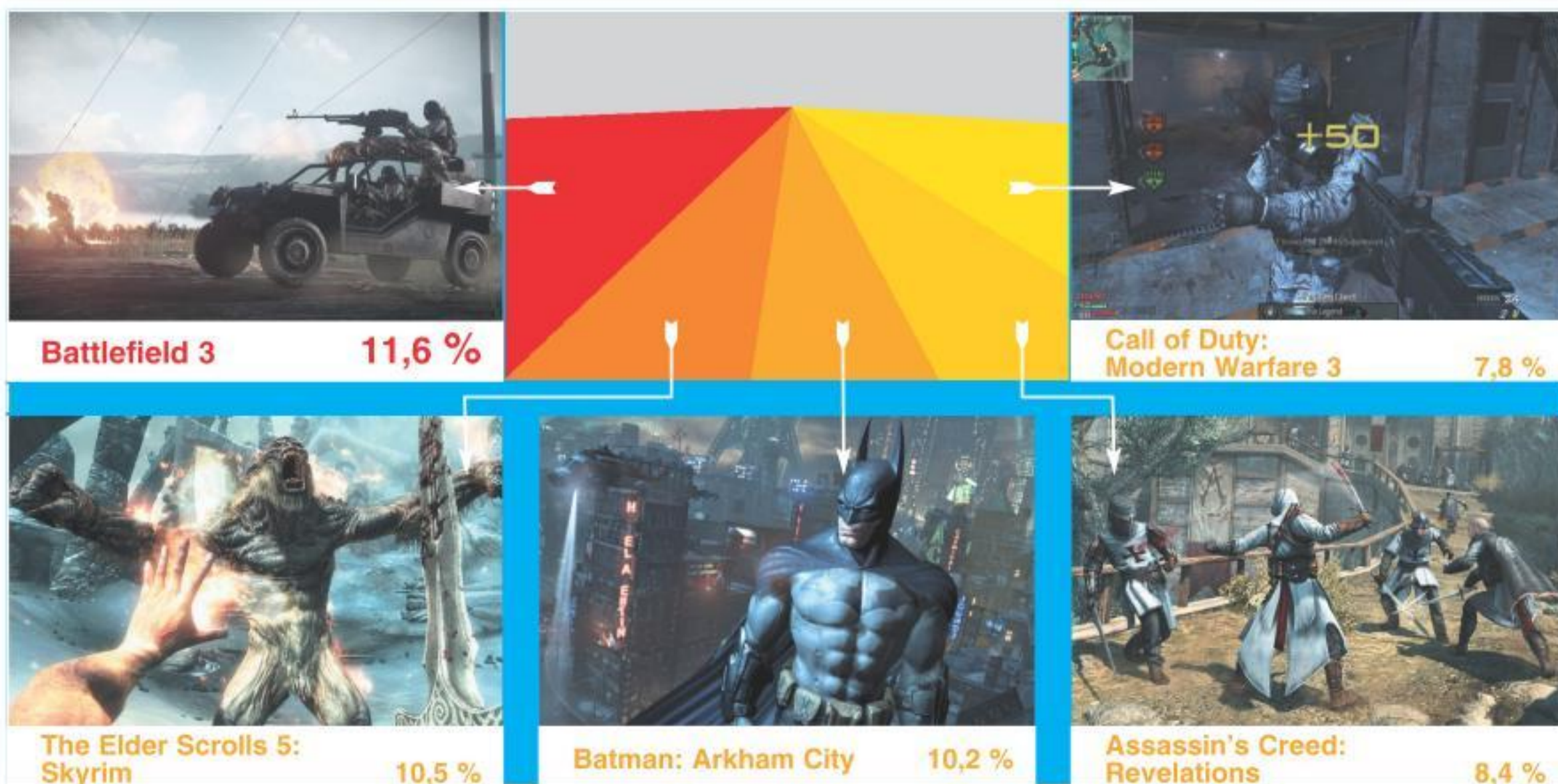
C. Название игры.  
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

Регулярно на сайте «Игромании» ([www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)), раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с января 2011 г. по январь 2012 г. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

*Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru). Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».*







# ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

## Задай вопрос «Игромании»!

Задать нам вопрос можно письмом на [games@igromania.ru](mailto:games@igromania.ru) или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения.

Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

**Пожалуйста, расскажите про самые дорогостоящие игры. Известна ли цена самой дорогой компьютерной игры в частной коллекции?**

Самая известная (хоть и не самая дорогая и даже не самая редкая) игра такого рода — **Nintendo World Championship** для NES на оригинальном картридже. Именно ее мечтает случайно купить за бесценок в магазине старых игр или на гаражной распродаже каждый уважающий себя коллекционер...

Картридж NWC использовался в 1990 году в устроенном Nintendo одноименном чемпионате в 30 американских городах: за 6 минут 21 секунду участникам нужно было выбить 50 монет в **Super Mario Bros.**, проехать трассу в **Rad Racer** и набрать как можно больше очков в **Tetris**.

Чемпиону города вручались \$250, серый картридж NWC с черно-белой наклейкой и путевка в финал на территории развлекательно-

го парка студии Universal (да, все было устроено в точности как в фильме «Волшебник»).

Еще 26 картриджей NWC — позолоченные а-ля **The Legend of Zelda**, с цветной наклейкой — разыгрывались в конкурсе журнала Nintendo Power. Таким образом, существует всего 116 копий игры — репродукции от RetroZone ([www.retrousb.com](http://www.retrousb.com)) не считаются.

Продаются они за многие тысячи долларов (серые от \$5000 до \$10 000, золотые — от \$15 000). Пока что в частных руках находятся всего 12 золотых картриджей: о безобразных сценах, разыгрывающихся между коллекционерами из-за каждого, можно узнать из эпизода **The Angry Video Game Nerd** за 26 августа 2011 года.

Другие редкие игры: полумифический шутер **Air Raid** для Atari 2600 (12 известных копий, \$3000), спортивная **Stadium Events** для NES (2000 картриджей, \$41 300 на eBay за фабрично запаянную копию), футбол **The Ultimate 11** для Neo-Geo (10 существующих копий, \$8-10 000), золотой картридж **Kunio-kun no Dodge Ball Zenin Shuugou Tournament Special** (от \$1000) для SNES, вручившийся победителю японского турнира по виртуальному додзболу.

\$1000 стоят **Virtual Bowling** и **SD Gundam Dimension War** (самые редкие игры для Virtual Boy) и, как ни странно, первый **Metal Slug** для домашней консоли Neo-Geo (проще купить оригинальный игровой автомат!). Разумеется, цена варьируется в зависимости от наличия мануала и вкладышей, потертости коробки. Дороже всех стоят различные промокартриджи и картриджи-прототипы (скажем, **Star Wars: Ewok Adventures** для Atari 2600) — только на выставках, за стеклом и без ценника.

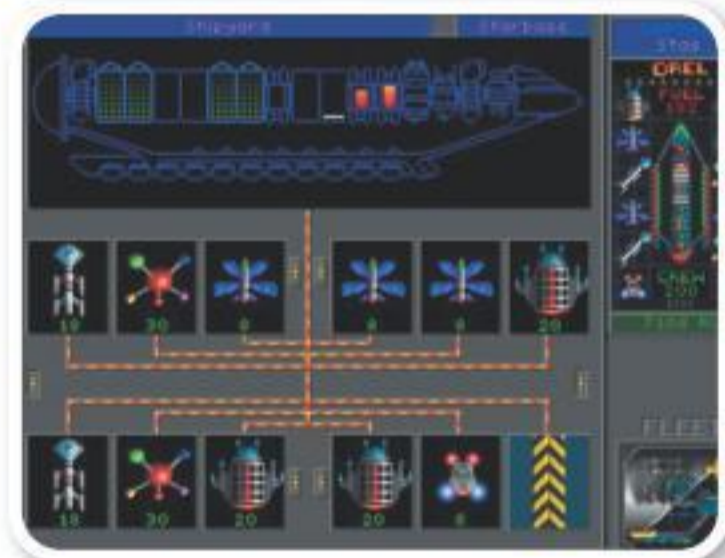
Простым смертным доступны (на eBay и Amazon) американская версия легендарной ролевой игры **Panzer Dragoon Saga** для Sega Saturn (выпущено 10 тыс. копий, \$175 за нераспечатанную версию), восьмибитный демейк **Sonic the Hedgehog** для Sega Master System (\$200) и шестнадцатибитные японские RPG вроде **Fire Emblem Thracia** (\$153), **Earthbound** (от \$90 до \$3000) или **Ogre Battle: The March of the Black Queen** (от \$80 до \$225), а запечатанная версия **Chrono Trigger** уходит за \$1700.

**Хотелось бы узнать, как и почему открывают исходники движков известных игр (Doom, Quake, Duke Nukem 3D). Неужели мало просто выпустить редактор для модификации карт и уровней? И за счет чего существуют разработчики оупен-сорс-игр?**

Открытие исходных кодов позволяет вносить изменения в движок; на уровне моддинга модификации поддается лишь игровой контент (картинка, звук, карты уровней). Хотя некоторые моменты — вроде физики — су-



Сверху: за золотую версию картриджа Nintendo World Championship нерды готовы убивать; снизу: позднейшая репродукция идет за жалкие \$55.



Две самых популярных оупен-сорс-игры: Nethack (один из самых древних клонов Rogue) и разработанная моддерами The Ur-Quan Masters ([sc2.sourceforge.net](http://sc2.sourceforge.net)) на открытых исходниках 3DO-версии Star Control 2, входящие в дистрибутивы Linux.



ществуют и на уровне программного кода, и на уровне контента, так что границу провести не так просто... Если коротко: все игры с открытым движком — модифицируемые, но не все модифицируемые игры — оупен-соурс.

В ранней истории компьютерных игр все движки были открытыми, создавались под Unix и для огромных университетских мейнфреймов (и дожили до наших дней в виде **Rogue**-клонов и текстово-аркадного пазла **ZZT** Тима Суини), а к 1990-м годам сменились моделью id Software (движок закрытый, но можно свободно модифицировать и создавать самому WAD-файлы для уровней). Но все программы для редактирования моддеров приходилось писать самостоятельно — только в 1998-м вышла **Half-Life** с прилагающимся редактором (год спустя приведшим ко взлету **Counter-Strike**).

Несмотря на обилие пользовательских модификаций, исходники **Doom** открыли только в 1997 году, **Quake** — в 1999-м, а **Duke Nukem 3D** — аж в 2003-м, через 7 лет после выхода игры (соурс-код движка **Quake 2** был открыт Джоном Кармаком в 2001-м, а **Quake 3** — в 2005-м).

В списке оупен-соурс-игр ([en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_open\\_source\\_games](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_open_source_games)) вы не найдете ни одной активно коммерческой игры с открытыми исходниками — соурс-код открывают, когда коммерческая ценность уже утрачена, как это сделано с **FreeSpace 2** (<http://scp.indiegames.us>) и **Descent 2** ([www.descent2.de](http://www.descent2.de)). Ну кто в здравом уме сейчас будет играть в **Descent**?!.

Этой весной — через 8 лет после первого официального провала многопользовательского квеста **Myst Online: Uru Live** — **Cyan Worlds** наконец-то открыла соурс-код клиента и выложила девелоперский инструментарий (после многочисленных попыток выжать из не интересного никому, кроме самых упертых фанатов, онлайн-вог проекта хоть какие-то деньги).

Быстрое открытие исходников (как и, собственно, оупен-соурс-разработку) могут позволить себе инди-разработчики вроде Дерек Ю: на вопрос, почему исходники **Spelunky** были открыты всего через два месяца после официального релиза игры, Дерек отвечает: «Не хочу, чтобы новички зря возились с декомпилятором». Ну да, а еще игра вот-вот выходит в XBLA, а там нет моддинга.

По случаю грядущих **Aliens: Colonial Marines...** расскажите про историю огнеметов — в том числе и в видеоиграх (**Red Alert**, **The Thing** и пр.)!

Первый действующий огнемет — нем. **Flammenwerfer** — был разработан в 1901 году немецким ученым Ричардом Фидлером. По заказу германской армии он сконструировал портативный **Kleinflammenwerfer** и не-транспортбельный **Grossflammenwerfer**, под давлением сжатого воздуха выбрасывавшие язык горячей нефти на 18 (маленький) и 36 (большой) метров.

Британцы в битве на Сомме (июнь-ноябрь 1916-го) использовали четыре гигантских огнемета системы Ливенса, испускавших стометровые языки пламени на немецкие позиции, — в основном для психологического устрашения. Гигантские огнеметы состояли из подземного газового поршня, резервуара с вытесняемым горючим и двадцатиметрового шланга, ведущего на поверхность: устройство весило 2,5 тонны и управлялось экипажем из 8 человек.

В 1916 году тот же британский офицер Уильям Ливенс (командир роты огнеметчиков) изобрел газомет — фактически миномет для метания контейнеров с огнесмесью на вражеские позиции, прототип современных огнеметных устройств — всевозможных фугасных и капсульных огнеметов, ампулометов и реактивных «Шмелей».

Дальнобойность струйных огнеметов ограничена давлением газа, выплевывающего огнесмесь, да и сама смесь выгорает во время полета к цели: оружие эффективно против зомби или медленных мутантов, но только раздражает гневно пищащих Чужих (**Aliens vs. Predator**).

Огнемет классической конструкции состоит из трех баллонов (два с горючей смесью, один с пропаном): газ давит на смесь, смесь подается по шлангам к пусковому устройству, где поджигается и распыляется под давлением (бензиновый огнемет из первой **Team Fortress**).

В случае если газ в третьем баллоне не воспламеняющийся, носить огнемет на себе не так уж и опасно — выхлоп газового баллона может разве что сбить носителя с ног.

Самая примитивная версия вообще состоит из одного баллона с пропаном и воспламе-



Сверху вниз: гигантский огнемет Ливенса на Сомме, бензиновый огнемет (**Team Fortress Classic**), огнемет-рекордсмен из **Return to Castle Wolfenstein**, настоящий британский огнеметный танк **Churchill Crocodile** из **Company of Heroes** и немощко вымышленный «Язык дьявола» из **Command & Conquer: Tiberian Sun**.

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

### КАК И КУДА ОТПРАВЛЯТЬ ВОПРОСЫ

- По электронной почте, прислав письмо на ящик [games@igromania.ru](mailto:games@igromania.ru).
- По SMS на номер 1121 с префиксом #games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово #games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

### ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ НА ВАШ ВОПРОС ОТВЕТИЛИ

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо 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?



нителя. Именно такую модель с одним баком использует Поджигатель из **Team Fortress 2** (полезна только на сверхблизких расстояниях и для поджигания стрел Snайперу).

Серии **Fallout** и **Deus Ex** учат нас, что огнеметы дико тяжело таскать на себе (в оригинальном Deus Ex огнемет занимал 8 слотов в инвентаре — не считая огнетушителя на всякий противопожарный случай), в то время как серия **Command & Conquer** убедительно доказывает, что эффективнее всего оснащать огнеметами не пехоту, а турели (**Red Alert**) и подземные копающие танки (**Tiberian Sun**).

В **Dead Space 2** впервые был использован безатмосферный огнемет (для растапливания льда в вакууме), в исторических RTS (**Age of Empires**) используется «греческий огонь» (медные сифоны с жидкой зажигательной смесью), а в **Diablo 2** и прочих RPG различные модели огнеметного оружия убедительно имитируют фэйерболы и прочие адские заклинания.

Самые примитивные огнеметы задействованы в квестах — в **Police Quest: Open Season**, скажем, устройство конструируется из зажигалки и аэрозольного баллончика со спреем для волос.

Рекорд по длине выхлопа в видеоиграх долгое время держал аэрозольный огнемет **Return to Castle Wolfenstein**, пока инициативу не перехватил напалмовый монстр из **Battlefield: Bad Company 2: Vietnam** с его чудовищным десятиметровым выхлопом.

В реальной жизни огнеметы используют в основном инженерно-штурмовые части, чтобы сжигать здания и создавать дымовую завесу. Есть и невоенные применения — для растапливания снега (как в **The Thing**) или сжигания сухих листьев на плантациях сахарного тростника.

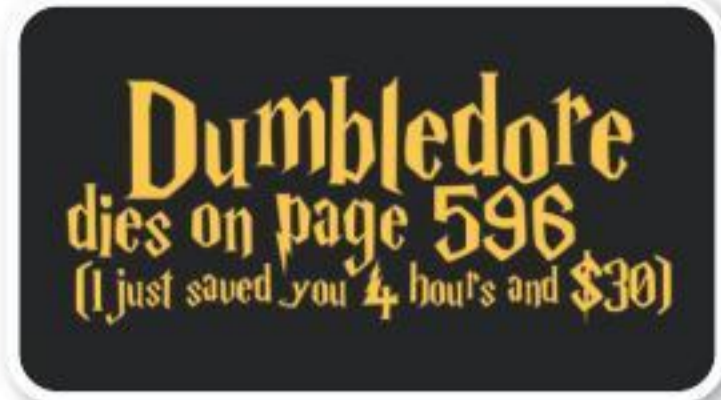
### Объясните, что такое «спойлеры»? Откуда взялось само слово?

Первое печатное упоминание — в апрельском выпуске американского юмористического журнала **National Lampoon** за 1971 год; статья называлась «Спойлеры».

Слово происходит от англ. выражения to spoil, «испортить впечатление», и применялось прежде всего к длинному ряду фильмов с легко выдаваемыми секретами: «Гражданин Кейн» («Розовый бутон» — это его санки!), «Подозрительные лица» (Кевин Спейси — Кайзер Созел!), «Жестокая игра» (Дил — мужчина!), «Шестое чувство» (Брюс Уиллис — призрак!), «Звездные войны» (Вейдер — его отец!).

Пьесу «Мышеловка» Агаты Кристи (убийца — полицейский!) запрещено ставить в кино, а в конце каждого представления зрителей слезно просят не выдавать концовку. Но в эпоху Twitter и Wikipedia спойлеры скорее правило, чем исключение: из-за раскрытия главной сюжетной тайны пьесы на «Википедию» очень обижался внук Агаты Мэтью Причард, до сих пор кормящийся роялти с представлений.

На самом деле, конечно, человечество безропотно пережило тысячи лет предска-



Осторожно: ниже водятся СПОЙЛЕРЫ! В других новостях: Северус Снег убивает Дамблдора.

зуемых историй (от греческой трагедии до Библии и Шекспира, разглашающего концовку «Ромео и Джульетты» в прологе — прямо со сцены), и никто не жаловался!

Этим летом психологи из Университета Сан-Диего давали группе подопытных студентов 12 рассказов с неожиданными концовками: от чеховского «Пари» до «Шахматного ребуса» Агаты Кристи (сорокалетний юрист сбежит, гроссмейстер Саваронов — на самом деле Номер Четыре!). Одни студенты читали рассказы как полагается, другие — с вмонтированным в текст спойлером, третьи — со спойлером в предисловии.

По результатам исследования, большинству читать со спойлерами было даже приятнее — не надо изнывать от саспенса и ломать голову над концовкой!

### Перечислите самые простые и «говорящие» названия игр вроде Shoot Many Robots, Zombies and Space Pirates, AvP, Plants vs. Zombies и Stalin vs. Martians!

Что в имени игры тебе, дорогой читатель? Ведь зомби пахнет зомби, хоть зомби назови его, хоть нет...

Обратившись к философии номинализма, можно выделить игры с названиями-универсалиями: спортивные «Бейсбол», «Гольф», «Теннис», «Хоккей», «Армрестлинг» и вообще симуляторы (индейское название вертолета или **SimCity**).

Прочие игры с ласковыми бесхитростными именами (по убывающей степени идиотизма) делятся на вызывающе-брутальные



Ироническое использование слова «зомби» в названиях перестало быть ироническим еще во времена **Zombies Ate My Neighbors** (1993)!

(**Street Fighter**, **Mortal Kombat**), названия по хобби и профессиям (**Hitman**, **Paperboy**, **Thief**, **Monster Hunter**), эпонимы (**Zelda 2: The Adventure of Link**, **Spyro the Dragon**, **Crash Bandicoot** или **Sonic the Hedgehog**), названия по эмоциям и телесным жидкостям (**F.E.A.R.**, **Blood**), игры со словами «лего», «ниндзя», «зомби» и «веревка» в названии, хипстерко-издевательские (**Stalin vs. Martians**, **Destroy All Humans!**) и флэшевые казуалки вроде **You Find Yourself in a Room** или **Don't Shoot the Puppy** — где нет ничего, КРОМЕ названия.

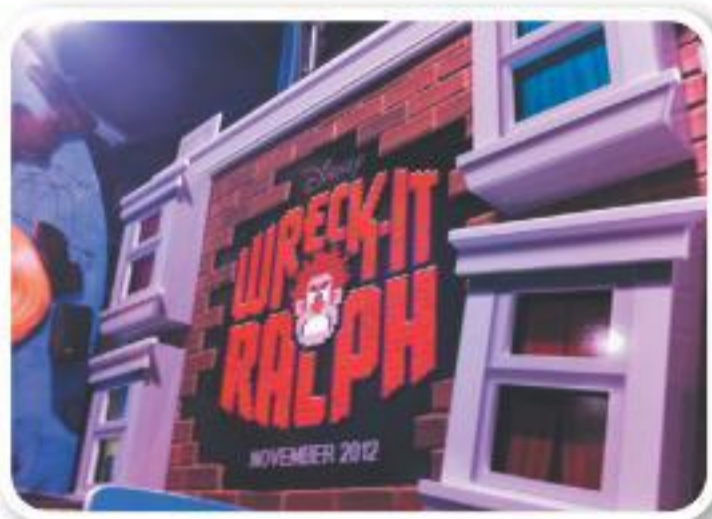
Ну а игра с самым лучшим названием всех времен — это **Color a Dinosaur** для NES.

### Существуют ли мультфильмы по мотивам видеоигр?

Самый раскрученный и популярный на Западе игровой мультсериал — это **The Super Mario Bros. Super Show!**, созданный студией DiC Animation и транслировавшийся ежедневно с 8 сентября по 1 декабря 1989 года на канале Fox.

Собственно, это был даже не мультфильм, а целый развлекательный блок, занимавший большую часть утра ребенка (перед уходом в школу): сначала шел ситком **Mario Bros. Plumbing** с живыми актерами (про Марио и Луиджи, двух бруклинских водопроводчиков, общающихся с баскетболистом Ирвином Эффзеем «Мэдджиком» Джонсон-младшим, рестлером Родди Пайпером, инспектором Гаджетом и прочими знаменитостями).

Актеры Лу Албано (Марио) и Дэнни Уэлс (Луиджи) также изображали маму братьев Марио Марианну, тетюшку Луиджину и двух придурков-кузенов Марио Джо и Луиджи Боба.



Сверху вниз: лучшие фрагменты психоделического *The Super Mario Bros. Super Show* были отнюдь не мультипликационными; капитан Кевин, герой и злодей *Captain N: The Game Master*; очень пиксаровский (хотя на самом деле — диснеевский) *Wreck-It Ralph* с вариоподобным главгероем.

Затем следовал собственно мульт (52 эпизода, 22 минуты на серию) с рисованными Марио, Луиджи, Купой и принцессой Пич — сюжеты, как правило, пародировали известные фильмы — «Охотников за привидениями», «Дракулу», бондиану.

Каждую пятницу вместо мультка про Марио показывали эпизод по мотивам *The Legend of Zelda*, а по субботам на канале NBC крутили кроссовер-мультфильм *Captain N: The Game Master* той же DiC Animation — 34 эпизода по 22 минуты, про обычного живого калифорнийского подростка Кевина и его собаку Дюка, попавших через телевизор в мультипликационную Страну видеоигр. Кевин носил куртку с большой буквой N и был вооружен прилагавшимся к NES световым пистолетом.

В числе злодеев — почему-то двуглазый — мозг из *Metroid*, ходячий баклажан из *Kid Icarus*, толстый боксер Гиппо из *Punch-Out!!*, годзиллоподобный Донки Конг и доктор Уайли из *Mega Man*, среди друзей Кевина — Саймон Бельмонт, Мега Мэн, Линк, Зельда и разумный суперкомпьютер в виде гигантского летающего Game Boy.

Сериал *Pac-Man* компании «Ханна-Барбера» транслировался на канале ABC с 1982 по 1983 год между мультсериалами «Пострелята» и «Богатенький Рич». На конкурирующем канале CBS шел мультсериал *Saturday Supercade* (1983-1985) с Фроггером, Питфолом Гарри, Кьюбертом и прочими никому не известными лузерами.

В мультсериале *Dragon's Lair* (1984-1985) присутствовал элемент псевдоинтерактивности: перед рекламной паузой юных зрителей просили подумать над возможными действиями Дирка, а потом показывали результаты различных удачных и неудачных решений.

В наше время студией «Дисней» готовится полнометражный мультфильм *Wreck-It Ralph* — фактически «История игрушек» с персонажами видеоигр. Выходит в ноябре 2012-го, ставит режиссер «Футурамы» и «Симпсонов» Рич Мур, в главной роли — восьмибитный злодей Ральф-ломальщик, сокрушающий здания в стиле *Rampage* и мечтающий выйти из тени положительного Феликса-починщика.

В мультке будет показано, что происходит в обычном зале игровых автоматов после наступления темноты: Ральф путешествует по различным аркадам, встречается с честно лицензированным Пакменом, сержантом Калхуном из FPS в стиле *Halo* и Ванелпой фон Швиц из гоночной игры в стиле *Mario Kart*.

Также Ральф ходит в группу поддержки для анонимных злодеев — понятно, кто там может появиться!

**В *Fallout* и *Metro 2033* вместо денег использовались крышечки и пули. А какие еще забавные игровые валюты существуют в играх?**

Конечно, монеты, купюры и безналичный расчет — это все очень скучно (как и нормальная бартерная система). То ли дело морские раковины первобытных племен, вавилонские глиняные коровки и резные камни атоллов Микронезии!

В *Devil May Cry* основной валютой является демонская кровь, в *Bayonetta* — ангельские нимбы, в тюремной *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* — сигареты, в киберпанковском жанре — наниты (*System Shock 2*) и нью-йены *Shadowrun*.

Также можно вспомнить шляпы, шлемы, кепки, капюшоны, шапки, короны и прочие головные уборы *Team Fortress 2*, шурпы из серии *Ratchet & Clank*, кокольчики *Animal Crossing*, жемчужины из *Beyond Good & Evil*, сгустки розовой эктоплазмы из *Guild Wars*, байзоновские доллары (по курсу — £5) из *Street Fighter*, заточенные в черных алмазах души из *Planescape: Torment*, зеленые, синие, красные и фиолетовые драгоценные камни-рупии (хотя на самом деле рупии — индийские серебряные монеты) из серии *The Legend of Zelda*...

Во вселенной *Fallout* тоже не все так просто: водяные торговцы Хаба поддерживают крышечки как валюту в первом *Fallout*, но к 2241 году вытеснили однодолларовые монеты Новой Калифорнийской Республики (помните издевательский квест про клад с 10 000 крышечек в Разбитых холмах *Fallout 2*?) в НКР, Нью-Рино и Ваульт-Сити. Ко времени *Fallout: New Vegas* — сорок лет спустя — золотой резерв НКР уничтожен Братством Стали, и купюры с занятыми рисунками обмениваются на крышечки по курсу 1:2,5.

В *Fallout Tactics* вместо бутылочных крышечек использовались кольца от банок; в *Fallout 3* можно было находить зеленые доапокалиптические деньги в сейфах, чемоданах, обменивать их на крышечки или использовать как боеприпас для мусорного гранатомета.



Банкнота НКР за подписью казначая Джона Хендертона: \$5 (Арадеш и Шейди Сэндс), \$20 (первый рейнджер Сет и символика рейнджеров НКР) и \$100 (президентша Танди и сцена ее обращения к жителям Дэйглю по случаю их присоединения к Республике).

# ОНЛАЙН

ДАЙДЖЕСТ

**Авторы:**Павел Бажин,  
Светлана Померанцева

ФАКТЫ

## СЛОНЫ И АНАЛИТИКИ

Уроки балета от *Star Wars: The Old Republic*

Космические миссии, как оказалось, пользуются неплохой популярностью, так что в будущих дополнениях их станет больше.

Выхода космической саги **Star Wars: The Old Republic** ждали не только фанаты онлайн-игр. Всем причастным к игровой индустрии людям до смерти хотелось узнать, сколько же на самом деле стоит самая дорогая MMO в истории и станет ли мегабюджет гарантией успеха? Так как **Electronic Arts** и **BioWare** не спешили радовать публику официальными данными, за дело взялись эксперты-аналитики. Они рассказывали такое, что даже выдавшие виды биржевые брокеры жмурились от ужаса. Мол, разработчики серьезно превысили бюджет, и общий объем инвестиций в игру может достигать полумиллиарда долларов. Что старт игры прошел не слишком успешно, и доходы получились меньше ожидаемых. Одно из уважаемых аналитических

агентств, **Brean Murray Carret & Co**, даже снизило прогноз по стоимости акций издательства, что вызвало небольшое падение их курса.

А как обстоят дела на самом деле? В **LA Times** появилось интервью с разработчиками, а также ряд занимательной статистики: бюджет игры составляет около \$200 млн — много, но гораздо меньше, чем предполагалось ранее. Над созданием игры работало целых 800 человек со всего земного шара: арты рисовали в России, Эстонии и Китае, запись актеров для создания анимации производят в США и Канаде, запись голоса — в студиях Нью-Йорка, Лондона и Парижа. Тестирование проводилось в Румынии, Аргентине и Индии, а службу поддержки разместили в Ирландии. Издательству даже при-



шлось наладить регулярные авиарейсы между главной студией в Остине и штаб-квартирой EA в Редвуде. По словам Грега Зещука, одного из основателей студии BioWare, добиться от всех слаженной работы было не проще, чем научить слона бальным танцам.

Что касается предсказаний аналитиков об успешности игры, то говорить об этом пока рано, да и бес-

полезно. Главное — BioWare действительно делает все, чтобы игра стала успешной. Первое контентное дополнение вышло через месяц после релиза, второе обещают уже в марте: «Второй апдейт игры получится куда больше, чем первый. Там будет вторая часть инстанса Rise of the Rakghouls, новая планета Depova с рейдом на 8-16 человек, а также новая боевая зона. Еще мы

постараемся добавить несколько космических миссий. И, конечно, не забудем о свежем контенте для одиночного прохождения», — заявил глава проекта Джеймс Олен. Разработчики имеют расписание не на месяцы, а на целые годы — по словам Олена, в недрах их студии прямо сейчас работают команды, создающие контент на 2013 год. Так что все еще впереди.

## СКАНДАЛЫ

## BETHESDA И INTERPLAY ПОШЛИ НА МИРОВУЮ

### Fallout Online умер, да здравствует Fallout Online?

Эпичная судебная баталия между Bethesda и Interplay подошла к концу. Началось все очень давно, когда Bethesda решила приобрести права на вселенную **Fallout**. Компания Interplay заломила цену в 50 млн долларов, заявив, что перспективы онлайн-игры по Fallout просто огромны, так что продавать права за копейки они не будут. Bethesda никогда не делала MMO, да и не собиралась, так что предложила снизить цену и поделить права надвое: вы, мечтатели, делайте свое MMO, а мы все остальное. В итоге компании сторговались на \$5,75 млн, а Interplay и студия **Masthead** начали делать игру под кодовым названием **Project V13**.

Но похоже, что Bethesda никогда и не думала выполнять свою часть сделки. Договор содержал жесткие условия: **Fallout Online** не должен был быть дешевой поделкой, так что разработчикам нужно было обеспечить бюджет в 30 млн долларов. «Они купили права на все, оставив Interplay лицензию на производство онлайн-игры, правда, с рядом условий, которые, как они думали, мы выполнить просто не сможем. Однако мы смогли», — вспоминает президент компании Interplay Эрик Каен. Впрочем, юристы Bethesda считали иначе. В 2009 году они пытались обви-



Задолго до завершения дела Interplay убеждала, что даже если они лишатся права на бренд Fallout, то выпустят Project V13 в любом случае — пусть и под другим именем.

нить своих партнеров в невыполнении условий договора, но не преуспели. А затем...

Затем, в конце 2010 года, позиция истца резко изменилась. Не сумев остановить создание игры законным путем, компания Bethesda решила на подлый шаг, заявив, что их договор касается лишь названия. Пожалуйста, делайте свою Fallout Online! Но не смейте использовать сюжет, историю мира, дизайн, персонажей, предметы, названия, локации... и даже знаменитый Pip-Boy — все это наше, и в договоре про это ни слова не говорится. Конечно же, это был удар ниже пояса. «Как минимум четыре года Bethesda знала, что Interplay понимает под правом на создание онлайн-игры Fallout не только использование имени, но и всей вселенной Fallout», — заявили защитники

Interplay, а руководство компании и вовсе назвало такие претензии абсурдными.

И вот спустя два года стороны все-таки смогли заключить соглашение. Кто выиграл? Это сказать сложно. С одной стороны, Bethesda все-таки уступила в споре, отозвав все свои обвинения. С другой — она согласилась пойти на это лишь потому, что Interplay продала им все права на серию Fallout всего за \$2 млн — сумма по меркам игровой индустрии более чем скромная, и куда меньше тех \$50 млн, которые были запрошены изначально. Что будет с Fallout Online, разрабатываемым Interplay и студией Masthead? Выйдет ли игра под другим именем? Это не известно. Но надеемся, что Bethesda все-таки захочет выпустить свой Fallout Online, а иначе зачем они так горячо боролись за это имя?

## КОРОТКО О ВАЖНОМ



Стали известны первые подробности о февральском обновлении ролевой игры «Аллоды онлайн». Важным новшеством станет система наставничества: опытные игроки смогут брать под опеку зеленых новичков, помогая им советом и получая взамен премию, пропорциональную успехам своего ученика. Так что выгода получается обоюдная, а если кто-то недоволен — можно попросить игру, чтобы она подобрала вам более толкового учителя или более усердного ученика. Кроме того, в игре появится новый тип питомцев — Помощники. Они автоматически собирают с поверженных противников лут и приносят его хозяину. Впрочем, о главных «плюшках» разработчики пока молчат: ходят слухи о личных аллодах, но подробности пока не известны.



Студия Blizzard согласилась с мнением игроков, что дополнение World of Warcraft: Cataclysm было слишком линейным. Так что с приходом Mists of Pandaria жителей Азерота будут ждать более нелинейные квесты и гораздо больше поводов, чтобы заняться исследованием окружающего мира.



АНОНСЫ

## WARFACE ПОКАЗЫВАЕТ ЛИЦО

Crytek решает извечную проблему отцов и детей



Создатели Warface держат курс на реализм... Но кто же откажется от небольшого шагающего робота. Высотой с двухэтажный дом.

Шутер **Warface** от студии **Crytek**, как оказалось, делали вовсе не корейцы — игра родилась и муштует заботами киевского отделения компании. Украинские разработчики признались, что сначала они планировали сделать чисто мультиплеерный шутер, где игроки сра-

жаются против игроков. Но за плечами команды был огромный опыт работы на *Far Cry* и *Crysis*. Зачем пропадать прекрасным наработкам по части искусственного интеллекта и создания интересных миссий? В результате появилась идея кооперативного режима, ко-

торый со временем стал чуть ли не основной фишкой новой игры.

Теперь новичок не обязан идти сразу в бой и становиться там легкой добычей для вооруженных до зубов «отцов». Обучаться можно на ботах: освоить карты и оружие, подобрать команду, отточить навыки совместной игры. Более того, только в кооперативном режиме можно раздобыть специальную валюту для покупки самых крутых пушек и снаряжения. Так что стимул соревноваться с ботами будет не только у новичков-одиночек, но и самых слаженных и профессиональных команд, которые смогут побороться за первые места в рейтинге.

По словам креативного директора игры Михаила Хаймзона, студия планирует создавать новые сценарии для кооперативной игры ежедневно — чтобы игроки не заскучили, сотый раз проходя по одному и тому же маршруту. Сопровождение конвоя, зачистка местности, уничтожение боссов в

виде здорового шагающего робота, попытка добраться до спасательного вертолета — все это не перечисление разных типов заданий, а лишь перечень того, что может ждать игроков в одной-единственной миссии.

Что касается PvP-мультиплеера, то здесь, похоже, все будет стандартно. В игре четыре класса: штурмовик орудует автоматами-пулеметами и раздает патроны; медик лечит аптечками, калечит дробовиком и воскрешает при помощи дефибриллятора; снайпер лежит в тылу и ничего не делает, а инженер минирует окрестности и чинит броню. Игру сравнивают то с *Call of Duty*, то с *Battlefield*, что, в принципе, может служить похвалой — идея Warface в том и заключается, чтобы сделать бесплатный шутер с качеством не хуже, чем у самых популярных однопользовательских игр жанра.

ИНТЕРЕСНОСТИ

## ЗАПАДНЫЙ РЕЛИЗ TERA ПОД УГРОЗОЙ?

Запретить нельзя помиловать

**NCsoft** подала в суд на студию **Bluehole**, требуя запретить американский релиз **TERA**, одной из самых ожидаемых MMORPG 2012 года. Это уже далеко не первый иск, ведь корейское издательство люто ненавидит студию **Bluehole** с первого дня ее рождения. По словам **NCsoft**, она тихо и мирно сидела, никого не трогала и разрабатывала **Lineage 3**. И вдруг команда разработчиков решила уйти в свободное плавание, основав собственную студию. А чтобы легче работало, прихватила с собой все наработки по игре, програм-

мное обеспечение, технологические секреты и даже кое-какое оборудование.

Так на пепелище украденной **Lineage 3** родилась **TERA**. Напоминаем, что это точка зрения **NCsoft**, а вот сотрудники **Bluehole** поясняют свою позицию отказываются — мол, корпоративная политика не позволяет такие вещи обсуждать. Как все было, будет решать американский суд. Корейский суд, кстати, в 2009 году признал часть сотрудников **Bluehole** виновными в выносе секретов с прежнего места работы. **NCsoft** даже су-

мела добиться запрета на то, чтобы эти секреты использовались при разработке **TERA**, но затем это решение было отменено. В общем, основания для иска явно не надуманные. Если американский суд встанет на сторону **NCsoft**, майский релиз игры в США может быть отменен, а там и до европейских серверов недолго. Но паниковать раньше времени не стоит — суды не только самые справедливые, но и самые неторопливые. Так что не факт, что разбирательство закончится раньше чем через пару лет.



Ну как можно мешать выходу таких няшек? (Все дружно поддерживают **TERA** и укоризненно смотрят в сторону **NCsoft**.)

АНОНСЫ

## ВЛАСТЕЛИНЫ ИЗЕНГАРДА

Но мы идем крушить гранит, и Изенгард не устоит



Башня Ортханка в игре не такая уж и неприступная. Можно спокойно подойти, сделать фотографии на память...

Русскоязычные сервера «Властелина Колец онлайн» в прошлом году выдержали немало испытаний: тяжелейший переход на бесплатную основу, полная смена биллинговой системы, огромная задержка по выпуску новых обновлений. Лишь к концу года игра начала приходить в себя, но ситуация с задержками актуальна и сейчас. Обновление Rise of Isengard появилось на западных серверах в сентябре, у нас его ждали к середине января, но увы. Окончательный вариант обновления, который собирается в стенах студии Turbine (называется «Угроза Изенгарда»), на момент подготовки этой заметки так и не пришел, так что точная

дата выхода до сих пор неизвестна.

Но ждать в любом случае осталось недолго. Какие же новшества, пусть и с опозданием на полгода, ждут наших игроков? В игре добавится огромная область — равнины Дунланда, а также две относительно небольшие локации, крепость Изенгард и Врата Рохана. Из других крупных изменений — повышение прокачки до 75-го уровня и новый рейд на 24 человека. Локализаторы говорят, что над озвучкой дракона Драйгоху, главного босса этого сложнейшего рейда, они работали особенно тщательно. Игрокам предстоит пройти по тропам новой сюжетной линии, побывать в плену Изенгарда и встретиться с самим

Саруманом. Сильно изменится механика игры: разработчики провели полную ревизию характеристик персонажей и списали в утиль старую систему бонусов от предметов.

Тем временем в студии Turbine придумали новую идею — продавать за реальные деньги снаряжение с разного рода магическими бонусами. Хотя летом 2010 года разработчики клятвенно заверяли, что ничего подобного делать не будут. Впрочем, оправдание нашлось. В продажу поступит только низкоуровневое снаряжение, интересное для новичков. Таким образом, и студии лишний доход, и новичкам помощь, и ветеранам нет повода шуметь по поводу сбалансированности.



За январь на русскоязычных серверах MMORPG Perfect World было установлено сразу три обновления. Главной новинкой стало подземелье «Ущелье Феникса» — оно рассчитано на групповое прохождение, но старожилы вполне способны одолеть его и в одиночку. А еще разработчики решили разнообразить фэнтезийную атмосферу игры, добавив в нее... мотоцикл. Гардероб, разумеется, тут же пополнился модными кожаными курточками и мотоциклетными шлемами.



В январе русскоязычные сервера сетевого экшена APB Reloaded начали ограниченный прием первых бета-тестеров. К моменту верстки номера закрытый бета-тест еще продолжался, но ранее разработчики заявляли, что его длительность вряд ли превысит пару недель. Так что к моменту выхода журнала улицы города Сан-Паро, скорее всего, уже будут открыты для всех желающих.

# Ретро

Михаил Лисецкий



Жанр  
RTS  
Издатель  
Renegade  
Software  
Разработчик  
The Bitmap  
Brothers  
Дата выхода  
1996 год

## Z Гвозди бы делать из этих парней



Z умела быть красивой в моменты триумфа. Подрыв вражеского форта выстреливал в воздух все прелести псевдотрехмерного движка.

Игровое поле разбито на сектора. Обладать сектором — значит держать под контролем его флаг. Денег нет. Единственный значимый ресурс — время. И чем шире подвластная территория, тем быстрее движется милитариконвейер: собираются джипы, танки, оборонительные установки и пехота — концептуальный фундамент стратегии прост, равно как и сюжет. Бессмысленный и беспощадный конфликт красных и синих роботов, сатира на кровавые чело-

веческие войны. Отличный повод посмеяться и пораскинуть мозгами в равных пропорциях. Итак, разрешите побыть старым брюзгой и с восхищением поведать о недооцененной стратегии под кратким названием Z.

### Нереальный прорыв

Огрубив детали и презрев условности, англичане из **Bitmap Brothers** предложили игрокам партию в быстрые шахматы. Z не терпит долгой раскачки, но требует непрерывной экспансии. Эта игра, вторя Декарту, существует только в пульсации мысли. Прорваться к вражескому форту жалящим брусиловским маршем из пары легких танков и отряда снайперов или поэтапно, захватывая флаг за флагом, задушить противника в стальных объятиях? Выбор за стратегом, главное — ни на секунду не терять темп и контроль. В архитектуру логики и здравого смысла геймдизайнеры ввели лишь один азартообразующий элемент — работа за рулем боевой техники может выбить из седла шальная солдатская пуля. И тогда мощный танк или джип



После вводных учений в пустыне театр войны переносится на планету со средней температурой 300°C. Вот где действительно жарко!



В стальной армии царят казарменные порядки.

сменит владельца, а выигрышная позиция мгновенно обернется противоположностью. Впрочем, мисс Фортуна честно играет за обе стороны, а потому даже элементы **GTA** в **Z** являются частью баланса.

Математичность игры позволит иллюстрировать эпизодом из личной биографии. Крепко застряв на предпоследнем, девятнадцатом, уровне **Z**, я был не вовремя сослан семейным советом в трехнедельный оздоровительный лагерь. Но карта и механика этапа накрепко застряли у меня в голове. В результате этот орешек я раскусил удаленно, расчертив возможные тактики палкой на черноморском песке. Все, что осталось сделать по возвращении, — повернуть оптимальный вариант. В итоге уровень был пройден на раз-два, без единого load game. Ни до, ни после ваш ретрорецензент не чувствовал себя столь прозорливым военачальником.

## Гайка к гайке

Каждые четыре миссии война в **Z** меняет сеттинг. Намертво приваренный к своей широкополой шляпе капитан Зод, карикатурно срисованный с кубриковского сержанта Хартмана, цепного пса армии из «Цельно-металлической оболочки», бросает вверенное ему пушечное мясо из огня (задания с пятого по восьмое проходят на планете вулканов) да в польмя (с девятого по двенадцатое — в краю вечных льдов). Несладко придется и в болотах четвертой арены. А невзрачный, как кухонное полотенце, мир заключительной технопланеты рассматривать вообще будет некогда. На финальном выраже игра бросает вызов всем серым клеточкам мозга одновременно.

Драйверами нехитрого сюжета выступают два робота-гедониста — водители грузовой посуды, сопровождающей полк во

всех космических походах. В театре таким персонажам дают говорящие фамилии. Капитан Зод обходится даже без имен, вместо приветствия всаживая во вверенных ему металлических Швейков целые обоймы стимулирующего свинца. Да и как иначе, если регулярно застаешь этих лоботрясов то за солнечными ваннами, а то и вовсе за распитием горячительного... ракетного топлива.

Гусарская ментальность, похоже, зашита в BIOS всей пехоты **Z**. Оставленные без присмотра на минуту-другую, электронные бонвиваны начинают курить или удить рыбу. Но, попав на передовую, вмиг преображаются: лихо берут под козырек, принимают самоубийственные приказы, идиоматически докладывают о ходе боя в анимированном окне связи в верхнем правом углу экрана. По пути из точки **A** в точку **B** солдаты сами с энтузиазмом захватывают бесхозную технику и вообще — демонстрируют AI маленьких терминаторов. Игроку остается главное — тактическое управление захватом вражеского аванпоста, его подрыв ставит точку в очередном задании.

## Наше дело ржавое

**Z**, писавшаяся под MS-DOS, была довольно быстро переиздана в версии для «форто-



Капитан Зод не даст разгуляться дедовщине.

чек». В 1997-1998 годах увидели свет порты для первой **PlayStation** и **Sega Saturn**. Интерактивной редкостью до недавнего момента считалась **Z: Expansion**, официальный набор из одиннадцати дополнительных уровней в знакомых декорациях. Но с любовью собранный силами одного из фансайтов билд **Z: Zod Edition** не только снял с аддона гриф «полусекретно», но и позволил запускать миссии в разрешении современных мониторов. Местный форум до сих пор живет обсуждениями в духе «Проходим **Z** на время» и «20-й уровень без потерь». О том, что у **Z** существует законное продолжение, любители оригинала предпочитают не вспоминать.



*Перед началом боя полезно окинуть карту орлиным взором и наметить самые эффективные направления атаки.*

Вышедший в 2001 году сиквел **Z: Steel Soldiers** загнула алчность. Полигональный металлолом на экране, жалкая попытка идейно и финансово дряхлеющих Bitmar Brothers сорвать куш на зарождавшемся 3D-рынке, неумело расставленные силки для широкой аудитории. Не получилось. Массы закономерно выбрали **Ground Control** и **Warcraft 3**, в то время как **Steel Soldiers** один за другим отправляли в корзину даже самые преданные адепты серии. Закрывая глаза на жиденькую графику и отсутствие полюбившихся по первой части CG-заставок, игроки никак не могли простить SS ее «капитализацию». Денежные отношения были инкорпорированы в самую сердцевину прежде бартерного геймплея, юнитов теперь требовалось покупать, а не дожидаться. Блестяще работающая игровая формула была перечеркнута малодушным желанием сделать «как у всех». Зачем?! Иные поклонники, включая автора этих строчек, задаются этим вопросом до сих пор.

+++

Z разделила участь многих нетривиальных задумок. Игра явилась на свет слишком рано, за два года до первого удачного e-sport экзерсиса **StarCraft**. Для выхода на долгую и славную пенсию творению англичан не доставало мощного мультиплеерного сервиса, своего маленького **Battle.net**. Раскрыть сетевой потенциал уникальной игровой модели просто не представлялось возможным. В итоге Z так и осталась «Лучшей стратегией 1996 года» (надпись на потрескавшейся коробке в домашней коллекции).

Обидно, но вот что подумалось: а так ли сложно возродить идею Z сейчас, хотя бы на уровне мода? И подходящий редактор давно существует — правильно, **StarCraft 2**. Качественный результат мог бы пошатнуть популярность **DotA**. Эй, комьюнити, у кого тут прямые руки?←



*Графика Z: Steel Soldiers напоминала прокисший борщ в унита-зе. Сиквел провалился с треском.*



*Стратегическое отступление. Хотя нет, все-таки бегство.*

## Что это было?

Неандерталец жанра. Без Z эволюция RTS не досчиталась бы самого экстраординарного и уморительного ответвления.



## Планета с железяками

С недавнего времени в Z можно играть и на iPad. «Игромания» подсказывает, куда тыкать пальцем

**1** — Форт «красных». Пентагон вашего командования. Потерей форта игрок расписывается в собственной стратегической импотенции и начинает миссию заново.

**2** — Флаг территории. Надо брать! С водружением стяга все относящиеся к сектору сооружения переходят под контроль игрока.

**3** — Захват новых флагов будет прищпоривать экономику — с каждой новой территорией производство ускоряется на несколько секунд.

**4** — Солдаты базовой модели Grunt — пешки вашей армии. Не бойтесь выдвигать их в дамки, Z поощряет рискованные атаки.

**5** — Легкий, а значит, быстрый танк. При грамотном контроле способен разнести в щепки даже Mo.Missile — близкую родственницу советской «катюши», номинально сильнейший юнит в Z.

**6** — Калибр и дальность стрельбы танка Medium делают его незаменимым чистильщиком территорий. Стандартные оборонные установки он расстреливает еще издалека.

**7** — Впрочем, пренебрегать строительством обычных пушек не стоит: тех же grunt'ов они к флагам и форту не подпустят.

**8** — Завод тяжелых вооружений. Цифра «2» на фасаде свидетельствует, что фабрика умеет производить два вида танков, а также джипы.

**9** — Радар поможет отслеживать передвижения противника. Информационная война в Z ведется с первой секунды схватки.

**10** — Соотношение сил на поле боя. «Синие» почти всегда стартуют с гандикапом, и первейшая задача «красных» — сократить отставание.



Дмитрий Злотницкий

# ПОКОЛЕНИЕ NEXT

## НОВЫЕ КОНСОЛИ ОКАЗАЛИСЬ БЛИЖЕ, ЧЕМ МЫ ПРЕДПОЛАГАЛИ

Эта статья о будущем. И, как каждая статья о будущем, она будет рассказывать о прошлом. Мы попытаемся заглянуть в завтрашний день, чтобы ответить на вопрос: что можно ждать от консолей нового поколения? Какова будет их идеология? Их технологии? Возможности? Когда они появятся?

**Д**ля этого нам нужно выяснить, чем жила игровая индустрия на протяжении последних десяти лет. Нужно научиться понимать мотивы гигантских компаний, заправляющих развитием игро-

вого рынка. Большинство людей привыкло считать, что новые приставки поразят нас невероятной мощностью и фотореалистичной графикой. Может быть, и так. Но если собрать все факты и слухи, если заглянуть

в историю развития консолей, то начинает вырисовываться совсем другая картина. Поэтому достаем нашу машину времени, заправляем ее кофейной гущей и отправляемся в 2013 год. Ой! Кажется,





Еще до анонса PlayStation 2 Билл Гейтс подошел к тогдашнему президенту компании Sony Нобуюки Идэи и предложил ему использовать в приставках программное обеспечение от Microsoft. Идэи вспоминает, что Гейтс был очень оскорблен отказом и буквально пришел в ярость. На рубеже тысячелетий многие были уверены, что дни ПК сочтены и что будущее за приставками. Не сумев пропихнуть свои программы на консольный рынок, Microsoft решила заняться выпуском собственной консоли. Так и появился Xbox.

не на те кнопки нажали... И вместо будущего отправились в 2001-й, время выхода первого Xbox. Вот зачем нам, спрашивается, 2001 год? Мы же хотели узнать про новые приставки?

### Ты помнишь, как все начиналось?

Первый Xbox принес **Microsoft** четыре миллиарда долларов убытков. Это была плата за вход на один из самых крупных и прибыльных рынков развлекательной индустрии. Не такая уж и большая цена за то, чтобы имя Microsoft перестали ассоциировать со скучными бухгалтерскими программами и зависающими операционными системами. И, конечно, сущие гроши за то, чтобы подпилить ножку стула одному из сильнейших игроков на рынке — **Nintendo**. Вышедшая одновременно с Xbox квадратноголовая Nintendo GameCube снова наступила на грабли, по которым уже успела пробежаться Nintendo 64, — неумение Nintendo работать с независимыми разработчиками.

Собственных хитов там было завались! Бессмертные Марио, Зельда, Донки Конг и прочие собирали отличные урожаи, как и

прежде. Хардкорщики получили *Metroid Prime*, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, *Geist*... Увы, именно хардкорная аудитория и подвела Nintendo, так как продажи взрослых игр, особенно от независимых разработчиков, шли из рук вон плохо. Именно тогда начал формироваться знакомый современным игрокам расклад: **Sony** и **Microsoft** для настоящих игр, **Nintendo** для казуальных аркад. На Xbox и PS2 выходили *Grand Theft Auto 3*, *Max Payne*, *Mafia* и десятки других блокбастеров, а Nintendo продолжала жить за счет приключений Марио и его друзей. И если во времена господства «Большой N» у разработчиков серьезных игр просто не было выбора, то теперь все они благополучно перебрались под теплое крылышко к Sony и Microsoft.

В 2005-2006-х началась великая битва консолей старого-нового поколения. «Ну и подавитесь своими хардкорщиками», — заявила Nintendo и отправилась осваивать набирающий силу рынок казуальных развлечений. Wii была лишь в полтора-два раза мощнее GameCube, не поддерживала высокое разрешение, выдавала доисторическую графику, зато могла похвастать совершенно революционным контроллером движения *Wii Remote*. Эта штука позволяла играть на кон-

соли даже домохозяйкам, для которых освоить геймпад было ничуть не легче, чем научиться управлять космическим шаттлом.

Тем временем Xbox 360 и PlayStation 3 продолжили войну за серьезных игроков. Xbox 360 задействовала имеющиеся на тот момент технологии — и вышла первой, начав собирать сливки. А вот попытка Sony сделать нечто оригинальное практически провалилась: PlayStation 3 запоздала на целый год, не показав при этом никаких особых преимуществ перед конкурентом. Пока PS3 боролся с дефицитом и заоблачными ценами, Microsoft осваивала новые рынки, выпускала новые аксессуары и пополняла игровую линейку свежими хитами. Затем прошел еще год, три, пять, пошел седьмой... Два поколения Xbox разделяло всего четыре года. PS3 сменила суперуспешную PS2 спустя шесть лет. Казалось бы, пора уже выпустить что-то новое? Что задержало приход приставок нового поколения?

### И переправа непроста, и нет ни брода, ни моста...

К 2010 году Xbox 360 и PS3 оказались в уникальном положении. Рост производительности PC приостановился, так что же-



Симус Блэкли, один из создателей Xbox, признался, что найти людей для работы над приставкой было очень трудно. Многие считали ее бесперспективной, мертворожденной и опасались испортить свою карьеру. Xbox даже прозвали «гроб-боксом». Может, именно это прозвище легло в основу одного из рекламных роликов приставки? Там изображается младенец, с реактивной скоростью вылетающий из утробы матери: в полете он взрослеет, становится подростком, мужчиной, затем стариком... и приземляется прямо в могилу. Слоган гласил «Жизнь коротка — играйте больше». Рекламу сочли слишком скандальной и запретили.



Во время анонса Wii U приставку не приняли всерьез. А зря. Возможно, она задала тон всем консолям нового поколения.

лезю пятилетней давности позволяло консолям выдавать вполне современную картинку. Тем более что большая часть именитых разработчиков перебрались на консоли, и владельцам сверхмощных PC по большей части доставались порты с тех же приставок. Убытки давно в прошлом. Microsoft получает от игрового направления порядка миллиарда прибыли в год — кто в здравом уме будет рубить на корню такой бизнес? В 2010-м вместо анонса новой приставки Microsoft заявила, что они хотят продлить жизненный цикл Xbox 360 до 10 лет. «Мы в середине жизненного цикла», — сказал представитель американского гиганта.

«PS3 дошла лишь до половины своего жизненного цикла», — вторила своему конкуренту Sony, которой смена поколений была не нужнее, чем пуля в мозг или цирроз в печени. «Мы проведем с PS3 еще много лет. Только сейчас разработчики научились задействовать по максимуму мощность PS3 и начали выпускать превосходные игры. Такая ситуация хороша для сторонних издателей, так как они теперь могут делать на хороших играх хорошие деньги», — заявил в начале 2011 года глава британского отделения Sony Computer Entertainment Рэй Магуайер.

В результате две игровые сверхдержавы вступили в негласный сговор: долой новые технологии! Да здравствует прибыль! А вот лет через пять, может быть, что-нибудь новое выпустим. Если не слишком лень будет. Очень уж это хлопотное дело.

## Вот! Новый поворот!

Пока Sony и Microsoft отдыхали в тени денежного дерева и нежились под лучами долларového солнца, в Nintendo случился кризис. Ставка на казуальный рынок поначалу оправдалась на все сто. Маленькая и слабенькая Wii разошлась тиражом в 90 млн штук! Казуальные аркады продавались такими тиражами, что лучшие хардкорные хиты (кроме разве что Call of Duty) могли удавиться от зависти. Но серьезные игроки на этой платформе так и не прижились. А казуальный рынок оказался слишком неустойчивым.

Обычный игрок покупает консоль для игр. Именно лицензионные отчисления от разработчиков являются основной статьей доходов каждого производителя консолей — недаром на первых порах приставки часто продают ниже себестоимости. Казуал же покупает Wii не как игровую приставку, а как модный гаджет, игрушку, по воле случая, под действием рекламы, или какой-нибудь мамаше приглянулась программа для занятия аэробикой — жирок растрясти. Поэтому новых игр к ней покупают мало: проходит полгода, и консоль отправляется собирать пыль в чулане.

Вдобавок казуальный рынок к 2010 году стал уже не тот, что раньше. Никаких сверхприбылей, страшная конкуренция со стороны Apple и социальных сетей, да тут еще и изрядно подешевевшие PS3 и Xbox 360 обзавелись собственными контроллерами движения PS Move и Kinect, присоединившись к поеда-



Во время запуска консолей всегда возникает нездоровый ажиотаж. Особенно в этом плане отличилась PS3 — мало того, что это была самая дорогая консоль, так еще и самая дефицитная. Фанаты занимали очереди за неделю до запуска. Все это время они жили прямо на улицах, в палатках, на виду у прохожих. В США было и того хуже. Местные бандиты начали грабить идущих за приставкой игроков, благо у каждого в кармане было не менее полутысячи долларов. Не обошлось и без стрельбы: в одном американском городе двое грабителей напали на очередь с оружием. Но какая же очередь любителей компьютерных игр да без героя? Герой, конечно же, нашелся, и с тяжелыми пулевыми ранениями груди и плеча был доставлен в больницу.

нию казуального пирога. Все это привело к тому, что в 2010 году доходы Nintendo начали катастрофически падать. Уж кто-кто, а создатели Wii явно не рассчитывали на «десятилетний цикл».

И тут у «Большой N» родился гениальный план. Выпускаем Wii U! Но она будет консолью не следующего поколения, а, скажем так, полуследующего. Этакий апгрейд Wii, устраняющий все его недостатки. Никаких технологий завтрашнего дня, никаких суперприставок по 800 долларов. Wii U будет лишь чуть быстрее и чуть технологичнее Xbox 360 и PS3. Приставка не останется без игр — благодаря начинке, очень похожей на начинку Xbox 360, разработчики смогут легко портировать все свои старые проекты. Добавим новый контроллер. И готов отличный конкурент текущим консолям, который вклинится на рынок в тот момент, когда противник почти не представляет опасности.

Пока Sony и Microsoft разродятся консолями нового поколения, пока наладят производство, избавятся от детских болезней, пока выпустят к ним игры, снизят цены и прочее — пройдет пара лет, а то и больше. Все это время Wii U будет безраздельно властвовать на рынке, восстанавливая симпатии серьезных игроков, налаживая связи с независимыми разработчиками. А когда выйдут PS4 и Xbox 720, Nintendo снова окажется в положении догоняющего. Но вот парадокс! Именно в такой позиции Nintendo чувствует себя комфортнее всего, привлекая игроков не графикой, а интересными инновациями и безотказно работающими эксклюзивами типа бессмертного Марио. В общем, план был бы идеален, если бы не одно «но»...

### Однажды мир прогнется под нас

Мы не зря так подробно описывали историю развития домашних консолей за по-

следние десять лет. Помните, насколько большую фору получила Xbox 360, выйдя всего на год раньше конкурента? Ни громкое имя, ни лидерство на рынке в эпоху PS2 не помогли Sony вырваться вперед. За прошедшие годы производители консолей четко уяснили, что пропускать конкурентов вперед нельзя, насколько бы слабым он ни казался. А тут вперед пытается пролезть не абы кто, а сама Nintendo. Такой палец в рот не клади. Откусит. И что прикажете делать? Как расстроить коварные планы шустрого конкурента?

Осенью 2011 года появились первые слухи, что Microsoft форсировала скорость разработки нового Xbox и собирается выпустить ее чуть ли не одновременно с Wii U, в конце 2012 (правда, большая часть источников все-таки указывает на 2013 год). При этом приставка будет вовсе не огнедышащим монстром с миллионом гигагерц и гигабайт, а маленьким и относительно дешевым устройством. Поговаривают даже о процессоре архитектуры ARM. По большей части такие процессоры используют в планшетах и смартфонах, хотя их производители давно поглядывают на рынок настольных систем. Якобы этот процессор имеет множество ядер, на которых можно обрабатывать искусственный интеллект, звуки, сетевой протокол, данные с Kinect и прочее. А операционная система будет использовать прототип ядра Windows 9.

Вопрос: зачем Microsoft выпускать маленькую и дешевую консоль, которая, вероятнее всего, не будет ставить рекордов по скорости? Как можно отказаться от технологической гонки? Ведь новое поколение просто обязано поразить игроков невиданной графикой, невероятными возможностями! На самом деле смысл есть. Пример Xbox 360 и PS3 показал, что делать дорогие и продвинутые приставки очень накладно. Долгое время эти консоли прода-

вались дешевле их себестоимости, а убытки отбивались на продажах игр. Только в 2010 году президент Sony Worldwide Studios Шухей Йошида смог с облегчением заявить журналистам: «В этом году мы впервые в состоянии покрыть расходы на производство PlayStation 3. Мы не делаем большие деньги на продажах железа, но хотя бы и не теряем их, как раньше».

При создании мультиплатформенных игр разработчики всегда ориентируются на самое слабое звено. На Blu-ray можно записать полсотни гигабайт? Вышедшая в 2011 году The Elder Scrolls 5: Skyrim уместилась на один DVD. Процессор Cell прекрасно справляется с симуляцией физики? Не совсем, с Cell и так проблем полно, а тут еще специально для него с физикой возиться. Делать игры слишком дорого, поэтому зарабатывать на эксклюзивах все сложнее и сложнее. Серьезные разработчики предпочитают работать на нескольких платформах сразу и стараются сделать так, чтобы игра выглядела везде одинаково.

Так что рваться вперед смысла нет. Впрочем, делать технологического аутсайдера Microsoft тоже нельзя. Опыта Nintendo у американцев нет, так недолго и с дистанции сойти... Но зачем делать аутсайдера, ведь на эту роль прекрасно подходит Wii U! Просто отказываемся делать сверхмощную приставку, и разработчики получают уже две консоли нового поколения с умеренной мощностью. Даже если Sony выпустит монстра, способного выдавать графику как в «Аватаре», разработчики будут делать свои игры, ориентируясь на большинство — Nintendo и Microsoft.

### Мы в шлюпке с одного корабля

К сожалению, о PlayStation 4 известно меньше всего. Секретность настолько вы-



В ожидании новых приставок фанаты нарисовали немало концепт-артов. По их мнению, новая приставка должна выглядеть либо очень футуристично, либо очень круто и стильно. На самом деле одной из задач новых консолей будет конкуренция с современными медиаплеерами, такими как Apple TV. Устройства будут предназначены для самой широкой аудитории: детей, подростков, родителей и даже бабушек и дедушек. Так что, скорее всего, нас ждет парочка очередных мильниц с простым и нейтральным дизайном. Одна, кстати, уже есть — это Wii U.

сока, что о консоли даже слухов крайне немного ходит. Но есть веские основания полагать, что Sony последует примеру своих конкурентов и тоже откажется от технологической гонки. Цунами в Японии, взлом PSN, взлом PS3... У компании сейчас просто нет денег, чтобы заниматься разработкой собственного мегапроцессора по примеру Cell. Не зря после очередного финансового отчета с кошмарной статистикой начальник финансового отдела Масару Като успокаивал взволнованных инвесторов: «Мы больше не собираемся наступать на прежние грабли и вкладывать немислимые деньги в разработку новой консоли, как это было во времена PS3».

И не нужно быть Нострадамусом, чтобы понять: Sony знает, насколько важно время. Поняла она это не хуже, чем Microsoft. Глава европейского филиала Sony Computer Entertainment Джим Райан как-то раз заявил, что компания очень сожалеет, что позволила Xbox 360 опередить PS3 на целый год. И не собирается давать врагам такую фору еще раз. Повторять свой подвиг, создавая самую дорогую консоль в мире, желания у Sony тоже не наблюдается.

Вместо этого они хотели бы вернуться в старые добрые времена, когда PS2 безраздельно властвовала на игровом рынке: «Посмотрите на PlayStation 2. Она продавалась тиражом в 150 миллионов штук, но большая часть разошлась тогда, когда цена стала ниже 120 фунтов. В Англии цена PS3 только сейчас снизилась до 199 фунтов — совершенно ясно, что с такими ценами мы упустили значительную часть нашей аудитории», — сокрушается Райан.

Летом 2011 года сайт Digitimes, со ссылкой на анонимный источник среди тайвань-

ских производителей комплектующих, сообщил, что фабрики Foxconn и Pegatron Technology, выпускающие PlayStation 3, готовы начать производство PlayStation 4 уже к концу 2011 года. Тогда журналистам мало кто поверил. Источник вещал о том, что Sony начнет продажи в 2012-м, за год планируется произвести аж 20 млн консолей, что явно выходит за рамки разумного. Но сейчас этот слух просто идеально вписывается в общую картину: эпоха соперничества мегагерц и гигабайт осталась в прошлом, и все три производителя консолей отказались от гонки вооружений.

### Где же силы сдвинуть весь мир с нуля?

Так что же получается в итоге? Про фотореалистичную графику можно забыть, равно как и про новую эпоху в игровых технологиях? Пока это лишь одна из гипотез, но — да. Очень много имеющихся фактов и слухов свидетельствуют в пользу такого варианта развития событий. Прогресс, конечно, будет. Просто пока у держателей платформ нет достаточного стимула, чтобы выкладываться изо всех сил. Так какой же именно будет приставка нового поколения? Попробуем нарисовать примерный портрет.

Прежде всего — это будет не приставка. Sony и Microsoft уже давно не хотят быть производителями приставок. От этого слова у маркетологов начинается изжога и приступы немотивированной агрессии. Приставка в глазах родителей — это что-то плохое, детское, это странное устройство, которое высасывает мозги малышей, заставляя их часами просиживать у телеви-

зоров. Представители обеих компаний настаивают, чтобы PS3 и Xbox 360 называли «развлекательными центрами», так что новые консоли станут настоящими универсалами, предназначенными не только и не столько для игр, сколько для всего остального.

Еще в 2010 году владельцы Xbox 360 тратили на игры всего 62% времени, а пользователи PS3 и того меньше — 49%. Все остальное время на консолях смотрели фильмы, слушали музыку и бродили по онлайн-сервисам. На PS3, благодаря приводу Blu-ray, пользователи проводили за просмотром фильмов аж 40% времени. Новое же поколение просто обязано вступить в прямую конкуренцию с Apple TV, медиацентрами на базе Android и входящими в моду «умными телевизорами».

Домохозяйки смогут купить очередную серию любимого сериала, мамы с радостью поиграют вместе со своими детьми в казуальные игры с использованием новых контроллеров, папы после тяжелого рабочего дня возьмут в онлайн-прокате свежий блокбастер, а подростки перекачают на свой плеер или карманную приставку музыкальный альбом. Игроков тоже не забудут. Дешевые приставки должны быстро набрать хорошую аудиторию игроков, а умеренная мощность позволит студиям не тратить на разработку сотни миллионов долларов.

Если же перейти от обобщенных образов к конкретным деталям, то можно с уверенностью сказать, что новый Xbox будет использовать интерфейс Metro — выставка CES 2012 наглядно продемонстрировала, что Microsoft собирается встраивать этот интерфейс абсолютно во все свои устройства. Так как Metro заточен в первую очередь для работы с планшетниками, журналисты GameSpot выдвинули идею, что приставка будет иметь сенсорный экран — на контроллере, как у приставки Wii U, или в виде отдельного планшета.

Правда, интерфейс Metro можно использовать не только с сенсорными экранами, но и вместе с Kinect, что и было реализовано в зимнем обновлении прошивки Xbox 360. Но идея с планшетом все равно очень перспективна, особенно если вспомнить слухи об использовании процессора ARM. Подключенный беспроводной связью к консоли планшет даст возможность с удобством побродить в Сети, написать сообщение с помощью виртуальной клавиатуры и даже поработать с документами.

### Снова старт! Он взят, и нет пути назад...

Человек предполагает, а судьба располагает. Как все обернется на самом деле? Скорее всего, первую достоверную информацию мы получим на выставке E3 2012, которая пройдет в Лос-Анджелесе с 5 по 7 июня этого года. Уже есть первые сведения, что Nintendo взялась за серьезную пе-

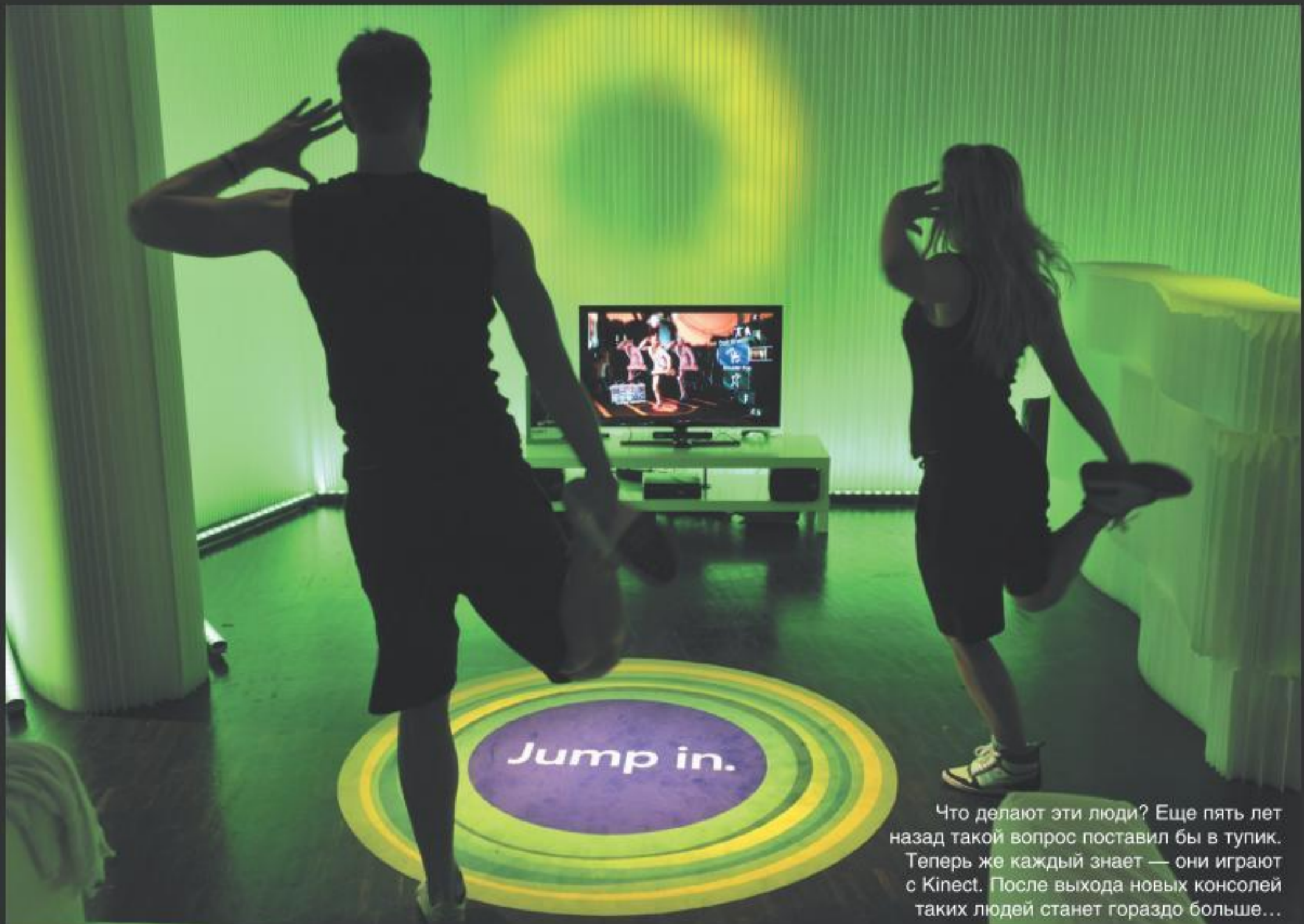
ределку своей Wii U, и возможно, что этим летом она представит вниманию публики совсем не то, что на E3 2011. По другим слухам, на E3 2012 состоятся анонсы нового Xbox и PS4. Мол, Sony и Microsoft обиделись на Nintendo за то, что она решила вмешаться в борьбу за хардкорный рынок, и готовятся вместе подкинуть ей в огород пару булыжников.

Впрочем, если в летний анонс нового Xbox верят почти все, то ситуация с PS4 остается неясной. Компания Sony делает удивленные глаза и говорит, что ничего на E3 анонсировать не собирается. А в руководстве стримингового сервиса Gaikai и вовсе считают, что один из производителей консолей откажется от выпуска следующего поколения. Мол, именно это и станет самой главной информационной бомбой предстоящей E3.

Слухи, догадки, гипотезы... Игровая индустрия хороша тем, что ожидание новых игр или консолей порой может принести не меньше положительных эмоций, чем сам объект ожидания. Фанаты до хрипоты спорят друг с другом, просиживают часы над свежими скриншотами и роликами, подробно обсуждают каждый слух. Надеемся, что и вам понравилось наше путешествие в завтрашний день на машине времени, заправленной кофейной гущей. До встречи в будущем! ■



В процессоре Cell было всего одно полноценное ядро и целых восемь сопроцессоров: один был отключен для повышения количества годных чипов, еще один был занят для системных нужд, и еще один — для обработки звука. Программировать под Cell было очень сложно, и вся индустрия пришла к единому мнению, что процессор Xbox 360 с тремя полноценными ядрами оказался куда удачнее. Как же так получилось? Ходят слухи, что изначально Sony, Toshiba и IBM пытались сделать гибридный чип, совмещавший процессор и видеокарту. Будто бы даже был прототип, где вместо половины сопроцессоров был установлен блок обработки графики. Но быстрое развитие дискретных видеокарт похоронило все смелые идеи, опередившие свое время на десять лет. Успешные гибридные чипы начинают появляться только сейчас, да и то лишь в мобильном сегменте.



Что делают эти люди? Еще пять лет назад такой вопрос поставил бы в тупик. Теперь же каждый знает — они играют с Kinect. После выхода новых консолей таких людей станет гораздо больше...

Автор:  
Джош Байсер  
Перевод:  
Денис Мурин

# ДАРВИНИСТСКАЯ СЛОЖНОСТЬ

## КАК УСПЕШНО БРОСАТЬ ИГРОКОВ ИЗ ОГНЯ В ПОЛЫМЯ

После успеха зубодробительных *Demon Souls* и *Dark Souls* от японской студии From Software мир снова заговорил о сложных играх. Оказалось, что в век восстанавливающегося здоровья и однокнопочного комбо аудитория еще не забыла, как по десять раз проходить один и тот же уровень, умирать от меткого удара босса и терпеливо изучать все приемы главного героя. Что это — новая форма мазохизма или свежий взгляд на боевую механику? Игровой теоретик Джош Байсер написал статью для сайта *Gamasutra*, где разобрался с наметившимся направлением в геймдизайне. Перевод его исследования мы предлагаем вашему вниманию.

**С**егодня, когда дизайнеры пытаются привлечь больше пользователей доступными играми, в лучших

из них сложные ситуации просто исчезают. Некоторые игры предлагают достижения и трофеи для тех, кто бросает вызов большим трудностям, а другие дают возможность самому найти проблемы себе на голову (например, в *Kirby's Epic Yarn* каверзные испытания прячутся в необязательных труднодоступных зонах).

Но есть проекты, которые сразу бросают игрока на съедение акулам, — *Ninja Gaiden Black* и *Demon's Souls*. Обе признаны одними из лучших и отмечены многочисленными наградами. Эти проекты сложны с первой до последней минуты.

В *Ninja Gaiden Black* первая групповая баталия может легко порвать новичка, а многие не смогут пройти дальше первого уровня. *Demon's Souls* любезно

предоставляет десятиминутный режим обучения... перед тем как столкнуть игрока с противником, убивающим его с одного удара.

Со стороны это может показаться нечестным, даже жестоким. Но за кажущимся безумием кроется метод «наказание во благо».

*Ninja Gaiden Black* и *Demon's Souls* основаны на нескольких ключевых механиках. В *Ninja Gaiden* надо постоянно двигать-



## КРИВАЯ СЛОЖНОСТИ В ДИЗАЙНЕ ИГР



ся, предсказывать действия врагов, знать, когда бить, а когда — отступить. В дополнение к этому в *Demon's Souls* нужно отслеживать выносливость персонажа, которая позволяет отражать удары и уклоняться от них.

Если игрок не освоит такую механику в начале, он никогда уже не пройдет эти игры, потому что обе боевые системы основываются именно на ней.

Начав игру на более высокой сложности, чем средняя, вы знакомитесь с понятием «дарвинистской сложности», которому хорошо подходит девиз «Приспособься или умри!». Ни в одной из этих игр нельзя бес-

порядочно стучать по кнопкам, ровно как нельзя целый день стоять на месте, удерживая блок. И там и там нужно вовремя распознавать сигналы атак противника, ведь каждый удар может оказаться смертельным.

Испытания «огнем» приводят к тому, что кривая сложности подобных игр отличается от уровня сложности других интерактивных развлечений.

Обычно игры стоятся по принципу от простого к сложному. Изредка встречаются послабления, но чаще всего испытания в игре становятся все более трудными. Разница в том, что в проектах, подобных *Ninja Gaiden Black* и *Demon's Souls*,

где сложность изначально высокая, она всегда остается на одном уровне.

Дарвинистская сложность стартует тяжелее и не дает никаких послаблений. Однако она не меняется, как в других играх. Постепенно пользователь учится, игра становится для него легче, снижая уровень сложности (смотрите график на этой странице). Такой подход называется «субъективная сложность». О нем поговорим ниже.

Дарвинистская сложность заставляет игрока изучать весь арсенал своих возможностей. Многие боевики предлагают детально продуманную боевую систему, но игроки ее часто не используют. Вместо этого они прибегают к самым простым действиям (жмут на все кнопки сразу). В результате игра либо быстро надоедает, потому что она скучна, либо игрок просто не будет знать, что делать, когда столкнется с си-

туацией, где нужно использовать непривычную механику.

Игры вроде *Ninja Gaiden Black* сначала открывают весь спектр возможностей, отчего новичок может растеряться. Уже на первом уровне придется использовать все доступные приемы. Игровой процесс существенно не меняется, потому что, в отличие от других игр, вам никогда не попадется предмет, кардинально меняющий весь стиль прохождения.





## КАК СОЗДАЕТСЯ ДАРВИНИСТСКАЯ СЛОЖНОСТЬ?

Чтобы разработать игру дарвинистской сложности, дизайнер должен иметь в виду следующее.

Во-первых, все зависит от навыков. Игрок должен усвоить, что главная причина его неудач и успехов — он сам. Это будет стимулом к самосовершенствованию.

В плане дизайна нужно ограничить количество

абстракций. В обычных ролевых играх уровень и характеристики персонажа определяют, кто победит, а кто проиграет. Дарвинистская сложность бросает игроку вызов на другом уровне. Даже гоуэлике-игры, известные более высокой сложностью, не отвечают принципам дарвинистской сложности. В них сложность создается за счет элемента случайности и особенностей персонажа, а не за счет навыков игрока.

Второе — игровой процесс должен развиваться. Если игрок все время делает одно и то же, проект ему наскучит. Избежать этого можно, улучшая способности персонажа. Например, в Ninja Gaiden Black можно увеличивать максимальное здоровье, урон, наносимый оружием, и длительность комбо.

Самый простой способ обеспечить рост — добавить новых врагов и новые ситуации. Так,

в Demon's Souls невероятное разнообразие боссов; каждый из них — это настоящее испытание. Чего стоит только поединок с двумя Maneater или со слепым Old Hero, который может обнаружить игрока только по звуку.

Развитие должно присутствовать, но с ним легко переборщить. Улучшения не должны подменять собой навыки игрока. Поскольку именно навыки имеют решающее значение, все, что подрывает их значимость, может нарушить баланс и испортить игру. В Ninja Gaiden уже после первых двух уровней появлялась возможность проводить контратаки. Вовремя выставляя блок, игроки могли зеркально отражать весь наносимый врагом урон. Разработчики справедливо рассудили, что это делает игру слишком простой, и из Ninja Gaiden Black контратаку убрали, ведь для авторов было важно, чтобы игрок постоянно двигался.

Именно поэтому самым безопасным вариантом улучшения остается увеличение здоровья: буфер между жизнью и смертью растет, но это не преуменьшает важность навыка. В Dark Souls боссы могут убить игрока парой ударов. Длинная полоска здоровья просто увеличит шансы на выживание, но если игрок не научится уклоняться от атак, то все равно потерпит поражение.

С другой стороны, нельзя вносить изменения, отвергая предыдущие механики и навы-

ки. Игрок, потративший немало сил на улучшение своих навыков, ставших бесполезными из-за необдуманного решения геймдизайнера, почувствует, что зря потратил время.

Посмотрите на Bayonetta. В начале игры авторы представляют концепцию «Witch Time»: если успешно уклониться от атаки, то время замедлится и игроку будет проще напасть на противника. Эта техника позволяет ударить врагов, которые двигаются быстрее Байонетты.

В середине игры появляются злодеи в золотой броне, уклонение от ударов которых не замедляет время. Учитывая, что техника «Witch Time» была одним из способов избежать повреждений, многие игроки почувствовали себя обманутыми, потеряв важную и полезную механику.

Наконец, третья важная деталь. Несмотря на то, что игры с дарвинистской сложностью намного тяжелее остальных, пользователя вполне можно успокоить выбором режимов сложности. Даже на легком уровне «дарвинистские» игры сложнее обычных, но только так неопытные игроки могут «прокачаться» перед еще более высоким уровнем сложности. В Ninja Gaiden Black было несколько таких режимов — от самого простого до мастерского.

## ВСЕ ДЕЛО В ОБОРОНЕ

Давайте проанализируем Ninja Gaiden и Demon's Souls и выяс-



ним, что же делает их такими трудными.

В Ninja Gaiden Black враги вынуждают игрока постоянно двигаться. Дизайнеры сделали так, что практически каждый противник (в том числе боссы) умеет делать захват. Из цепких объятий нельзя выбраться, и такая атака наносит большой урон. Некоторые типы подобных приемов можно предвосхитить, а некоторые включаются, если игрок блокирует пару ударов подряд.

Чем быстрее игрок освоит кувырок в сторону (в противовес обычным блокам), тем лучше. Со временем враги становятся все быстрее. И игроку придется двигаться еще резвее.

Кульминационных испытаний выученных навыков предусмотрено несколько. Во-первых, на высоких уровнях сложности игроки могут столкнуться с двойниками — противниками, использующими один из знакомых видов оружия и те же приемы и методы борьбы, что и сам пользователь. Чтобы победить, нужно найти способ разобратся с равным по силам оппонентом.

Во-вторых, на любом уровне сложности, прежде чем сразиться с последним злодеем, игрок должен пройти через череду сражений с предыдущими боссами и битвами на арене. Чем ниже будет здоровье перед финальной схваткой, тем хуже. Это порождает определенный перфекционизм: желание пройти уровень с наименьшими потерями. А на еще более высоких уровнях сложности главарей станет и того больше. Добавится даже новый главарь-дама, которая в игре до этого не встречалась.

Этот уникальный босс — один самых серьезных оппонентов в игре. Чтобы нанести повреждение и уклониться от убийственных ударов, нужно подобрать нужный момент. Основная атака босса — энергетический луч, уберечься от которого можно, только увернувшись за мгновение до его использования. В схватке с этой злодейкой необходимо выучить назубок каждое ее движение: вовремя уклоняться от основной атаки, луча энергии, в тот же миг ударив, иначе атака не произведет



никакого эффекта. Если игроку удастся победить ее, не получив ни царапины, то он действительно в совершенстве освоил боевую и оборонную техники.

В Demon's Souls игрок также должен овладеть всеми средствами самообороны. Чтобы защитить себя, можно блокировать удары, уклоняться от них или пытаться контратаковать. Блоки и уклонения утомляют персонажа, поэтому защита тесно связана с тем, насколько часто герой сможет нападать.

Когда игрок блокирует удар, сила щита определяет, какое количество повреждений отражается. Чем сильнее атака, тем больше выносливости теряется. Кувырки обычно утомляют больше, но зато вы точно знаете, сколько силы отбирает каждый такой прием. К тому же при успешном уклонении игрок не получает урона и может обойти противника и нанести удар с тыла.

Для контратаки необходимо очень точно подгадать момент удара противника. Контратака не расходует выносливость и в случае успешного применения причинит противнику дополнительный вред. Но если провести прием не вовремя, то игра накажет пользователя — персонаж получит от врага по полной.

Игрок должен научиться мастерски уходить от ударов и прибегать к блокам только в крайнем случае, а в поединках с боссами и большими врагами про защиту лучше вообще забыть, иначе персонаж быстро устанет. Когда же дело дойдет до огня и магии, то щит просто не будет эффективен, так что кувырок остается единственным верным способом обороны.



Как и в Ninja Gaiden Black, этот важный урок предлагают проверить во время финальной схватки с боссом в Demon's Souls. Главарь каждым ударом наносит невероятный урон и сжигает выносливость персонажа за секунды, если он вздумает блокировать атаку. Полное комбо босса смертельно.

У него также есть два специальных удара, которые он редко использует.

Первый — это взрыв, оказавшись в зоне которого выживают только герои, закованные в броню с головы до пят. Спасаться можно, лишь убежав, спрятавшись или ударив вражину, отменив атаку.

Второй — это захват, который легко можно предсказать. Если вас схватят, босс перманентно уменьшит уровень персонажа. Чтобы победить этого монстра, игрок должен в совершенстве владеть уклонами и прекрасно понимать, когда появляется возможность для атаки. Обе эти игры прекрасно иллюстрируют концепцию дарвинисткой сложности, показывая преимущества и недостатки такого подхода.

## ПРЕИМУЩЕСТВА ДАРВИНИСТСКОЙ СЛОЖНОСТИ...

У дарвинистской сложности есть несколько плюсов. Помните понятие «субъективной сложности»? Так как большая часть игровых приемов доступна с самого начала, чем больше игрок совершенствует свои навыки, тем легче становится прохождение.

Враги, боссы, ситуации — все основывается на базовых механиках. Меняются лишь боевые ситуации.

Изучая основные приемы, игрок научится приспосабливаться к новым условиям и испытаниям, кото-





рые ему подбрасывают дизайнеры. Места, ранее вызывавшие трудности, не будут беспокоить игроков, поднаторевших в бою.

Боевик с дарвинистской сложностью дает дизайнерам более широкое представление об игроках и их навыках, что, в свою очередь, гарантирует большую свободу творчества. В обычном проекте дизайнер должен думать, насколько

хорошо игрок разбирается в проекте на данном этапе.

Один может выучить все комбо-удары еще на полпути, а другой все еще будет жать на все кнопки подряд. В «дарвинистской» игре такой проблемы нет: если игрок прошел первый уровень, значит, со всеми возможностями он освоился.

Другое преимущество такого подхода — поощрение игрока. Преодоление тягот и испытаний дарит чувство удовлетворения, доступное только тем, кто прошел игру исключительно благодаря своим навыкам. Это удовлетворение — величайший стимул.

Еще одним плюсом подобного подхода можно считать потенциал для повторного прохождения. Так как «дарвинистские» игры требуют от игроков удивительных навыков, возвращение к приключению через некоторое время может пока-

заться освежающе новым. Также как у спортсменов, уходящих из спорта, атрофируются мышцы, так и игровые умения со временем теряются. Если игрок вернется к Demon's Souls через несколько месяцев, то ему придется обучаться многим вещам заново.

## ...И НЕДОСТАТКИ

И тем не менее у игр с дарвинистской сложностью есть проблемы, о которых стоит помнить дизайнерам.

Во-первых, настолько сложные игры могут оттолкнуть многих потенциальных игроков. Современные развлечения пытаются привлечь как можно больше людей, что во многих случаях означает снижение сложности. А проект, в котором можно умереть в любую секунду, не может понравиться миллионам. Demon's Souls и ее продолжение **Dark Souls**, безусловно, наделали шума, но считать их очень популярными все равно нельзя.

Во-вторых, подталкивать игроков к совершенствованию своих навыков достаточно рискованно. «Субъективная сложность» — понятие очень индивидуальное. Там, где один пройдет без проблем, другой может зайти в тупик. Легко принять поражение из-за дизайна игры. А вот признать, что вы застряли из-за собственного неумения, гораздо сложнее.

В игре, основанной на навыках игрока, застрять куда легче, чем в RPG, из-за отсутствия всяких абстрактных ограничений. В RPG у игрока есть разные способы выйти из сложной ситуации: он может пойти в другую сторону, набрать пару уровней, купить снаряжение. В «дарвинистской» игре таких возможностей попросту нет, что заставляет вас пробовать снова и снова, пока уровень не останется позади.

В таком случае весьма вероятно, что игрок просто бросит прохождения. Более того, из-за непроходимого места он вряд ли захочет вернуться к ней и, скорее всего, не будет покупать новые игры от тех же разработчиков.

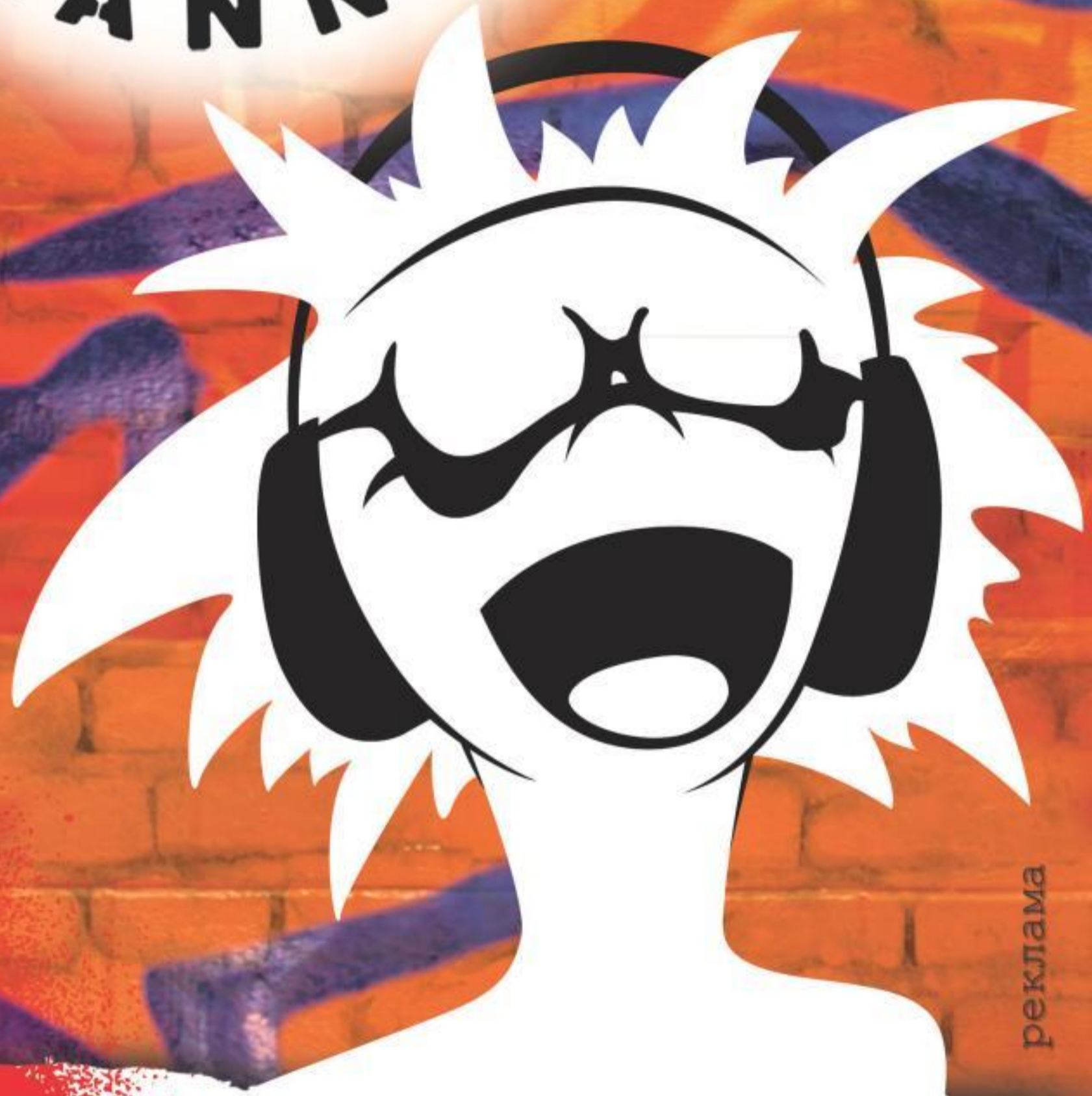
■ ■ ■

Делать проект по «дарвинистской» модели непросто. Это требует долгой и тщательной полировки игрового процесса. Такой подход к дизайну должен не заставлять игрока выкручиваться из любой ситуации всеми правдами и неправдами, а давать ему все необходимое для победы. Сможет ли он воспользоваться этими возможностями — совсем другой вопрос. Но когда у дизайнеров получается создать правильный баланс сложности, игроки получают редкий проект, удовольствие от которого не сравнимо ни с чем. ■



**ВКЛЮЧИ  
СМОТРИ!  
И СЛУШАЙ**

**ВСЕ БУДЕТ  
ХИП-ХОП!**



реклама

[a1tv.ru](http://a1tv.ru)



Спрашивайте о подключении своих кабельных операторов.  
Список операторов и порядок настройки  
для абонентов НТВ-ПЛЮС и Триколор ТВ на сайте

Дмитрий Злотницкий



# ФЕНОМЕН МАШИНИМЫ

## ДРУГОЕ КИНО

Мы часто говорим, что современные игры вроде Mass Effect, Heavy Rain или Uncharted все больше походят на кино. По зрелищности, постановке и проработке сюжета они могут поспорить с лучшими творениями голливудских режиссеров. Однако говорить о стирании грани между двумя развлекательными индустриями можно и в ином контексте, имея в виду феномен машинимы, зародившейся в 90-х годах прошлого века. Давайте разберемся, что за явление скрывается под этим странным названием.

Мы привыкли воспринимать игры как отдельный вид искусства, и, безусловно, лучшие из них заслуживают такого к себе отношения. Но игры могут служить и инструментом самовыражения — например, для создания настоящих анимационных фильмов.

Благодатная почва для возникновения машинимы возникла еще в начале 1990-х, когда в Stunt Island и Doom появилась возможность делать записи геймплея. Естественно, многие игроки с удовольствием записывали свои прохождения, а потом показывали их друзьям, скажем, чтобы похва-

таться мастерством или продемонстрировать запоминающийся эпизод. Конечно, подобный ролик был далек от кино, ведь ни о каком творчестве речи пока не шло, но первый шаг был сделан.

Полноценная возможность для творческой самореализации появилась у энтузиастов в 1996 году с выходом Quake, который позволял редактировать сделанные записи. Среди поклонников игры создание собственных видеороликов обрело повальный характер. Поначалу все сводилось к воспроизведению смачных сцен из сюжетной кампании, скоростных прохождений уровней или многополь-

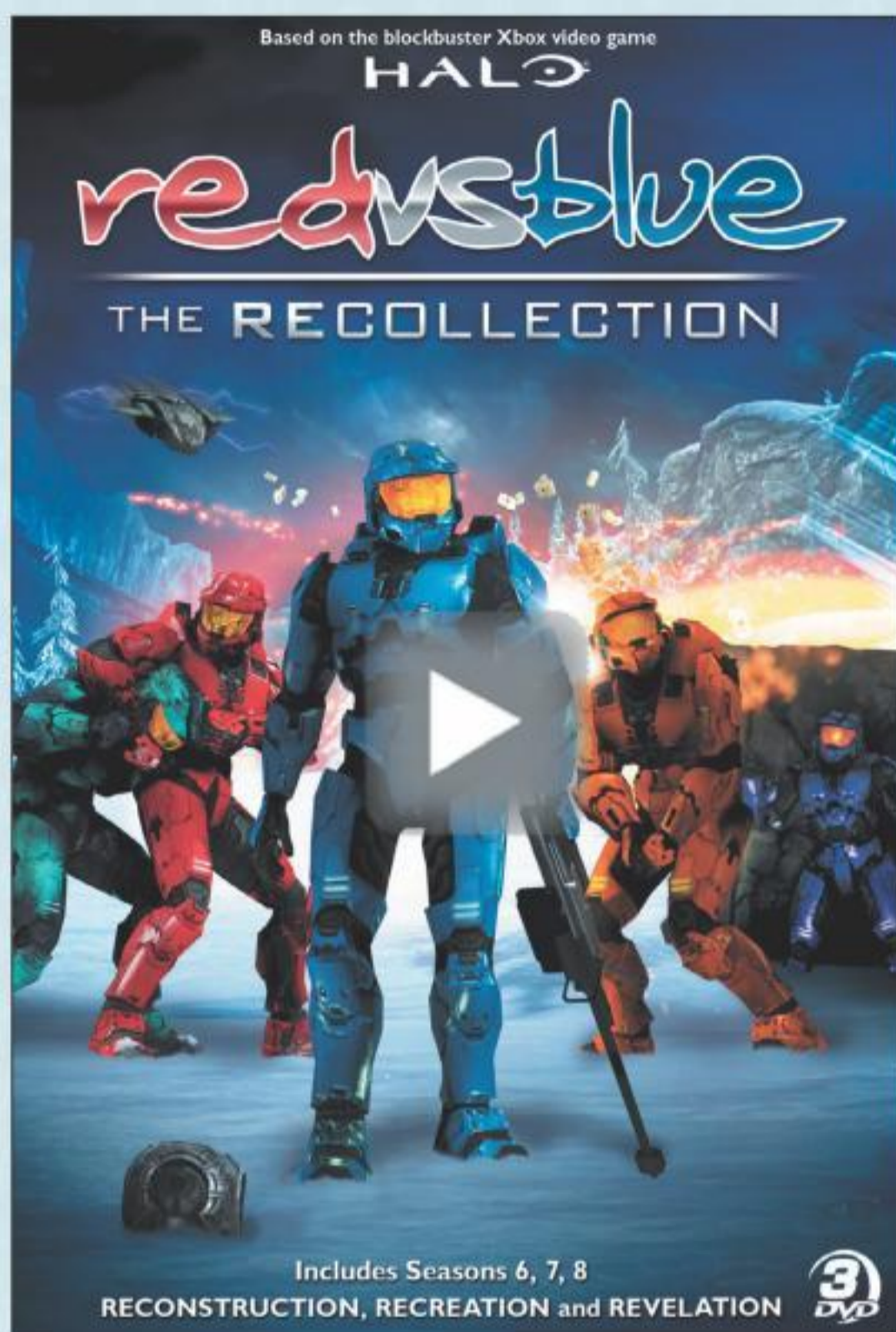
зовательских баталлий, но представителям клана Rangers этого показалось мало.

Осенью того же 1996 года команда представила ролик Diary of a Camper, который принципиально отличался от всех подобных видео наличием сюжета. Пусть сценарий был простоват, но прежде ничего подобного никто не делал.

Поначалу большинство поклонников Quake не придало этой работе особого значения, но команда Rangers не остановилась на достигнутом и еще до конца года подготовила несколько новых видео, которые значительно превосходили Diary of a Camper по продолжитель-

ности и проработке сценария. Особенно большой резонанс получил «фильм» Ranger Gone Bad 2: Assault on Gloom Keep. Именно он впервые продемонстрировал, что машинимы — хотя подобного термина тогда еще не существовало — это не просто мимолетная забава для увлеченных фанатов, а новый способ самовыражения.

Фильмы Rangers, а точнее, группы энтузиастов United Ranger Films, отделившись от клана и занимавшихся только видео, вдохновили множество подражателей, и Сеть буквально захлестнула волна так называемых Quake movies. Если первые машинимы можно бы-



Средняя продолжительность эпизодов Red vs. Blue — порядка пяти минут.

ло назвать фильмами лишь с натяжкой, то последовавшие ролики стали настоящими полнометражными лентами и сериалами в самых разных жанрах, от боевика до комедии. Авторы зачастую не ограничивались теми возможностями, которые предоставлял им Quake, и вносили в программный код существенные изменения. Например, группа **Clan Undead** прославилась прежде всего тем, что в ее картине **Operation Bayshield** использовались созданные самими авторами текстуры и спецэффекты, а также появилась синхронизация артикуляции.

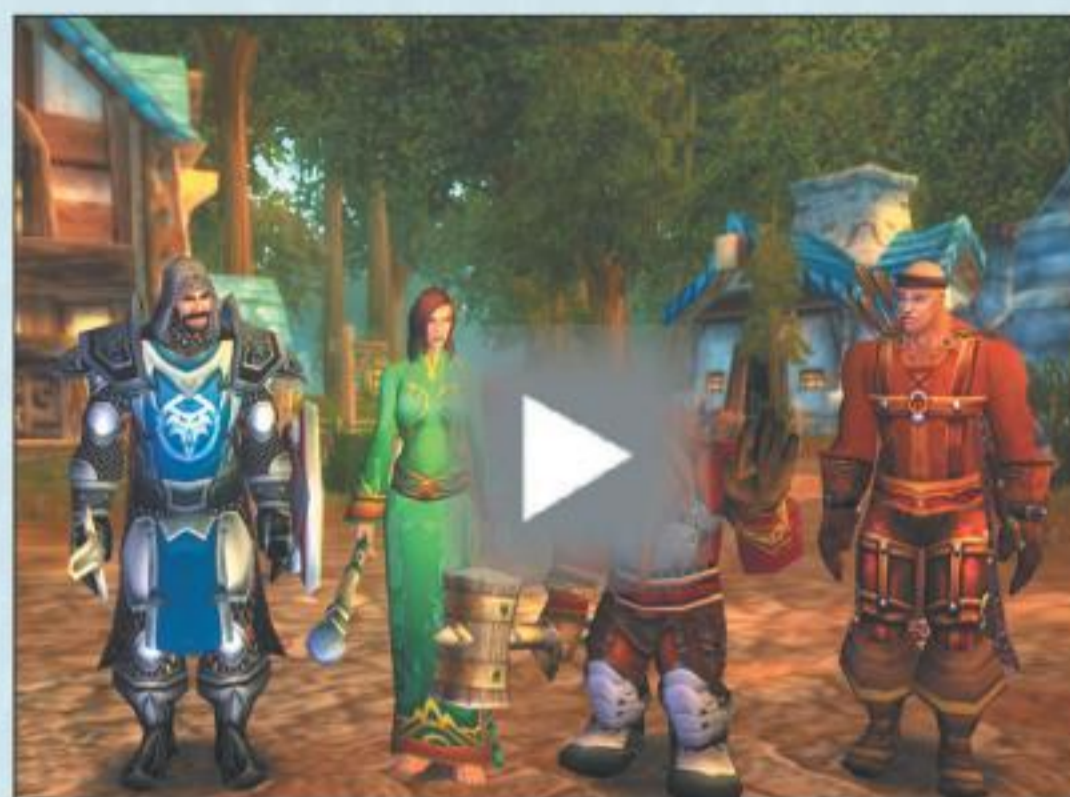
## MACHINIMA.COM

Естественно, пример поклонников сериала Quake побудил заняться творчеством любителей других игр. Термин «Quake movies» перестал отвечать сути зарождающегося феномена. Тогда Энтони Бэйли один из первых осознал весь потенциал нового явления и предложил новый термин — «маши-

нама», получившийся из сочетания слов «machine» и «cinema». Название подхватил и стал популяризировать другой энтузиаст зарождающегося направления киноискусства, Хью Хэнкок. Правда, он посчитал, что слово пока что не в полной мере отражает суть явления, и попытался сделать термин созвучным со словом «anime», которым обозначают японскую анимацию. Тогда-то жанр и обрел свое окончательное имя — машинима.

Сам Хью Хэнкок трактует этот термин как «технику создания фильма внутри виртуальной реальности», то есть с появлением машинимы любой технически подкованный энтузиаст, используя ресурсы той или иной игры, получил возможность попробовать себя в качестве Джеймса Кэмерона или Стивена Спилберга. Желаящих, естественно, оказалось немало.

Еще в 1997 году Хэнкок, будучи студентом Эдинбургского университета, основал вместе с Гордоном Макдональдом студию **Strange Company**. Она



Альтер эго героев South Park в мире World of Warcraft.



Хэнкок ушел с поста главного редактора Machinima.com в 2006 году, чтобы посвятить все свое время созданию новых фильмов.

прославилась анимационными роликами для **Electronic Arts** и телеканала **BBC**. Попутно компания начала разработку на основе движка Littech 2 первого специализированного программного обеспечения для авторов машинимы — **Littech Film Producer**, однако этот проект так и не был доведен до конца.

Но по-настоящему широкую известность **Strange Company** получила в 2000 году, когда она запустила сайт **Machinima.com**, который создавался с целью объединить стремительно формирующееся сообщество авторов машинимы. Ресурс был призван исполнять сразу две функции. Во-первых, сайт изначально предлагал внушительную подборку материалов, которые должны были стать подспорьем для начинающих энтузиастов, — например, статьи с советами более опытных умельцев и интервью с авторами популярных работ. Во-вторых, **Machinima.com** стал крупнейшим в Сети хранилищем для роликов, фильмов и сериа-

## Виртуальный кукольный театр

Существуют два основных метода создания машинимы. Первый и, пожалуй, наиболее простой из них на английском называется **digital puppetry** (виртуальное кукловодство). Роль куклы в этом случае отводится персонажам, которыми в реальном времени управляют игроки, а все действия героев записываются на видео. С одной стороны, такой подход открывает простор для импровизации, но с другой — не дает никаких гарантий, что финальный результат будет соответствовать ожиданиям съемочной группы.

Альтернативный вариант подразумевает предварительную работу со скриптами. Таким образом, все, что происходит на экране, оказывается под полным контролем авторов, и это позволяет им создавать гораздо более сложные сцены. Однако и тут не обходится без проблем. Такой метод требует значительно больших затрат времени и сил, да и далеко не все разработчики позволяют игрокам копаться в своих играх.

Впрочем, как и в любом искусстве, в машиниме нет строгих правил. Никто не мешает комбинировать оба метода или, скажем, наряду с виртуальными персонажами и декорациями использовать живых актеров или классическую анимацию.

Право имею?



Творцы машиним всю пользуются в своем творчестве чужой интеллектуальной собственностью, что, естественно, остро ставит перед ними проблему авторского права. Например, создатели Red vs. Blue в свое время очень боялись, что, если информация о сериале дойдет до **Microsoft**, на них тут же набросится толпа злобных юристов и проект придется прикрыть. Редмондцы действительно практически сразу узнали о прогремевшей машиниме, но никаких претензий предъявлять не стали.

Большинство крупных издателей и разработчиков придерживаются в отношении машинимы той же политики, что и Microsoft. Они не возражают против некоммерческого использования их игр. Правда, это означает, что хотя свободу творчества правообладатели и не ограничивают, но заработать на своем видео, скорее всего, не удастся. Исключения вроде того же Red vs. Blue встречаются, но крайне редко.

Стоит отметить, что некоторые компании даже поощряют энтузиастов. Так, еще десять лет назад студия **Epic Games**, выпуская **Unreal Tournament 2003**, добавила в игру специальный инструментарий в помощь тем, кто решит создавать на ее основе машинимы. Впоследствии этому примеру последовали и некоторые другие компании.

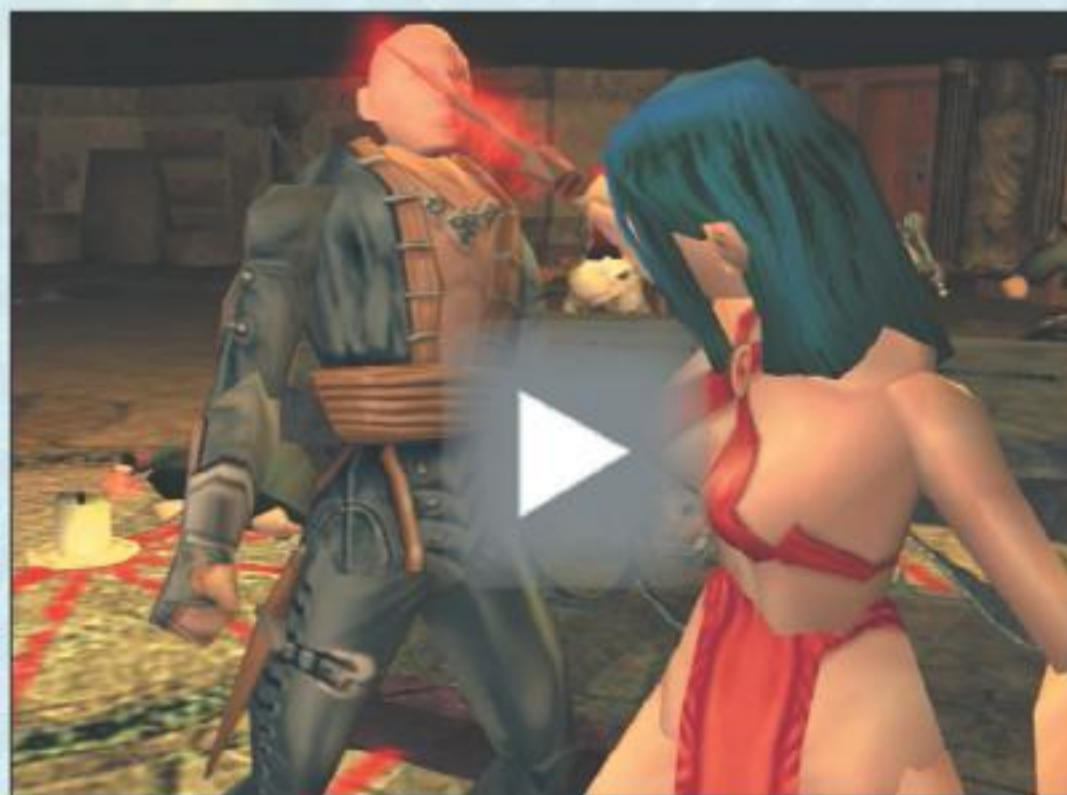
лов, снятых любителями машинимы. Одним из первых фильмов, опубликованных на новом

Just what you need to make animated movies  
Create characters, sets, props, storylines, and action

# Machinima FOR DUMMIES



В 2007 году Хэнкок написал учебник для тех, кто хочет попробовать свои силы в машиниме.



BlodSpell от студии Strange Company — первая полнометражная машинима на движке Neverwinter Nights.



Time Commanders начала выходить, когда Rome: Total War еще находилась на стадии разработки, поэтому The Creative Assembly предоставила телевизионщикам лишь раннюю версию движка.

сайте, стал **Quad God**, созданный на основе **Quake 3: Arena**. Прежде для просмотра роли-

ков всегда требовалась та игра, где он и был создан. **Quad God** был записан в обычном

видеоформате, и любоваться им мог любой желающий. Старожилы, которые помнили первые дни Quake movies, восприняли это новшество в штыки, но прогресс было не остановить, и машинимы начала постепенно привлекать внимание широкой аудитории, к чему и стремился Хэнкок с единомышленниками.

Сегодня ресурс Machinima.com уже вышел за границы жанра, давшего ему название, и служит площадкой для публикации самого разного видео, связанного с индустрией развлечений. Например, сайт регулярно радует своих посетителей мировыми премьерами трейлеров к играм и фильмам. Например, сериалами **Mortal Kombat: Legacy** и **Dragon Age: Redemption**.

## ПУСТЬ РАСЦВЕТАЮТ СТО ЦВЕТОВ

Как игры или кино, машинимы весьма неоднородны, тем более что ее рамки достаточно размыты. Например, серия видеороликов **Quake done Quick**, как следует из названия, представляла собой просто скоростные прохождения, выполненные с применением всевозможных трюков. Можно ли считать подобные ролики машинимой — вопрос дискуссионный, что, впрочем, никак не умаляет их популярности.

Но все-таки основное направление машинимы подразумевает не просто запись геймплея, а творческое переосмысление той или иной игры. Тут и начинается настоящее разнообразие. Сложно найти такой жанр или популярную игру, которым бы создатели машиним не отдали должное. Военные драмы на основе **Battlefield 1942**, фантастические боевики на движке **Unreal Tournament**, фэнтезийные приключения, созданные с помощью инструментария **Neverwinter Nights**, музыкальные клипы в декорациях **World of Warcraft**... продолжать этот список можно почти бесконечно. Любой зритель сможет найти себе что-то по вкусу среди бесконечного потока машинимы, однако самым востребован-

мым жанром во всем этом многообразии остаются комедии.

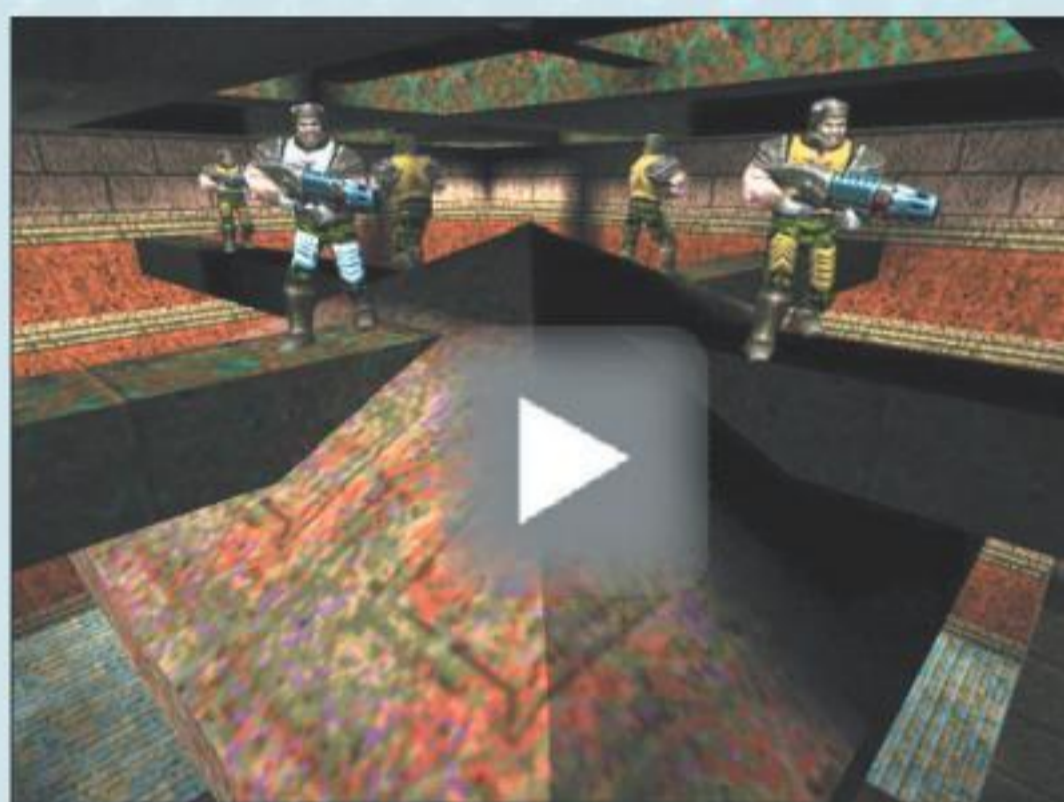
Среди всех юмористических машиним выделяется сериал **Red vs. Blue**, стартовавший 1 апреля 2003 года. Его создатели уже пользовались в сообществе определенной известностью благодаря сайту с говорящим названием **Drunkgamers.com** (ныне не функционирует). Главный идеолог ресурса Барни Барнс и несколько его друзей развлекались тем, что подшофе рецензировали приглянувшиеся им игры и затем выкладывали свои видеообзоры в Сети. Конечно, со временем это занятие наскучило как товарищам Барнса, так и ему самому. У него родилась идея снять юмористическое видео с помощью мультплеерного режима **Halo: Combat Evolved**.

Молодые люди тогда еще не слышали о машиниме, но сумели произвести в ней настоящую революцию. Главными героями сериала Red vs. Blue выступали бойцы красной и синей армий, которые вместо того, чтобы воевать, отсиживались по своим базам и постоянно попадали во всевозможные комические ситуации. Изначально Барнс с друзьями воспринимали этот проект не серьезнее, чем свои прежние обзоры игр, и собирались ограничиться всего несколькими эпизодами, но совершенно неожиданно сериал Red vs. Blue стал настоящим хитом. Только за первые сутки пилотный эпизод собрал порядка двадцати тысяч просмотров. И это только начало. Достаточно сказать, что на сегодня Red vs. Blue насчитывает уже девять сезонов. Многим популярным телевизионным сериалам о подобном долголетии остается только мечтать.

Пожалуй, главное отличие Red vs. Blue от прочих комедийных машиним того времени заключалось в том, что авторы этого сериала не ограничивались шутками, понятными лишь заядлым игрокам. Оценить их юмор мог и рядовой зритель, который никогда не видел **Halo**. Впрочем, Red vs. Blue примечателен даже не столько подходом Барнса и его коллег к сюжету, сколько тем, что этот сериал наглядно продемонстрировал всем скрытый потенциал машинимы.



The Strangerhood беспощадно высмеивал такие популярные сериалы, как «Отчаянные домохозяйки», «24» или «Остаться в живых».



United Ranger Films, основанная авторами Diary of a Camper, стала первой студией, специализирующейся на создании машиним.

## НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ЗАБАВЫ

До появления Red vs. Blue машиниме воспринимали в основном как творчество фанатов. Но когда студия **Rooster Teeth Productions**, основанная Барнсом и его друзьями, начала приносить доход за счет платной подписки и продажи сопутствующих товаров, машиниме стали принимать всерьез.

Все сомнения в зрелости этого искусства развеялись в 2004 году. На выставке **E3** того года компания Electronic Arts продемонстрировала вторую часть **The Sims**, релиз которой был назначен на ближайшую осень. Ознакомившись с игрой, сотрудники Rooster Teeth Productions пришли к выводу, что на ее основе можно создать прекрасную комедию, и предложили EA совместный проект. Боссы изда-

## Большой фестиваль



Весной 2002 года в ходе Game Developers Conference Хью Хэнкок, Энтони Бэйли и еще несколько пионеров машинимы объявили о создании организации The Academy of Machinima Arts & Sciences, которая займется популяризацией и продвижением жанра в массы. И уже тем же летом «Академия» при финансовой поддержке компании **NVIDIA** организовала под крылом выставки **QuakeCon** первый фестиваль машинимы. Главным его триумфатором стал фильм **Anachronox: The Movie**, завоевавший победу сразу в трех номинациях — «Лучший фильм», «Лучший сценарий» и «Технический прорыв».

Уже со следующего года фестиваль стал самостоятельным, а в 2008-м даже перерос этот формат, и теперь «Академия» проводит полноценные выставки The Machinima Expo.

тельства вполне резонно сочли, что реклама лишней не бывает, и согласились на сотрудничество. Его плодом стал новый сериал **The Strangerhood**, остроумно пародировавший современную поп-культуру.

Строго говоря, это был не первый случай, когда машинима вышла за границы любительского творчества. Сам Стивен Спилберг, работая над фильмом «Искусственный интеллект», использовал движок Unreal Tournament, чтобы заранее прикинуть, как будут выглядеть те или иные сцены и спецэффекты. Кроме того, с 2002 по 2004 год на американском кабельном телеканале **G4TV** шла сатирическая машинима **Portal**, правда, широкой известности она не получила.

Именно работы Rooster Teeth Productions привлекли к



Алекс Чан доказал, что машинима может быть острой и злободневной.

машиниме общественное внимание и заставили крупные компании присмотреться к новому виду кино. Результаты не заставили себя долго ждать. Вскоре на канале BBC была показана серия документальных передач **Time Commanders**, видеоряд для которой создавался на движке **Rome: Total War**. Участники программы разыгрывали знаменитые битвы. Спустя некоторое время в эфире другого телеканала, **HBO**, состоялся показ документального фильма **Molotov Alva and His Search for the Creator**, посвященного виртуальной вселенной **Second Life** и созданного исключительно за счет ее ресурсов.

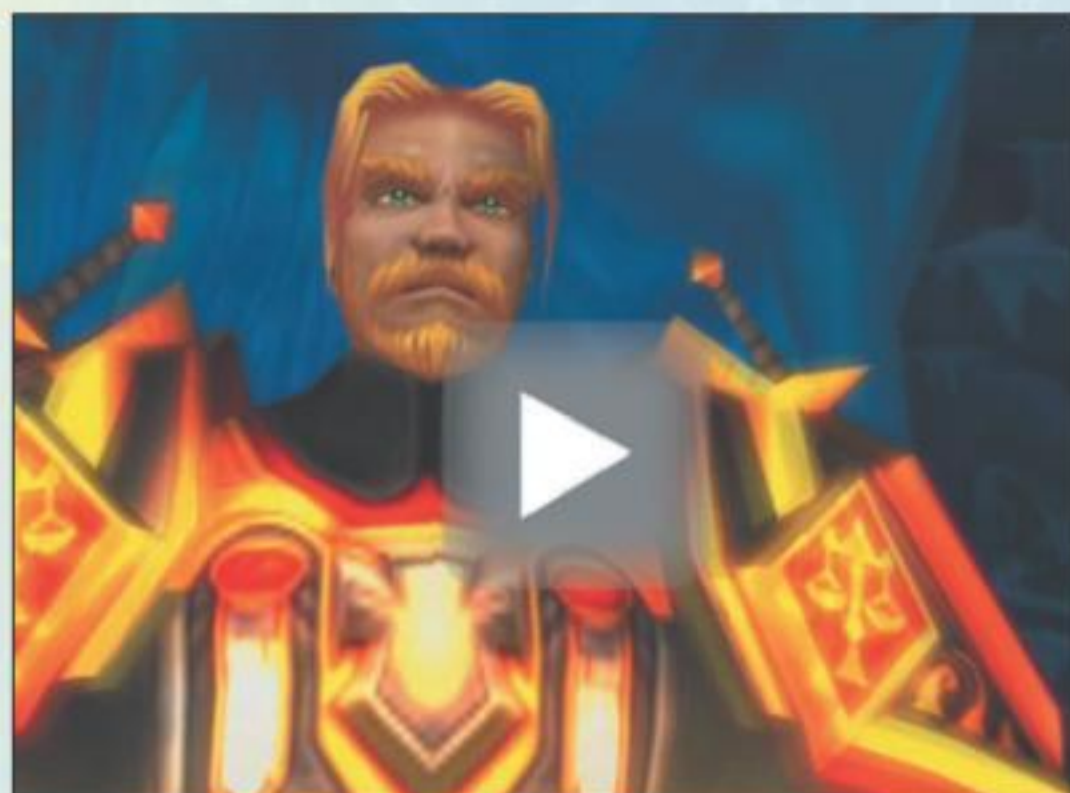
Дальше — больше. Автомобильный концерн **Volvo** заказал нью-йоркскому студенту, увлеченному машинимой, создание рекламного ролика своей продукции. Создатели сатирического мультсериала **South Park**, всегда оперативно реагирующие на все веяния современной культуры, использовали технику машинимы во время съемок эпизода **Make Love, Not Warcraft**. Порой видео по мотивам собственных игр снимают и сами разработчики. Наглядным примером тому может служить серия юмористических корот-

кометражек **Meet the Team** по шутере **Team Fortress 2**, подготовленная сотрудниками компании **Valve**.

### САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

Наверное, говорить, что машинима уже встала вровень с большим кино или хотя бы мультипликацией, пока рано, но одно бесспорно — она движется к этому семимильными шагами. Тем более что у машинимы есть ряд явных преимуществ перед классическими формами киноискусства. В первую очередь, она требует меньших вложений: небольшие ролики обходятся в копейки, да и на полнометражные «ленты» обычно хватает нескольких тысяч долларов, что несопоставимо с затратами голливудских студий.

К тому же, чтобы сделать машиниму, зачастую не требуется ни большой команды специалистов, ни многих месяцев упорного труда. В 2005 году огромный резонанс получила короткометражная лента **The French Democracy**, снятая на основе реальных волнений в Париже. Ее автор — молодой француз китайского происхо-



Заключительную часть Tales of the Past только за первые дни посмотрело более двухсот тысяч человек.



Машинима Molotov Alva рассказывает о человеке, который, погружаясь в мир Second Life, постепенно утрачивает связь с реальностью.

дения Алекс Чан — первым доказал, что машинима может служить не только способом самовыражения, но и средством во всеуслышание заявить о своей гражданской позиции. Примечателен и другой факт: Чан сделал это видео в одиночку всего за четыре дня!

Конечно, ленты энтузиастов не всегда сняты «дешево и сердито». Среди бесчисленных крохотных любительских поделок нет-нет да и попадаются работы, которые размахом вполне могут поспорить с голливудскими блокбастерами. Одним из самых наглядных примеров может служить эпическая трилогия **Tales of the Past**, созданная на основе **World of Warcraft**. Сюжет этой машинимы закручен не хуже, чем у оригинальной игры, а в съемках батальных сцен принимали участие тысячи игроков. Впрочем, пока подобные эпические картины все же остаются большой редкостью. Даже среди энтузиастов находится не

так много людей, готовых тратить многие месяцы, а то и годы на один проект, который к тому же вряд ли принесет иные дивиденды, кроме морального удовлетворения и уважения единомышленников.

■ ■ ■

В 1965 году компания **Kodak** выпустила доступные любительские видеокамеры, благодаря чему миллионы молодых американцев получили возможность приобщиться к волшебному миру кино. Для большинства съемка осталась простым увлечением, но для некоторых молодых энтузиастов она стала делом всей жизни, и сегодня имена Стивена Спилберга, Джорджа Лукаса или Роберта Земекиса известны всему миру. Вполне возможно, что со временем в один ряд с ними встанет тот, кто сегодня пробует свои силы в машиниме. ■



# МИР ФАНТАСТИКИ



## БРЮС СТЕРЛИНГ

ПРОИГРАВШИЙ ПОБЕДИТЕЛЬ

## 20 КИБОРГОВ

ЗНАМЕНИТЫЕ ЛЮДИ-МАШИНЫ

## О ЧЁМ УМОЛЧАЛ ДЖОРДЖ ЛУКАС

ЧЕРНОВИКИ И ВАРИАНТЫ «ЗВЁЗДНЫХ ВОЙН»

## ЛЮДМИЛА И АЛЕКСАНДР БЕЛАШ СОРТ «КАНДАГАР»

РАССКАЗ

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

ПОСТЕР

## ДРЕВНЕЙШАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ПЛАНЕТЫ

РЕКОНСТРУИРОВАНО.  
ГОТОВО К УПОТРЕБЛЕНИЮ

# SYNDICATE

ЗАЧЕМ ПРИДУМАЛИ

«ДОБРО  
ПОЖАЛОВАТЬ  
В РЕАЛЬНЫЙ  
МИР!»

# КИБЕРПАНК



9 771810 22 009 1 2003 >

БЛОЖКА: SYNDICATE

# АНАЛИЗИРУЙ ЭТО

Павел Шубский

## АЛГОРИТМ 16-ЛЕТНЕГО АНГЛИЧАНИНА СОЖМЕТ ИНТЕРНЕТ ДО ТРЕХ СТРОЧЕК

Современный мир перегружен информацией. Один из друзей выложил интересную ссылку, кто-то опубликовал видеоролик со смешными котами, а баннер в левой верхней части страницы предлагает узнать всю правду из жизни столичных знаменитостей. Что выбрать? А ведь помимо чтения и просмотра всех этих интересных и, конечно же, важных материалов необходимо еще работать, учиться и жить.

Вдоволь насладившись всеми преимуществами интернета и осознав, сколько времени отнимает переход по ссылкам, один британский подросток решил все в корне изменить. Парень по имени Ник Д'Алоизио создал программу Summly для устройств под управлением Apple iOS, которая позволяет за считанные секунды узнать, о чем идет речь в статье, и решить, нужно ли читать весь текст.

В то же время лучшие умы задумались, нужно ли вообще ужимать интернет, к чему все это приведет и не останемся ли мы в информационном вакууме, если позволим компьютерам просеивать статьи через свое цифровое сито.

**Д**етство Ника Д'Алоизио прошло в городе Перт, Австралия. Будущий интернет-

гений играл в регби и крикет со сверстниками, ходил в школу, увлекался изучением звездно-

го неба. Когда мальчику было 7 лет, его семья переехала из Перта в Лондон. Вскоре ребен-

нок уговорил родителей подарить ему MacBook Pro, так как очень заинтересовался телевизионной рекламой и методами ее создания. «Я провел полгода, буквально выпрашивая ноутбук у родителей. В тот момент, когда мне его подарили, я не стал смотреть видеоролики и бродить по Сети. Наоборот, мне было интересно делать что-то свое», — говорит Д'Алоизио в интервью австралийскому изданию The Sydney Morning Herald.

Именно тогда и начались первые серьезные эксперименты. Юный разработчик использовал iMovie, пытаясь воспроизвести то, что он видел на экране телевизора. Затем к набору программного обеспечения добавился более серьезный софт — вроде Final Cut Express, Final Cut Pro и Autodesk. Домашнее кино вскоре было забыто, когда подросток



Если верить правилам жизни Ника Д'Алоизио, вовремя купленный родителями компьютер может стать причиной 250-тысячного инвестирования!



Подросток уже добился успехов на ниве интернет-технологий, но кто знает — сможет ли Ник вывести свою программу на индустриальный уровень?

получил свой первый iPhone в 2007 году и начал составлять простенькие программы (в 2008-м Apple представила первую версию магазина приложений App Store и выпустила набор для создания приложений iPhone OS SDK).

Д'Алоизио научился писать код самостоятельно, используя в качестве обучающих материалов книгу «С++ для чайников», некоторые известные пособия по созданию приложений для iPhone и форумы. Скрывая свой настоящий возраст, Ник общался с коллегами на форумах Wired и параллельно с сотрудниками Массачусетского технологического института.

Первые приложения, написанные Д'Алоизио, появились в App Store всего пару лет назад. К примеру, его программа **SoundStumblr** умела соединяться с другими iPhone в рамках одной комнаты по Bluetooth, чтобы узнать, какую музыку слушают люди. Затем Ник представил приложение **Face-mood**, которое подключалось к профилю в социальной сети **Facebook**, проверяло ленту обновлений, анализировало статусы друзей и выдавало результат в виде матрицы эмоций. Уже тогда Д'Алоизио на-

чал экспериментировать с семантическим анализом информации, что и стало основой программы, принесшей автору десятки тысяч долларов и мировую известность.

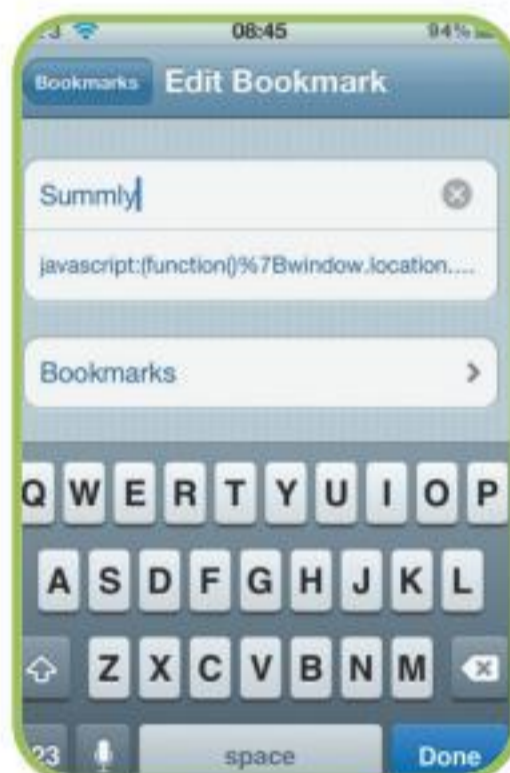
## ЭТАПЫ БОЛЬШОГО ПУТИ

История суммирующего алгоритма началась примерно год назад, когда у Д'Алоизио появилась учетная запись в **Twitter**. Ник заметил, что опубликованные гиперссылки друзей отнимают у него много времени. Понять, стоит ли читать очередной опус, можно далеко не сразу. Еще хуже, если вы просматриваете ленту с мобильного гаджета, ведь загрузка страницы длится достаточно долго. Масла в огонь подлила **Google**, поисковый движок которой, по версии Д'Алоизио, давно устарел и требует доработки. Разработчик уверен, что на изучение результатов поиска нужно тратить меньше времени, что человек должен понимать примерное содержание предлагаемой страницы до того, как на нее перейдет. **Google** предлагает умные

превью в виде скриншотов страниц, но это не совсем то. Ника такой расклад не устроил, и он задумался о том, как сократить и формализовать информацию в интернете.

Примерно в то же время Д'Алоизио заинтересовался компьютерными алгоритмами — последовательностями программных команд. Алгоритмы настолько захватили его ум, что Ник решил использовать их для фильтрации интернет-контента. Так появилось приложение **TrimIt** — программа, позволяющая сократить любую статью до пары-тройки строк. **TrimIt** использовала примитивный искусственный интеллект, который изучал контент предлагаемой страницы вместо того, чтобы анализировать только ключевые слова, как это делают многочисленные индустриальные аналоги.

Приложение скачали 100 000 человек, о молодом разработчике написали в прессе. Упоминания и заметки о Д'Алоизио и его чудо-программе попались на глаза Солине Чау — ключевому инвестору фонда **Horizons**, принадлежащего одному из богатейших людей планеты, китайцу Ли Ка-Шингу. Ник уже понимал, что без денежных



Простенький интерфейс Summly всего лишь окно к сложным серверам, запрограммированным на облачные расчеты результата.

вложений ему не удастся развить программу и превратить **TrimIt** в индустриальный стандарт, используемый для автоматического сокращения больших текстов и выуживания из них ключевых тезисов. Инвесторы Ли Ка-Шинга, ранее поверившие в успех **Facebook**, **Spotify** и **Skype**, пришлось очень кстати.

Сотрудники **Horizons** вышли на связь, договорились с родителями несовершеннолетнего программиста. В итоге на территории Великобритании была зарегистрирована компания **Summly Inc.**, а программу переименовали из **TrimIt** в **Summly**. Ник Д'Алоизио стал владельцем нового предприятия, в которое инвесторы вложили \$250 тысяч.

Получив такой куш, 16-летний подросток не купил себе автомобиль **Ferrari** и не снял офис на крыше небоскреба. Родители Ника не стали брать на себя роль финансистов, контролеров и бухгалтеров. Разработчик оборудовал домашний офис и нанял профессионального программиста, чтобы усовершенствовать программный код.

Несмотря на то, что теперь детище Д'Алоизио выпускается в рамках собственной компа-



Перегруженный информацией мир при определенном стечении обстоятельств может свести с ума даже стойких индивидов.

нии, раздуть штат Ник пока не намерен. Он хочет вывести эффективность программы на новый уровень, но перед этим предстоит еще много работы.

Парень заканчивает школу, изучает русский и китайский языки, готовится поступить в университет. Забрасывать учебу, как это в свое время сделал его кумир Стив Джобс, Ник не планирует. Он ходит на занятия с интересом, находит время на спортивные соревнования и друзей, которые, с его слов, даже не подозревают о существовании Summly.

Что касается Summly Inc., судьба компании еще не определена окончательно. Д'Алоизио говорит, что ему очень нравится собственное предприятие, доставляет удовольствие вести разговоры о лицензировании, возможных прибылях, однако превращать небольшую «шарашку» в крупного разработчика он не собирается. Молодой человек хочет полностью контролировать все аспекты производства, а в рамках крупной компании это уже не получится.

Ник не видит свое будущее на месте управляющего Summly Inc. Он больше интересуется внешней стороной продукта, нежели кодингом. Д'Алоизио — сторонник подхода, реализованного все тем же Стивом Джобсом в компании **Apple**, где во главу всего и вся ставятся эстетические параметры.

### ТЕРМИНАТОР-АНАЛИЗАТОР

Присутствующие на рынке средства автоматического сокращения текста используют доступные ключевые слова для уменьшения объемов статьи. Д'Алоизио уделил много внимания изучению онтологического анализа, систем искусственного интеллекта и написал алгоритм, который задействует совершенно иной метод работы, чем аналогичные продукты на рынке. Программа Ника смотрит на текст, определяет его тематику и использует наиболее подходящий метод сокращения, подходящий для конкретного материала. Иными словами, статья о бизнесе будет сокращена иначе, чем запись в «Википедии».

Алгоритм Д'Алоизио умеет самостоятельно учиться и развиваться. Программа просматривает тысячи текстов в интернете, изучает их сокращенные варианты, сравнивает и анализирует. Затем применяет полученную матрицу к статьям, которые предлагают алгоритму пользователи Summly.



Китайский инвестор Ли Ка-Шинг не пропускает самые трендовые интернет-технологии мимо инвесторского портфолио своей компании Horizons.

Приложение бесплатно доступно через App Store. После установки программа предложит вам открыть браузер **Safari**, создать закладку, а потом самостоятельно скопирует некоторые строки кода вместо адреса. Summly готова к работе. Чтобы получить сокращенный вариант какого-либо материала, нужно зайти на страницу в браузере, дождаться загрузки, а затем нажать на созданную ранее закладку. Встроенный в нее код возьмет текст с открытой страницы, отправит его на сервер Summly, после чего на экране появится всего три строчки — сокращенный вариант статьи с основными тезисами.

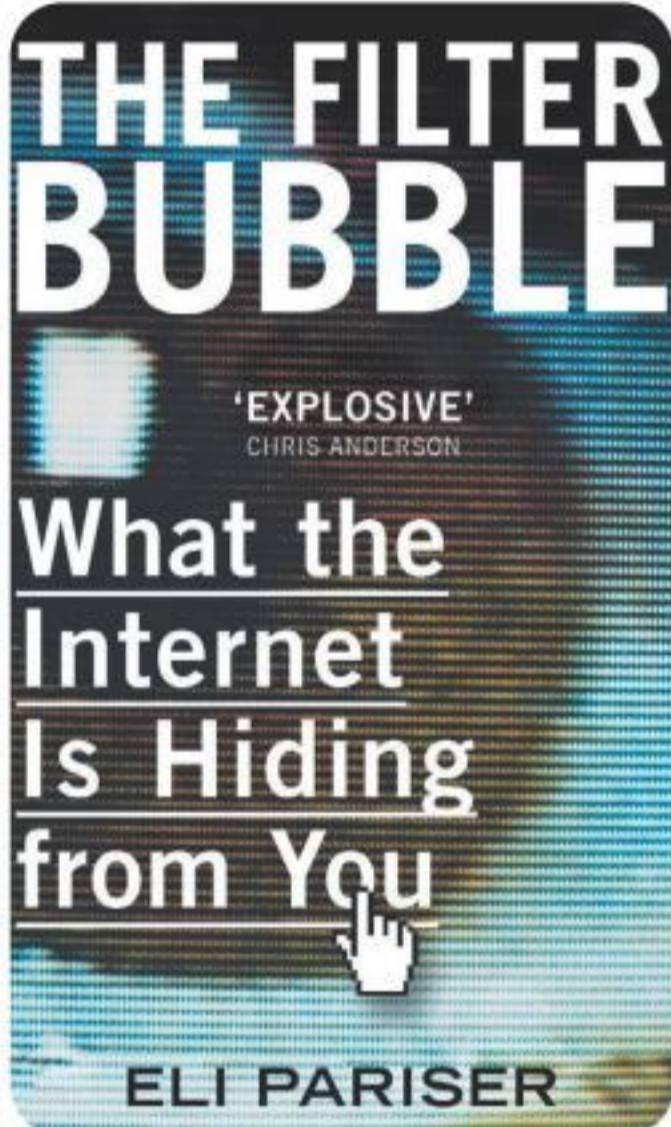
Мы протестировали программу с различными новостными сайтами и убедились в эффективности подхода. К примеру, из заметки о киберворе программа правильно выделила имя преступника, суть его преступления и приговор суда. Конечно, приложение справляется с работой далеко не всегда. Иногда Summly выдает совсем уж нерелевантные данные. Все это приходится списывать на еще недостаточно хорошо отлаженный код. Впрочем, в большинстве случаев приложение действительно выдает более ценное сокращение, из которого можно выловить суть материала и понять, имеет ли смысл переходить по ссылке. Помимо своей основной функциональности, Summly умеет отсылать полученные сокращения прямо по электронной почте.

### МАШИНА ВРЕМЕНИ

В данный момент алгоритм, созданный Д'Алоизио и отшлифованный профессиональными программистами, проходит соответствующие процедуры в патентном бюро. У Summly Inc. есть все шансы получить заветный патент — аналогичные программы для сокращения используют иной принцип работы и, соответственно, не могут считаться полноценными аналогами детища Ника Д'Алоизио.

Дальнейшие действия подрастающего вполне прогнозируемы: впереди университетские годы. А высшее учебное заведение, как известно, отнимает намного больше времени, чем школа. Автору программы придется постигнуть все азы временного менеджмента, чтобы не потонуть в делах. В перспективе Ник собирается представить версию программы для операционной системы **Google Android**, а также браузерную версию для компьютеров. Разработчик хочет, чтобы его детище лицензировали крупные провайдеры сервисов и встраивали в свои виртуальные полки. Summly может ждать большое будущее среди продавцов цифровых книг. Программа Д'Алоизио поможет за считанные часы создать все необходимые аннотации к десяткам тысяч литературных произведений. Кроме того, по плану, приложение можно будет использовать для сокращения электронной почты. Переписывать Summly не придется — адаптивные алгоритмы умеют делать все, что нужно, уже сейчас. ■

## ПУЗЫРИ И ФИЛЬТРЫ



В то время как Ник Д'Алоизио трудится над программой, сужающей интернет-контент до жалких трех строк, в Сети идут жаркие дискуссии по поводу так называемых фильтрационных пузырей (**Filter Bubble**). Многие аналитики уверены, что схожие методы автоматического сетевого редактирования скорее вредят, чем приносят пользу. Одним из главных активистов движения против информационной фильтрации стал политический и интернет-активист Эли Паризер.

Он заметил, что поиск Google предоставляет разные результаты для разных пользователей по одним и тем же вопросам, и в качестве примера привел простейший запрос «**British Petroleum**». Часть посетителей получает выкладку про жуткое нефтяное пятно, главную техногенную катастрофу 2011 года, тогда как другие видят различные инвестиционные документы и рассказы о самой нефтяной компании.

Разница выводимых данных связана с тем, что поисковые механизмы Google собирают статистику от пользователей; данные фильтруются в зависимости от интересов, ранних запросов, географического расположения и так далее. В итоге поисковая система выдает вам то, что, по ее мнению, интересует имен-

но вас. В компаниях такие вещи называют «персонализированным поиском», однако Эли Паризер считает, что подобное незаметное редактирование постепенно приведет к тому, что все мы окажемся в личных фильтрационных пузырях — будем видеть только ту информацию, которая совпадает с нашим личным мнением. Все остальные точки зрения, дискуссионные вопросы и спорные мысли окажутся за границей пузыря.

Компания Google — не единственная, кто подобным образом фильтрует данные. Примерно так же поступает Facebook, где в ленту обновлений попадают далеко не все заметки друзей, а лишь конкретная выборка. Что характерно, все персонализирующие механизмы можно отключать в настройках, но по традиции никто этим не занимается.

Паризер написал книгу *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You*, где действия компаний Google и Facebook называют невидимой автоматической пропагандой наших собственных идей и умозаключений. Автор считает, что в мире, где все известно, будет нечему учиться. В чем-то Эли Паризер, безусловно, прав — едва ли вам понравится, если кто-то

будет заглядывать в почтовый ящик и сортировать почту. Примерно таким же образом может работать и программа Ника Д'Алоизио — незаметно отсекает множество важных данных. Алгоритмы Summly составят некую выжимку, вы прочтаете ее, решите не переходить к полноценной статье. Но что делать, если выжимка окажется не совсем релевантной? Как мы успели убедиться на собственном опыте, программа работает далеко не во всех случаях, но ведь результаты все равно могут быть похожими на правду!

С другой стороны, многие интернет-эксперты считают, что Эли Паризер преувеличивает опасность сложившейся ситуации. Google фильтрует результаты поиска, но далеко не так жестко. Выкладки изменяются от пользователя к пользователю, но не кардинально.

Редактор Slate Group Джейкоб Вайсбер написал статью в издание *Slate Magazine*, где попросил нескольких партнеров с разными взглядами проверить ссылки поиска Google по определенному запросу. Система выдала примерно одинаковые результаты с незначительными изменениями.



# MASS EFFECT: ЭВОЛЮЦИЯ

## История о том, как становятся Церберами

■ **Авторы:** Мак Уолтерс, Джон Джексон Миллер  
■ **Издательство:** «Белый единорог»  
■ **Иллюстратор:** Омар Франсиа

■ **Язык:** русский  
■ Мягкий переплет,  
 четыре выпуска общим объемом 100 стр.



В конце 2011 года в России появилось новое издательство, «Белый единорог», занявшееся выпуском комиксов. Уже к новогодним праздникам компания выпустила на русском совсем свежую мини-серию «**Mass Effect: Эволюция**». Почему именно «Эволюция»? Ведь до нее выходил цикл комиксов **Mass Effect: Redemption**. Кажется, логичнее было бы начать именно с него. Однако издателей можно понять: сюжет **Redemption** предварял события **Mass Effect 2**, а потому уже несколько утратил актуальность.

А вот «Эволюция», наоборот, вполне самостоятельна. Эта серия посвящена самому таинственному персонажу вселенной **Mass Effect** — Призраку. По играм мы

знаем его как безжалостного и расчетливого лидера националистической организации «Цербер», которая стремится любыми средствами обеспечить человечеству доминирующую позицию среди всех прочих разумных рас галактики. В **Mass Effect 2** нам приходилось плотно сотрудничать с Призраком, но о его прошлом до сих пор не рассказывали. На страницах «Эволюции» один из сценаристов сериала **Mass Effect**, Мак Уолтерс, взялся исправить это упущение. А лучшей приманки для поклонников оригинальных игр, чем рассказ о ранней биографии Призрака, и не придумаешь.

Серия переносит нас на полтора десятка лет в прошлое, когда еще бушевала война между людьми

и турианцами. Тогда никакого Призрака еще не существовало, а был лишь молодой наемник Джек Харпер, который выполнял для армии Альянса особо деликатные задания. Однако под конец войны удача отвернулась от Джека и его друзей. Сначала они столкнулись с древним инопланетным артефактом, а затем и вовсе угодили в плен к турианцам. А те, хотя и примирились вскоре с людьми, ничего не забыли. Самые радикальные из них вынашивали планы мести, где не последняя роль отводилась как раз тому самому артефакту и Джеку, на которого он оказал странное воздействие.

Завязка «Эволюции» отчетливо дает понять, откуда у Призрака взялись националистические настроения. В то же время персонаж, которого мы видим на страницах комикса, совершенно не походит на знакомого нам хитроумного серого кардинала. Вместо хладнокровного стратега перед нами предстает вспыльчивый бунтарь, не способный планировать даже на шаг вперед. На протяжении всего комикса его характер фактически не меняется, и это несколько

разочаровывает. Когда на последних страницах появляется сам Призрак, нам остается только гадать, как все-таки Джек в него превратился. Понятно, что **BioWare** не хочется раньше времени раскрывать все карты и лишать такого колоритного персонажа ореола таинственности, но раз уж разработчики решили посвятить Призраку персональный комикс, стоило подойти к делу более основательно.

Поскольку мини-серия «**Mass Effect: Эволюция**» стала дебютным проектом «Белого единорога», необходимо сказать несколько слов и о качестве издания. Русскоязычные выпуски практически ничем не уступают оригинальным, что не может не радовать. В обозримом будущем компания собирается выпустить еще одну серию по **Mass Effect**, которая называется «Вторжение» и служит прологом к третьей части, а также станет выпускать комиксы по мотивам **Star Wars: The Old Republic**. †





# WORLD OF WARCRAFT: CURSE OF THE WORGEN

Неожиданно увлекательный экскурс в историю расы воргенов

- Авторы: Мики Нильсон, Джеймс Во
- Издательство: DC Comics
- Иллюстраторы: Лудо Луллаби и Тони Вашингтон
- Язык: английский (существует любительский перевод)
- Мягкий переплет, 160 стр.

С выходом дополнения **Cataclysm** в **World of Warcraft** появилась пара новых рас, в том числе и оборотни-воргены. И тут же из-

дательство **DC Comics**, уже не первый год плодотворно сотрудничает со студией **Blizzard**, запустило мини-серию комиксов



**Curse of the Worgen**, повествующую о происхождении этого народа. Осенью 2011-го все номера были выпущены в одном томе.

Помня предыдущий, не слишком приятный опыт знакомства с комиксами и книгами по **World of Warcraft**, мы не ждали ничего особенного от **Curse of the Worgen**. Однако комикс сумел приятно удивить. Сюрпризы начинаются с первых же страниц. Вместо типичного героического фэнтези нам предлагают такой нуарный детектив. По крайней мере, так кажется поначалу. Мрачный город Гилнеас, вечно погруженный в сумерки, терроризирующий горожан серийный убийца и отважный следователь-интеллектуал, преследующий преступника... Завязка выдержана в лучших традициях жанра.

Впрочем, уже через несколько десятков страниц детективная линия обрывается, а события начина-



ют приобретать присущий **World of Warcraft** эпический размах. Многочисленные флэшбеки возвращают нас к тем временам, когда никакого Гилнеаса еще не существовало, а ночные эльфы вели жестокую войну против сатиров. Теперь последствия этого давнишнего конфликта, благодаря которому и появились на свет воргены, вновь дают о себе знать и грозят гибелью Гилнеасу и всем его жителям.

В какой-то момент понимаешь, что определить жанровую принадлежность **Curse of the Worgen** сложно. Комикс, словно лоскутное одеяло, объединяет в себе элементы самых разных жанров — от городского фэнтези и политического триллера до мистической драмы и ужасика. Авторы умело переплетают события разных эпох и показывают их с разных точек зрения, и этим комикс напоминает знаменитый телесериал «Остаться в живых». Конечно, в основе истории **Curse of the Worgen** лежит множество жанровых штампов, но обыграны они мастерски, и комикс держит в напряжении с первой до последней страницы.

Этому способствует и обширная галерея колоритных персонажей во главе с детективом Халфордом Рэмси. Ему внезапно приходится испытать на себе действие пресловутого проклятия воргенов и оказаться во власти диких животных инстинктов. За одного только Рэмси и изменения его характера сценаристам хочется сказать спасибо. Под стать Халфорду и прочие действующие лица **Curse of the Worgen**.

Кто бы мог подумать, что комикс, основанный на **World of Warcraft**, мы будем хвалить в первую очередь за многогранный сюжет и неоднозначных героев? Но чем сюрприз неожиданней, тем он приятнее. **Curse of the Worgen** отлично дополняет первоисточник, проливая свет на неизвестные страницы истории Азерота. Именно такими нам бы хотелось видеть все комиксы по мотивам игр. +





# НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

## ФЛАГМАНСКИЙ ГУГЛОФОН

Samsung Galaxy Nexus

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Дисплей:** 4,65 дюйма (1280x720), AMOLED, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Texas Instruments OMAP 4460 (1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 16/32 Гб
- **Карты памяти:** нет
- **Камера:** 5 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1700/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 3.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1850 мАч
- **Время работы:** разговор — до 17,5 ч; ожидание — до 290 ч
- **Размеры:** 13,6x6,8x0,9 см
- **Вес:** 145 г
- **Цена:** 26 000 рублей

Порою, чтобы создать по-настоящему выдающийся продукт, индустриальные гиганты вынуждены тесно сотрудничать друг с другом. Яркий пример — смартфон **Galaxy Nexus**, совместная разработка **Samsung** и **Google**.

Первое, что бросается в глаза, — огромный 4,65-дюймовый HD-дисплей, созданный по технологии AMOLED. Как следствие, смартфон получился крупным, но при этом на удивление легким — всего 135 граммов. К отличительным особенностям дизайна можно отнести отсутствие клавиш на лицевой панели и слегка вогнутый экран, облегчающий нажатия большим пальцем.

По какой-то причине роль процессора исполняет не **Samsung Exynos**, а двухъядерный **TI OMAP** частотой 1,2 ГГц. Кристалл до-

полнен гигабайтом оперативной памяти. Слота для карт microSD нет, объем встроенного накопителя равен 16 Гб у младшей модели и 32 Гб у старшей. Беспроводная связь обеспечивается адаптерами Bluetooth 3.0, Wi-Fi 802.11n, а также чипом NFC. На фоне мощной начинки недоумение вызывает скромная камера на 5 Мп — и это у смартфона за 26 000 рублей.

Однако самое главное в Galaxy Nexus — операционная система **Android 4.0**. У этой версии масса особенностей, в числе которых новый шрифт, переработанный интерфейс, функция распознавания лиц, улучшенные стандартные приложения, редакторы фото и видео, встроенные кнопки «Домой», «Назад» и «Меню». Примечательно, что Android 4.0 здесь используется в чистом виде, безо всяких надстроек со стороны Samsung, а это значит, что именно на этом телефоне можно будет устанавливать все новые версии ОС, что называется, в реальном времени.







### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Мощность:** 1 кВт
- **КПД:** до 0,94
- **Входное напряжение:** 90-264 В
- **PFC:** активная
- **Максимальный ток:** 25 А (+3,3 В), 25 А (+5 В), 83 А (+12 В), 0,5 А (-12 В), 3 А (+5 В sb)
- **Разъемы:** 20+4-pin ATX, 4+4-pin CPU, 8-pin, 6x 6+2-pin PCIe, 11x SATA, 8x MOLEX, 2x FDD
- **Охлаждение:** 120-мм вентилятор
- **Дополнительно:** модульный
- **Габариты:** 150x86x190 мм
- **Цена:** 11 500 рублей

## ПЛАТИНОВЫЙ ИСТОЧНИК СИЛЫ

### Seasonic Platinum-1000

Совсем недавно блоки питания с сертификатом **80 PLUS Gold** считались лучшими в своем классе. Сегодня этот статус носят БП стандарта **80 PLUS Platinum**, к которым и принадлежит киловаттный **Seasonic Platinum-1000**. Заветный значок новичков получил за очень высокий КПД — 0,94% при 50-процентной нагрузке. Таким образом, продукт Seasonic здорово экономит электричество и греется заметно меньше конкурентов.

Заявленные отклонения напряжений не превышают двух процентов. За качество тока отвечают активная PFC и конвертеры «DC-DC», а дополнительную стабильность обеспечивают твердотельные конденсаторы и позолота на контактах высоковольтных цепей. Все кабели у Platinum-1000 съемные. Помимо стандартных проводов на питание кристалла и материнки, к

БП можно подключить шесть 8-pin PCIe для видеокарт, до восьми MOLEX и 11 SATA.

Охлаждается новинка 120-мм вентилятором, который может работать в двух режимах — стандартном и тихом. При выборе второго варианта вертушка запускается только при нагрузке выше 30%.

Интересно, что Seasonic не сомневается в качестве и надежности своего БП и предоставляет семилетнюю гарантию. Впрочем, для блока цены в 11 500 рублей — это вполне ожидаемо.



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Сенсор:** лазерный, 1200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 2 боковых, кнопка-колесо
- **Сенсор сканера:** 320 dpi
- **Скорость перемещения при сканировании:** не более 0,3 м/с
- **Размер сканируемого изображения:** до 297x420 мм (формат А3)
- **Соединение:** проводное (USB 2.0)
- **Совместимые ОС:** Windows XP/Vista/7
- **Цена:** 4500 рублей

## СКАНЕРОМЫШЬ

### LG LSM-100

Совмещая разные устройства, можно делать любопытные гаджеты. Например, «сканеромышь», которая получилась у LG при объединении сканера и офисного грызуна.

Выглядит новинка просто: пара стандартных кнопок, колесико и две дополнительные клавиши на левом боку; из корпуса торчит кабель, ну а где-то в глубине скрыт оптический сенсор на 1200 dpi. Однако если положить мышшь на спину, то перед нами окажется широкая стеклянная панель, за которой прячутся сканирующие элементы.

Для использования LSM-100 в качестве сканера необходимо нажать одну из боковых кнопок и начать водить устройством по изображению или тексту. Стоит оторвать девайс от поверхности, и сканирование автоматически прекратится, а полученное изображение сохранится на компьютере. С помощью фир-

менного ПО картинку можно довести до ума или же применить к ней функцию распознавания текста. Максимальное разрешение сканера равно 320 dpi — хватит для снятия текста, графиков и скетчей. Отметим, что LSM-100 без труда обрабатывает большие объекты — ей по плечу даже листы формата А3.

В комплекте с новинкой идет трипичный чехол и специальный коврик, облегчающий сканирование: он покрыт съемной пленкой,

под которой можно надежно зафиксировать сканируемый лист бумаги.



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 256 Гб (238 Гб доступно)
- **Тип памяти:** MLC NAND (25 нм)
- **Объем кэша:** 512 Мб
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 535 Мб/с
- **Скорость последовательной записи:** до 270 Мб/с
- **Случайное чтение (блоки 4 Кб):** до 37 000 IOPS
- **Случайная запись (блоки 4 Кб):** до 12 000 IOPS
- **Цена:** 12 000 рублей

## АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ SSD

### OCZ Octane 256 GB

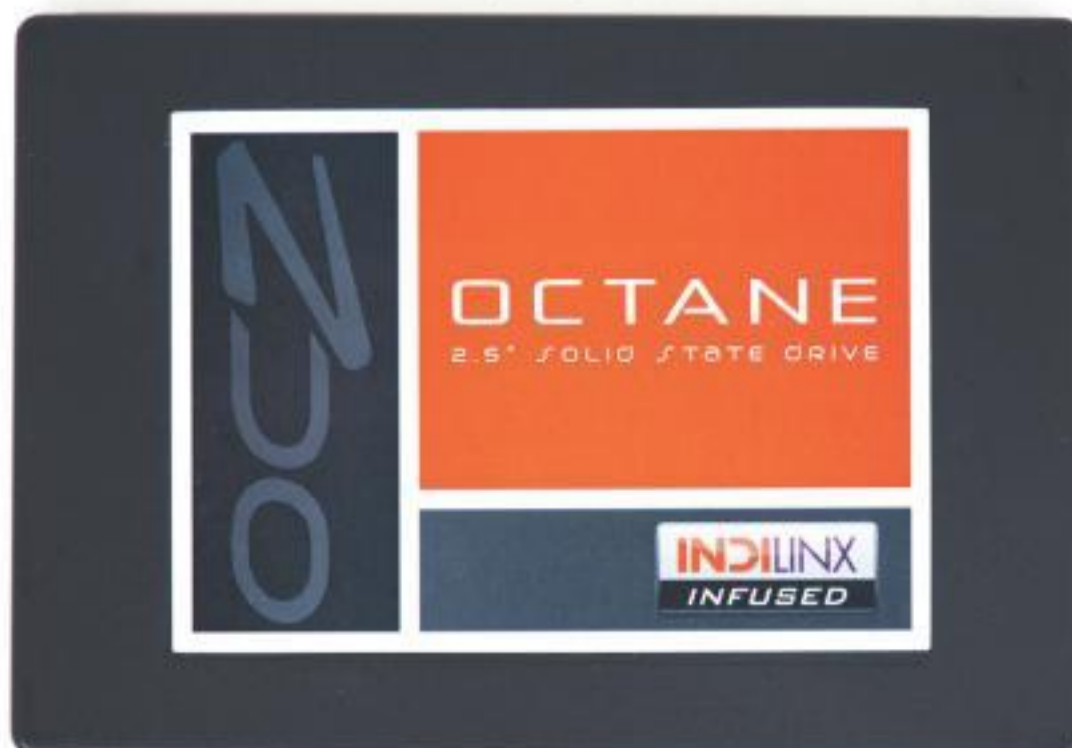
В марте прошлого года компания OCZ приобрела Indilinx, разработчика контроллеров для SSD. Результатом сделки стал выпуск новой серии твердотельных накопителей Octane.

В основе представленных SSD лежит логика Indilinx Everest, дополненная 25-нм чипами MLC NAND и кэшем на 512 Мб. Рекордов быстродействия этот SSD не ставит, но навязать конкуренцию накопителям на базе SandForce SF-2281 может. В 256 Гб версии Octane скорость чтения достигает 535 Мб/с, а записи — 270 Мб/с. Задержка доступа к данным составляет всего 0,06 мс.

Для связи с системой используется интерфейс SATA Rev. 3. В числе прочих особенностей значатся поддержка TRIM, автоматического очищения неиспользуемых блоков, низ-

кое энергопотребление в 2 Вт и трехлетняя гарантия.

В целом 256 Гб версия Octane — достойный SSD, не самый быстрый, но и не самый дорогой. В арсенале OCZ присутствуют и другие модели этой серии, но накопитель на 128 Гб слишком медленно работает на запись, а версии на 512 и 1024 Гб стоят чересчур дорого.





## УЛЬТРАБУК ПО-ЯПОНСКИ

### Toshiba Portege Z835

#### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (1366x768), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Core i3-2367M (1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 Гб DDR3-1333 МГц
- **Дискретная графика:** нет
- **Накопитель:** 128 Гб (SSD)
- **Оптический привод:** нет
- **Основные разъемы:** USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI, D-sub, LAN, аудио
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n
- **Аккумулятор:** 8-секционный
- **Автономная работа:** до 8 часов
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:** 31,6x22,7x1,6 см
- **Вес:** 1,12 кг
- **Цена:** 35 000 рублей

Еще недавно у **MacBook Air** практически не было конкурентов, сегодня же похожие модели есть у большинства производителей ноутбуков. В числе прогрессивных компаний оказалась и **Toshiba**, представившая 13-дюймовый ультрабук **Portege Z835**.

В отличие от **ASUS** и **Acer**, японцы не стали заниматься копированием чужих идей: магниевый сплав, четкие линии, острые углы. При этом вес **Portege Z835** равен 1,12 кг, а толщина не превышает 1,6 мм — впечатляющие цифры даже по меркам ультрабуков.

Творение **Toshiba** оснащено большим числом доступных разъемов: в наличии пара USB 2.0, один USB 3.0, сетевой порт, HDMI и даже D-sub. Еще одно неоспоримое преимущество — островная клавиатура с подсветкой и защитой от влаги.

Начинка лэптопа — двухъядерный процессор **Core i3-2367M** (1,4 ГГц), 4 Гб оперативной памяти и SSD на 128 Гб. Конфигурации с кристаллами **Core i5** и **i7** выделены в серию **Portege Z830**. Все модели оснащаются 8-секционной батареей, которой хватает на 8 часов автономной работы.



#### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1280x800), IPS, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 3.2
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 3
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 32/64 Гб
- **Поддержка карт памяти:** microSD
- **Камеры:** задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка); фронтальная — 1,2 Мп
- **Разъемы:** microHDMI, 3,5-мм джек, док-коннектор
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Автономная работа:** до 12 ч
- **Размеры:** 26,3x18x0,8 см
- **Вес:** 586 г
- **Цена:** 19 000 рублей

## ПЛАНШЕТ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

### ASUS Transformer Prime (TF201)

Компания **ASUS** выпустила новую версию знаменитого планшета **Transformer**. Версия **Prime** — это первая в мире таблетка на чипе **NVIDIA Tegra 3**. Пять ядер (четыре обычных и одно облегченное) на частоте 1,2 ГГц. Оперативной памяти 1 Гб.

Изменился и внешний вид: планшет похудел до 8,3 мм и обзавелся металлическим корпусом. Переднюю часть занимает качественный IPS-дисплей с диагональю 10,1 дюйма с разрешением 1280x800, а также камера на 1,2 Мп. Торцы оккупированы аудиоразъемом, док-коннектором, слотом под карты microSD и выходом microHDMI. На задней крышке ютится камера на 8 Мп со вспышкой.

Производитель предлагает два цветовых варианта, серо-фиолетовый и серебристо-золотой. Объем памяти также варьируется — выбирать приходится между 32 и 64 Гб моделями. Цены стартуют с 19 000 рублей.

Основное достоинство **Transformer Prime** — опциональная док-станция, превращающая таблетку в смартбук. За 5500 рублей можно получить островную клавиатуру, тачпад, полноценный USB-порт и кардридер. Кроме того, док-станция увеличивает время автономной работы с 12 до 18 часов, а вес — с 586 до 1123 граммов.





**ТЕХНИЧЕСКИЕ  
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- Совместимые процессорные разъемы: Intel LGA775/1155/1156/1366/2011, AMD Socket AM2/AM2+/AM3/AM3+/FM1
- Материалы радиатора: алюминий, медь, никель
- Количество тепловых трубок: 6 шт.
- Диаметр тепловых трубок: 6 мм
- Количество ребер радиатора: 2x 57 шт.
- Толщина ребер радиатора: 0,4 мм
- Вентиляторы: 2x 120-мм (1200 об/мин, голубая подсветка), 120-мм (950 об/мин, голубая подсветка)
- Уровень шума: не более 24 дБ
- Дополнительно: резистор RC5
- Размеры: 154x151x132 мм
- Вес: 1 кг
- Цена: 3300 рублей

## КУЛЕР ДЛЯ ЭСТЕТОВ

Zalman CNPS12X

Большая часть кулеров на рынке давно перешла на стандартный башенный дизайн, однако компания **Zalman** не сдастся и продолжает продвигать радиальную схему, да еще и в необычных вариантах.

Радиатор **CNPS12X** — два набора из 57 алюминиевых пластин и шести теплопроводных трубок. Принципиальное отличие от конкурентов — ребра радиатора образуют округлую нишу для вентиляторов, которая позволяет эффективнее использовать воздушный поток.

В конструкции применены и другие полезные решения. Во-первых, тут стоят композитные тепловые трубки. Во-вторых, в **CNPS12X** нашлось место технологии прямого контакта. В-третьих, радиатор полностью покрыт никелем — это и красиво, и полезно, защищает от вредного воздействия окружающей среды.

Вентиляторов у кулера три штуки: два 120-мм погружены в ниши на секциях радиатора, еще один располагается между башнями. Все крутилки оснащены голубой подсветкой. Примечательно, что скорость вращения у них различается: задняя вертушка работает



на 950 об/мин, а две других — на 1200 об/мин.

В погоне за тишиной кулер можно подключить через комплектный резистор, сбросив по 100 об/мин для каждого вентилятора.

Цена новинки — 3000 рублей. Дорого, но для суперкулера, да еще и столь оригинального, вполне приемлемо.

**ТЕХНИЧЕСКИЕ  
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- Дисплей: 3 дюйма (921 000 точек), ЖК
- Матрица: 1/1,7 дюйма, ПЗС, 10,1 Мп
- Объектив: NIKKOR 6-42,6 мм (эквивалент 28-200 мм), F/2,8-5,6
- Оптический зум: 7,1x
- Диапазон ISO: 100-12 800
- Выдержка: 60-1/4000 с
- Форматы фотографий: JPEG, RAW
- Формат видео: MOV
- Максимальное разрешение снимка: 3648x2736
- Максимальное разрешение видео: 1280x720, 24 кадра/с
- Встроенная память: 94 МБ
- Карта памяти: SD
- Интерфейсы: USB 2.0, HDMI, 3,5-мм джек (микрофон)
- Аккумулятор: литиево-ионный (1030 мАч)
- Ресурс аккумулятора: 350 снимков
- Дополнительно: оптический видоискатель с регулируемой диоптрией
- Размеры: 11,6x7,7x4,8 см
- Вес: 395 г
- Цена: 15 000 рублей

## ПРОДВИНУТЫЙ КОМПАКТ

Nikon Coolpix P7100

Качественные снимки способны делать не только камеры со сменными объективами, но и некоторые компакты. Например, **Coolpix P7100** от **Nikon**.

Начнем с того, что в камере установлена крупная 1/1,7-дюймовая ПЗС-матрица. Разрешение у нее скромное — 10,1 Мп, но вот плотность размещения светочувствительных элементов близка к идеалу. Также новинка отличается обилием органов управления: на корпусе насчитывается полдюжины дисков и более десяти кнопок. В плюсы камеры запишем и крупный 3-дюймовый дисплей с разрешением 921 000 пикселей и хорошими углами обзора. Экран оснащен поворотным механизмом — можно целиться из любой позиции.

Вспышка у **Coolpix P7100** выдвижная, с регулируемой интенсивностью. Без команды она не «выпрыгивает» — плюс для опытных пользователей и минус для дилетантов. Можно подключить внешнюю вспышку — на корпусе присутствует «горячий башмак».

Подобно зеркалкам, **Coolpix P7100** поддерживает съемку в RAW-формате, облегча-



ющем доводку фотографии в редакторах.

А вот видео камере дается с трудом — 1280x720 на скорости 24 кадра в секунду.

По стоимости **Coolpix P7100** сопоставим с бюджетной DSLR-камерой или беззеркалкой, но благодаря компактным размерам гораздо лучше подходит на роль повседневного фотоаппарата.



## ШЕСТИГРАННИК

Razer Naga Hex

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, 5600 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 8 дополнительных, колесико-кнопка
- **Время отклика:** 1 мс
- **Дополнительно:** сменные упоры для большого пальца
- **Размеры:** 8,1x7x4,6 см
- **Вес:** 134 г
- **Цена:** 3000 рублей

Мышь **Razer Naga** и ее модификации хорошо проявили себя в различных MMORPG — очень уж к месту оказалась матрица из 12 кнопок на боку. Однако у новой версии грызуна, названной **Naga Hex**, этот элемент, вопреки ожиданиям, отсутствует — на его месте располагается шесть гексагональных клавиш. Они размещены вокруг сменного упора для большого пальца и образуют шестиугольник. Кнопки рассчитаны на интенсивное использование и способны обрабатывать до 250 нажатий в минуту.

Обретя новый блок клавиш, Naga сменила свое предназначение: Razer рекомендует модель Hex любителям жанров MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) и экшен-RPG. От своего прародителя новинка отличается еще двумя элементами — черно-зеленым окрасом корпуса и парой дополнительных клавиш, перенесенных за скролл, как у версии Epic. В остальном это старая добрая Naga с ее небольшим эргономичным корпусом, лазерным сенсором разрешением 5600 dpi и временем отклика в 1 мс.

Отметим также, что мышь поддерживает **Synapse 2.0** — новое программное обеспечение Razer, позволяющее хранить все настройки устройства в облаке и активировать их на любом компьютере с выходом в интернет.



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Динамики:** 2x 40 мм
- **Чувствительность:** 106 дБ (наушники), 58 дБ (микрофон)
- **Частотный диапазон:** 20-20 000 Гц (наушники), 30-16 000 Гц (микрофон)
- **Сопротивление:** 32 Ом
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** 2x 3,5-мм джек
- **Вес:** 190 г
- **Цена:** 300 рублей

## УШКИ НА МАКУШКЕ

SVEN AP-670MV

Подыскиваете хорошую гарнитуру, но не готовы отдавать много денег? Тогда стоит присмотреться к **SVEN AP-670MV**. Основа новинки — мониторные наушники полуоткрытого типа. Они полностью охватывают уши, но обеспечивают лишь частичную шумоизоляцию. Такой подход положительно сказывается на звуке, но не позволяет полностью отгородиться от окружающего мира. Внутри чашечек скрываются 40-мм приводы с чувствительностью 106 дБ и воспроизводимым диапазоном частот от 20 до 20 000 Гц.

За комфорт при длительном ношении отвечают пухлые амбушюры из кожзама и широкое оголовье с мягкой обивкой.

Положение микрофона регулируется подвижным держателем и гибкой ножкой. Сам приемник закрыт поролоновой насадкой, отсекающей лишние призвуки. К компьютеру гарнитура подключается с помощью пары 3,5-мм джеков. Кабель длиной 2,5 м защищен тканевой оплеткой — она увеличивает «живучесть» и снижает вероятность спутывания. Есть на проводе и привычный регулятор громкости. За новинку SVEN просит всего 300 рублей.





### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 2х 5,5 дюйма (1024х480), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 3.2
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 2 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 4 Гб
- **Поддержка карт памяти:** microSD
- **Камеры:** задняя 5 Мп, фронтальная 0,3 Мп
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR, 3G
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время автономной работы:** до 7,5 ч
- **Размеры:** 15,8х8х1,4 см
- **Вес:** 372 г
- **Цена:** 24 000 рублей

## ПЛАНШЕТ-РАСКЛАДУШКА

### Sony Tablet P

Компания **Sony** выпустила еще один необычный планшет: вслед за **Tablet S** в продажу поступил **Tablet P**. В закрытом состоянии новинка похожа на обычный школьный пенал или футляр для очков: пластмассовый корпус с округлыми формами, декоративное серебристое напыление и скромные размеры. Открыв устройство, можно увидеть два сенсорных 5,5-дюймовых экрана с разрешением 1024х480. Угол раскрытия достигает 180 градусов — в этом случае дисплеи оказываются в одной плоскости.

Железная составляющая переключалась с **Tablet S** — тот же гигагерцевый **NVIDIA Tegra 2**, тот же гигабайт оперативки. Изменился лишь объем встроенного накопителя — он равен скромным 4 Гб. Однако память можно увеличить, установив microSD-карту. Камеры не блещут: задняя оснащена сенсором на 5 Мп и лишена вспышки, а разрешение передней составляет всего 0,3 Мп. Примечательно, что в стандартную комплектацию **Tablet P** входит 3G-модуль.

Новинка базируется на модифицированной версии **Android 3.2**. **Sony** переделала все основные приложения под два экрана: например, плееры отображают на нижнем дисплее библиотеку файлов, а игры используют его для элементов управления. Однако сторонние приложения часто не понимают, чего от них хотят, и это главная беда **Tablet P** — нижний экран оказывается не у дел, а верхний слишком мал для комфортной работы.



## ДОСТУПНЫЙ МАКСИМАЛИЗМ

### Biostar TPower X79

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

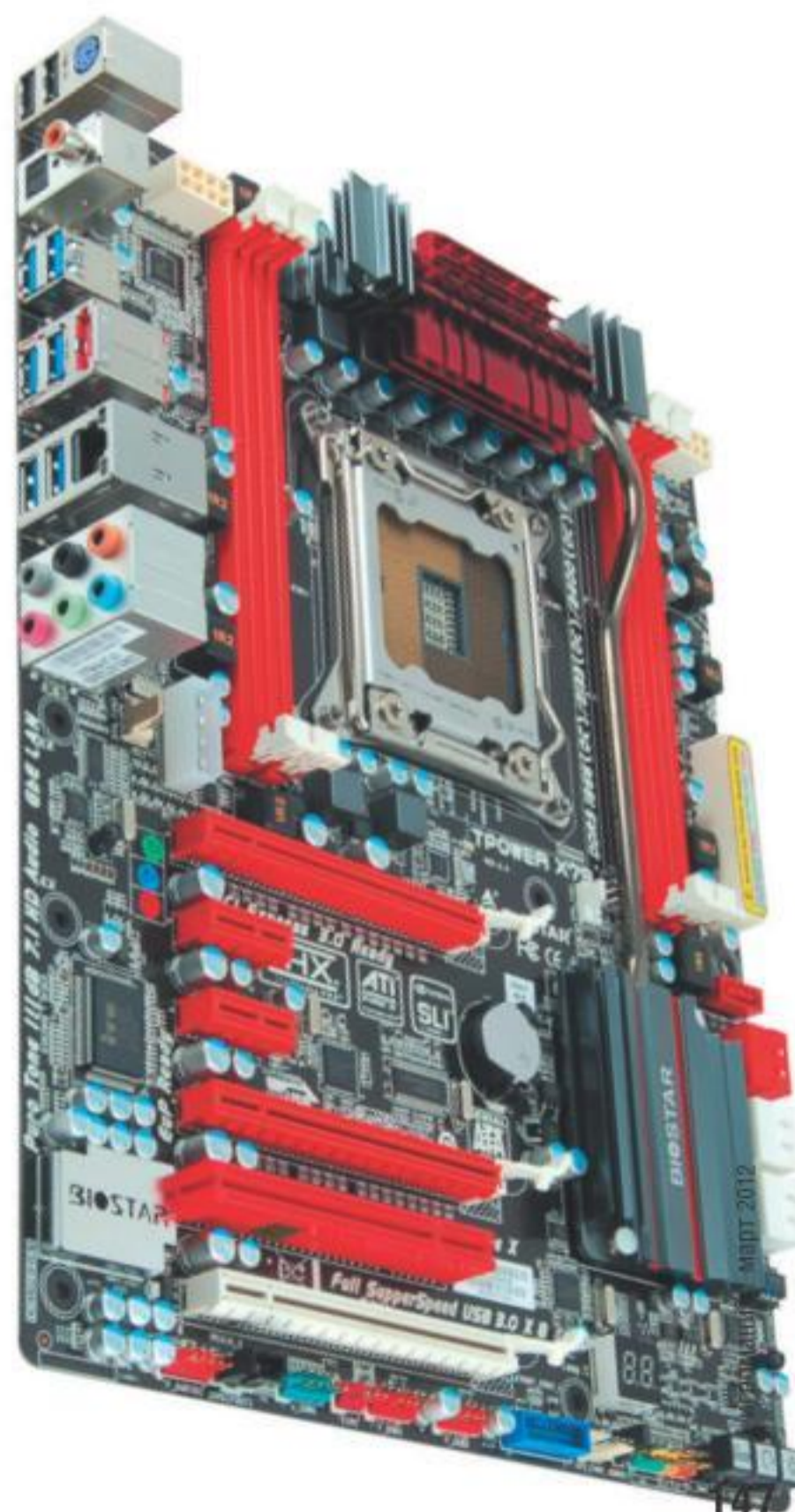
- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Чипсет:</b> Intel X79</li> <li>● <b>Поддерживаемые процессоры:</b> Intel Core i7 под LGA2011</li> <li>● <b>Поддерживаемая память:</b> 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400 МГц до 32 Гб</li> <li>● <b>Графические разъемы:</b> 3x PCIe 3.0 x16 (x16+x16+x8)</li> <li>● <b>Слоты расширения:</b> 2x PCIe 2.0 x1, PCI</li> <li>● <b>Дисковая подсистема:</b> 4x SATA Rev. 3, 3x SATA 2, eSATA (SATA 2)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Звуковая подсистема:</b> Realtek ALC898, 8 каналов</li> <li>● <b>Задняя панель:</b> PS/2, 6x USB 3.0, 2x USB 2.0, eSATA, LAN, 2x S/PDIF-out (коаксиальный и оптический), аудио (6x 3,5-мм джек)</li> <li>● <b>Дополнительно:</b> кнопки «Power», «Reset», «Clear CMOS», индикатор POST-кодов</li> <li>● <b>Формфактор:</b> ATX</li> <li>● <b>Габариты:</b> 305х244 мм</li> <li>● <b>Цена:</b> 8500 рублей</li> </ul> |
|--|--|

Компания **Biostar** специализируется на материнских платах среднего и нижнего ценовых сегментов. Однако иногда в ее ассортименте появляются топовые модели вроде **TPower X79**.

В основу платы лег чипсет **Intel X79**, так что роль процессорного гнезда исполняет **LGA2011**, под который выпускаются самые мощные кристаллы современности — «трехтысячные» **Core i7**. Слотов под **DDR3** у материнки четыре штуки. Графических разъемов — на один меньше. Все они соответствуют стандарту **PCIe 3.0**, при этом два слота работают на полной скорости, а один — в режиме «x8». В наличии поддержка **SLI** и **CrossFireX**.

Подсистема питания процессора выполнена по 9-фазной схеме, причем ток подводится сразу по двум 8-контактным разъемам. Охлаждение сделано с умом: горячие компоненты накрыты двумя массивными радиаторами, соединенными теплопроводной трубкой. Радует и обилие новых разъемов: здесь и четыре **SATA Rev. 3**, и шесть **USB 3.0**. Есть у **TPower X79** и чисто оверклокерские элементы — индикатор **POST-кодов** и кнопки «Power», «Reset» и «Clear CMOS», распаянные прямо на плате. Дополнительную надежность новинке придают твердотельные конденсаторы и утолщенная медная подложка.

При всем богатстве возможностей **Biostar** удалось удержать цену в 8500 рублей.





## ВТОРОЙ КОСМИЧЕСКИЙ

Cooler Master Cosmos II

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материалы:** сталь, алюминий, пластик
- **Цвет:** черный
- **Тип корпуса:** Ultra Tower
- **Тип материнской платы:** micro-ATX, ATX, E-ATX, XL-ATX, SSI CEB, SSI EEB
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 3 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 11 внутренних, 2 внешних
- **Слоты расширения:** 10 шт.
- **Вентиляторы:** 200-мм (700 об/мин, подсветка) спереди, 120-мм (1200 об/мин) сверху, 140-мм (1200 об/мин) сзади, 2x 120-мм (1200 об/мин) на корзине для HDD
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA, аудио
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, блок управления вентиляторами
- **Максимальная высота кулера:** 190 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 385 мм
- **Размеры:** 34,4x70,4x66,4 см
- **Вес:** 22 кг
- **Цена:** 14 000 рублей

Корпуса серии **Cooler Master Cosmos** умели впечатлять: огромные башни с парой реек на крыше и днище и лицевой панелью, закрытой аккуратной крышечкой. В этом году производитель решил вернуть старую линейку к жизни и представил **Cosmos II**.

Новинка получилась настолько большой, что Cooler Master даже придумала для нее собственный формат — Ultra Tower. Этот 22-килограммовый исполин из стали и алюминия способен приютить не только платы XL-ATX, но и серверные SSI CEB и SSI EEB!

Выглядит корпус внушительно. Кнопки управления и отсеки для приводов прячутся за сдвигными панелями, а боковые стенки открываются подобно дверцам. Никуда не делась и традиционная трубчатая рама, которая приподнимает дно для улучшения вентиляции, а также упрощает транспортировку.

Внутреннее пространство Cosmos II разделено на две части массивной перегородкой. Снизу располагается место под БП и корзина на шесть жестких дисков. Сверху — поддон для материнской платы, три гнезда для оптических приводов и семь отсеков под HDD, два из которых являются внешними. Для приводов и жестких дисков реализованы безвинтовые крепления.

Базовая система охлаждения состоит из 200-мм вентилятора на лицевой панели, задней 140-мм вертушки и трех «стодвадцаток»: одна располагается сверху, а две других — на специальной рамке напротив нижней корзины под HDD. Все воздухозаборники защищены пылевыми фильтрами, для доступа к которым не нужно открывать корпус. Кроме того, Cosmos II позволяет устанавливать 240-мм радиаторы систем жидкостного охлаждения, а также подключать внешние СВО через отверстия в задней стенке.

Интерфейсная панель оснащена шестью USB (два из которых стандарта 3.0), портом eSATA и разъемами для подключения гарнитуры. Рядом располагается блок управления вентиляторами, к которому можно подключить до девяти устройств. Контроллер позволяет задавать скорость вращения вертушек для каждой из четырех зон корпуса, а также включать и отключать подсветку.



## КЛАВИАТУРА ДЛЯ СРЕЛКОВ

Corsair Vengeance K60

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиш:** механические
- **Переключатели:** Cherry MX Red
- **Усилие нажатия:** 45 г
- **Количество клавиш:** 104 основных, 6 дополнительных, колесико
- **Время отклика:** 1 мс
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** порт USB 2.0, подставка для руки, сменные клавиши
- **Цена:** 4500 рублей

Компания **Corsair** вышла на рынок игровой периферии. В списке первых продуктов оказалась проводная механическая клавиатура **Vengeance K60**, созданная специально для ценителей шутеров.

Новинка примечательна используемыми переключателями: под клавишами K60 прячется мягкая механика **Cherry MX Red**. Она практически бесшумна и не сопротивляется нажатию. Играть с такими кнопками удобно, а вот печатать текст тяжеловато. Интересно, что некоторые второстепенные клавиши («Esc», «Scroll Lock», «Home») используют традиционные мембранные контакты и требуют большего усилия нажатия.

Сами кнопки располагаются на подложке из шлифованного алюминия и возвышаются над корпусом. При этом контакты к клавишам подведены таким образом, что устройство способно распознавать до 20 нажатий одновременно.

Дополнительных элементов у Vengeance K60 немного: пять кнопок для работы с медиаплеером, колесико регулировки громкости, клавиша отключения кнопки «Windows» да порт USB 2.0 на заднем торце.

В комплекте с устройством идет подставка для левого запястья, внутри которой скрываются сменные клавиши — блок WSAD и цифры от 1 до 6. Альтернативные кнопки покрыты оранжевой резиной, так что их легко найти на ощупь, да и пальцы с них не соскальзывают. Извлекаются клавиши специальным инструментом, который также спрятан в подставке.





## НА СТЫКЕ СЕГМЕНТОВ

HP Folio 13

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

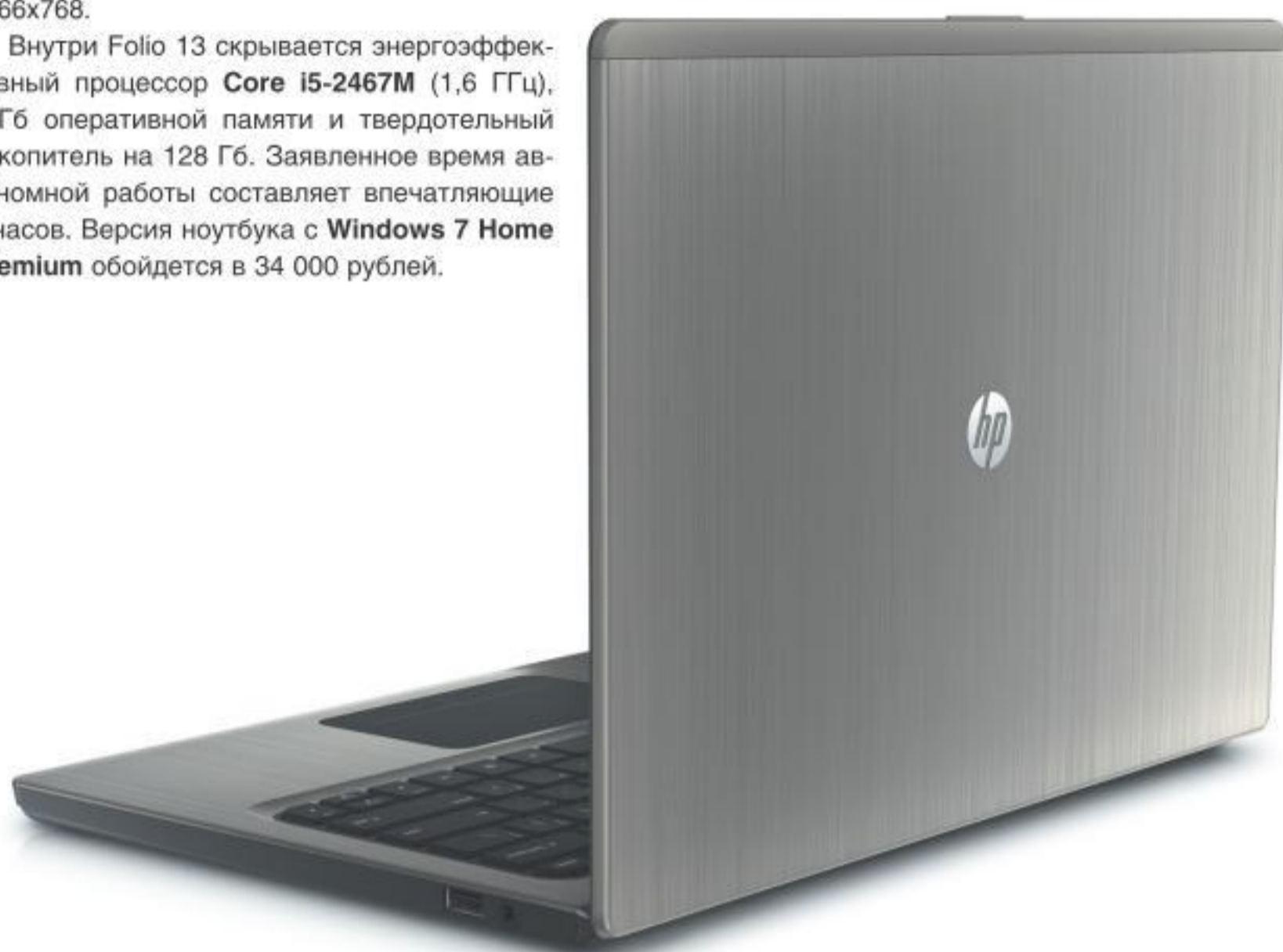
- **Дисплей:**  
13,3 дюйма  
(1366x768), ЖК,  
LED-подсветка
- **Процессор:**  
Intel Core i5-2467M  
(1,6 ГГц)
- **Оперативная память:**  
4 Гб DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта:**  
Intel HD Graphics 3000  
(интегрированная)
- **Накопитель:**  
128 Гб (SSD)
- **Оптический привод:**  
нет
- **Разъемы:**  
USB 3.0, USB 2.0,  
HDMI, LAN,  
3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:**  
Wi-Fi 802.11 a/b/g/n,  
Bluetooth 3.0
- **Аккумулятор:**  
литиево-ионный  
(6 секций)
- **Время автономной работы:**  
до 9 ч
- **Дополнительно:**  
веб-камера (1,3 Мп),  
кардридер
- **Операционная система:**  
Windows 7 Home  
Premium 64-bit
- **Размеры:**  
22x31,9x1,8 см
- **Вес:** 1,5 кг
- **Цена:**  
34 000 рублей

HP очень хотела создать ультрабук. И даже назвала так свой новенький **Folio 13**. Однако до заданных **Intel** параметров этот тонкий 13-дюймовый ноутбук не дотянул. Да, его толщина не превышает 18 мм, но вес достигает 1,5 кг. Выделяет его и пластмассовое днище, оснащенное крупными ножками и испещренное вентиляционными решетками. Впрочем, металла в Folio 13 немало: крышка

дисплея и верхняя часть корпуса выполнены из алюминия.

В ноутбуке используется клавиатура островного типа, оснащенная подсветкой. Мышь заменяет крупный бесшумный тачпад. Слабое место новинки — экран. У него и яркость маловата, и разрешение не впечатляет — 1366x768.

Внутри Folio 13 скрывается энергоэффективный процессор **Core i5-2467M** (1,6 ГГц), 4 Гб оперативной памяти и твердотельный накопитель на 128 Гб. Заявленное время автономной работы составляет впечатляющие 9 часов. Версия ноутбука с **Windows 7 Home Premium** обойдется в 34 000 рублей.



## ИНОПЛАНЕТНАЯ КРОХА

Dell Alienware X51

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:**  
Intel Core i3-2120  
(3,3 ГГц)
- **Оперативная память:**  
4 Гб DDR3-1333 МГц
- **Графика:**  
NVIDIA GeForce  
GT 545 (1 Гб)
- **Накопитель:** 1 Тб  
(HDD, 7200 об/мин)
- **Оптический привод:**  
DVD-RW  
(щелевая загрузка)
- **Панель ввода/вывода:**  
2x USB 2.0,  
2x 3,5-мм джек
- **Задняя панель:**  
2x USB 3.0,  
4x USB 2.0, HDMI,  
LAN, 2x S/PDIF-out  
(коаксиальный и оптический), 4x 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:**  
Wi-Fi 802.11 a/b/g/n
- **Операционная система:**  
Windows 7 Home  
Premium 64-bit
- **Размеры:**  
34,3x31,8x9,5 см
- **Вес:** 5,49 кг
- **Цена:** 27 000 рублей

Обычно мы не рассказываем в «Новинках» о готовых компьютерах, но для **Dell Alienware X51** сделаем исключение, ведь перед нами игровая система размером с **Xbox 360**. Корпус новинки, выполненный в «инопланетном» стиле, оснащен декоративными элементами с настраиваемой подсветкой и допускает как вертикальную, так и горизонтальную установку. Разъемы для устройств раскиданы по передней и задней панелям. В список входят восемь портов USB различных поколений, большое количество

звуковых интерфейсов, а также выход HDMI и сетевой порт.

Базовая модель за 27 000 рублей включает в себя двухъядерный кристалл **Core i3-2120** (3,3 ГГц), 4 Гб памяти и видеокарту **GeForce GT 545** с 144 CUDA-ядрами. За работу с дисками отвечает DVD-резак с щелевой загрузкой. В числе доступных опций значатся четырехъядерные процессоры **Core i5** и **i7**, видеокарта **GeForce GTX 555**, дополнительные 2 или 4 Гб оперативки и привод Blu-ray Combo.

Запредельного быстродействия от X51 ждать не приходится, но для своих размеров малыш крайне проворен, особенно в максимальной комплектации.



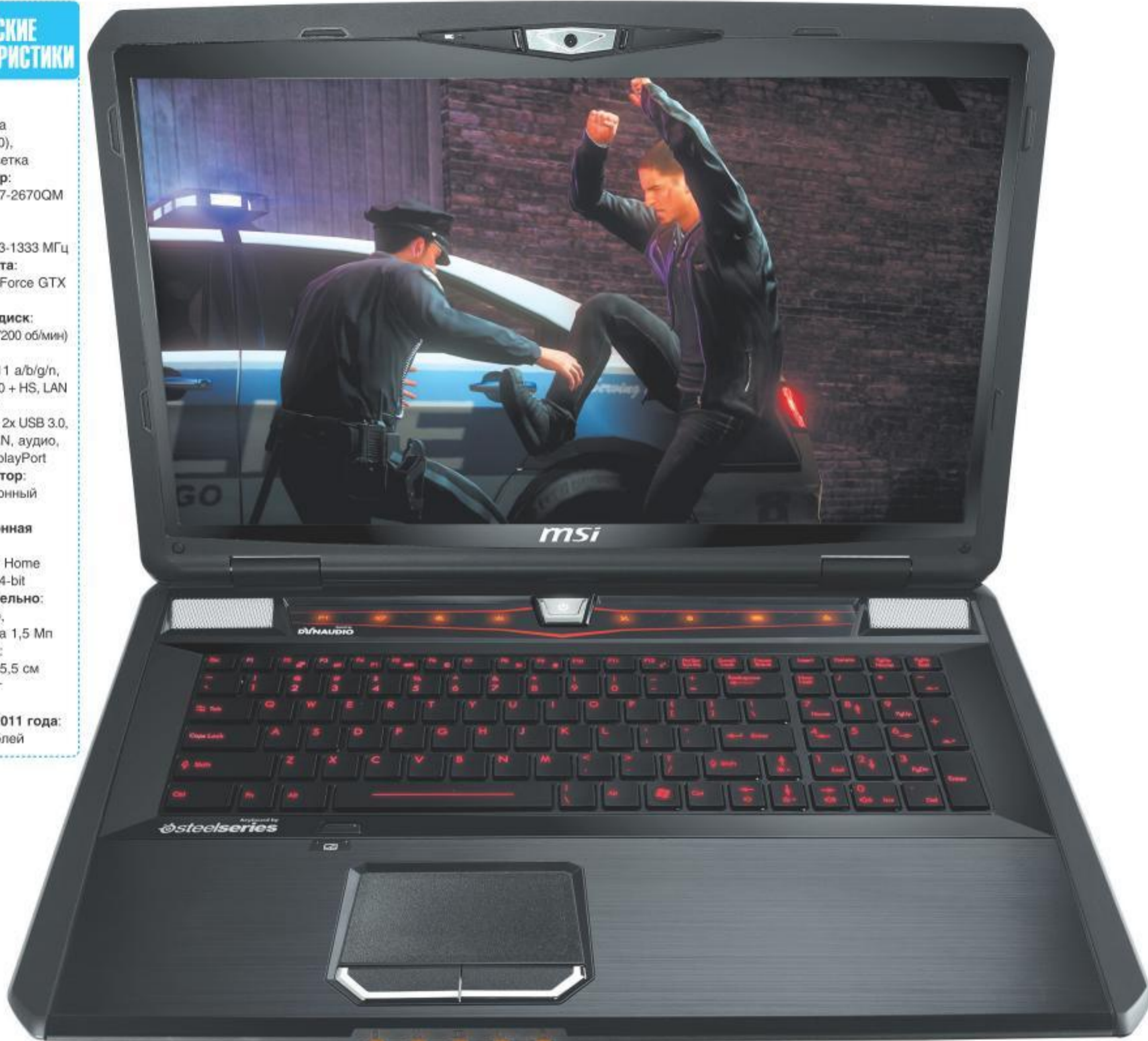


# РУБАХА-ПАРЕНЬ

## Тестирование игрового ноутбука MSI GT780DXR

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:**  
17,3 дюйма (1920x1080), LED-подсветка
- **Процессор:**  
Intel Core i7-2670QM (2,2 ГГц)
- **Память:**  
16 Гб DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта:**  
NVIDIA GeForce GTX 570M
- **Жесткий диск:**  
2x 750 Гб (7200 об/мин)
- **Связь:**  
Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 3.0 + HS, LAN
- **Разъемы:**  
3x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, LAN, аудио, D-sub, DisplayPort
- **Аккумулятор:**  
литиево-ионный (9 ячеек)
- **Операционная система:**  
Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Дополнительно:**  
кардридер, веб-камера 1,5 Мп
- **Габариты:**  
42,8x28,8x5,5 см
- **Вес:**  
3,9 кг
- **Цена на декабрь 2011 года:**  
72 000 рублей



**К**омпания MSI, пожалуй, единственный производитель ноутбуков, который умудряется продавать игровые модели по разумной цене. К примеру, новый **MSI GT780DXR** стартует от 50 000 рублей и может похвастаться 17-дюймовым дисплеем, топовой видеокартой и отличным выбором процессоров и жестких дисков.

### Светлячок

Поставляется ноутбук в симпатичной коробке черного цвета с яркой полиграфией. Внутри, помимо самого лаптопа, ничего интересного — инструкции да здоровый

блок питания на 9,5 А. Выглядит GT780DXR своеобразно. Это большой и очень толстый прямоугольный корпус со скошенными гранями. На крышке есть металлическая вставка, на которой расположился серебристый логотип MSI. Крепится экран на двух шарнирах. За счет тяжелой нижней половинки крышка поднимается одной рукой.

Внутренняя часть соответствует общему стилю: много скошенных граней, алюминиевая вставка под клавиатурой, светло-серые решетки динамиков, красные линии на тачпаде и под экраном. Сам дисплей окружен толстой пластиковой рамкой, а над ним расположены глазок веб-камеры и отверстие микрофона.





## Синтетические тесты

PCMark7		
Scores		
3173		
3DMark 11		
Graphics	Physics	Overall
2397	6652	2652
Unigine Heaven Benchmark 2.5		
FPS	Scores	
10,3	260	

### Кнопочки

Одно из главных достоинств GT780DXR — органы управления. Островную клавиатуру для ноутбука сделал известный производитель манипуляторов — компания **SteelSeries**. Клавиши получились на ура. Кнопки плотно сидят на своих местах, обладают длинным ходом и четким срабатыванием. Не подвела и раскладка: большие «Shift», «Ctrl» и правильная расстановка клавиш. Пожалуй, единственное, что не понравилось, — стрелочный блок немного потеснил цифровую клавиатуру, заняв место клавиши «0». Заметим, что все кнопки здесь оснащены настраиваемой по трем зонам подсветкой. Цвет выбирается в специальной утилите **MSI Keyboard LED Manager**. Всего предлагается шесть вариантов расцветки с четырьмя уровнями интенсивности. Из дополнительных клавиш отметим отключение тачпада и ряд сенсорных кнопок под экраном. Последние отвечают за работу беспроводных модулей, дисплея, системы охлаждения, подсветки клавиатуры, а также переключение экрана и звука в режим просмотра фильмов.

Понравился нам и тачпад. Текстурированная панель сильно утоплена в корпус. Под ней расположились две отдельные кнопки с маленьким ходом и отчетливым кликом. Работать удобно: палец не вылетает за границы, а клавиши четко отзываются на нажатия. Иногда, правда, не хватает размеров самого тачпада — маловат он для 17-дюймовой матрицы. Впрочем, для игрового ноутбука это не так важно, все равно придется подключать мышку.

### Солнце

Дисплей у GT780DXR хороший. Матрица яркая с разрешением 1920x1080. Покрытие у экрана матовое — поэтому никаких бликов на солнце. Звук для GT780DXR заказали компании **Dynaudio**. Аудиосистема получилась на пять с плюсом. Под дисплеем, по краям нижней половинки, расположились два динамика. А где-то внутри конструкции — низкочастотный излучатель. В итоге звучит ноутбук очень прилично. Основные динамики отыгрывают верхний и средний диапазон, а внутренняя колонка правдоподобно ухает в нужные моменты. С такой системой приятно и музыку послушать, и фильм посмотреть, и поиграть.

Порадовал и набор разъемов. На левой грани расположились выходы на многоканальную акустику, пара USB 3.0, один USB 2.0 и слот кардридера. На правой — еще два USB 2.0. Редко используемые порты — питание, LAN, HDMI, DisplayPort и D-sub — стоят на задней стороне. Заметим, что HDMI здесь соответствует стандарту 1.4, а это значит, что ноутбук умеет работать с мониторами и телевизорами с поддержкой 3D Stereo.

### Дай жару

К нам на тесты ноутбук пришел в топовой комплектации. Системой управляет процессор **Core i7-2670QM**. Это четырехъядерная модель частотой 2,2 ГГц и 6 Мб кэш-памяти третьего уровня. При достаточном уровне охлажде-

## Игровые тесты (кадров в секунду)

Resident Evil 5 (DX10)		
Настройки	1680x1050	1920x1080
High, AF 16x	85,7	75,6
High, AF 16x, AA 4x	78,6	68,9
High, AF 16x, AA 8x	67,8	59,5
DiRT 2 (DX11)		
Настройки	1680x1050	1920x1080
Ultra, AF 16x	71,5	66,2
Ultra, AF 16x, AA 4x	59,3	55,2
Ultra, AF 16x, AA 8x	53,4	49,1
Aliens vs. Predator (DX11)		
Настройки	1680x1050	1920x1080
VeryHigh, AF 16x	31,1	27,5
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	24,1	21,3
VeryHigh, AF 16x, AA 4x	20,4	18,2
Just Cause 2 (DX11)		
Настройки	1680x1050	1920x1080
High, AF 16x	36,5	36,4
High, AF 16x, AA 4x	36,7	32,9
High, AF 16x, AA 8x	32,5	28,9

ния Turbo Boost 2.0 может увеличить скорость камня до 3,1 ГГц. В помощь кристаллу установили 16 Гб оперативной памяти DDR3-1333 МГц. За графику отвечает **GeForce GTX 570M** — аналог настольной **GTX 560** с 336 CUDA-ядрами частотой 1,5 ГГц и 3 Гб GDDR5 на скорости 3 ГГц. Хранить данные предлагается на двух накопителях. В нашем случае это пара **Western Digital Scorpio** по 750 Гб каждый. Дополнительно есть пишущий DVD. За связь с внешним миром отвечают LAN, Wi-Fi 802.11 n, а также Bluetooth 3.0.

В такой конфигурации ноутбук обойдется в 72 000 рублей. Однако в продаже можно найти модели с более интересными ценниками. Сэкономить можно на всем. К примеру, вместо дорогого четырехъядерника выбрать **Core i5-2430M** с двумя вычислительными блоками частотой 2,4 ГГц. Или взять версию с одним жестким диском на 750 Гб, или отказаться от части оперативной памяти. Единственное, что нельзя изменить, — видеокарту. И это правильно, современные игры не требуют мощного процессора, а вот к скорости видеоядра чувствительны.

### По кочкам

С тестами мы не скромничали. В качестве синтетических бенчмарков выбрали **PCMark7**, **3DMark 11** и **Unigine Heaven Benchmark 2.5**. В список игр вошли **Resident Evil 5**, **DiRT 2**, **Aliens vs. Predator** и **Just Cause 2**. Разрешение варьировалось от 1680x1050 до 1920x1080, настройки графики ставились максимальные.

В синтетике GT780DXR показал приличные результаты. В PCMark 7 набрал 3173 балла, в 3DMark 11 — 2652 очка, а в Unigine Heaven Benchmark 2.5 — 260 «попугаев» на скорости 10,3 fps. Справился ноутбук и с играми. В старенькой Resident Evil 5 планка не опускалась ниже 59 fps. В DiRT 2 на DX11 минимальная скорость составила 49,1 кадра. Aliens vs. Predator ноутбуку поддался только в разрешении 1680x1050 и с отключенным антиалиазингом. Just Cause 2 стабильно шел даже на 1920x1080 с AA 4x.



MSI GT780DXR — образцовый игровой ноутбук. Удобнейшая клавиатура, матовый дисплей с высоким разрешением, множество разъемов и мощная железная начинка. При этом цены на серию ноутбуков стартуют от 50 000 рублей. ● **Дмитрий Колганов**

### + ПЛЮСЫ +

- + выдающаяся производительность
- + множество портов
- + матовый дисплей
- + адекватная цена
- + удобная клавиатура

### — МИНУСЫ —

- аляповатый дизайн



# КРАСНАЯ РАКЕТА

## Тестирование нового поколения видеокарт AMD Radeon HD 7000



В конце прошлого года компания **AMD** представила первую видеокарту нового поколения — **Radeon HD 7970**. В первых числах января плата появилась в продаже и у нас на тестах. Сейчас расскажем, что же такого придумала AMD и насколько новое поколение быстрее своих предшественников.

### Смена курса

Первая новость: в Radeon больше не используется архитектура **VLIW (Very Long Instruction Word)**. На смену ей пришла **GCN (Graphics Core Next)**, на которой и построена свежая серия чипов под кодовым названием **Tahiti**.

От старых наработок отказались по очень простой причине. Дело в том, что основу прошлых графических чипов составляли **SIMD**-блоки. В последней версии **VLIW4** каждый такой набор включал 16 потоковых процессоров, а те, в свою очередь, состояли из четырех **ALU**. Все кристаллы внутри SIMD-модуля исполняли одну и ту же инструкцию длиной до четырех скалярных операций, но при этом использовали разные данные. Для графических вычислений такой подход был оправдан: операции отлично распараллеливались, а порядок их исполнения легко предсказывался — и функции планировщика перекладывали на компилятор. Однако для проведения общих расчетов силами графического ядра (GPGPU) архитектура VLIW оказывалась неэффективной — обилие ветвлений приводило к резкой потере производительности. А это значило, что AMD фактически отдавала NVIDIA большую часть рынка рабочих и серверных компьютеров.

В случае с GCN графическое ядро собирается из блоков **Compute Unit**, включающих в себя планировщик и четыре векторных модуля по 16 ALU в каждом. Инструкции на эти модули подаются в виде специальных массивов, очередность исполнения которых определяется планировщиком — у него есть доступ сразу к 32 наборам данных, так что даже при обилии ветвлений

ему есть где развернуться. Кроме того, Compute Unit содержит отдельный скалярный модуль для обработки разовых операций, не нуждающихся в мощности 16 ALU. Таким образом, новая архитектура позволяет свести к минимуму время простоя вычислительных блоков, вне зависимости от типа обрабатываемых данных. Плюс к этому с GCN можно гибко настраивать мощность кристалла. Больше не надо брать топовый чип и искусственно блокировать на нем часть ресурсов или занижать скорость работы — достаточно физически убрать «лишние» Compute Unit.

### По кирпичикам

Топовая версия Tahiti с индексом XT насчитывает 32 Compute Unit и 2048 ALU! У каждого блока есть собственная L1-память на 16 Кб и доступ к общему L2-кэшу объемом 768 Кб. Коммуникация на обоих уровнях осуществляется через 64-бит шину. Для сравнения: в чипе **Sauman** на **HD 6970** было 1792 ALU, 8 Кб L1-кэша и 512 Кб L2-кэша, а шина была в четыре раза уже.

Число растровых блоков у Tahiti XT равно 32, а TMU — 128 штук. Заметим, что прирост функциональных блоков относительно Sauman невелик: количество «текстурников» возросло на треть, а набор ROP и вовсе не изменился.

Как и прежде, в чипе используется по два растеризатора и тесселятора, однако последний сильно изменился. По словам AMD, в определенных условиях новый движок демонстрирует четырехкратное превосходство над предшественником.

Возросшая вычислительная мощь потребовала увеличения пропускной способности памяти. Проблема была решена переходом с 256- на 384-бит шину. Тип памяти остался прежним — GDDR5.

### Больше и лучше

Переработке подверглись и дополнительные блоки GPU. Например, система контроля энергопотребления **PowerTune** отныне не сбрасывает частоту, а, наоборот, старается ее увеличить. Работает это примерно так же,



## Технические характеристики

Характеристика	AMD Radeon HD 7970	AMD Radeon HD 7950	AMD Radeon HD 6970	NVIDIA GeForce GTX 580	NVIDIA GeForce GTX 590
Ядро	Tahiti	Tahiti	Cayman	GF110	2x GF110
Количество транзисторов	4,31 млрд	4,31 млрд	2,64 млрд	3 млрд	2x 3 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	40 нм	40 нм	40 нм
Количество потоковых процессоров	2048 шт.	1792 шт.	1536 шт.	512 шт.	2x 512 шт.
Частота графического ядра	925 МГц	800 МГц	880 МГц	772 МГц	607 МГц
Частота потоковых процессоров	925 МГц	800 МГц	880 МГц	1544 МГц	1214 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 3 Гб	GDDR5, 3 Гб	GDDR5, 2 Гб	GDDR5, 1,5 Гб	GDDR5, 3 Гб
Частота памяти	5500 МГц	5000 МГц	5500 МГц	4008 МГц	3414 МГц
Шина данных	384 бит	384 бит	256 бит	384 бит	2x 384 бит
Количество текстурных блоков	128 шт.	112 шт.	96 шт.	64 шт.	2x 64 шт.
Количество блоков растеризации	32 шт.	32 шт.	32 шт.	46 шт.	2x 46 шт.
Энергопотребление	250 Вт	200 Вт	250 Вт	244 Вт	365 Вт
Длина платы	270 мм	260 мм	270 мм	267 мм	280 мм
Интерфейс	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на январь 2012 года	19 000 рублей	15 000 рублей	10 500 рублей	14 500 рублей	24 500 рублей

как **Turbo Boost** в кристаллах Intel. Есть запас по TDP — разгоняем, нет — скидываем обороты.

Еще одна новинка — технология **ZeroCore**. Она автоматически отключает GPU и останавливает вентилятор, когда компьютер переходит в режим ожидания. Кроме того, при использовании CrossFireX во время простоя отключаются дополнительные платы.

Блок декодирования видео **UVD** обзавелся поддержкой дополнительных форматов и научился эффективнее устранять дрожание камеры благодаря поддержке **Steady Video 2.0**. Но что куда важнее — у него появился сосед **VCE (Video Codec Engine)**, который занимается противоположной работой, то есть кодированием видеопотоков. К сожалению, новая разработка поддерживает только кодек H.264. Зато блок может работать в сотрудничестве с ALU графического процессора, а это значит, что скорость кодирования должна превышать все разумные пределы. Правда, проверить это пока невозможно — разработчики еще не выпустили ПО для работы с VCE.

## Софт

Изменились в Tahiti и алгоритмы анизотропной фильтрации. Текстуры высокого разрешения теперь обрабатываются еще качественнее, углы поворота больше не играют роли, а активация AF почти не сказывается на производительности.

Внимания заслуживает и новая функция **Partially Resident Textures**, которая будет полезна 3D-моделлерам. При работе с текстурами большого объема PRT позволяет GPU использовать системную память для адресации данных. В этом случае в GDDR5 подгружаются лишь фрагменты текстур, наиболее востребованных в данный момент.

Наконец, вместе с Radeon HD 7970 была представлена вторая версия технологии **Eyefinity**, позволяющей раздвинуть картинку на несколько дисплеев. Максимальное число экранов все еще равно шести, но появилось много нового. Во-первых, разрешение комбинации экранов возросло до невероятных 16 000 x 16 000. Во-вторых, Eyefinity теперь может работать одновременно с **HD3D**. В-третьих, технология обзавелась поддержкой пяти дисплеев, расположенных в один ряд, причем допускается как альбомная, так и портретная ориентация. В-четвертых, центральный монитор теперь может быть больше остальных по вертикали. Ну и, наконец, в-пятых, Eyefinity теперь работает на связках CrossFireX.

## Образец

Новая архитектура и обилие дополнительных функций превратили Tahiti в самый сложный GPU современности. Чип насчитывает рекордные 4,31 млрд транзисторов, на 63% больше, чем у Cayman, и на треть — чем у **GF110** на **GeForce GTX 580**. При этом по размерам новый кристалл меньше предшественника, что стало возможным благодаря переходу на 28-нм техпроцесс. Тонкие нормы также позволили удержать TDP в пределах разумного — 250 Вт — и не перекраивать дизайн платы.

Длина эталонной HD 7970 составляет 27 сантиметров. В центре находится повернутый на 45 градусов GPU, вокруг которого размещена дюжина чипов GDDR5. Подсистема питания построена по схеме «5+1» и оснащена двумя входами — 6-pin и 8-pin. Radeon HD 7970 оснащается парой микросхем BIOS, выбор между которыми осуществляется переключателем на плате. В качестве интерфейса используется новый PCIe 3.0.

Набор видеовыходов включает DVI-I, HDMI 1.4a и пару Mini DisplayPort 1.2. Хотя разъемов всего четыре, к видеокarte можно подключить до шести мониторов. Для этого понадобятся специальные MST-хабы, делящие сигнал с Mini DisplayPort.

Рабочая частота GPU равна 925 МГц, а память функционирует на 5,5 ГГц. За охлаждение новинки отвечает двухэтажный кулер. Дизайн СО позаимствован у HD 6970 — испарительная камера с припаянными к ней алюминиевыми ребрами. Впрочем, некоторые отличия есть: радиатор стал немного крупнее, диаметр турбины увеличился до 75 мм, а вентиляционная решетка на задней стенке занимает теперь всю доступную площадь. Еще одно позитивное изменение — новый кожух. Он оптимизирован для связок CrossFireX, да и выглядит гораздо симпатичнее.





## Синтетические тесты

### 3DMark 11

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
XFX R7970 Double Dissipation	7326	5210	6603	100%
PowerColor HD7950 PCS+ (800/5000 МГц)	6137	5151	5819	84%
PowerColor HD7950 PCS+ (880/5000 МГц)	6641	5151	6154	91%
PowerColor HD7950 PCS+ (1100/5500 МГц)	-	-	-	-
VTX Radeon HD 6970	5506	5200	5367	75%
Zotac GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	6182	4653	5746	84%
Point of View GeForce GTX 590	<b>9729</b>	<b>5287</b>	<b>7922</b>	<b>132%</b>

### Unigine Heaven Benchmark 2.5

Модель видеокарты	FPS	Score	%
XFX R7970 Double Dissipation	32,6	822	100%
PowerColor HD7950 PCS+ (800/5000 МГц)	30,1	758	97%
PowerColor HD7950 PCS+ (880/5000 МГц)	31,6	797	97%
PowerColor HD7950 PCS+ (1100/5500 МГц)	36,5	920	112%
VTX Radeon HD 6970	24,1	606	74%
Zotac GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	29,6	747	91%
Point of View GeForce GTX 590	<b>46,9</b>	<b>1181</b>	<b>144%</b>

## Соотношение цена/производительность

Модель видеокарты	Производительность	Цена
AMD Radeon HD 7970	100%	100%
AMD Radeon HD 7950 (800/5000 МГц)	92%	79%
AMD Radeon HD 7950 (880/5000 МГц)	96%	79%
AMD Radeon HD 7950 (1100/5500 МГц)	102%	79%
AMD Radeon HD 6970	81%	55%
NVIDIA GeForce GTX 580	90%	76%
NVIDIA GeForce GTX 590	114%	128%

## Игровые тесты (кадров в секунду)

### Resident Evil 5 (DX10)

Настройки	XFX R7970 Double Dissipation	PowerColor HD7950 PCS+ (800/5000 МГц)	PowerColor HD7950 PCS+ (880/5000 МГц)	PowerColor HD7950 PCS+ (1100/5500 МГц)	VTX Radeon HD 6970	Zotac GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	Point of View GeForce GTX 590
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	103,2	103,2	<b>107,7</b>	102,9	101	99	93,9
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	102,3	100,5	<b>104,1</b>	101,5	99,3	95,1	93,7
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	102,4	100,2	<b>103,7</b>	101,9	98,8	98,6	89,5
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	101,5	100,1	101,2	<b>106,2</b>	97,8	92,5	91,3
%	100%	99%	<b>102%</b>	100%	97%	94%	90%

### Aliens vs. Predator (DX11)

Настройки	XFX R7970 Double Dissipation	PowerColor HD7950 PCS+ (800/5000 МГц)	PowerColor HD7950 PCS+ (880/5000 МГц)	PowerColor HD7950 PCS+ (1100/5500 МГц)	VTX Radeon HD 6970	Zotac GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	Point of View GeForce GTX 590
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	76,6	67,1	69,7	79,5	61,1	63	<b>94,3</b>
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	65,9	58,6	60,8	69,2	57,7	53,3	<b>81,3</b>
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	68,9	60,2	62,4	71,6	55,1	56,7	<b>85,4</b>
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	59,2	52,8	54,7	62,4	51,1	48	<b>73,5</b>
%	100%	88%	92%	104%	83%	81%	<b>124%</b>

### DiRT 2 (DX11)

Настройки	XFX R7970 Double Dissipation	PowerColor HD7950 PCS+ (800/5000 МГц)	PowerColor HD7950 PCS+ (880/5000 МГц)	PowerColor HD7950 PCS+ (1100/5500 МГц)	VTX Radeon HD 6970	Zotac GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	Point of View GeForce GTX 590
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	98	85,7	87,6	90,1	78,5	<b>125,2</b>	117,8
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	89,1	84,2	88,2	83,4	75,5	116,3	<b>122,9</b>
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	89	92,6	93,1	92,1	76	117,5	<b>119,2</b>
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	83,5	82,8	86,3	86,6	73,7	109,9	<b>121</b>
%	100%	96%	99%	97%	84%	131%	<b>134%</b>

### Just Cause 2 (DX11)

Настройки	XFX R7970 Double Dissipation	PowerColor HD7950 PCS+ (800/5000 МГц)	PowerColor HD7950 PCS+ (880/5000 МГц)	PowerColor HD7950 PCS+ (1100/5500 МГц)	VTX Radeon HD 6970	Zotac GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	Point of View GeForce GTX 590
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	119,1	109,9	113,8	<b>120,1</b>	83,6	68,9	58,2
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	<b>103,4</b>	90,3	95,4	100,2	74,8	62,9	63,5
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	<b>111,9</b>	100,5	104,3	109,5	76,1	65,1	61,3
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	<b>93,2</b>	81,4	86,3	91,2	67,1	62,7	62
%	<b>100%</b>	89%	93%	98%	71%	61%	57%



## МЛАДШИЙ БРАТ

Через месяц после анонса Radeon HD 7970 компания AMD объявила о выпуске еще одного представителя серии — **HD 7950**. Плата оказалась значительно дешевле флагмана и сравнялась по цене с **GeForce GTX 580** — 15 000 рублей.

### Минус четыре

В основе новинки лежит графический процессор **Tahiti Pro**. Он оснащен 28 блоками Compute Units вместо 32 у старшего Tahiti XT. А это значит, что количество ALU сократилось с 2048 до 1792 штук, а «текстурников» — с 128 до 112 блоков. В остальном техническая начинка осталась прежней. За вывод изображения отвечают 32 ROP, памяти стоит 3 Гб GDDR5. Чтобы дополнительно затормозить карту, AMD снизила основные частоты работы. GPU теперь работает на 800 вместо 925 МГц, а память — на 5 против 5,5 ГГц у HD 7970.

Внешне HD 7950 не отличается от своего старшего собрата. За охлаждение отвечает та же СО с испарительной камерой и цилиндрическим радиатором, смещенным к заднему концу платы. Изменились только питающие разъемы: карте хватает двух 6-pin вилок PCIe, которые обеспечивают нужные 200 Вт. Что касается поддерживаемых технологий, то есть и ZeroCore, и PowerTune, и UVD с VCE.

### Такие разные

Интересно, что с HD 7950 разработчики не стали давить на производителей и с первых же дней разрешили изменять систему охлаждения и дизайн печатной платы. К примеру, наша тестовая **PowerColor HD 7950 PCS+** отличается нестандартными частотами работы и оригинальной системой охлаждения. На процессор СО опирается медным основанием, напесованным на небольшой радиатор, через который проходят три алюминиевые теплопроводные трубки. Основной кулер набран 45 алюминиевыми пластинами толщиной 0,4 мм. За отвод горячего воздуха отвечают две стандартные 85-мм вертушки, которые немного выступают за пределы корпуса.



Отличается HD 7950 PCS+ и частотами работы. Как и большинство производителей, PowerColor решила, что 800 МГц для Tahiti Pro — мало, и выставила скорость GPU на 880 МГц. А вот память трогать не стала — стандартные 3 Гб GDDR5 на 5 ГГц.

### Чудо

Тестировали мы новую плату в трех режимах. Первый — на настройках производителя. Второй — референсные частоты, рекомендованные самой AMD. Третий — ручной разгон до 1,1 ГГц по процессору и до 5,5 ГГц по памяти. В качестве тестового стенда использовали ту же систему, что и для старшей HD 7970. Без изменений оставили и список конкурентов.

На стандартной частоте HD 7950 хватило мощности, чтобы не только обойти свою предшественницу в лице HD 6970, но и утереть нос близкой по стоимости GTX 580. Разрыв между платами составил, соответственно, 9% и 2%. С заводским разгоном HD 7950 прибавила во всех тестах еще 4%. Ну а уж после ручного поднятия частот сумела обойти даже флагмана серии!



На данный момент HD 7950 выглядит гораздо интереснее старшей версии. Подешевев почти на 20%, карта потеряла всего 8% производительности и при этом обзавелась огромным разгонным потенциалом.

## Железо

Достать на тесты референсную версию HD 7970 у нас не получилось, поэтому плату мы заказали у компании **XFX**, которая первой представила нестандартный вариант нового флагмана AMD. Главное отличие **XFX R7970 Double Dissipation** — собственная система охлаждения. Инженеры отказались от вытянутого корпуса с выхлопным отверстием сзади и накрыли огромный радиатор алюминиевым кожухом с острыми углами. На свалку истории отправили и шумный цилиндрический вентилятор, заменив его парой 75-мм вертушек стандартного дизайна.

В остальном XFX R7970 Double Dissipation полностью соответствует требованиям AMD. Все частоты референсные, питание подается по 6- и 8-pin вилкам, а набор выходов — по одному DVI с HDMI и пара Mini DisplayPort.

С выбором конкурентов для нового флагмана определились быстро — весь топ текущего поколения. А это **GeForce GTX 580**, **GTX 590** и **Radeon HD 6970**. Также нам очень хотелось сравнить карту с прошлогодним победителем всех сравнительных тестов — **HD 6990**, но достать его в России оказалось невозможно.

Стенд под топовые видеокарты собрали соответствующий. В качестве основы выбрали платформу **Intel X58 Express** на материнской плате **Gigabyte X58A-UD3R**. Поставили на нее процессор **Intel Core i7-920**, водрузили кулер **Cooler Master V6**, добавили три планки оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666 МГц** и установили **Windows 7 Ultimate 64-bit** на твердотельный накопитель **Kingston SSDNow** емкостью 64 Гб.

В список тестов вошли синтетические **3DMark 11** и **Unigine Heaven Benchmark 2.5** и четыре игры: **Resident Evil 5**, **DiRT 2**, **Aliens vs. Predator** и **Just Cause 2**. Все настройки выставля-

лись на максимум, разрешение варьировалось от 1680x1050 до 1920x1080, уровень антиалиазинга — от 4x до 8x.

Результаты получились более чем впечатляющими. В первом же бенчмарке — **3DMark 11** — HD 7970 утерла нос не только прошлому поколению в лице HD 6970, но и обошла GTX 580 на 16%. В **Unigine Heaven Benchmark 2.5** разрыв немного сократился и составил 16% и 9% соответственно. Не уступила HD 7970 и в играх. И пусть в **Resident Evil 5** она оторвалась всего на несколько процентов, зато в тяжелом **Aliens vs. Predator** обогнала HD 6970 на 17%, а GTX 580 на 19%. Похожая ситуация сложилась и в **Just Cause 2**, только в этот раз одночиповый флагман NVIDIA отстал на 39%! Преимущество AMD упустила лишь в **DiRT 2** — GTX 580 оторвалась на 31%. Не удалось HD 7970 победить и в споре с GTX 590. Двухпроцессорный монстр приносил конкуренту по 24-45% и проиграл только в **Just Cause 2** и **Resident Evil 5**.



AMD Radeon HD 7970 — прорыв на рынке видеокарт. Плата оказалась не только быстрее всех своих однопроцессорных конкурентов, но еще и значительно экономичнее и тише. Пожалуй, единственный недостаток HD 7970 — цена. Карта стала самой дорогой в истории AMD. На западе за нее просят 17 000 рублей. У нас — от 19 000 рублей. И на этом фоне прибавка в производительности относительно HD 6970 всего на 19% выглядит не слишком впечатляюще. Впрочем, не будем делать поспешных выводов и подождем, что на это ответит NVIDIA. Ведь, когда вы будете читать эти строки, к нам в редакцию должны поступить первые образцы на базе новой архитектуры **Kepler**. ● *Николай Жогов, Дмитрий Колганов*



# ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ

## Тестирование игровой клавиатуры ROCCAT Isku



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Встроенная память:** есть
- **Кнопки:** 105 основных, 18 дополнительных
- **Подсветка:** синяя, 6 уровней яркости
- **Особенности:** функции Easy-Shift[+] и Roccat Talk
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Размеры:** 50,9x24,7x3 см
- **Цена на январь 2012 года:** 3500 рублей

**В** «Игромании» №10 (169) мы рассказывали о мышке **Roccat Kova[+]**, оснащенной необычной функцией **Easy-Shift[+]** (см. «Двойные стандарты»). Эта технология позволяла на лету менять раскладку клавиш, назначая на каждую кнопку по два действия. Сегодня у нас на тестах клавиатура **Roccat Isku**, которая может похвастаться аналогичной функцией.

### Перевооружение

Первое, что бросается в глаза при знакомстве с Isku, — необычная форма. Угловатый черный абрис вызывает ассоциации с оружейной тематикой, а клавиши и индикаторы делают клавиатуру похожей на приборную панель военного самолета. Антуражу добавляет и немецкая педантичность: инженеры добились симметрии везде, где это было возможно. В качестве материала для корпуса используется приятный на ощупь, слегка шершавый матовый пластик. Запястья поддерживает несъемная подставка с выгравированным логотипом производителя. За стол клавиатура цепляется несколькими ножками.

Клавиши у Isku средней высоты, с коротким и тихим ходом. Большая часть кнопок подсвечивается, не горят только клавиши, отвечающие за мультимедийные функции, включение подсветки и быструю запись макросов. Раскладка здесь почти стандартная: двухэтажный «Enter» и укороченный левый «Shift», рядом с которым расположился дополнительный «слэш». А вот место «Caps Lock» занимает клавиша «Easy-Shift[+]», которой при желании можно вернуть исходную функцию.

По левому краю клавиатуры находятся пять макроклавиш, еще три дополнительные кнопки проживают под «Пробелом» — необычно, но очень удобно. Интересно, что, помимо стандартных «пупырышков», которыми традиционно отмечают клавиши «F» и «J», свою тактильную метку получила кнопка «W». Эргономика Isku продумана на редкость удачно, придраться можно только к центральной части корпуса, которая выполнена из глянцевого пластика и быстро покрывается отпечатками пальцев.

### Одной левой

Не секрет, что устройства вроде Isku в первую очередь рассчитаны на любителей MMORPG. Именно им нужны все эти кнопки и макросы, чтобы по максимуму использовать способности своего персонажа. В отличие от своих прямых конкурентов, Isku предлагает для этого весьма оригинальный способ.

Вместо того чтобы полагаться на кучу дополнительных клавиш, до которых дотянется только мастер спорта по гимнастике, немецкая клавиатура предлагает активнее использовать привычные кнопки, назначая на них сразу по два действия. Для этого можно задействовать двадцать клавиш вокруг блока WASD, дополнительные кнопки по левому краю и под «Пробелом», а также ряд «F1-F12». На все эти клавиши разрешается назначать любые системные команды, сочетания и, самое главное, собственноручно написанные программы. Тем, кому лениво всем этим заниматься, Roccat предлагает использовать заранее заготовленные команды



для 19 популярных игр, в списке которых значатся **Counter-Strike** и **World of Warcraft**.

Тем, кто все-таки захочет провести пару дней с секундомером, Roccat предоставляет удобное меню для написания макросов: можно сохранить несколько сотен нажатий, расставив между ними задержки. Также последовательность действий разрешается записывать прямо во время игры — достаточно нажать специальную кнопку.

Есть в ПО и другие полезные функции: отключение клавиш «Windows», «Application», «Tab» и даже «Shift». Кроме того, в программу встроен таймер, который может предупредить, к примеру, об окончании перезарядки мощной боевой способности — последние пять секунд приложение отсчитывает голосом. Все настройки Isku сохраняются в одном из пяти доступных профилей.

### Полевые испытания

Сразу отметим, что предлагаемый Isku способ управления требует привыкания. По умолчанию для разблокировки Easy-Shift[+] нужно нажимать «Caps Lock» в сочетании с другими кнопками, а это, прямо скажем, не очень

удобно. К счастью, функцию можно переназначить на другую клавишу или даже вынести на мышь **Kova[+]** или **Kone[+]**. К примеру, мы перенесли Easy-Shift[+] на клавишу «T1», расположенную под «Пробелом». Пользоваться стало гораздо проще.

Отдельного упоминания заслуживает удобство работы с Isku. Хотя тут и используется простая мембранная механика, Roccat удалось найти золотую середину. Кнопки ниже, чем на классической клавиатуре, но при этом отлично чувствуются при нажатии. Isku получилась отзывчивой и удобной в использовании. Но без недостатка не обошлось: в то время как большинство кнопок работает практически бесшумно, дополнительные «T1-T3» под «Пробелом» нажимаются с громким щелчком наподобие мышиного клика.



Хотя ROCCAT Isku не лишена определенных недостатков, она, без сомнения, понравится многим игрокам. Потрясающая эргономика, строгий дизайн, удобные клавиши и, конечно, огромное количество дополнительных функций с возможностью объединения с фирменными мышками. ● **Антон Шерстнев**

### + ПЛЮСЫ +

- + строгий дизайн
- + двойной функционал кнопок
- + возможность объединения с мышкой
- + адекватная цена

### - МИНУСЫ -

- глянцевый пластик
- клацающий нижний ряд кнопок



# ДИРИЖЕРСКИЕ ПАЛОЧКИ

## Тестирование игрового контроллера Razer Hydra



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный, зеленая подсветка
- **Количество кнопок:** 5 штук, шифт, джойстик
- **Радиус действия:** 60-90 см
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Совместимость:** Windows XP/Vista/7
- **Цена на январь 2012 года:** 5000 рублей

### ЭТО ИНТЕРЕСНО

Специально для Hydra компания Valve выпустила DLC под названием Sixense Motion Pack. Это набор из нескольких дополнительных уровней, в которых используются жесты вроде растягивания кубиков и вытягивания руки. К сожалению, в нашей стране Steam говорит о недоступности дополнения.

**К**онтроллер **Wiimote** принес **Nintendo Wii** невероятную популярность. За возможность оторваться от дивана и помахать палочкой перед телевизором свои кровные отдавали не только прожженные игроки и любители Марио, но и далекие от игр домохозяйки. Через четыре года альтернативные контроллеры получили **PlayStation 3** и **Xbox 360**. Еще через год «палочкой» обзавелся и домашний компьютер. Выпустила ее компания **Razer**.

### Полевая магия

В основу новинки лег представленный в 2008 году контроллер **TrueMotion** от компании **Sixense**. Концепт состоял из базовой станции с индукционным магнитометром и пары палочек, генерирующих магнитное поле. Работала система до гениального просто. В базу засунули катушку-датчик, в которой при движении контроллеров изменялась ЭДС. Такой способ оказался не только крайне простым в производстве, но еще и очень точным. Передвижение стиков измерялось с точностью до 1 мм, а угол поворота — до 1°. Еще один плюс — для работы не нужна была прямая видимость, стопка книг для магнитного поля не помеха.

Однако были у такого подхода и свои минусы. Первый: радиус действия базовой станции ограничивался 60-90 см — орудовать стиками, сидя на диване перед большим телевизором, не получалось. Второй: устройство плохо реагировало на наводки от бытовых приборов.

Всякие микроволновки, ЭЛТ-мониторы, незранированная акустика... все это приводило к помехам и снижению точности работы.

### В черно-зеленых тонах

Выпустить инновационный контроллер самостоятельно Sixense не смогла, и дело подхватила компания **Razer**, которая доработала концепцию, упаковала ее в красивый корпус и выпустила под названием **Hydra**.

Базовая станция оформлена в виде черного шара, расположенного на подставке с углублениями, в которых во время простоя покоятся контроллеры. Сами манипуляторы представляют собой две удобные палочки из софтвер-пластика. На каждом стике есть по пять кнопок, один шифт под указательный палец и небольшой джойстик. С базовой станцией контроллеры соединены качественными кабелями в матерчатой оплетке.

К компьютеру система подключается обычным USB-кабелем с micro-USB на конце. Для работы требуется





установить драйвера и перезагрузить систему. После этого база загорится зеленым светом и можно начинать эксперименты.

## Крутилки

Первое, о чем мы задумались после подключения, — во что же нам поиграть. Если для того же Move есть специальные проекты для управления палочкой, то на компьютер игры для Hydra никто не делает. Казалось бы, это значит, что контроллер будет работать с чем угодно, но не тут-то было.

На сайте Razer есть список примерно из 150 проектов, которые поддерживает Hydra. Среди них встречаются как старые шутеры вроде **Return to Castle Wolfenstein**, так и вполне современные «**Ведьмак 2**» с **Deus Ex: Human Revolution**. К счастью, мучиться с выбором нам не пришлось: в комплекте с Hydra лежал ключик для Portal 2. С нее-то мы и начали.

## Портал в будущее

Каково же было наше удивление, когда после запуска игры у нас ничего не заработало. В главном меню нас покорно ждал мышинный курсор, который никак не реагировал на взмахи палочками. После недолгого штудирования официального сайта мы с удивлением обнаружили, что игра, о поддержке которой написано на коробке, отсутствует в списке совместимых приложений. После общения с Google оказалось, что родные драйвера от Razer — прошлый век, а все самое вкусное надо искать на сайте разработчика технологии, то есть компании Sixense. Она выпускает собственное ПО и регулярно пополняет список поддерживаемых игр.

После очередной установки драйверов контроллеры заработали. Курсор в Portal 2 последовал за палочкой, мы выбрали нужный пункт и отправились решать головоломки.

Научиться играть с Hydra оказалось непросто. Если на консоли нас брали за ручку и показывали, за что отвечает тот или иной взмах, то на компьютере нет никаких обучающих картинок. Все движения показаны картинками в программе-драйвере. То есть перед игрой надо изучить набор доступных движений, запомнить и только после этого приступить к самому процессу.

В случае с Portal 2 правой палочкой нам предложили крутить головой и стрелять, а левой прыгать, приседать и передвигаться при помощи джойстика. С последними пунктами мы освоились быстро. Навальчившись контролировать левое запястье, не делать лишних движений и плавно рулить персонажем. На освоение второго стика времени ушло значительно больше.

Дело в том, что Hydra работает по своим принципам. Целиться стиком в монитор и метко отстреливать врагов невозможно. Набор ориентируется на угол поворота стиков вокруг своей оси и не обращает внимания на их передвижение в пространстве. То есть фактически устройство замещает собой мышшь. Движение сти-

ком вверх копирует вертикальное перемещение по столу, вбок — горизонтальное. В итоге все управление Hydra сводится к работе кистью, что накладывает определенные ограничения.

Так, если у обычной мышки разрешение насчитывает тысячи точек на сантиметр, то Hydra работает с гораздо меньшими числами. Поворота кисти хватается на угол около 90 градусов от центрального положения. То есть при помощи палочки можно посмотреть, что творится по бокам, но вот развернуться и взглянуть, что происходит за спиной, не получится, не хватит чувствительности джойстика.

Как оказалось, чтобы нормально ворочать головой, надо нажать на стике специальную кнопку, которая блокирует считывание угла поворота и позволит развернуть персонажа в нужную сторону. Выглядит это так, будто у мышки очень маленький уровень чувствительности, и, чтобы сделать разворот на 360 градусов, вы доводите грызуна до крайнего положения, отрываете его от коврика, переносите и продолжаете движение.

На словах выглядит странно, но за час игры привыкаешь и переставешь обращать на это внимание. К примеру, мы без проблем прошли весь Portal 2 и ни разу не вернулись к обычной мышке.

## Номер два

Однако настоящее призвание нового контроллера — это стратегии. В качестве испытуемой на тестах выступила **Anno 2070**. Шикарный и крайне неторопливый экономический симулятор. Основным действием Hydra в данном случае стало управление курсором мышки. И со своей задачей стики справились на ура. Точность позиционирования у контроллера оказалась выше всяких похвал. Ни разу не было такого, чтобы мы промахнулись по нужной иконке или выбрали не то здание. При этом, что самое замечательное, Hydra позволила нам оторваться от мышки, откинуться в широкое кресло и неторопливыми взмахами управлять застройкой островов. Итог теста — 25 часов увлекательной игры.



Чтобы по достоинству оценить Razer Hydra, нужно потратить немало сил и времени. Поначалу, когда понимаешь, что палочки всего лишь замещают работу мышки и клавиатуры и не дают никаких новых ощущений от самой игры, кажется, что тебя где-то обманули. Однако через пару часов настолько привыкаешь к тому, что не надо держать руки на столе и можно расслабиться в кресле, что возвращаться к традиционным средствам управления не хочется. И пусть Hydra не производит того эффекта, как Move или Wiimote. Зато это то устройство, которое не отправится на полку до следующего прихода гостей, — с Hydra действительно можно играть, а это куда важнее пятиминутного вау-эффекта. ●

Николай Жогов, Дмитрий Колганов



Первый прототип Sixense TrueMotion внешне напоминал круглую мухобойку, а базовая станция походила на невысокую вазу.

Излучение бытовых приборов действительно влияет на точность контроллера. Однако негативное воздействие оказывают только мощные приборы вроде микроволновки.

Для того чтобы Razer Hydra заработала с нужной игрой, необязательно ждать обновления драйверов. Sixense выпустила специальный редактор, в котором можно настроить контроллер под любую игру, правда, для этого придется выучить азы программирования.

## + ПЛЮСЫ +

- + необычный способ управления
- + можно оторваться от мышки с клавиатурой
- + для работы не нужна прямая видимость

## — МИНУСЫ —

- проводные джойстики
- ограниченный радиус работы
- сложно освоить



# СЕМЬ ПО ШЕСТЬ

## Тестирование бюджетного планшета Ritmix RMD-730

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7 дюймов (800x600), TN, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 2.3
- **Процессор:** Rockchip RK2918 (1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 Мб
- **Встроенная память:** 8 Гб
- **Поддержка карт памяти:** SDHC (до 16 Гб)
- **Камеры:** фронтальная 2 Мп
- **Разъемы:** 3,5-мм джек, micro-USB, mini-USB
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n
- **Навигация:** нет
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 4000 мАч
- **Дополнительно:** USB-хост, наушники, чехол
- **Размеры:** 18,6x14,5x1,3 см
- **Вес:** 420 г
- **Цена на январь 2012 года:** 6500 рублей



На рынке планшетов сегодня представлены сотни устройств от самых разных производителей. К сожалению, несмотря на кажущееся богатство выбора, все выпущенные модели отличаются друг от друга лишь внешним видом, технической начинкой и качеством/размером дисплея. А вот по своим возможностям таблетки практически одинаковы. Выжать что-то оригинальное из общедоступной ОС Google Android удается единицам, а вся основная работа все равно строится на использовании сторонних приложений, которые одинаково работают на любом устройстве. Поэтому в «Игромании» мы часто отвлекаемся от топовых моделей и тестируем простые планшеты по разумной цене. Так, два месяца назад («Игромания» №12/2011) мы писали о **Hiper HiPad 970**, а сегодня расскажем про 7-дюймовую таблетку **Ritmix RMD-730** за 6500 рублей.

### В ритме

Поставляется планшет в красочной упаковке темно-синего цвета. Внутри, помимо самого устройства, лежат блок для зарядки от сети, micro-USB кабель для соединения с компьютером, провод USB-хост для подключения флешек, простенькие наушники и чехол коричневого цвета. Сам планшет выглядит просто. Черный прямоугольник с металлической оборотной стороной и боковыми и лицевой частями из гладкого пластика. Вся переднюю сторону занимает 7-дюймовый экран со скромным разрешением 800x600. Сверху над дисплеем расположился глазок веб-камеры на 2 Мп.

Почти все органы управления раскиданы по граням. На боковой стоит качелька, отвечающая за вызов меню и возврат в предыдущее окно. На верхней — кнопка питания и объединенные клавиши громкости. Еще одна кнопка, «Домой», расположилась под экраном — кругляш с белым квадратиком, как у Apple iPad. Разъемов на планшете немного. Есть вход под фирменную зарядку, 3,5-мм джек, по одному micro- и mini-USB и слот под microSD-карты.

### Паровоз

Как ни странно, но техническая начинка в RMD-730 не подкачала. Несмотря на крайне скромную для планшета цену, работает система на процессоре **Rockchip RK2918** частотой 1,2 ГГц. Это одноядерный кристалл, в котором за основные расчеты отвечает чип на базе **ARM Cortex A8**, а за графику — SIMD-модуль **Neon**. Главная особенность процессора — аппаратное ускорение декодирования видео формата 1080p. В поддержку кристаллу установлено 512 Мб оперативной памяти DDR3. Под хранение данных выделено 8 Гб, которые можно расширить при помощи microSD-карты.

Работает RMD-730 на **Android 2.3** с оригинальной оболочкой. Система очень похожа на свою старшую сестру за версией 3.x: пять рабочих столов, внизу стоят кнопки «Меню», «Домой» и «Обратно», а на главном экране расставлены значки установленных программ, часы и виджет плеера. Несмотря на бюджетность планшета, работает система шустро, без зависаний и тормозов — даже десяток открытых сайтов практически не влияют на отзывчивость. Хорошо RMD-730 справляется и с фильмами в высоком разрешении.

Общее впечатление портит лишь экран. Хотя он отлично реагирует на нажатия и поддерживает мультитач, качество изображения не соответствует современному стандарту. В RMD-730 стоит простая TN-матрица, которая теряет яркость при отклонении: положить таблетку на подушку и читать под углом невозможно. Расстраивает и маленькое разрешение — 800x600 мало для 7-дюймового дисплея.



Ritmix RMD-730 не может потягаться с топовыми планшетами. У него нет оригинального дизайна, фирменных программ, качественного IPS-дисплея. Зато он отлично справляется со всеми своими обязанностями вроде просмотра видео, игр и серфинга в интернете. ● **Дмитрий Колганов**

### ПЛЮСЫ

- + цена
- + мощный процессор
- + USB-хост
- + легкий

### МИНУСЫ

- TN-матрица
- тихий динамик
- нет задней камеры



# БЫСТРЫЙ КОНТАКТ

## Тестирование линейки клавиатур Speedlink

**М**ы часто тестируем игровые клавиатуры с несколькими рядами дополнительных клавиш, настраиваемой подсветкой и возможностью записывать макросы на лету. Однако далеко не всем нужен набор кнопок за 3000-5000 рублей. Поэтому мы решили рассказать о линейке бюджетных устройств от компании **Speedlink**. На тесты взяли сразу три модели: классическую **Verdana**, светящуюся **Alterno** и комплект мышь/клавиатура под названием **Century**.

Пойдем по порядку. **Verdana** — простая клавиатура для дома и офиса. Модель собрана в тонкий прямоугольный корпус из черного пластика. Все клавиши — низкопрофильные и отличаются мягким нажатием и коротким ходом. Собрано все хорошо: ничего не болтается и не скрипит. Раскладка в целом стандартная: отдельные цифровой и «Insert», «Home» блоки, большие «Shift» и «Ctrl». Выделяется только одноэтажный «Enter». Не обошлось без дополнительных функций: через «Fn» + «F1-F10» можно управлять системной громкостью и работой проигрывателя.

### Многоножка

Модель **Alterno** — для тех, кто любит много дополнительных клавиш и подсветку. В большом корпусе уместили стандартную раскладку с двухэтажным «Enter», полноразмерными вогнутыми клавишами с укороченным ходом и набором кнопок для управления системой. Помимо стандартных функций «громкость/плеер», есть шесть горячих клавиш для вызова почты, интернета, поисковика и перехода на следующую/предыдущую страницу.

Еще одна особенность **Alterno** — подсветка клавиш. Клавиатура может светиться красным или синим цветом. Яркость лампочек настраивается колесиком-регулятором, расположенным в правом верхнем углу. Заметим, что сделано все качественно: символы видно под любым углом. Из недостатков **Alterno** выделим клацающие клавиши.

### Два в одном

Набор **Speedlink Century** — единственный беспроводной комплект в нашем тесте. Клавиатура выглядит симпатично: тонкий черный корпус с сильно закругленными краями. Кла-

виши — низкопрофильные, мягкие и с четким нажатием. А вот раскладка нестандартная. Хотя **Century** получила двухэтажный «Enter», места для блока «Insert», «Home» не нашлось: клавиши расположили в два вертикальных ряда. Поменяли местожительство и кнопки «Scroll Lock», «Pause» — стоят над цифровым блоком.

Комплектная мышь **Century** — обычный двухкнопочный грызун с колесиком. Корпус у него маленький и плоский, из-за чего плохо ложится в большую руку. За отслеживание передвижений отвечает оптический сенсор разрешением 1000 dpi. Питаются оба устройства от двух батареек типа AAA.



Конечно, клавиатуры от **Speedlink** — это не монстры от **Razer**, но и у них есть масса плюсов. **Verdana** отлично собрана и практически не шумит во время печати. С **Alterno** удобно управлять медиаплеером и благодаря качественной подсветке работать ночью. Ну а набор **Century** — отличный вариант для тех, кто давно мечтал избавиться от проводов на столе. ● **Антон Шерстнев**

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ SPEEDLINK VERDANA

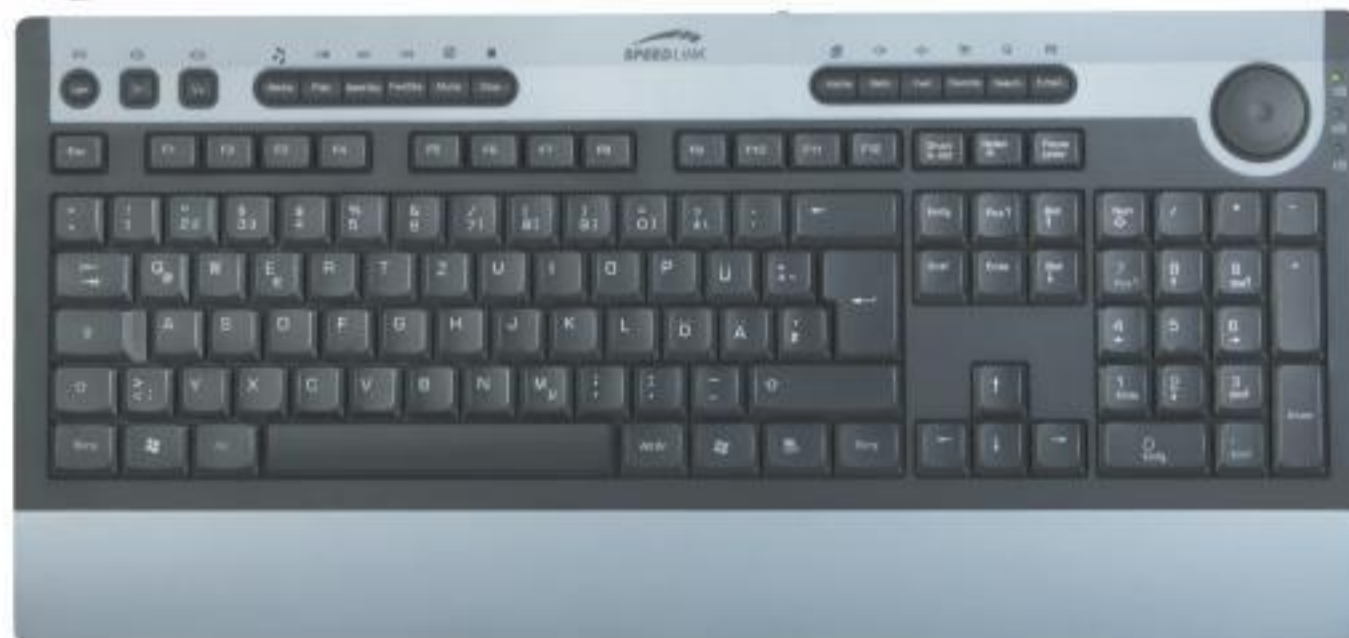
- Тип: классическая
- Материал: пластик
- Цвет: черный или белый
- Длина кабеля: 1,5 м
- Размер: 42x12x2,5 см
- Цена на январь 2012 года: 900 рублей

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ SPEEDLINK ALTERNO

- Тип: мультимедийная
- Дополнительно: мультимедийные клавиши, подсветка
- Материал: пластик
- Размер: 45x21x2,5 см
- Цвет: черный, серый
- Цена на январь 2012 года: 1300 рублей
- Длина кабеля: 11,5 м

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ SPEEDLINK CENTURY

- Тип: беспроводной комплект
- Питание: 2x AAA
- Материал: пластик
- Размеры: 43x14x2 см (клавиатура) и 9x5,5x3 см (мышь)
- Разрешение сенсора мышки: 1000 dpi
- Цена на январь 2012 года: 1300 рублей
- Цвет: черный





# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

**Б**ыть новатором не просто. Идея может быть гениальной, воплощение элегантно, но любая мелочь на корню убьет все начинания. Сегодня эту незавидную судьбу испытывает компания **AMD**. Красивейшие по своему исполнению процессоры **Bulldozer** показывают крайне низкие результаты и не могут раскрыть потенциал нового сокета **AM3+**. Поэтому сегодня мы вернемся к проверенным кристаллам на **Socket AM3**.

### Основные изменения этого месяца

- \* Установим **AMD Athlon II X3 460** в конфигурацию «Дешево и сердито» и **AMD Phenom II X4 965** в «Смерть тормозам». Материнская плата **Gigabyte GA-870A-USB3L** хоть и поддерживает процессоры **AM3+**, но построена на чипсете **AMD 870** и при всех своих достоинствах стоит разумных денег.
- \* За счет максимального удешевления корпуса и блока питания подтянем конфигурацию «Дешево и сердито» на базе **Intel до Core i3-2100**. Попутно заменим память **Kingston KVR1333D3N9K2** на **Corsair XMS3**, соответствующую стандарту **DDR3-1600 МГц**.
- \* Во всех конфигурациях обновим клавиатуры и мыши. Даже бюджетные модели сейчас наделены функциями, ранее присущими лишь топовым устройствам. Например, грызун **Oklick HUNTER** за 1500 рублей комплектуется грузиками для подбора оптимального веса. А игровая клавиатура **A4-Tech A4-X7-G800V** оснащена 15 клавишами для сохранения и быстрого запуска макросов.
- \* Видеокарта **MSI R6970 Lightning**, установленная в конфигурации «Займи, но купи» на базе **AMD**, может похвастаться внушительным разгоном процессора с 880 до 940 МГц, а также мощной и, что самое главное, бесшумной системой охлаждения.

## ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



ЦП: Intel Core i7-3960X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,3 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 15 Мб)	38 280
Кулер: Thermalright Silver Arrow + Thermalright LGA2011 Retention kit (алюминий + медь, 2x 140 мм, 500-1300 об/мин, 17-21 дБ)	3300
Системная плата: Gigabyte GA-X79-UD5 (E-ATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 64 Гб, 3x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 7x USB 2.0, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	11 320
Память: 2x Kit 2x 4 Гб Kingston HyperX DDR3-2133 МГц PC3-17000 (KHX2133C10D3X2K2/4GX)	7600
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-N590D5-3GD-B (GeForce GTX 590, 607/1215/4200 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	60 260
Твердотельный накопитель: 960 Гб OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-960G (PCIe x4)	119 990
Жесткие диски: 2x 3 Тб Seagate Barracuda XT ST33000651AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	17 000
Дисковод: Pifactor PX-B940SA (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RW, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	8220
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	15 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	8230
Беспроводной комплект клавиатура + мышь: Logitech Cordless Desktop MX 5500 Revolution (104 основных + 15 доп. клавиш, ЖК-дисплей: 1600 dpi, лазерная, 7 клавиш)	5190
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe (24 бит, 192 кГц, 120 дБ)	8700
Колонки: Microlab H600D (5.1, 5x 50 + 110 Вт, 45-22 000 Гц, 80 дБ)	14 290
Мониторы: 3x Samsung S27A950D (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort)	67 110
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>384 990</b>

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

## ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD Phenom II X4 980 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,7 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	5500
Кулер: Deerpcool Ice Matrix 600 (алюминий + медь, 140 мм, 700-1200 об/мин, 26,7 дБ)	1175
Системная плата: Gigabyte GA-870A-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 870, 4x DDR3-1066/1333/2000 до 16 Гб, 2x PCIe x16 (SLI/CrossFireX), 2x PCIe x1, 3x PCI, IDE, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x eSATA, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, S/PDIF-in, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3300
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1640
Видеокарта: MSI R6970 Lightning (Radeon HD 6970, 940/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	13 050
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3480
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RW, DVD±R/RW, DL)	640
Корпус: Thermaltake V6 Black Edition VM100M1W2Z-A (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	3100
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	3300
<b>Системный блок:</b>	<b>35 185</b>
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, подсветка, 114 осн. + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: SVEN IHOD T100 (5.1, 5x 20 + 50 Вт, 40-22 000 Гц)	6000
Монитор: Samsung SyncMaster C27A550U (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, HDMI, 4x USB 2.0)	15 500
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>60 605</b>
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1100
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 580 (GeForce GTX 580, 783/1566/4020 МГц, 1,5 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2450
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1600
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>70 425</b>

## ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	7050
Кулер: Deerpcool Ice Matrix 600 (алюминий + медь, 140 мм, 700-1200 об/мин, 26,7 дБ)	1175
Системная плата: ASRock Z68 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб), PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио, D-sub, DVI, HDMI)	3800
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1640
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 6970 Dual Fan (Radeon HD 6970, 880/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	11 850
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3480
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RW, DVD±R/RW, DL)	640
Корпус: Thermaltake V4 VM30001W2Z (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1850
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	3300
<b>Системный блок:</b>	<b>34 785</b>
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, подсветка, 114 осн. + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: T&D TDE-500/5.0 Black (5.0, 210 Вт, 35-20 000 Гц, 80 дБ)	9800
Монитор: Samsung SyncMaster C27A550U (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, HDMI, 4x USB 2.0)	15 500
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>64 005</b>
Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2950
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 580 (GeForce GTX 580, 783/1566/4020 МГц, 1,5 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2450
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1600
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>75 475</b>

игромания | март 2012



## ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ЦП: AMD Athlon II X3 460 OEM (Rana, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб)	2800
Кулер: Titan Skalli TTC-NC05TZ/NPW (алюминий + медь, 100 мм, 800-1500 об/мин, 29 дБ)	760
Системная плата: Gigabyte GA-870A-USB3L (ATX, Socket AM3+, AMD 870, 2x DDR3-1066/1333/1600/2000 до 8 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, 2x S/PDIF-out, аудио)	2800
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1090
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 Sonic Platinum (GeForce GTX 560, 900/1620/4200 МГц, PCIe 2.0 x16, D-sub, DVI, HDMI)	6150
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	1480
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	640
Корпус: Gigabyte GZ-KX5B (ATX, 80 мм, 2x USB, аудио)	940
Блок питания: FSP 500PNR (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6+2-pin)	1370
<b>Системный блок:</b>	<b>20 030</b>
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиш)	630
Колонки: Defender Avante X55 (2.1, 2x 12,5 Вт + 30 Вт, 20-20 000 Гц)	2700
Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, аудио)	8400
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>32 400</b>
Замена ЦП: AMD FX-4100 OEM (Zambezi, Socket AM3+, 3,6 ГГц, L2-кэш 4 Мб, L3-кэш 8 Мб)	1900
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (GeForce GTX 560 Ti, 900/1800/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, 2x DVI, HDMI)	1400
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1600
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>40 860</b>

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ЦП: Intel Core i3-2100 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,1 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	3630
Кулер: Titan Skalli TTC-NC05TZ/NPW (алюминий + медь, 100 мм, 800-1500 об/мин, 29 дБ)	760
Системная плата: Gigabyte GA-Z68P-DS3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, HDMI, аудио)	3350
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1090
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 OC (GeForce GTX 560, 810/1620/4020 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, DVI, HDMI)	5490
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3480
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	640
Корпус: Gigabyte GZ-KX5B (ATX, 80 мм, 2x USB, аудио)	940
Блок питания: FSP 500PNR (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6+2-pin)	1370
<b>Системный блок:</b>	<b>20 750</b>
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиш)	630
Колонки: Microlab M-960 (5.1, 5x 8 + 22 Вт, 30-20 000 Гц, 80 дБ)	3300
Монитор: BenQ VW2420H (VA, 24 дюйма, 1920x1080, 8 мс, 250 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, аудио)	8400
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>33 720</b>
Замена ЦП: Intel Core i3-2130 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L3-кэш 3 Мб)	850
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (GeForce GTX 560 Ti, 900/1800/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, 2x DVI, HDMI)	2060
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1600
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>40 580</b>

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ЦП: AMD Phenom II X4 965 (Deneb, Socket AM3+, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	4700
Кулер: Titan Skalli TTC-NC05TZ/NPW (алюминий + медь, 100 мм, 800-1500 об/мин, 29 дБ)	760
Системная плата: Gigabyte GA-870A-USB3L (ATX, Socket AM3+, AMD 870, 2x DDR3-1066/1333/2000 до 8 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, S/PDIF-in, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2800
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1640
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (GeForce GTX 560 Ti, 900/1800/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, 2x DVI, HDMI)	7550
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3480
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	640
Корпус: Sasecom Техсеп 938B (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1480
Блок питания: HIPRO HPP600W-80Plus (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 6+2-pin, 4+4-pin CPU)	2370
<b>Системный блок:</b>	<b>25 420</b>
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиш)	630
Колонки: SVEN STREAM Mega (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц)	4400
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, стереоколонки 2x 2 Вт)	12 030
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>44 030</b>
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 975 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,6 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	800
Замена видеокарты: MSI R6970 Lightning (Radeon HD 6970, 940/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	5500
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1600
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>54 280</b>

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ЦП: Intel Core i3-2130 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	4480
Кулер: Titan Skalli TTC-NC05TZ/NPW (алюминий + медь, 100 мм, 800-1500 об/мин, 29 дБ)	760
Системная плата: Gigabyte GA-Z68P-DS3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z68, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, HDMI, аудио)	3350
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1640
Видеокарта: Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic (GeForce GTX 560 Ti, 900/1800/4200 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, 2x DVI, HDMI)	7370
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	3480
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	640
Корпус: Sasecom Техсеп 9388 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1480
Блок питания: HIPRO HPP600W-80Plus (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 6+2-pin, 4+4-pin CPU)	2370
<b>Системный блок:</b>	<b>25 570</b>
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиш)	630
Колонки: Microlab Solo-7C (2.0, 2x 55 Вт, 55-20 000 Гц, 85 дБ)	7700
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, динамики 2x 2 Вт)	12 030
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>47 480</b>
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2570
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 6970 Dual Fan (Radeon HD 6970, 880/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4480
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1600
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2150
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>58 280</b>

ДО 25 000 РУБЛЕЙ



# ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний



Дмитрий Горячев



Добрый день, подскажите, можно на планшете смотреть телевизионные программы?



Сейчас все говорят об архитектуре ARM, расскажите подробнее, что же в ней такого интересного?



Превратить планшет в телевизор просто, сделать это можно несколькими способами. Самый простой — открыть браузер и набрать в адресной строке: **kaban.tv**, **www.ontvtime.ru** или **onlinerus.ru**. На этих сайтах ведется прямая трансляция телевизионных программ. Однако постоянно пользоваться страницами неудобно: приходится каждый раз набирать адрес, искать нужные каналы. Гораздо проще установить на планшет специальное приложение. К примеру, на **iOS** достаточно вбить в **App Store** слово «ТВ» и выбрать понравившуюся программку. На конкурирующей **Android** все то же самое, только пользоваться придется «**Маркетом**». Наиболее популярные и удобные приложения — **Online TV**, **SPB TV** и **TV Control**. Минусов у обоих подходов два. Первый — невысокое качество картинки. Второй — обязательное наличие быстрого интернета.

Еще один способ — купить специальный ТВ-тюнер, который будет забирать картинку с домашней ТВ-антенны и пересылать видео на планшет. В продаже таких железок хватает. К примеру, **PCTV** выпускает **Systems Broadway**, а у известной **AVerMedia** есть целая линейка под названием **HomeFree**. Примечательно, что эти устройства не ограничиваются передачей ТВ-сигнала, к ним можно подключить и DVD-плеер, и даже компьютер.

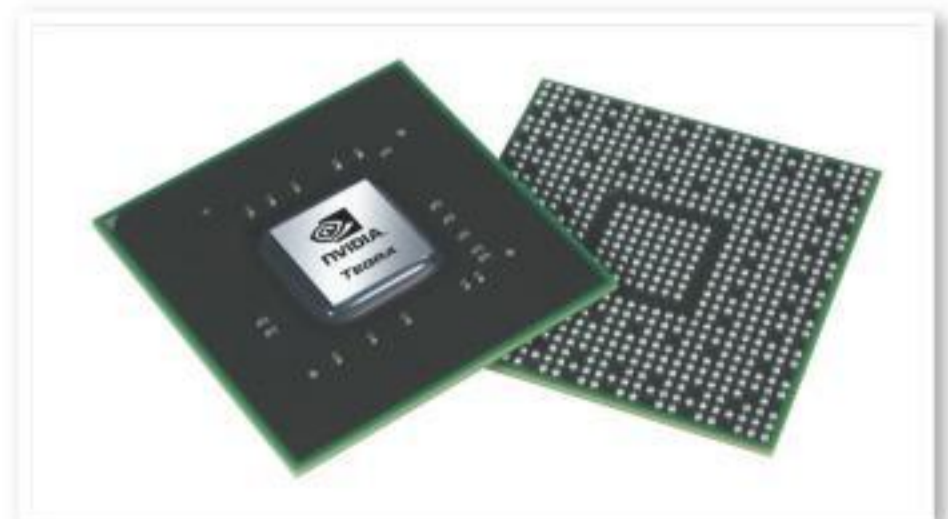
Для начала придется разобраться с самой аббревиатурой **ARM**. Этими тремя буквами может обозначаться как архитектура, так и компания, занимающаяся ее разработкой. Нас с вами интересует первое.

С технической точки зрения ARM — это совершенно иной подход к работе процессора. Все сложные задачи разбиваются на маленькие действия, так называемые RISC-команды, которые по большей части выполняются за один такт. Основной смысл такого упрощения — ускорение работы процессора за счет сокращения времени простоя. Однако нас с вами эти хитрости не касаются. Куда важнее то, что за счет укороченных команд ARM-процессор не тратит энергию зря. Принял команду, рассчитал, выдал результат — и на покой.

Такая схема работы идеально подошла для мобильных устройств. Подавляющее большинство телефонов и планшетов сегодня работает на ARM-кристаллах. При этом если пять лет назад они максимум могли отобразить меню, запустить видео- или аудиоплеер, то сегодня уже обрабатывают Full HD-фильмы и тяжелую трехмерную графику.

Примечательно, что производители ARM не собираются останавливаться на достигнутом. Как пример, компания **HP** сообщила о своем намерении создать вычислительный центр на основе ARM-процессоров. По словам разработчиков, это позволит сэкономить огромное количество энергии и места.

Вслед за серверами на ARM могут перейти и домашние компьютеры. К примеру, готовящаяся к выходу **Windows 8** будет поддерживать обе архитектуры. Конечно, поначалу сделать полноценную домашнюю сис-





тему на альтернативном процессоре не получится, придется переписать все стандартные программы под Windows, но в будущем это вполне возможно.



Есть ли смысл менять кулер на видеокарте?



В подавляющем большинстве случаев такой необходимости нет. Давно прошли те времена, когда штатная система охлаждения не справлялась со своими обязанностями. Сегодня даже референсные кулеры **AMD** и **NVIDIA** комплектуются испарительными камерами, которые раньше можно было встретить только в самых дорогих версиях плат.

Однако иногда бывают случаи, когда замена кулера необходима. К примеру, если вы начинаете замечать перегрев платы: артефакты, периодические зависания во время игры. В таком случае стоит установить какой-нибудь монитор температуры вроде **RivaTuner** и понаблюдать, как карта ведет себя под нагрузкой. Если температура видеоядра держится выше 100 градусов, то систему охлаждения стоит заменить.

Еще один случай, требующий незамедлительного вмешательства, — сбой в работе вентилятора. К примеру, вертушка может перестать крутиться. В таком случае стоит купить новый вентилятор и поставить его вместо старого. Пытаться реанимировать последний не надо. Максимум — можно попробовать убрать пыль с лопастей; если не поможет, то несите на помойку. Заливать в движущиеся части масло опасно: помогает редко, а вот облитые жидкостью микросхемы уже не спасти.



Какой телевизор лучше купить для игр на консоли? Хочется плазму, но, говорят, она выгорает.

Плазменная панель или ЖК? Такой вопрос задает каждый, кто собирается купить домой большой телевизор. Для начала давайте определимся, чем же на практике отличаются эти экраны. Для ЖК-матрицы характерно четкое и яркое изображение, в то время как на плазме картинка выглядит более естественно: мягкие цвета, натуральный черный, легкий блюр, сглаживающий движения. Плюс у плазмы отсутствует такой параметр, как время отклика. Еще одно достоинство — низкая цена.

Недостаток плазмы — огромное количество мифов. Самый популярный — выгорание дисплея на статических изображениях. Этим грешили первые модели. Если владелец долго смотрел, к примеру, «Первый канал», то в верхнем углу намертво запечатывался логотип, который ничем не выводился. Чтобы избежать этого, пер-

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу [hotline@igromania.ru](mailto:hotline@igromania.ru). В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.



вые 200 часов телевизор приходилось прогревать специальными скринсейверами. Однако сейчас эту проблему решили. Встроенный процессор отслеживает статические картинки и периодически смещает их на один-два пикселя. Конечно, если вывести на дисплей белый квадрат на черном фоне и оставить его на пару суток, матрица будет повреждена, но вряд ли кому-то захочется делать такое со своим телевизором.

Еще один неприятный миф о плазме — высокое энергопотребление, которым так любят пугать продавцы в магазинах электроники. Действительно, энергии плазменная панель потребляет будь здоров — 200-250 Вт в час. Только надо понимать, что ЖК-телевизор кушает не меньше. Вслед за высоким энергопотреблением обычно идет страшилка о том, что плазменные панели сильно нагреваются. Отрицать не будем, обратная сторона во время работы становится теплой, но ЖК-телевизор греется сильнее, особенно если в нем используется не LED-, а стандартная ламповая подсветка.

Ну и, наконец, самая мощная сказка продавцов: у плазмы маленький ресурс работы. Лет семь назад это действительно было так — против 80 000 часов у ЖК 30 000 часов плазмы выглядели шуткой. Однако сейчас ресурс обоих дисплеев вырос до 100 000 часов, а это 11,5 лет непрерывной работы. ■

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.

ARMY CORPS OF HELL  
(VITA)

Ниже приводятся коды для открытия новых музыкальных композиций. Точнее, специальных мантий, надев которые вы услышите указанную песню. Будьте внимательны, коды регистрозависимые.

G75i8K8a — Gouls Attack!  
GUK218Jh — GxSxD  
KB2p3tAs — KING'S-EVIL  
K77w3P5a — KNIGHTS OF ROUND  
RJ53z42i — Rachel Mother Goose  
S4R29dlu — Rebel-Survive  
U541337k — United

DANCE CENTRAL 2  
(XBOX 360)

В разделе меню **Enter Codes** наберите:  
**Y, вправо, влево, вверх, X, X, вниз, Y** — костюм для Angel из первой части игры  
**влево, вниз, X, X, вниз, вправо** — костюм для Miss Aubrey из первой части игры

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION  
(PS3)

На экране редактирования эмблем наберите **вверх, вправо, вниз, влево, вверх, влево, вниз, вправо**, чтобы открыть набор эмблем Piggyback.

## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

## BATTLEFIELD 3



Во время прохождения сюжетной кампании можно наткнуться на вот такой плакат. Ничего не напоминает? Красный и белый цвета, женская подтянутая фигурка на наклонной плоскости... Стенд рекламирует новый «паркур-мюзикл» Leap (в переводе — скачок, прыжок), а слоганы ниже призывают «бежать, прыгать и скользить» на премьеру. Очевидно, все это — плохо прикрытый намек на продолжение игры **Mirror's Edge**, которая, вполне возможно, будет носить подзаголовок Leap. — Михаил Костиков

## THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Пасхалки бывают не только смешные, но и полезные. Ночью на дороге из Марката выезжает призрак всадника без головы (если не знаете, кто это такой, читайте одноименный роман Майн Рида). Следуйте за ним. Всадник приведет вас на кладбище, тут же вокруг повскакивают скелеты, а позже из могилы вылезет тело самого безголового наездника. Рядом с этой самой могилой после по-



## НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **The Darkness 2** от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу [info@igromania.ru](mailto:info@igromania.ru) или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



беды можно будет поживиться содержимым довольно ценного сундука. — *Данил Порсев*



Путешествуя по миру игры, можно ненароком встретить пасхального персонажа — каджита по имени М'Айк Лжец, который также присутствует и в предыдущих частях игры — *Morrowind* и *Oblivion*. Он очень много болтает и в открытую расхваливает особенности игры (такие как быстрые путешествия или удобный компас). Более того, он даже поясняет, почему в игре нет мультиплеера, левитации и других не менее важных вещей. Наткнуться на Лжеца можно везде, но наибольший шанс встретить его появляется на окраинах карты или около городов. Если вы его найдете — считайте себя счастливым, так как сделать это непросто, да к тому же каджит очень быстро передвигается. — *Григорий Голев*

## NEED FOR SPEED: THE RUN



По ходу игры вам приходится иметь дело с командой из трех братьев-гонщиков. Один из них, Цезарь де Леон, похож на героя **Grand Theft Auto: San Andreas** (Цезарь Виалпандо). Причем похож не только внешне и именем. Он также родом из Лос-Анджелеса (Лос-Сантос), также занимается уличными гонками и по сюжету игры также встречается девушку, в которую позже влюбляется (сестра главного героя). — *Кирилл Пойдо*

## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного получить самое крутое оружие и т.д.

### THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Как быстро прокачать навык красноречия до сотни? Нужно лишь развить его обычным способом (продажей вещей или занятиями с тренером) до того момента, пока вы не научитесь убеждать стражников отпускать вас во время процедуры задержания.

В первую очередь выкладываем из инвентаря все краденое, идем в город, где много стражников, и взламываем замок или крадем недорогую вещь у всех на глазах. Далее подбегаем к стражнику, говорим с ним и убеждаем отпустить вас. После этого бежим к следующему и повторяем процедуру. Посещаем казармы, будим всех спящих служителей закона и слезно просим снисхождения. Когда неуверенная стража закончится, платим штраф, ждем 24 часа (игровых, разумеется) и начинаем все заново. На высоких уровнях требуется 4-5 стражников для взятия очередной планки красноречия. Это во много раз быстрее, чем продавать вещи торговцам. — *Александр Демьяненко*

## КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу [kodex@igromania.ru](mailto:kodex@igromania.ru), хинты — [trick@igromania.ru](mailto:trick@igromania.ru). Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не 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](mailto:info@igromania.ru) или [dormi@igromania.ru](mailto:dormi@igromania.ru).

# ТЕСТ №3

МАРТ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

## В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

- 1 Кого из указанных ниже людей не имеет никакого отношения к легенде о короле Артуре?  
**A.** Мерлин  
**B.** Лоэнгрин  
**V.** Ланселот  
**Г.** Мордред  
**Д.** Владычица озера
- 2 Final Fantasy XIII-2 — не первый случай выпуска прямого сиквела к номерной игре серии Final Fantasy. Какая еще часть известного ролевого сериала удостоилась такой чести?  
**A.** Final Fantasy VII  
**B.** Final Fantasy VIII  
**V.** Final Fantasy IX  
**Г.** Final Fantasy X  
**Д.** Final Fantasy XII

## ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

- 3 Syndicate запомнился всем именно как тактическая стратегия, поэтому вы-

шедший только что одноименный шутер воспринимается как нечто новое в серии. Но это не совсем так: еще в октябре 1996 года на PC, а спустя полгода и на PS one появился шутер Syndicate Wars в той же вселенной.

- A.** Верно, было дело.  
**B.** Неправда, Syndicate 2012 года выпуска — первый шутер в серии.

- 4 Star Wars: The Old Republic изначально была анонсирована как классическая однопользовательская ролевая игра от BioWare, продолжение серии Knights of the Old Republic. И только спустя год после анонса ошарашенной публике сообщили, что перенесли игру в онлайн.  
**A.** Да, помнится, фанаты тогда очень сильно расстроились.  
**B.** Ерунда, игра изначально была онлайн-овой.

## КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

- 5 — I'd prefer not to look at my daughter's murderer. — Stay away from mirrors for a while, then. (— Я не желаю смотреть на убийцу моей дочери. — В таком случае держись подальше от зеркал.)  
**A.** The Elder Scrolls 5: Skyrim  
**B.** Uncharted 3: Drake's Deception  
**V.** Star Wars: The Old Republic

- Г.** NeverDead  
**Д.** Syndicate

## ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

- 6 Из какой игры взят этот скриншот?



- A.** Kingdoms of Amalur: Reckoning  
**B.** Star Wars: The Old Republic  
**V.** SoulCalibur 5  
**Г.** NeverDead  
**Д.** The Lord of the Rings: War in the North

- 7 В Mass Effect 3 будет одно очень важное новшество. Нечто такое, чего не было в двух предыдущих частях серии. Как вы думаете, о чем идет речь?

- A.** Мультиплеер.  
**B.** Возможность высадиться и исследовать любую планету в любой из доступных для посещения звездных систем.  
**V.** Добыча ресурсов для улучшения экипировки и звездолета Шепарда.  
**Г.** Возможность играть за Шепарда-женщину.  
**Д.** Возможность закрутить роман с рипером.

# НАШ ПРИЗ

Карманный медиаплеер

Ritmix RP-430HD

с поддержкой видео стандарта

720p и всех популярных

музыкальных форматов.

Размер экрана — **4,3 дюйма**



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

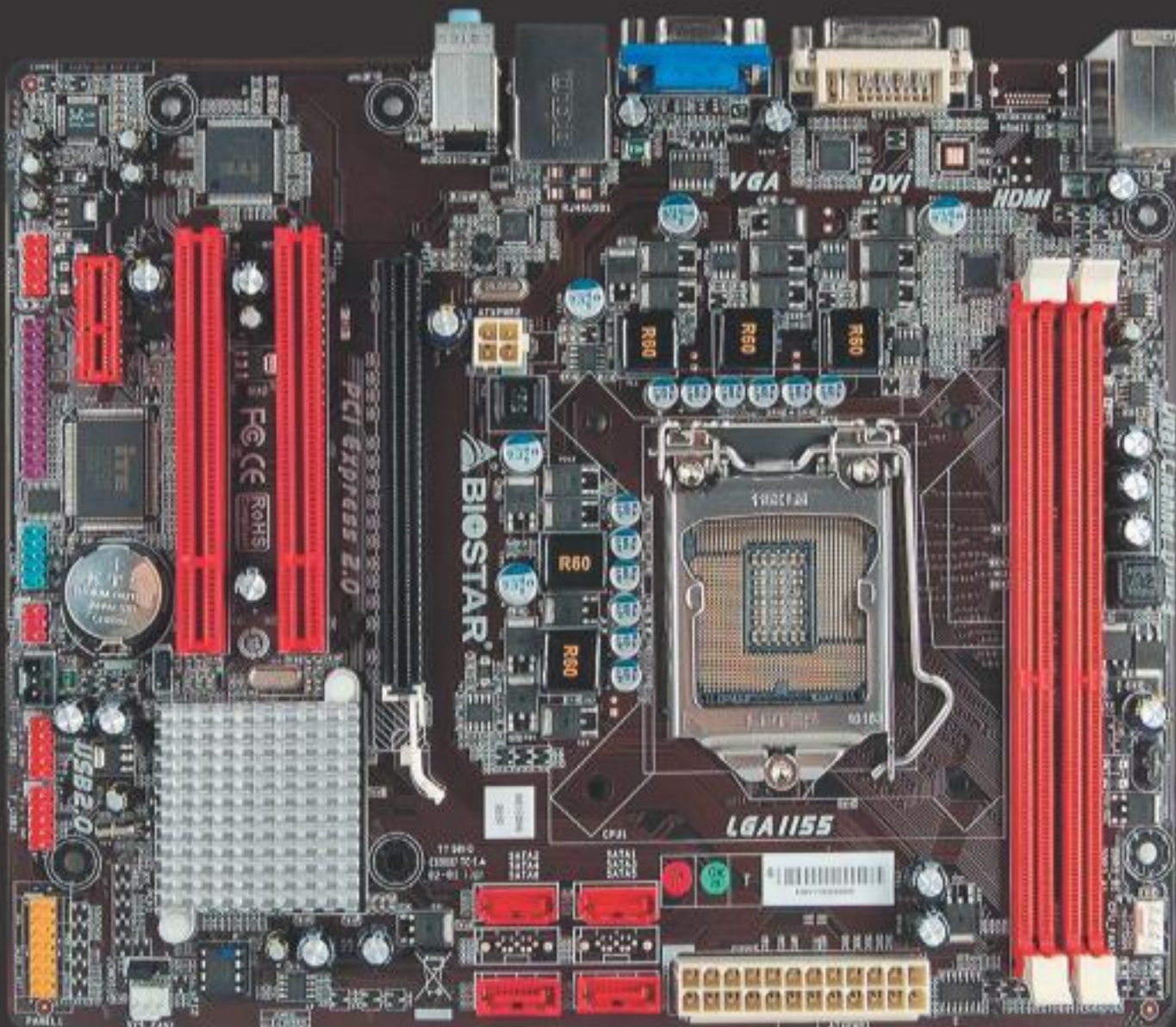


# СКАНВОРД №3

МАРТ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

<ol style="list-style-type: none"> <li>1</li> <li>2</li> <li>3</li> <li>4</li> <li>5</li> <li>6</li> </ol>	Воспроизводится сабвуфером	Она прославилась Американка Макги	Засветился почти во всех частях Final Fantasy		6	Одержимый компьютерными технологиями	Бесплатный кусок игры						
	3					Операционная система (жарг.)	Русский в Battlefield 3			Имя Хаябусы			
	Брюс ...					4							Пространство между аллодами
	Летчик-профессионал				Болезнь Эми	Локация в «Сталкере»					1		
			Конец реки						Windows в простонародье	Одна из локаций в Deus Ex: Invisible War	Шахтерский корабль в EVE Online		
	Хозяин Камелота						Звук подков						
				2		Имя одного из бойцов Mortal Kombat						5	
		Лакомство демонов в Shadows of the Damned											
		Оно есть практически в любой игре						Почти высохшее море					



НАШ ПРИЗ

Материнская плата  
Biostar H61ML Ver 6.x,  
поддерживающая процессоры  
Intel Core i7/i5/i3,  
16 Гб оперативной памяти  
и шестиканальный звук  
(www.biostar-russia.ru).

# ФОТОПАМЯТЬ №3

МАРТ

Вспомните, какие места из игры **The Elder Scrolls 5: Skyrim** изображены на скриншотах. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



## НАШ ПРИЗ

Копия титанового шлема «Рысь-Т», который используется в МВД и в игре Battlefield 3 классом поддержки российской армии. Шлем выполнен из современных композитов и имеет опускающееся металлическое забрало с поликарбонатным визором ([www.tacgear.ru](http://www.tacgear.ru)).



# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№01/2012

## ТЕСТ

**Правильные ответы**

- 1 А (дочку российского президента в Call of Duty: Modern Warfare 3 не убивали)
- 2 А (пустыня в Uncharted 3: Drake's Deception называлась Руб-эль-Хали)
- 3 Б (в некоторых играх серии Halo Мастер Чиф не появлялся и даже не упоминался)
- 4 А (некоторые игры для портатива PlayStation Vita работают на PS3, и наоборот)
- 5 Г (цитата из Call of Duty: Modern Warfare 3)
- 6 Б (скриншот из Saints Row: The Third)
- 7 Б (самое сильное существо в The Elder Scrolls 5: Skyrim — это, конечно, дракон; на высоких уровнях он гораздо опаснее гигантов)

**Победитель**

1. Александр Пальчиков (Красноурьинск)

## СКАНВОРД

**Правильные ответы**

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Англия, Гц, бульб, Че, Прайс, Ментал, Томми, Скайрим, Аизек, ИИ, Катерина, рой, Дубай, топор, Чева, армия. По вертикали: бета, блик, апперкот, Марков, Лиара, еда, Айя. Ключевое слово: **подарок**.

**Победители**

1. Андрей Циримпилов (Борзя)
2. Павел Пестерников (Кирово-Чепецк)
3. Александр Седов (Тверь)

## ФОТОПАМЯТЬ

**Правильные ответы:**

(Resistance 3)  
3, 2, 4, 1

**Победители**

1. Николай Ловягин (Коломна)
2. Марина Основина (Рузаевка)
3. Александр Садчиков (Пермь)
4. Иван Щетинин (Ярославль)
5. Сергей Петросян (Игрим)

**ПРИЗ**

Ritmix



Миниатюрный MP3-плеер Ritmix RF-4050.



Три стереогарнитуры Ritmix RH-950M

**ПРИЗЫ**



**ПРИЗЫ**

Пять коробок с игрой The Elder Scrolls 5: Skyrim от компании «1С-СофтКлуб».

# УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.  
 «Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).  
 «Сканворд»: ключевое слово.  
 «Фотографическая память»: 1 — Whiterun, 2 — Solitude и т.д. Названия мест можно писать и на русском языке (из официальной локализации).  
 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 3. Март»). 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 3. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №3. Март**

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 3. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на мартовские конкурсы принимаются до 26.03.2012. Итоги будут подведены в майском 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](mailto:info@igromania.ru). Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на [dormi@igromania.ru](mailto:dormi@igromania.ru). Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

# НОВОГОДНИЙ КОМИКС

Спасибо вам за присланные комиксы. Мы отобрали три на наш взгляд самых удачных работы. Комикс, занявший первое место, можно рассмотреть во всех подробностях на этой странице, а также на нашем диске, в разделе «Файлы». Там же вы отыщите и другие комиксы, занявшие призовые места.



## 1-е место

Алексей Морохоев с комиксом по мотивам Portal 2 награждается гарнитурой **Razer**

**Banshee**, сделанной в стиле стратегии StarCraft 2.

## 2-е место



Некий скромный художник, о котором мы знаем только его электронную почту (syn2012@yandex.ru), нарисовал и прислал комикс под названием «Натан Дрейк: Похититель Рождества». За что и получает стильную клавиатуру **Razer Marauder**.



## 3-е место

Кириллу Тергеворкову за работу на тему

Minecraft вручается игровая мышь **Razer Spectre** с лазерным сенсором и разрешением 5600 DPI.

Все призы предоставлены компанией **Razer** ([www.razerzone.ru](http://www.razerzone.ru)).



# КОНЕЦ ИГРЫ

Как оказалось, многие наши читатели хорошо подкованы в теме выживания во время и после конца света, который, напомним, ожидается всего через девять с половиной месяцев (срок указан на момент появления журнала в продаже и может не совпадать с текущим; уточняйте оставшееся время до апокалипсиса по вашему личному календарю). Кто-то подошел к вопросу со всей серьезностью, кто-то — с изрядной щепоткой юмора. Все призовые работы вы сможете почитать в разделе «Файлы» на нашем диске. Не брезгуйте — времени остается все меньше...

## Победители

### 1-е место

Антон Филиппов написал большую инструкцию по действиям в первые дни после наступления конца света, причем рассмотрел множество их вариантов: от обычной ядерной бомбардировки до нападения Северной Кореи. За сей труд Антон получает руль **Speedlink CARBON GT Racing Wheel**, совместимый как с компьютером, так и с PlayStation 3.



### 2-е место

Дмитрий Кошелев составил довольно полезный сборник советов на случай конца света. Целых семнадцать пунктов с отсылками к конкретным играм, в которых Дмитрий почерпнул сию мудрость. Приз за старания — джойстик **Speedlink BLACK WIDOW Flightstick**, с ручкой тяги, тремя кнопками на самом джойстике, и еще четырьмя — на базе.



### 3-е место

А вот Булат Галиев пошел от противоположного: составил список таких советов, следуя которым в указанных ситуациях, вы почти наверняка конец света не переживете. Почитайте и в случае чего сделайте все наоборот. Булат награждается геймпадом **Speedlink XEOX USB Gamepad**, выполненным в стиле Xbox 360, но подключаемым к компьютеру.



Все призы предоставлены компанией **Speedlink** ([www.speedlink.com](http://www.speedlink.com)).

# ОПЯТЬ АПГРЕЙД

## Как консолям жить и не тужить пять, десять и пятьдесят лет

**П**ри мерно в 2006 году, когда ожидаемо активизировалась новая группа людей, которые пробовали объяснить самым фанатичным PC-игрокам, что консоли — это хорошо, звучал среди прочих старый аргумент о том, что «консоль — это такая штука, на которой ты играешь пять лет безо всяких апгрейдов». И это правда. Если вас не возбуждает сама возможность объединить несколько видеокарт ради трех лишних кадров в секунду или нет каких-то других специфических причин играть на PC, жизнь без апгрейдов — это вечный праздник.

По крайней мере, так было раньше, когда жизненный цикл консольного поколения длился пять лет (примерно, конечно: скажем, первый и второй Xbox разделяют всего четыре года). Сегодня ситуация другая. Первой современной платформе, Xbox 360, в этом году исполнится семь лет, причем условный Xbox 720 последует явно не раньше 2013 года. Ничего странного в этом нет — это поколение задержалось просто потому, что раскачивалось дольше, чем обычно. Игры делать сложнее, бюджеты подросли, на продвижение новых IP тратится больше сил и средств — словом, неповоротливая машина стала еще неповоротливее. И следующее поколение наверняка просуществует еще дольше.

Главная проблема тут очевидна: какой-нибудь Halo 4 в конце 2012 года должен работать на железе, которое вам продали в 2005-м, причем это и тогда был совсем не пик прогресса. Как именно с этим всем делать зрелищный и масштабный шутер про космос — загадка.

Только не подумайте, пожалуйста, что я тут говорю о графике как о какой-то принципиально важной вещи. Безусловно, красивые игры — это игры, которые хорошо нарисовали, а не те, которые формально поддерживают последнюю версию какого-нибудь хитрого пострендеринга (или как там называются все эти странные штуки?). Просто если ваша игра называется не Super Mario и не The Legend of Zelda и если вы не бунтарь-одиночка с восьмимбитным



*Автор:  
Геннадий  
Сфинкс*

движком, то вам нужно как-то использовать передовые технологии для того, чтобы двигать индустрию вперед. Иначе что вы вообще тут делаете?

При этом совершенно очевидно, что выпускать новый Xbox или новую PlayStation раз в год никак нельзя — этот прием оставим Apple. Решить данную проблему пытались еще в девяностые, и вы, наверное, знаете, что из этого получилось: к Sega Mega Drive предлагали прикрутить страшный 32X-агрегат, а потом еще и вычислительный блок с CD-приводом. В теории все это позволило бы проапгрейдить шестнадцатимбитную приставку чуть ли не до уровня PlayStation, но единственная хорошая вещь, которая получилась из этой истории, — Sonic CD (не пропустите, пожалуйста, свежее переиздание для XBLA и PSN).

И это еще не самый плохой пример. У Atari Jaguar, например, тоже был специальный блок с CD-приводом и дополнительным процессором, но эту штуку, кажется, вообще никто не покупал (впрочем, как и саму Atari Jaguar). Но это, по крайней мере, хоть какая-то попытка заставить старую пыльную железку дарить какие-то новые эмоции.

Разумеется, сейчас, как и двадцать лет назад, к консолям выпускают десятки самых разных аксессуаров. Но единственное устройство, которое хотя бы с натяжкой можно назвать современной «приставкой к приставке», — это Kinect. Девайс, который нужно купить, чтобы играть в набор недоступных для владельцев голой Xbox 360 казуальных игр. Так почему бы не выпустить аналогичный девайс, который позволит играть в набор недоступных для владельцев голой Xbox 360 хардкорных игр? С новой графикой, новыми технологиями, новыми возможностями — в общем, всем тем новым, которое придется ждать черт знает сколько лет. И не потому, что это новое еще не придумали, а потому, что в вашем Xbox 360 шумят и греются старые железки.

Никто не спорит, что выпуск таких устройств повлечет за собой массу проблем. И не последняя из них — то, что консоли с и без того неидеальным дизайном будут выглядеть совсем уж дико, если присобачить к ним какой-то непонятный мощностной блок. Но если бы все в игровой индустрии боялись экспериментировать, то мы бы с вами до сих пор играли в клоны Pong.



# ИМАКУСА

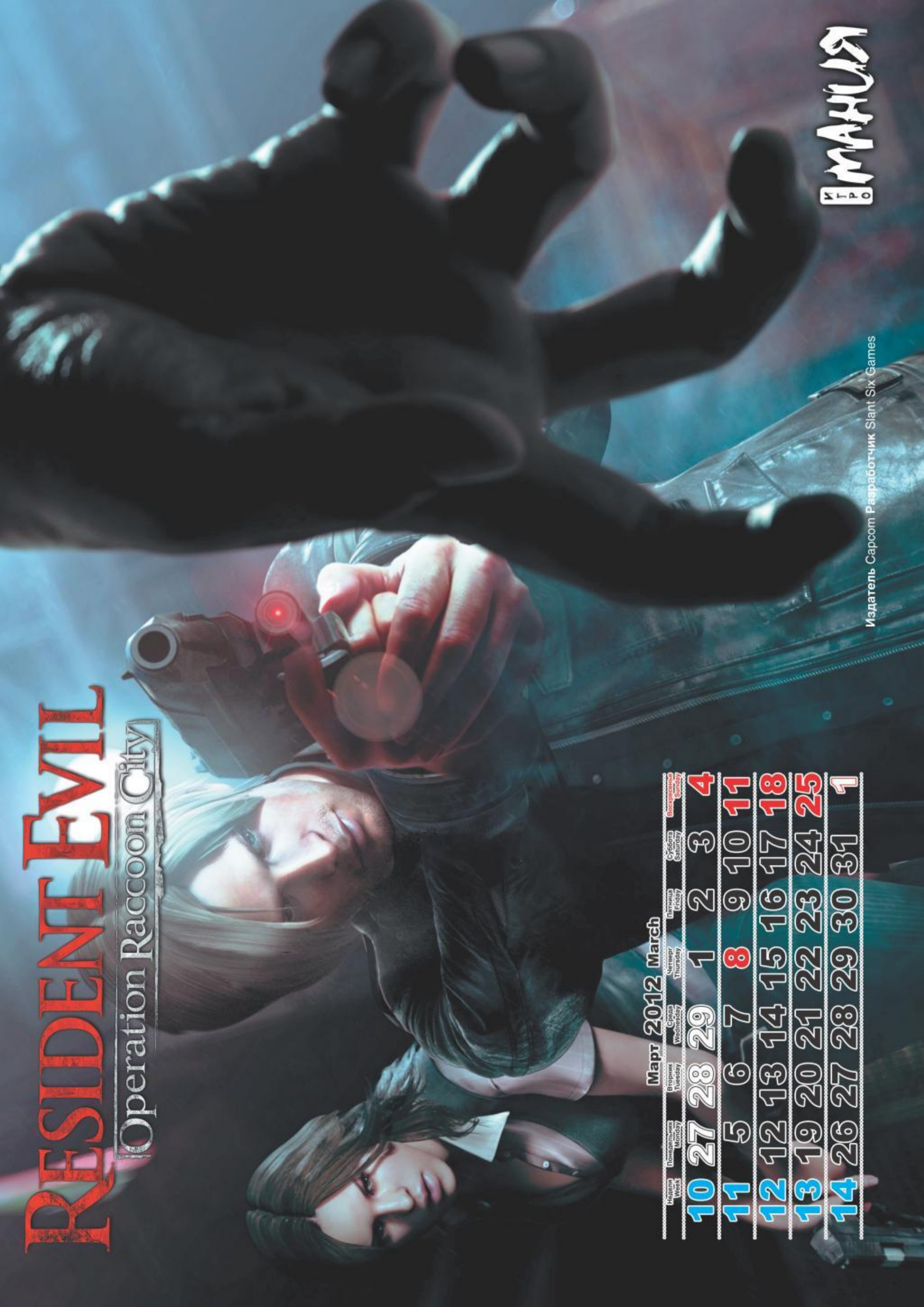
Март 2012 March

Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
10	27	28	29	1	2	3
11	5	6	7	8	9	10
12	12	13	14	15	16	17
13	19	20	21	22	23	24
14	26	27	28	29	30	31

# УРАРАРАРА

# RESIDENT EVIL

## Operation Raccoon City



Март 2012 March

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
10	27	28	29	1	2	3	4
11	5	6	7	8	9	10	11
12	12	13	14	15	16	17	18
13	19	20	21	22	23	24	25
14	26	27	28	29	30	31	1

Издатель: Capcom Разработчик: Slant Six Games

# ИГРОВАЯ

LOVE SPRING KONOOS  
MUSIC

**Выйди  
в офф-лайн!**



реклама

**Реальные девушки  
круче виртуальных!**



Акустическая система Konoos KNS-D700 с внешним усилителем, Mp3-плеером, разъёмами для гитары, микрофона, наушников.

**KONOOS**<sup>®</sup>

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

# MASS EFFECT™ **3**

© 2012 EA INTERNATIONAL STUDIO AND PUBLISHING LTD. MASS EFFECT™, BIOWARE™ И ИХ ЛОГОТИПЫ, ЗНАКИ И ИНДИКАТОРЫ ВНЕШНЕГО ВИДА ИЛИ ИНТЕРНАЦИОНАЛ. STUDIO AND PUBLISHING LTD. EA И ЛОГОТИП EA ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ELECTRONIC ARTS INC. ВСЕ ПРОЧИЕ ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ. АЛЕРГОРИТМЫ, ХВОСТЫ, ХВОСТЫ И ЛОТОТИПЫ ХВОСТ ЯВЛЯЮТСЯ ТОРГОВЫМИ ЗНАКАМИ ГРУППЫ КОМПАНИЙ MICROSOFT И ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ПО ЛИЦЕНЗИИ MICROSOFT. ВСЕ ОСТАВАЮЩИЕСЯ ТОРГОВЫЕ ЗНАКИ И ЛОГОТИПЫ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.



**БИТВА ЗА ЗЕМЛЮ НАЧАЛАСЬ**

**7 МАРТА 2012**

[RU.MASSEFFECT.COM](http://RU.MASSEFFECT.COM)



**18**

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**BIOWARE**



XBOX LIVE

XBOX 360.

Будь в игре.