

МАШИНА

Aliens Colonial Marines

«Игромания» отрывает от лица мордогрыза и чувствует странное покалывание в груди

В РАЗРАБОТКЕ

- Deadlight
- World of Warcraft
Mists of Pandaria
- Assassin's Creed 3
- The Amazing Spider-Man

ВЕРДИКТ

- Risen 2: Dark Waters
- Silent Hill: Downpour
- Vessel
- Street Fighter X Tekken
- Twisted Metal
- Armored Core 5
- I Am Alive
- Ninja Gaiden 3
- Blades of Time

Игры с реальностью

Камеры, контроллеры и прочие девайсы, интегрирующие в видеоигры фрагменты реального мира

Доспехи от кутюр

Эффективность игровых доспехов и брони с позиции профессионала

ВСЕ ТИРАЖ С
DVD
ПОСТЕР
НАКЛЕЙКИ

9 771560 258026

1 2005

www.igromania.ru

ТЕХНО
ММР

CRYSIS 3



**СПРАШИВАЙТЕ
В МАГАЗИНАХ!**

ВРЕМЯ ДЕЙСТВОВАТЬ

27-дюймовый 3D-монитор с поддержкой технологии NVIDIA 3D Vision 2

Стереоскопическое изображение

Монитор ASUS VG278H поддерживает новейшие технологии NVIDIA 3D Vision и 3D LightBoost, призванные вдвое повысить общую яркость экрана в 3D-режиме, а также обеспечить улучшенную цветопередачу. Очки 3D Vision второго поколения отличаются от предыдущей модели увеличенным размером линз и эргономичной формой. Также доступна регулировка угла наклона встроенного в монитор инфракрасного передатчика 3D Vision, а для предотвращения воздействия помех других электронных устройств есть возможность выбора одного из трех режимов работы. Таким образом, монитор VG278H обеспечивает по-настоящему трехмерное изображение при воспроизведении соответствующих видеоматериалов из онлайн-источников, в фильмах формата Blu-ray и в компьютерных играх с поддержкой 3D Vision.

Высокое качество изображения

Высокое качество изображения монитора VG278H обеспечивает технология Trace-Free II, которая подразумевает удвоенную частоту обновления экрана (120 Гц) и малое время отклика (в среднем 2 мс при переключениях между полутонами).

Удобство использования

VG278H оснащается функциональной подставкой с возможностью регулировки высоты расположения экрана монитора, его наклона и поворота.



ОНИ ИСКАЛИ КОЛЫБЕЛЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА,
НО НАШЛИ ЕГО ПОГИБЕЛЬ

ОТ РЕЖИССЕРА РИДЛИ СКОТТА

ПРОМЕТЕЙ

С 31 МАЯ В 3D

WWW.PROMETEY-FILM.RU

РЕКЛАМА



ХИТ



ОТСКАНИРУЙ СМАРТФОНОМ



СМОТРИ ТРЕЙЛЕР



Приветствую!

Месяц прошел под знаком инди. Даже так — под знаком инди, которое не успело попасть в номер. Когда вы читаете эти строки, в Steam, по идее, уже должна продаваться *Insanely Twisted Shadow Planet* (релиз 17 апреля); если вы пропустили ее на Xbox 360, обязательно поиграйте на PC. С большой вероятностью успеет случиться релиз *Superbrothers: Sword & Sworcery EP* — приключенческой игры, собравшей немало наград и до этого отметившийся только на

ДОСПЕХИ ОТ КУТЮР



«Игромания» проводит расследование, чтобы выяснить, насколько нереалистичными являются игровые доспехи с точки зрения профессионала. А в поисках ответов нам помогает эксперт, представитель редчайшей профессии — канадский инженер и оружейник Райан Конселл, занимавшийся в прошлом созданием реальных доспехов.

Подробности на *стр. 36*.

iOS. Плюс в конце апреля выходит *Botanicula* — новая игра Amanita Design, компании, которой руководит Якуб Дворски, создавший серию *Samorost* и один из лучших плоских квестов — «Машинариум».

И если эти большие-маленькие игры в номер не попали, то просто большие не опаздывали. Мы посетили Германию, Франкфурт-на-Майне, где в офисе Crytek узнали первые подробности про *Crysis 3* (детальный рассказ Алексея Моисеева ждет вас на *стр. 28*). Успели навеститься в Ирвайн (США), в штаб-квартиру Blizzard — там нам раскрыли немало секретов о *World of Warcraft: Mists of Pandaria* (статья Тимура Хорева на *стр. 32*). Чуть не опоздали на самолет в Даллас, где Рэнди Пичфорд (если что, это руководитель Gearbox Software) рассказал нам много нового про Чужих в целом и про *Aliens: Colonial Marines* в частности (заодно нам наконец-то удалось самим поиграть в эту игру и убедиться, что у разработчиков вполне может получиться лучший шутер с участием Чужих со времен *Aliens Versus Predator 2*). Фейсхаггеры и честберстеры подстерегают вас на *стр. 54*.

Что касается рецензионного блока, то обойдемся без перечислений — смотрите содержание, да и на обложку основные названия вынесены. А вот про «Спецматериалы» и новую рубрику «Анатомия игры» несколько слов скажу. «Анатомия» придумана нами для того, чтобы в первой половине журнала вам не приходилось читать постоянный поток текста только про конкретные игры. Это слегка утомляет, поэтому на первых семидесяти страницах «Игромании» теперь тоже есть свой маленький «Спешел», который плотно связан с играми, но посвящен не конкретным тайтлам, а общеигровым вопросам и трендам.

В «Спецматериалах» на этот раз два больших исследования. Статью «Игры с реальностью», в которой Александр Башкиров детальнейшим образом разбирает всевозможные камеры, контроллеры и прочие устройства, интегрирующие в видеоигры фрагменты реального мира, ищите на *стр. 120*. Статья «Сетевое беззаконье» посвящена интернет-пиратству и вопросу, чем вообще может закончиться борьба государства против распространения информации в Сети. Интервью с лидером британской пиратской партии Лоран «Лоз» Кей — в комплекте (*стр. 130*).

Оставайтесь на связи! В следующем номере «Игромании» мы планируем запустить как минимум еще одну новую рубрику.

Алексей Макаренко
makarenkov@igromania.ru

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
Дмитрий Колганов
Кирилл Токарев
Илья Янович

Дизайн и верстка

Михаил Карасев, руководитель
Евгений Загатин, дизайнер

Корректур

Мария Луговская
Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Денис Давыдов
Главный редактор Александр Пушкарь

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

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru

Тел./факс

(495) 730 4014

Руководитель отдела рекламы

Дарья Новоторцева
(dn@igromania.ru)

Реклама

Мария Королева
Анастасия Муравьева
Светлана Полова
Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru

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

Тел./факс

(495) 231 2368

E-mail:

sales@aviton-press.ru

Менеджеры

Юлия Воробьева
Сергей Смакаев
Ирина Ефимова
Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.

(495) 231 2365

Тел./факс

(495) 231 2364

E-mail

mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief

Alexey Makarenkov
(makarenkov@igromania.ru)

Games Editor

Maxim Eremeev
(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 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 1560-2580.

Цена свободная. Отпечатано в UAB «Sraudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашлайчай, ул. Вакарине, 1.

DVD отпечатан в ООО «Хай-Тех Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2012
Тираж 161 400

© igromania, 1997-2012
Circulation 161 400

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 22 мая!

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

htc one™

Нереальная камера.
Реальный звук.



Снято на смартфон Ника –
HTC One – в свободном
падении на скорости 203 км/ч



Рекомендовано

Ник Хохола
Специалист по модной
фотосъемке
в свободном
падении.



Узнай больше на htc.com

| Снимай фото и видео одновременно в формате HD |
| Вместе с HTC Sense |

htc
quietly brilliant



❖❖❖ **Crysis 3 1+2=3**



❖❖❖ **Assassin's Creed 3** Последний из ассасинов

10-26 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

- 10 Не одной строкой
- 26 Даты выхода игр

28-35 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- 28 Crysis 3
- 32 World of Warcraft: Mists of Pandaria

36-41 АНАТОМИЯ ИГРЫ

- 36 Доспехи от кутюр

42-53 В РАЗРАБОТКЕ

- 42 **Рейтинговая система игровых рубрик**
- 44 Assassin's Creed 3
- 46 The Amazing Spider-Man: The Game
- 48 Deadlight
- 50 The Banner Saga
- 52 Cube World

54-59 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

- 54 Aliens: Colonial Marines

60-62 ПРАВИЛА ИГРЫ

- 60 Правила игры Энтони Ньюмана

64-105 РЕЦЕНЗИИ

- 64 Risen 2: Dark Waters
- 68 I Am Alive

- 70 Street Fighter X Tekken
- 72 Silent Hill: Downpour
- 76 Twisted Metal
- 78 Vessel
- 80 Yesterday
- 82 Armored Core 5
- 84 Ninja Gaiden 3
- 86 Blades of Time
- 88 Ridge Racer Unbounded
- 90 Warriors Orochi 3
- 92 APB: Reloaded
- 94 Yakuza: Dead Souls
- 96 J.U.L.I.A.
- 97 Sine Mora
- 98 Birds of Steel
- 99 Warp
- 100 Shoot Many Robots
- 102 The Sims 3: Showtime
- Mass Effect: Infiltrator
- 103 Angry Birds Space
- Draw Something
- 104 The Simpsons: Tapped Out
- Solar Defense
- 105 Coco Loco
- Defenders of Ardania

106-107 ИГРА МЕСЯЦА

- 106 Итоги голосования за период с 7 марта по 4 апреля 2012 года
- 107 «Игромания» рекомендует



Aliens: Colonial Marines Колония строгого режима

Risen 2: Dark Waters Новая готика



www.palit.biz



JETSTREAM 風
**GEFORCE®
 GTX 680**

Видеокарты серии Palit Jetstream 風 с инновационной системой охлаждения созданы для геймеров и раскрывают весь потенциал игр.

- 
 ЖК-подсветка
- 
 Три вентилятора
- 
 TurboFan Blade кулер
- 
 Эффективное охлаждение
- 
 Подключите 3 DVI-монитора
- 
 PCI EXPRESS 3.0
- 
 DrMOS
- 
 6 фаз питания

Важные особенности

Заводской разгон

10% ↑↑

Тихая работа

9 дБ ↓↓

Низкий нагрев

8°C ↓↓

NVIDIA
**GEFORCE®
 GTX**



реклама



68

⋮ I Am Alive Жить не тужить

⋮ Игры с реальностью Аугментированные игры



120



70

⋮ Street Fighter X Tekken Чье кунг-фу лучше?

108-111 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

108 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

112-117 ОНЛАЙН

112 Дайджест онлайн

120-141 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

120 Игры с реальностью
130 Сетевое беззаконье

КНИГИ

138 Battlefield 3. Русский
139 Mass Effect:

Вторжение

Кино

140 Прометей
141 Напролом

142-163 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

142 Железные новинки

Тесты

147 Консольная гарнитура SteelSeries
SiberiaV2 for PS3

148 Игровой ноутбук MSI GT683

150 Технология NVIDIA 3D Vision 2

152 Игровой корпус Cooler Master Storm Trooper

154 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 680

160 Разумный компьютер за разумные деньги

162 Горячая линия: Железо

164-169 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ

167 World of Warcraft: Mists of Pandaria

168 Ridge Racer Unbounded

170-171 КОДЕКС

170 Стандартные коды

171 Читательские пасхалки
Читательские хинты

172-175 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

172 Тест № 5. Май

173 Сканворд № 5. Май

174 Фотографическая память № 5. Май

175 Подведение итогов за №03/2012

176 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

176 Ногу свело

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Crysis 3
Street Fighter X Tekken

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Crysis 3
Hitman: Absolution
Carmageddon: Reincarnation
Rainbow 6: Patriots

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

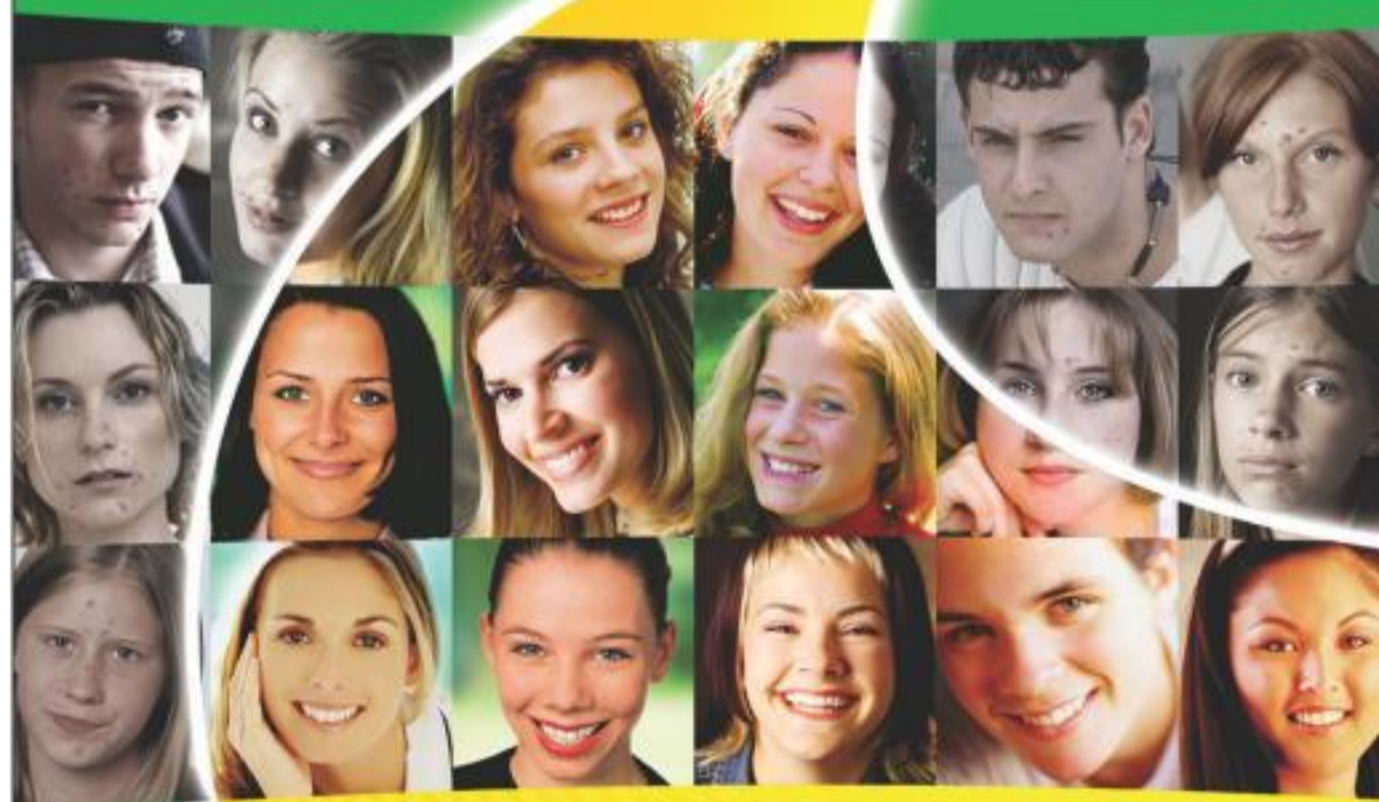
Обложка:	Innova63
Asus.....2-я обложка	Mail.Ru Group27, 43
ВОЛЬГА3-я обложка	Nokia9
Destiny Development	Palit.....5
.....4-я обложка	«Двадцатый
	Век Фокс СНГ»1
В номере:	Клиндовит7
Asus.....31	Телеканал A-One67
HTC3	ТехноМир101

Алфавитный список игр в номере

Ace Combat: Assault Horizon	106, 107
Aion	116
Alice: Madness Returns	106
Aliens: Colonial Marines	26, 54
Anarchy Reigns	26
Angry Birds Space	103
Anno 2070	106
APB: Reloaded	92
Armored Core 5	82
Assassin's Creed: Revelations	106
Assassin's Creed 3	44
Batman: Arkham City	106, 107
Battlefield 3	106, 107
BioShock Infinite	26
Birds of Steel	98
Blades of Time	86
Borderlands 2	26
Call of Duty: Modern Warfare 3	106
Coco Loco	105
Confrontation	26
Counter-Strike: Global Offensive	26
Crysis 2	106
Crysis 3	28
Cube World	52
Darksiders 2	26
DC Universe Online	117
Dead Island	106
Deadlight	48
Defenders of Ardania	105
Deus Ex: Human Revolution	106, 107
Devil May Cry HD Collection	26
Diablo 3	26
DiRT 3	106
Disciples	26
DotA 2	26
Dragon Age 2	106
Dragon's Dogma	26
Draw Something	103
Driver: San Francisco	107
DUST 514	113
End of Nations	117
EVE Online: Inferno	115
EverQuest	117
EverQuest 2	117
Far Cry 3	26
Fez	26
FIFA 12	106
Game of Thrones	26
Gears of War 3	106, 107
Gravity Rush	26
Guild Wars 2	116
I Am Alive	68
Inversion	26
J.U.L.I.A.	96
Journey	107
Kinect Star Wars	26
Kingdoms of Amalur: Reckoning	115
L.A. Noire	106
Legend of Grimrock	26
Lollipop Chainsaw	26
Maestia: Rise of Keledus	118
Mass Effect 3	106, 107
Mass Effect: Infiltrator	102
Max Payne 3	26
Minecraft	106, 107
Mortal Kombat	106
Need for Speed: The Run	106
Ninja Gaiden 3	84
Pandora's Tower	26
Portal 2	106
Pro Evolution Soccer 2012	106
Prototype 2	26
Resident Evil 6	26
Resistance 3	107
Resistance: Burning Skies	26
Ridge Racer Unbounded	88
Rift	117
Risen 2: Dark Waters	64
Saints Row: The Third	106
Shoot Many Robots	100
Silent Hill: Downpour	72
Sine Mora	97
Sleeping Dogs	26
Solar Defense	104
Sorcery	26
Spec Ops: The Line	26
Star Wars: The Old Republic	106, 113, 114
Starhawk	26
Street Fighter X Tekken	70
Syndicate	106
The Amazing Spider-Man: The Game	26, 46
The Banner Saga	50
The Darkness 2	106
The Elder Scrolls	113
The Elder Scrolls 5: Skyrim	106, 107
The House of the Dead 4	26
The Secret World	26
The Sims 3: Showtime	102
The Witcher 2: Assassins of Kings	106
The Simpsons: Tapped Out	104
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	26
Torchlight 2	26
Total War: Shogun 2	106
Tribes: Ascend	26
Trine 2	107
Twisted Metal	76
UFC Undisputed 3	106
Uncharted 3: Drake's Deception	106
Vanguard	117
Vessel	78
Warp	99
Warriors Orochi 3	90
World of Tanks	114
World of Warcraft	112
World of Warcraft: Mists of Pandaria	32, 115
Yakuza: Dead Souls	94
Yesterday	80
Перерождение	26

КЛИНДОВИТ®

РЕГ. УД. ЛСР-008001/10



ПОЗИТИВ НА ЛИЦО!

Лечит угри
и ухаживает за кожей

РЕКЛАМА



акрихин

ВОЗМОЖНЫ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ
ПЕРЕД ПРИМЕНЕНИЕМ ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ИНСТРУКЦИЕЙ



10 лучших игр про драконов

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Во что играли 5, 10, 15, 20

лет назад: Colin McRae: DiRT, Hunter: The Reckoning, Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter, Dune

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

Анонсы

Akaneiro: Demon Hunters
Baldur's Gate Enhanced Edition
Bellator: MMA Onslaught
BigHead BASH
Brave
Crazy Faerie
Epic Mickey: The Power of Illusion
Epic Mickey 2: The Power of Two
F1 2012
Frogger: Hyper Arcade Edition
Mistborn: Birthright
Project Copernicus
Resident Evil: Chronicles HD
Sir, You Are Being Hunted
Strata Scavenger
The Last Express
The Ratchet & Clank Trilogy HD
UEFA Euro 2012
World of Mercenaries
Worms Revolution

Таймлайн

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

Большие темы:

GDC 2012:
инди против мейнстрима
British Academy
Video Games Awards 2012

Начало конца розницы

Разработчики шутят:
1 апреля в игровой индустрии

SPECIAL

BioShock Infinite — особо опасные противники
Darksiders 2 — скрытое за маской: мир Смерти
Dragon's Dogma — ключевые особенности игры
Game of Thrones — демонстрация боевой системы игры
Max Payne 3 — мультиплеер и визуальный стиль
Lollipop Chainsaw — актеры озвучивания рассказывают о своих персонажах
Halo 4 — первый взгляд на новую трилогию в серии
Transformers: Fall of Cybertron — разработчики раскрывают детали геймплея

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Amazing Spider-Man
Assassin's Creed 3
Darksiders 2
DiRT Showdown
Far Cry 3
Game of Thrones
Ghost Recon: Future Soldier
Hitman Absolution
Lollipop Chainsaw
Prototype 2
Risen 2: Dark Waters
Sleeping Dogs
Sniper Elite 2
The Testament of Sherlock Holmes
Walking Dead: The Game

PS3

DUST 514
Kara
Starhawk
LittleBigPlanet Karting

Online

MechWarrior Online
World of Warcraft: Mists of Pandaria
World of Warplanes

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 лучших игр про драконов
История Diablo
Марафон Mass Effect 3: кинект, мультиплеер и концовка
Легенды игровой индустрии: Max Payne

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Kinect Star Wars
Ninja Gaiden 3
RE: Operation Raccoon City
Ridge Racer Unbounded
Shank 2
Silent Hill: Downpour
The Last Story
Twisted Metal

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Подборка роликов от разработчиков на 1 апреля
Laboratt — фанатский фильм по мотивам Portal
GTA от первого лица
Любительский фильм Halo: The Fallen
Mass Effect 3 разрушает браки
Indie Game: The Movie
Машинима по Metro 2033
Короткометражный фильм по мотивам BioShock



История Diablo

Windows
Phone

NOKIA
LUMIA

УДИВИТЕЛЕН КАЖДЫЙ ДЕНЬ



НАСТОЯЩИЕ МУЖЧИНЫ
НЕ ПОЛЬЗУЮТСЯ ХИНТАМИ!
SPLINTER CELL
И ДРУГИЕ ИГРЫ
В NOKIA LUMIA



Nokia
Lumia 800

Nokia
Lumia 710

Nokia
Lumia 900



Windows® Phone – телефон Windows. © 2010 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under License from Ubisoft Entertainment. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries (© 2010 Gameloft. Все права защищены. Опубликовано Gameloft по лицензии Ubisoft Entertainment. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, эмблема Soldier, Ubisoft, Ubi.com и логотип Ubisoft являются собственностью Ubisoft Entertainment в США и/или других странах. Gameloft и логотип Gameloft являются собственностью Gameloft в США и/или других странах). Использование сервисов требует передачи данных через Интернет. Стоимость передачи данных уточняйте у своего оператора связи и интернет-провайдера. Реклама. © Nokia, 2012. www.nokia.ru. ООО «Нокиа», 125009, г. Москва, ул. Воздвиженка, д. 10. ОГРН 1067760638208. © Microsoft, 2012. Все права защищены.

НЕ ОДНОЙ

Тренды, веяния, исследования

СТРОКОЙ

закулисные интриги игровой индустрии

АНТИЦИКЛОН

Blizzard Entertainment затягивает пояса

Для начала — небольшая история. Слабохарактерный друг одного из сотрудников редакции примерно пять лет назад решил немного разнообразить свою игровую диету и попробовать MMORPG. Разумеется, его выбор пал на **World of Warcraft**. Дальнейший текст, конечно, звучал бы куда уместнее из уст какой-нибудь главы какого-нибудь комитета каких-нибудь обеспокоенных матерей, нежели со страниц игрового журнала. Тем не менее вы и сами легко сможете угадать, что произошло дальше. Постепенно необременительные прогулки по Азероту стали для этого человека настоящей манией. Он почти все свободное время начал проводить у компьютера, чтобы не упускать драгоценные часы, которые можно было бы пустить на прокачку своего тролля-шамана, регулярно посещал соответствующие форумы, изучая всякие малоизвестные хитрости в игре своим классом. Все как положено.

Дела стали куда хуже, когда за старания и заслуги его приняли в одну сильную гильдию. Теперь он был обязан пять дней в неделю с десяти вечера до двух часов ночи ходить в рейды, так что в WoW он стал проводить времени больше, чем в реальной жизни.

Тут, конечно, должен быть классический плачевный конец всей истории — в назидание всем тем, кто решит последовать по его стопам. Но все разрешилось куда спокойнее. В какой-то момент до товарища дошло, что что-то в его жизни идет не так. Он собрал все свое



Даже как-то странно, что Blizzard так долго тянула с введением в игру пандаренов. Но лучше поздно, чем никогда, тем более что полюболюбившаяся многим раса антропоморфных панд может стать для игроков по всему миру определяющим фактором в покупке дополнения.

Тому, кто смог убедить друга воспользоваться новой услугой, ждет награда — красивый призрачный маунт. Хорошо хоть, что не 30 серебряников.

ВСЕМ ШАМПАНСКОГО!

О том, что Blizzard стала куда внимательнее следить за своими тратами, говорит даже тот факт, что уже давненько мы не слышали о каких-нибудь бессовестно дорогих, но эффектных безумствах компании. В первую очередь, конечно, хочется вновь вспомнить о BlizzCon, который в былые время являлся настоящей ярмаркой тщеславия. Самое интересное там — даже не анонсы и демонстрации, а бесконечные шоу-программы. По залам бродили несметные орды фанатов, разодетых в костюмы эльфов, орков, охотников на демонов и прочей близзардовской нечисти, на сцене с танцами и плясками выступали приглашенные звезды (вроде Джека Блэка с его группой Tenacious D) и ключевые фигуры студии, в свете прожекторов выставлялись дорогие статуи самых известных персонажей из игр компании. Настоящее фанатское счастье.

У Blizzard даже есть своя музыкальная группа, о которой, правда, в последнее время мало что слышно. L70ETC (Level 70 Elite Tauren Chieftain, позднее сменившая название на L80ETC и L90ETC — в свете выхода дополнений для World of Warcraft), образованная сотрудниками самой Blizzard, впервые дебютировала с песней, игравшей в титрах **Warcraft 3: The Frozen Throne**. Фронтменом и вокалистом группы стал Сэм Дидье — огромный волосатый детина, а по совместительству и арт-директор. И хотя группа в легкой иронической форме воспекает исключительно продукцию своей компании, надо признать, что играют они недурной метал.

Наконец, раньше компания успешно привлекала к рекламным кампаниям World of Warcraft именитых звезд. В уморительных рекламных роликах в свое время снялись Оззи Осборн, Жан-Клод Ван Дамм, Уильям Шетнер и, страшно сказать, Чак Норрис.



Иллидан Ярость Бури задается метафизическим «Быть или не быть?» и приветствует смертных героев на BlizzCon.



Наверное, только на BlizzCon косплей огромной толстой лохматой совы может встретить положительную реакцию.



L70ETC на BlizzCon.



Прокачал персонажа до 85-го уровня за три дня? Чак Норрис сможет сделать это за три минуты.



Потеря подписчиков у MMOG спустя столько лет после выхода — абсолютно нормальная ситуация, в этом нет трагедии. Никто же не расстраивается, что прошлогодний хит уже не продается в магазинах так, как в первую неделю после выхода? — Сергей Галенкин, коммерческий директор Nival Interactive

мужество и решительность, вызвал к себе домой того самого сотрудника редакции, ввел логин и пароль от своего аккаунта и, закрыв глаза, приказал: «Удали его». Так **Blizzard** потеряла еще одного подписчика. Как выяснилось, ненадолго.

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНЫХ СЫНОВЕЙ

Целых пять месяцев парень жил более-менее нормальной человеческой жизнью. Ровно до того дня, когда на почту ему не

НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

пришло письмо счастья от Blizzard. Текст сообщения сводился примерно к следующему: «Мы готовы дать Вам неделю игры в World of Warcraft, а вдобавок повысить любого созданного вами персонажа до 80-го уровня — и все это бесплатно, потому что мы любим Вас!» Угадайте, кто уже две недели лихорадочно навестывает свое полугодовое отсутствие?

На самом деле подобную акцию Blizzard можно считать высшей точкой их отчаянной борьбы за души подписчиков. Ранее в World of Warcraft уже проводились подобные вещи — к примеру, ветераны могли пригласить в игру своих друзей, получив взамен солидные бонусы. Также сейчас WoW открыта для бесплатной игры всем людям на планете — правда, только до 20-го уровня. Но все эти ухищрения не идут ни в какое сравнение с массовым возвращением на поля Азерота тауренов, эльфов, троллей, спровоцированным рассылкой «писем счастья» на адреса тех, кто когда-то покинул игру.

Несмотря на то, что World of Warcraft и по сей день очень популярна, население игровых серверов неумолимо идет на убыль. Это нормальное явление для онлайн-игр — в какой-то момент игра достигает пика своего развития, а затем стремительно угасает. Однако такой расклад во все не входит в планы Blizzard. Долгие годы WoW служил для компании настоящей золотой антилопой, каждый месяц пополняя подземные золотохранилища Blizzard; во многом за счет него они могли позволить себе откладывать и переделывать свои многопользовательские игры столько, сколько считали нужным. Поэтому компания всеми правдами и неправдами пытается удержать старых адептов. Количество активных подписчиков особо актуально сейчас, когда на носу релиз нового дополнения к WoW — **Mists of Pandaria** (подробнее — в разделе «Из первых рук»).

НУЖНО БОЛЬШЕ ЗОЛОТА!

Все это наталкивает на неутешительные выводы касательно текущего положения Blizzard на рынке. Разумеется, ее еще рано и глупо хоронить, но очевидно, что компания переживает не самые лучшие вре-



Torchlight 2 и Diablo 3 выступают в двух совершенно разных весовых категориях. Тем не менее игра Runic Games способна перетянуть на себя часть аудитории Blizzard.

мена. Мы уже писали о том, что в этом году Blizzard отказалась от проведения выставки имени самой себя — BlizzCon. Отчасти потому, что показывать особото и нечего, а отчасти из-за того, что проведение подобных шоу сильно бьет по кошельку, а неоправданные траты компании сейчас ни к чему — BlizzCon

всегда был убыточным и исключительно имиджевым пиар-мероприятием. Прибавьте к этому и судебную тяжбу с Valve за бренд Dota, о которой мы писали в прошлом номере.

Причем это не все происшествия, которые случились с Blizzard за последнее время. Так, недавно под сокращение

попали 600 сотрудников студии по всему миру. По официальному заявлению, большая часть из них занималась продвижением игр Blizzard на локальных рынках, так что ключевые разработчики остались в команде. Тем не менее шаг вполне понятный и оправданный: трудные времена, нужно сбросить балласт.



Даже без PvP-составляющей Diablo 3 все равно ждет успех — в этом, кажется, не сомневается никто.

ПРО ВРЕМЯ И ДЕНЬГИ

С продажей Diablo 3 Blizzard планирует провести весьма свинский трюк, причем именно за счет российских фанатов. Стало известно, что европейская версия игры упадет на прилавки 15 мая этого года. Русская — 7 июня. Для сравнения: европейская версия будет стоить где-то в районе 2500 рублей, русская — 1000 рублей. То есть перед людьми, несколько лет пускавшими на трейлеры тягучую слюну, встает дилемма — ждать три недели, пока весь цивилизованный мир уже крошит в труху орды скелетов, или же заплатить в два с половиной раза больше и чувствовать себя белым человеком. Таким образом Blizzard может сделать 250% лишней прибыли за счет самых преданных и фанатичных дьяблофилов.

Между прочим, это уже не первый раз, когда Blizzard недвусмысленно намекает, что Россию они считают страной третьего мира, на которой можно неоправданно нажиться. Если помните, на момент выхода StarCraft 2 мультиплеер в игре был строго по подписке. Впрочем, абонентскую плату приходилось



платить только владельцам RU-аккаунтов, во всем остальном мире люди наслаждались сервисами Battle.net без необходимости ежемесячно пополнять счет (хотя сама игра у них стоила дороже). Более того — тем, у кого истек срок бесплатной игры, перекрывали доступ и к одиночной кампании. Много позже часть RU-аккаунтов освободили от барщины, но нехороший осадок все-таки остался — особенно у тех, кто все же покорно оплачивал лишние месяцы игры.

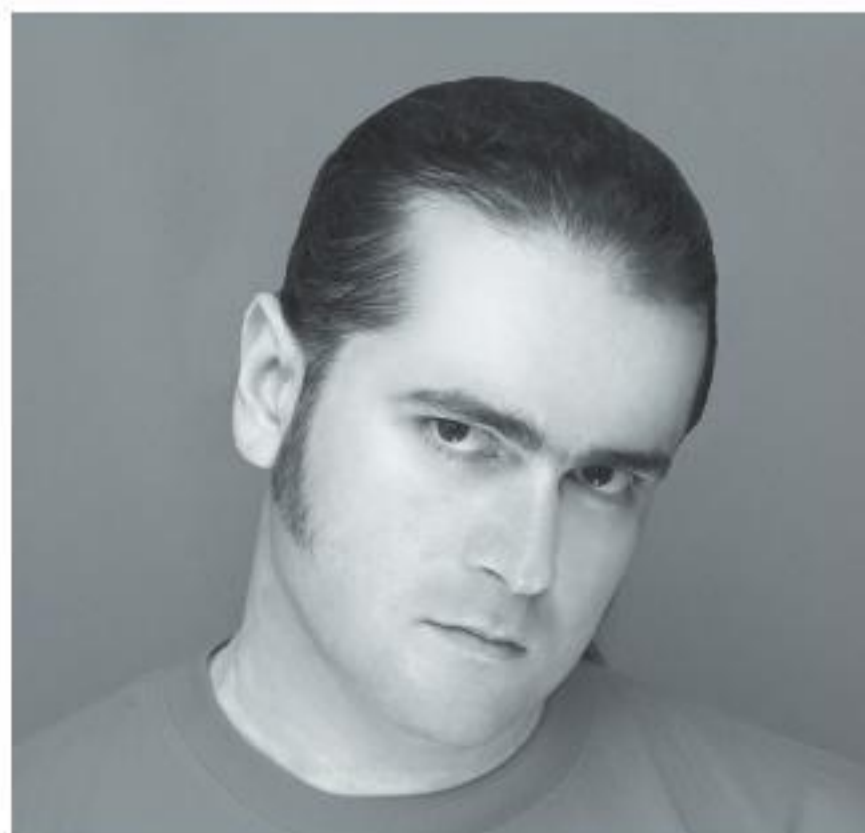
Вдобавок стало известно, что Blizzard в очередной раз заваливает все сроки с Diablo 3. Но вместо того, чтобы, как всегда, перенести релиз на полгода-год вперед, компания пошла на беспрецедентный для

себя шаг — Diablo 3 выйдет в неполном виде. Так, под нож попала PvP-составляющая игры, которая должна была позволить игрокам с упоением швыряться друг в друга файерами и мериться крутизной

своего снаряжения на специально отведенных для этого аренах. В будущем режим планируют добавить патчами, но важно здесь другое — в Blizzard отлично понимают, что в случае с Diablo время играет против

них: с каждым днем движок все больше устаревает, общественный интерес идет на убыль, а в шею дышат конкуренты. Взять хотя бы Torchlight 2, первая часть которой вполне успешно использовала многие особенности Diablo 3... задолго до ее выхода. Кажется, впервые в жизни компания решила, что медлить больше нельзя.

Если бы речь шла о каком-нибудь другом разработчике, сейчас обязательно нужно было бы предаться пессимистичному брюзжанию. К счастью для нас и для самой Blizzard, они ценят свой престиж на рынке. Эта компания долгие годы поддерживала имидж «идеального разработчика», поэтому, какие бы беды сейчас ни свалились на нее, в приоритете всегда будет качество проектов — по крайней мере то, что они сами понимают под словом «качество». ■



Что касается стоимости, то это объяснимо, хотя и не очень приятно: Blizzard хочет собрать больше денег с PC-аудитории в России. Вариант с подпиской, как в StarCraft 2, ожидаемо не сработал, поэтому они выясняют, сколько из их самых хардкорных поклонников готовы заплатить европейскую цену за то, чтобы получить игру раньше на три недели. Я не знаю, готовы ли люди переплачивать (я лично готов), и мне самому будет интересно это выяснить. Вообще, Activision уже пару лет как проводит эксперименты над игроками, которые не всегда приятны, но иногда все же работают (Call of Duty Elite) и даже двигают всю индустрию вперед. Все же лучше, чем застой. — Сергей Галенкин, коммерческий директор Nival Interactive

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА

О современных различиях между западными и восточными играми

Давайте начнем с минутки национальных стереотипов: а ну-ка с ходу охарактеризуйте парой-тройкой емких эпитетов типичного, на ваш взгляд, японца? Оставив в стороне разнообразные расистские высказывания, скорее всего, вы хотя бы раз используете слово «странный». Может, даже «сумасшедший» — особенно если живых японцев вы никогда не встречали.

Действительно, возвращенному на западных ценностях человеку очень многое в загадочной восточной душе кажется, мягко говоря, неприятным и непонятным. Даже несмотря на век всеобщей глобализации, между Востоком и Западом остаются весьма чувствительные различия — в ценностях, предпочтениях, морали, образе мышления... вообще всем. Поэтому неудивительно, что обычные рекламные ролики, которые в Стране восходящего солнца крутят по совершенно обычному общественному телевидению, собирают на YouTube какое-то невообразимое количество просмотров от западных пользователей и комментариев в духе «это еще что за дичь».

НАЦИОНАЛЬНАЯ КУХНЯ

Та же история и с играми. И сейчас, когда японская игровая индустрия больше не безоговорочный законодатель моды, а в мире случилась видеоигра **Sine Mora** да вдобавок еще и третья часть **Warriors Orochi** (см. раздел рецензий), этот вопрос стоит особенно остро. Различия, конечно, обусловлены пристрастиями целевых аудиторий — так уж получилось, что западные и восточные игроки в первую очередь любят и ценят совершенно разные вещи.

Например, западные проекты в своем большинстве куда реалистичнее восточных. Вернее даже — приземленнее. Самые хардкорные симуляторы вроде «Ил-2 Штурмовик» или серии **Silent Hunter** никогда не были популярны в Японии и, напротив, снискали пламенную любовь преданных фанатов (и немножечко больных мазохистов) в Европе и Америке. Да и даже если отбросить эти нишевые проекты, то станет очевидно, что более-менее реалистичные сеттинги куда как более распространены среди западных проектов (вспомните, откуда на рынок поставляется масса WW2-игр и теперь уже WW3 тоже). WW2-игра по-японски — это **Valkyria Chronicles**, где танки пускают крученые футуристические снаряды, а пика эффективнее пулемета.

Восточные игры будто бы витают в облаках. Вспомните хотя бы серию **Final Fantasy**, где что ни часть — то новая дивная вселенная со своими правилами, историей и стилем. И такая фантазмагория на Восто-



Японская индустрия и аниме тесно связаны и оказывают заметное влияние друг на друга.



Call of Duty: Modern Warfare 3 — игра, с которой в принципе ассоциируется все плохое в современной западной индустрии.



«Угадай страну по скриншоту». Школьница в мини-юбке, розовые сердечки, разрушаемые бензопилой зомби, говорящая голова бойфренда на поясе.

ке сплошь и рядом. По мнению японских разработчиков, игры, которые пытаются воссоздать привычную реальность, никому не нужны — в конце концов, для игрока важно ощущение сказки, совершенно нового, чужеродного и в чем-то прекрасного мира. Отсюда и большие глаза, и блестящие демоны, и вообще все что угодно.

Подобная свобода мысли отчасти объясняет другую очень важную черту восточных проектов. Только японские разработчики могут позволить себе ударяться в совершенно сумасшедшие эксперименты с геймплеем и дизайном — при этом вовсе не потому, что западные авторы на такое не способны, а потому, что их целевой аудитории это не нужно. Взять хотя бы выходящую в скором времени **Lollipop Chainsaw** от заслуженного психа японской игровой индустрии Гоити Суды, в которой кавайного вида школьница в форме чирлидерши режет толпы зомби огромной бензопилой. Или вспомните не менее впечатляющую главную героиню слэшера **Bayonetta** с огнестрельными каблуками и страстью к эротичному обсасыванию леденцов. Ну и нельзя, конечно, не вспомнить злодея Психа Мантиса из **Metal Gear Solid**, который чертовски убедительно

ломал «четвертую стену» — обращался напрямую к игроку, а не к главному герою, умел читать содержимое карты памяти и использовать это в диалогах («А, любишь поиграть в **Castlevania**, да?»), даже пытался вас убедить, что консоль сгорела. К сожалению, подобной смелости идей сейчас здорово не хватает западным играм.

Наконец, как правило, сложность западных игр не идет ни в какое сравнение с теми кусочками ада на Земле, что поставляют в наш мир японские разработчики. Вспомните, в типичном западном проекте все сделано для того, чтобы вы прошли игру с наименьшим количеством нецензурных ругательств: в большинстве шутеров здоровье восстанавливается автоматически, стоит вам попрыгать несколько секунд в укрытии, патронов и оружия вокруг тьма-тьмуца, а через каждые десять метров расставлены чекпойнты, чтобы даже в случае смерти вам не приходилось перепроходить внушительный кусок уровня. Словом, главное — чтобы вы получили удовольствие, а не нервный срыв.

Азиатские же игры порой заставляют почувствовать себя Брюсом Бэннером, который вот-вот превратится в зеленого Халка и в дикой ярости начнет крушить все, что по-

падется на глаза. Взять хотя бы по-самурайски хардкорные слэшеры вроде **Devil May Cry** и уж тем более **Ninja Gaiden**, которая, как известно, для ниндзя, а не про ниндзя. И хотя NES-версии в свое время были еще сложнее, ситуация, кажется, поменялась не сильно.

ПРИКЛАДНАЯ СЕЛЕКЦИЯ

И хотя в большинстве своем и восточные, и западные разработчики прежде всего ориентируются на свою аудиторию (хотя ситуации у них разные; если западную игру не купят в Японии — никто особенно не расстроится, если японскую игру не купят на Западе — это трагедия), встречаются и проекты, пытающиеся избавиться от всяких ярлыков. Не самый показательный, но любопытный пример — экшен **Vanquish**, в котором восточное и западное смешано, но ясно различимо. Не говоря уже об играх **Nintendo**, которые изначально были межкультурными. Но в целом же между Востоком и Западом давно висит железный занавес, и в этом поколении консолей разница особенно очевидна: японские и про-японские игры не слишком хорошо освоили все современные механики, у них проблемы с технологиями, но все то, что проходит у нас по категории чисто азиатских безумств, разрослось до гипертрофированных масштабов.

На фоне всего этого традиционные японские серии отошли на второй план. **Metal Gear Solid**, **Final Fantasy**, **Gran Turismo** — на прошлом поколении они были в числе самых продаваемых серий, а сегодня проигрывают не только каким-нибудь **Assassin's Creed** и **Call of Duty**, но и **Just Dance**. Wii тоже сыграла свою роль в переделе рынка.

Однако так ли полезна для индустрии эта изолированность Востока от Запада? Об этом же задумались и люди из **Sony**. По словам Ёсиаки Ямагачи, ответственного за разработку чарующей **Gravity Rush**, четкое разделение на «западные» и «восточные» игры в индустрии ни к чему хорошему не приведет. «Мне кажется, что сегодня игры стали слишком сильно походить одна на другую, — заявил он на прошедшей GDC. — Они либо используют по-американски реалистичную стилистику, либо вдохновлены аниме, как это принято делать в Японии. А почему бы вместо копирования друг друга не искать другие пути?» В пример своих суждений он приводит свою же **Gravity Rush**, при создании которой дизайнеры ориентировались на французско-бельгийские комиксы. Надо признать, что хоть игра и сделана японцами, но от нее не прет гипертрофированной японщиной за три версты.

Действительно, шаблонное мышление неминуемо ведет к кризису для индустрии. Поэтому, если деление игрового мира на два больших полюса станет в какой-то момент неактуальным или хотя бы менее заметным, это заставит разработчиков с обеих сторон искать новые пути, стили и идеи для будущих проектов. ■



Gravity Rush сочетает в себе и оригинальный стиль, и не менее оригинальную игровую механику.



Переезд на западные рельсы не пошел серии Silent Hill на пользу.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



**ВИКТОР ЗУЕВ, ПРИЗРАК ИНДУСТРИИ,
ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ KANOVU.RU**

Я бы не стал противопоставлять восточные и западные игры. Они соперничают, да, но в то же время черпают вдохновение друг у друга. И в этом смысле скорее помогают, чем мешают. Ведь видеоигры попали в Японию из США, а потом триумфально вернулись обратно, вновь подняв отрасль игр на новый уровень. Сейчас явно прослеживается лидерство так называемой западной школы. Но это если мы говорим о привычных больших играх от именитых студий. Тот же Mass Effect претендует на звание «Metal Gear сегодня» (я по влиянию и ажиотажу имею в виду), и ничто не мешает ему превратиться в будущем в сериал, по уровню превосходящий Final Fantasy, которая сейчас захирела. Но стоит взглянуть на рынок онлайн-игр, как сразу становится очевидно, что победа здесь за азиатским рынком. Во что это выльется в перспективе, не сможет предсказать никто.



**СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН, КОММЕРЧЕСКИЙ
ДИРЕКТОР NIVAL INTERACTIVE**

Биполярное деление игрового мира — однозначно плохо. На самом деле оно, к счастью, не биполярное, есть Европа со своим стилем (см. Quantic Dream), но остальные стили выражены гораздо слабее.

Мне кажется, что на данном этапе нам нужно как можно больше таких «полюсов» и стилей разработки, потому что игры еще слишком молоды, чтобы иметь гарантированные рецепты успеха. И для того, чтобы развиваться как форме искусства, нужно иметь как можно больше вариантов.



**ГЕОРГИЙ КУРГАН,
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР GMBOX.RU**

Японские игры (а когда мы говорим «восточные», то почти всегда подразумеваем «японские») очень тяжело воспринимать. У японцев вообще сложно с самоиронией — они любят тяжело, серьезно и много говорить по любому поводу, надсадно переживая за любую житейскую мелочь. Кроме того, сюжет у них считается тем лучше, чем он заковыристей и запутаннее (примеры так и слетают с языка — Metal Gear Solid, Silent Hill, Final Fantasy), и в их играх полно раздражающих мелочей, от которых западные разработчики давно отказались как от мусора:

например, вечные полоски здоровья над головами персонажей, огромное количество визуальных элементов на экране или неумение героев одновременно ходить и стрелять.

Когда все эти родовые признаки одновременно смешиваются в одной игре, получается JRPG — жанр, который я не могу воспринимать с тех пор, как мне исполнилось пятнадцать. Засыпаю. Во всех прочих случаях, как правило, приходится иметь дело с более легкими формами проявления этих болезней — в такие японские игры можно играть, вообще не задумываясь об их происхождении (см. Binary Domain, Shadows of the Damned). Зато есть совсем демоническая категория — игры, которые японцы делают для японцев. На эти иногда даже смотреть трудно; в качестве показательного примера рекомендую всем взглянуть на трейлер игры Kokoro Scan. Там по розовому небу едет медведь на трехколесном велосипеде и, похоже, трогает себя за соски. В чем суть игры — я так и не понял.

ТО ЕСТЬ ДАРОМ

Модель free-to-play становится все популярнее — как среди игроков, так и разработчиков

Нельзя недооценивать силу волшебного слова «халява». Доказано, что на синонимичные ему слова «бесплатно» и «даром» человеческий организм реагирует самым недвусмысленным образом — внимание намертво цепляется за эти волшебные слова, зрачки слегка расширяются, повышается сердечный ритм. Человек любит получать блага, не предпринимая для этого никаких усилий и ничем не жертвуя, и эту слабость уже давно взяли на вооружение маркетологи и рекламщики, умело жонглирующие магическими терминами на билбордах, баннерах, в интернете и на телевидении.

Сам термин free-to-play можно смело заносить в словарь синонимов рядом с той самой «халявой», ведь на игроков по всему

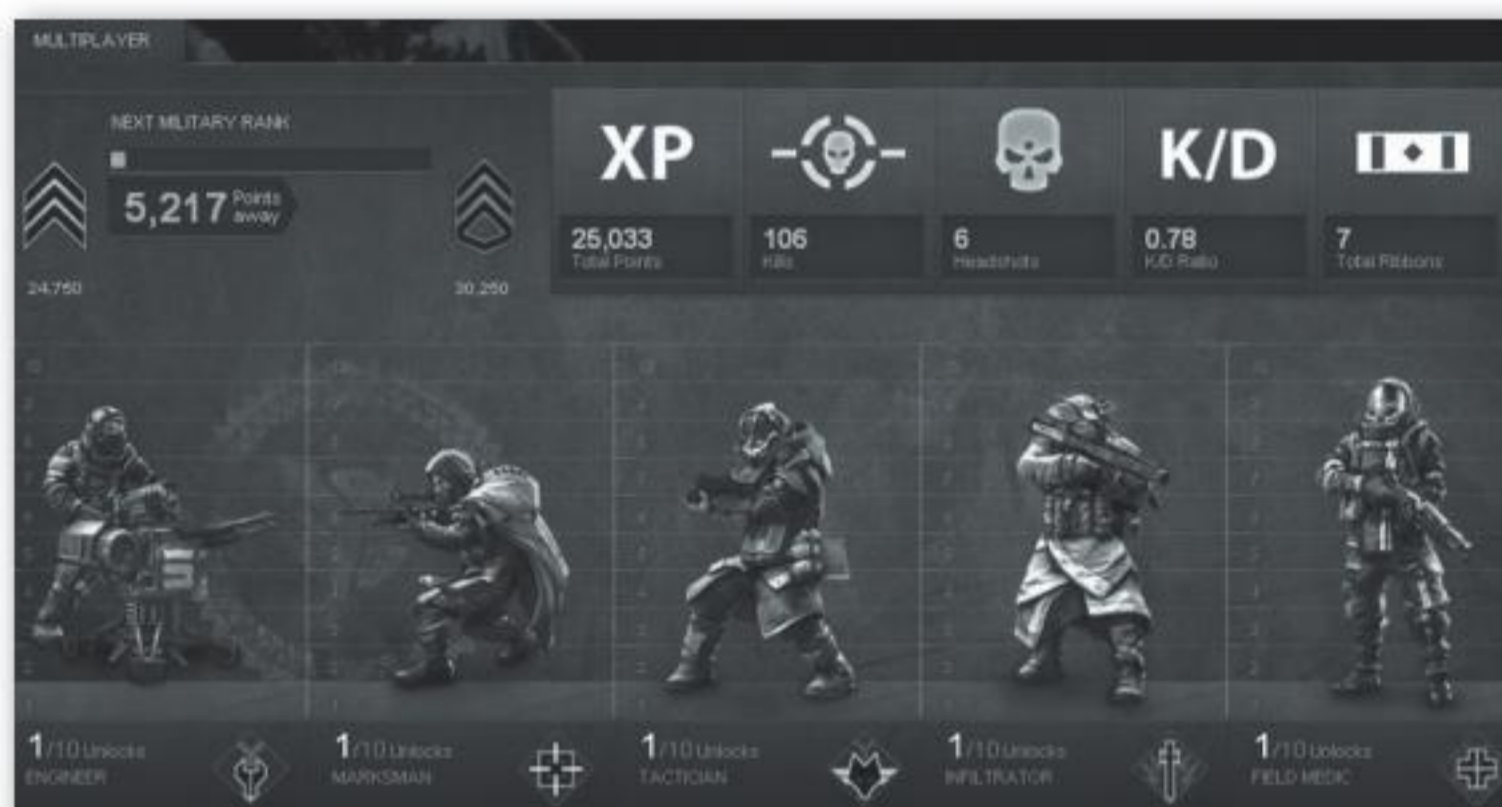
миру он производит ровно такой же эффект. Причем, как показывает практика, хорошо от этой модели распространения не только игрокам, но и разработчикам, которые умудряются поддерживать, развивать и делать неплохие деньги на бесплатных проектах. К чему все это приведет?

FREE TO KILL

Наверное, одним из самых удачных примеров f2p-игры за последнее время следует считать **Team Fortress 2**. Хотя на f2p-рейсы игра Valve перешла сравнительно недавно — летом прошлого года. Причем переход получился не просто безболезненным, но и обернулся для разработчиков

грандиозным финансовым успехом: облетевшая интернет весть о том, что один из самых мощных и веселых сетевых шутеров вдруг стал бесплатным, пригнала на сервера игры несметное количество народу (надо сказать, очень вовремя: несмотря на регулярно выходящие обновления для Team Fortress 2, количество активных игроков неуклонно снижалось). Вдобавок из-за подскочившего населения в несколько раз вырос уровень микроплатежей во внутриигровом магазине — то есть за первые месяцы своего f2p-существования TF2 принесла больше прибыли, чем за последний год.

Видя, как условно «безденежные» проекты приносят вполне реальные доходы, Sony крепко задумалась и решилась на смелый эксперимент. Отныне мультиплеер **Killzone 3** доступен для скачивания в PlayStation Network всем желающим. Как и полагается, халявщиков ждут вполне чувствительные ограничения. Так, в загружаемой версии будет исключительно многопользовательская часть, поэтому, если вы заинтересовались предложением из-за возможности пройти кампанию, придется платить за игру полную сумму. Если же вас больше занимает мультиплеер, то вы вольны наслаждаться им до момента получения звания «сержант». После этого вы остановитесь в развитии, если не приобретете полную версию мультиплеера по щадящей цене в \$15 (по сравнению с \$60, которые стоила игра на момент релиза, весьма щедрое предложение). Плюс к этому вы получите несколько лишних очков для покупки снаряжения и 24-часовую прибавку к скорости набора опыта.



Мультиплеер в Killzone 3 — на любителя, так что возможность бесплатно ознакомиться с ним пойдет на руку сомневающимся игрокам.



Переход Team Fortress 2 на f2p-модель имел и негативные последствия. Случайных людей, которые пришли не играть, а мешать другим, стало гораздо больше.

ХАЛЯВА ЗА ЛЮБЫЕ ДЕНЬГИ

На самом деле Sony не изобрела ничего нового. Например, большие MMORPG типа **World of Warcraft** или **Rift** открыты для всех пользователей бесплатно, но только до достижения ими определенного уровня. Таким образом, игроки получают возможность со всех сторон оценить игру еще до оформления подписки. Однако Killzone 3 — большой и безумно дорогой, причем преимущественно однопользовательский проект, выступающий в иной весовой категории. Тем интереснее наблюдать за тем, как подобный шутер медленно переползает на модель f2p.

Sony, правда, подстраховалась. Она разделила игру на одиночную и многопользовательские части, и все эксперименты ставит только на последней. Однако главное здесь то, что в случае успеха пример Sony может подтолкнуть других разработчиков на подобные акции — и тогда можно ожидать каскада новых f2p-проектов, причем от больших студий со всего мира.

Но у этой медали есть и обратная сторона. Вся подлость f2p-игр состоит в том, что равенство между принципиальными халявщиками и игроками, готовыми вкладывать в свое развлечение реальные деньги, здесь чисто формальное. Даже в упомянутой Team Fortress 2 те, кто ни разу не раскошелится на какой-нибудь предмет в местном магазине, вынуждены терпеть лишения: у халявщиков гораздо меньше места в инвентаре, недоступна часть предметов и чертежей для крафта. В **World of Tanks** премиум-аккаунт заметно ускоряет прокачку и дает его обладателю ряд эксклюзивных функций. Бесчис-

ленные браузерные игры уже давно не стесняются продавать предметы, владельцы которых оставляют далеко позади своих более скупых «ровесников» по уровню. Что, если по тому же пути пойдут прочие f2p-игры?

Пока в подобных проектах все-таки определяющее значение имеют навыки игрока, а не количество денег, которые тот потратил на приобретение необязательных улучше-

ний или внутриигровой валюты. Будем надеяться, что с ростом популярности f2p-модели нашей индустрии удастся избежать лавины проектов, в которых игроки меряются кошельками, а не феноменальными способностями в обращении с ракетлаунчерами, гауссганами и мухобойками. Но это пока: насколько «платными» станут «бесплатные» игры завтра, можно только гадать. ■



В Blizzard не раз говорили, что серьезно думают о возможности перевода World of Warcraft на f2p. Надо полагать, случится это только после того, как WoW окончательно растеряет подписчиков.



Вечно играть на ознакомительных условиях в Rift не получится — слишком много ограничений по сравнению с теми игроками, что ежемесячно платят за подписку.

МНЕНИЯ ИЗ ИНДУСТРИИ

**ГЕОРГИЙ КУРГАН,
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР GMBOX.RU**

Рост популярности условно-бесплатной модели — это нормальная реакция рынка на меняющийся спрос и внешние условия. Современные люди живут быстро и поверхностно, далеко не все готовы покупать игру за полсотни долларов и инвестировать в нее сотню часов. Но развлекаться хотят все, причем быстро и круто, здесь и сейчас — за этим и нужны условно-бесплатные игры и этим в числе прочего объясняется популярность iPhone и iPad как игровых платформ.

Другой пример — онлайн-игры. Если человек играет раз в неделю по два часа, то вполне можно понять его нежелание платить за это по десять долларов ежемесячно — собственно, за что? Поэтому сейчас почти не осталось игр, работающих по системе подписки: из новых можно вспомнить разве что Star Wars: The Old Republic, но и в BioWare уже жалуются на то, как сложно привлекать платежеспособную публику, устраивают уик-энды бесплатной игры.

Бессмысленно оценивать эту модель по системе «хорошо-плохо», ведь в конечном итоге ее состоятельность оценивают не производители, а потребители. Например, если разработчики продают за деньги нечестные преимущества, то те, кто не может себе их позволить, быстро покинут помещение. Так что всем довольным и недовольным растущим количеством условно-бесплатных игр вокруг я могу ответить одинаково: «Сами напросились!»

**ВИКТОР ЗУЕВ, КОМАНДИР В BATTLEFIELD 3,
ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ KANOVU.RU**

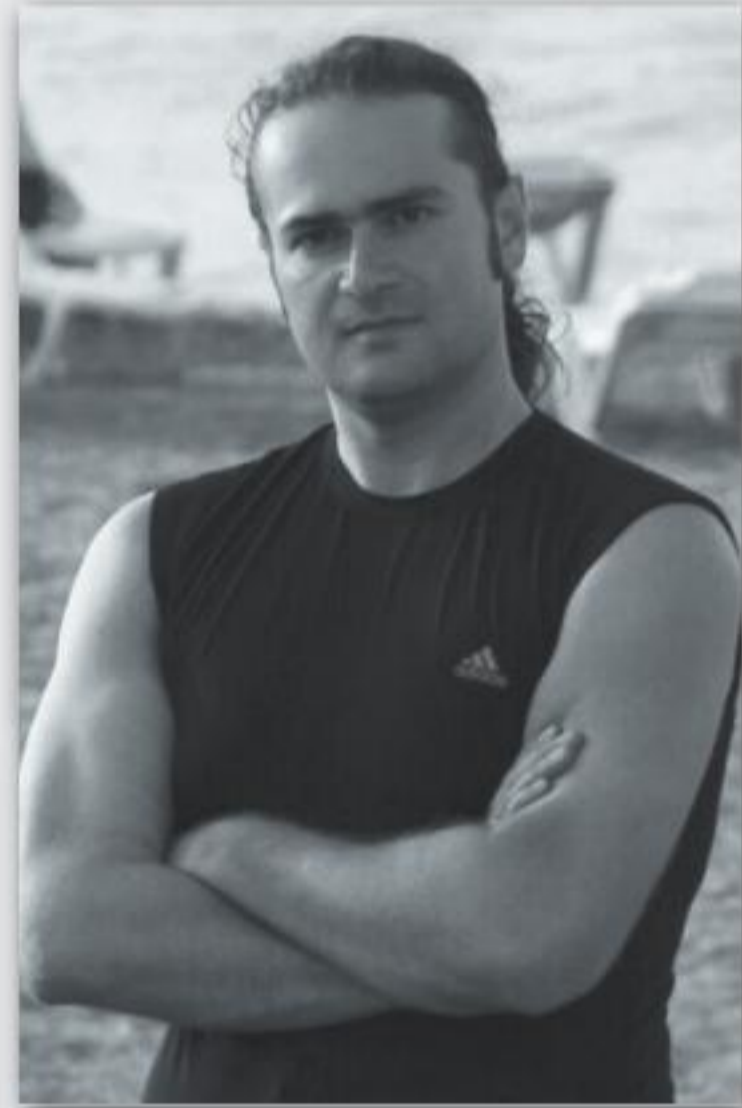
Это просто бизнес-модель. И она работает. Ты конвертируешь свои деньги в потраченное время в игре. Поясню. Мне сей-



час трудно соревноваться с условными «школьниками» (любой человек, у которого полно свободного времени). И это нечестно по отношению ко мне. Я компенсирую это отставание денежными вложениями. Но в любом случае, конечно, решает опыт. Даже с лучшей покупной пушкой ты не будешь королем Battlefield 3. Так что купить победу таким образом нельзя. А те игры, где платный игрок царь и бог, обычно долго не живут. Подытоживая, я не считаю вложение денег в игру чем-то страшным.

**АНДРЕЙ КУЗЬМИН,
ДИРЕКТОР KRANX PRODUCTIONS**

Free-to-play — это инструмент, гораздо более гибкий и для разработчиков, и для игроков в плане построения комфортных игровых моделей для максимально широкого круга людей. Вполне справедливо, что игроки, не обладающие достаточным количеством свободного времени, имеют возможность не сильно отставать в развитии от круглосуточных фанатов с помощью разумного вложения реала. Другое дело, что любой инструмент можно использовать неумело по системе «пошли дурака молиться, он и лоб расшибет», ну так игроки всегда имеют возможность проголосовать отсутствием внимания к таким проектам с перекосом в сторону доната. Так что f2p скорее эволюционное добро для развития игр, чем зло. Также как и вообще деньги для человечества. Понятно, что они порой порождают всякие уродства, но в целом полезное изобретение.

**СЕРГЕЙ ГАЛЕНКИН, КОММЕРЧЕСКИЙ
ДИРЕКТОР NIVAL INTERACTIVE**

Free-to-play — это просто бизнес-модель, она не может быть хорошей или плохой. В этой бизнес-модели есть много вариантов сделать хорошо и так же много — сделать плохо. Как и с моделью «купи игру за 60 евро».

Уже есть примеры удачных монетизаций в f2p (League of Legends) и неудачных (Theme Park для iOS). Поскольку бизнес-модель новая, она вызывает массу опасений среди игроков, как и любое новшество (вспомните обсуждение шутеров на консолях или RPG/FPS).

Я думаю, что в ближайшие годы будет наработана, так сказать, экспериментальная база по лучшим практикам в f2p и эта бизнес-модель перестанет пугать публику.

МНЕНИЕ ПРОСТОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

**МАКСИМ БУРАК,
АНАЛИТИК ИЗ ТРУЩОБ,
ФАНАТ БЕСПЛАТНЫХ ВЕЩЕЙ
И ПРИКЛАДНОГО КОММУНИЗМА,
НОВОСТНИК «ИГРОМАНИИ.РУ»**

На фоне того, как многие разработчики повально начинают увлекаться f2p-махинациями, хочется сказать, что я вообще не большой фанат мультиплеера. И смысл как раз в том, что такая финансовая модель еще сильнее отталкивает меня от онлайн. Мне, как и всем, нравятся одиночные игры, где разработчик продумывает какое-то целостное, законченное произведение. И в те времена, когда большая часть MMORPG работала по честной подписке, у жанра был шанс по разнообразию и проработке к этим самым одиночным играм приблизиться. Но онлайнные игры сегодня часто сводятся к тому, что на небольшом квадрате бегают люди и стреляют друг в друга из различных предметов, бесконечно и бессмысленно соревнуются в чем-то и, по сути, просто меряются, у кого лучше доспех и соединение с интернетом. В других случаях — собирают три тысячи цветочков, бегая по пустынным полям; то, что в этот момент вокруг еще миллион человек занимаются тем же самым, меня как-то не возбуждает. И если у тебя ничего не получилось — приходится прибегать к обидным рассказам о сексуальных утехах с мамой соперника. А вообще-то я спокойный и вежливый.

И вот что действительно непонятно: почему сетевые развлечения с закладыванием бомб в красный кружок, спасением заложников или убиванием тысячи монстров за очки опыта превратились в

бесплатные игры, вынуждающие игроков ежедневно тратить кровно заработанные деньги на постоянно появляющиеся новые разноцветные трусы и обновления моторно-трансмиссионного отделения танка? Порой кажется, что игра — она как раз про трусы, броню и латы за двадцать долларов, а не про приключение и общение.

Игровая индустрия ведь еще вчера работала очень просто: ты заработаешь деньги, если предлагаешь хороший и востребованный продукт. С приходом «фритуплея» конечной целью стало модничество и навязывание игроку желания изнасиловать баланс игры за деньги, причем сделать это не один-два раза, а повторять подлый и грязный акт как можно чаще. Условно-бесплатная модель распространения превратила онлайнные видеоигры в какой-то новый вид проституции. Хорошая игра или нет — это уже, кажется, что-то второстепенное. Задача разработчиков — чтобы новые бронетрусы покупали.

Для многих f2p представляется просто следующим шагом в развитии финансовой модели онлайн, и то, что игр таких становится все больше и больше, говорит о том, что игроки в общем и целом довольны. Но все становится на свои места, когда понимаешь, что большая часть такой аудитории — люди, которые обычными, однопользовательскими проектами в принципе не интересуются. А значит, их преданность под большим сомнением: опять же, им не нужна видеоигра, им нужна дорогая броня, возможность выпендриться и кого-нибудь оскорбить. Во всяком случае мне так ситуация видится со стороны.

И еще кое-что важное. Для меня (и я, уверен, не одинок) давно сложилась прочная ассоциация: бесплатные вещи — ширпотреб. Хорошие стоят денег.



ТАРАКАНЫ В ГОЛОВЕ

О странных игровых привычках

Как известно, чужая душа — потемки. У каждого из нас в голове сидит целый выводок тараканов, с которым нам приходится жить. Кто-то не может нормально есть, если на фоне не включен телевизор, кто-то незаметно для себя рвет на тонкие лоскуты салфетки, пока ждет заказ в кафе, а кто-то во время разговора так сильно жестикулирует, что для собеседника существует вполне реальная опасность получить по лицу.

Однако подобные привычки распространяются не только на нашу повседневную жизнь. Наверняка и вы за собой замечали некоторые «пунктики», которые преследуют вас от игры к игре. Нечто, что еще нельзя назвать полноценным психозом, но оно все равно наносит заметный отпечаток на то, как вы ведете себя в играх. И если вы думали, что уникальны в своих «заскоках», то прочтите признания игроков со всего мира — вполне вероятно, вы обнаружите, что не одиноки.

АТЬ-ДВА, SAVE-LOAD!

ZzzOrgo: Кажется, у меня это с **Half-Life** началось. Помню, клавиша F6 (быстрое сохранение) у меня была самой потертой, самой грязной и вообще самой несчастной на клавиатуре. Сохранялся я буквально каждые пять секунд — на всякий случай. Взял пачку патронов — F6, без потерь расхреначил трех вортигонтов — F6, прошел десять метров без происшествий — F6... В общем, потом в любой игре, где есть возможность быстрого сохранения, я поступал точно так же. А в те игры, где все сейвы идут по чекпойнтам, я вообще не играю. Как-то некомфортно себя чувствую, больше нервничаю, чем хоть какое-то удовольствие получаю.



«Черт, а вдруг сейчас плотина взорвется? Quicksave!» (кстати, на этом моменте плотина действительно взорвалась).

Orion90: У меня с этим вообще беда. Даже если игра не оптимизирована толком, даже если каждый быстрый сейв занимает секунд пять реального времени, все равно сохраняюсь по поводу и без повода. Доходит вообще до ужаса: иногда ловлю себя на мысли, что сохраниться хочется в реальной жизни! Помыл посуду — в голове пробегает «Quicksave!», перешел дорогу — «Quicksave!», поговорил с девушкой — «Quick, мать его, save!». У меня проблемы, да?

ПОКАЗАТЬ ВСЕ, ЧТО СКРЫТО

Kandiboober: Помните, как раньше в шутерах уровни были наспигованы всякими секретками, потайными дверями и всем таким, а после каждого левела выводился экран статистики, где показыва-



В погоне за золотом Рейха можно было изрядно потрепать «Пробел».

лось среди прочего, сколько секретов ты нашел? Так вот, меня дико бесило, когда выяснялось, что я что-то пропустил. В **Wolfenstein 3D** на отцовском компе я большую часть времени не фрицев стрелял, а утыкался мордой в стену и шел вдоль нее, нажимая «Пробел» (кнопка действия, открывающая скрытые двери). Батя иногда подходил, смотрел с минуту, как я носом кирпичи скребу, разочарованно качал головой и молча уходил... И все, теперь во всех играх обшариваю все локации, чтобы все-все-все найти и отобрать.



Возможно, стоит отнести сюда привычку во всем видеть какую-то историю и внутреннюю логику. Мне не интересен просто игровой процесс, нужна мотивация. Чем сильнее, тем лучше. Так что я очень ценю атмосферные игры. Но если приходится играть во что-то простенькое, то я без труда придумываю для себя мотивацию поступков главного героя и даже могу представить бэкграунд всего мира. Так интереснее играть. — Виктор Зуев, отдел спецпроектов kanobu.ru



Впечатляющая боевка, красивые монстры, широкие возможности для прокачки персонажа... и прямо-таки тонны бесхозного шмотья на огромных локациях Kingdoms of Amalur.

PlzDontKillMe: Странно — Kingdoms of Amalur: Reckoning мне не понравилась. Ну, то есть в целом прикольно, но тот же Skyrim много лучше. Но, черт, там столько сундуков, тайников, скрытых дверей, травок! А я мимо таких вещей просто так пройти не могу! Кошмар, пеший путь через локацию обычно для меня прилично так затягивается, пока я не обследую каждый гребаный метр карты! И ведь не могу сказать, что получаю нереальный кайф от нахождения всяких секретов. Просто я не могу спокойно играть, зная, что я, возможно, прошляпил какой-нибудь вшивый зеленый кинжал!..

ACHIEVEMENT UNLOCKED

ScoutIsASpy!!: На самом деле я долго не понимал, на фига все эти ачивки нужны. А потом как-то друг позвал в Team Fortress 2. А там всякие полезности выдают за определенное количество достижений. И я как-то серьезно насчет этого заморочился. В общем, теперь пытаюсь в играх набрать все ачивки, даже если для этого требуется несколько раз их проходить.



Кто успел — тот и съел. Некоторые достижения в World of Warcraft навеки останутся недоступными для тех, кто присоединился к игре недавно.

Кстати, в большой науке психологии есть замечательный термин «клинический перфекционизм». Это когда человек маниакально стремится к идеалу во всем — будь то идеально ровно расставленная на столе посуда или же 100% выполненных заданий в Grand Theft Auto 4. Сопутствующими перфекционизму симптомами являются повышенная самокритика и хроническая неудовлетворенность результатом, если тот не отвечает самым высоким запросам. В слабой форме это в целом позитивная характеристика личности — благодаря ей человек постоянно будет стремиться к совершенству и делать все добросовестно и тщательно. Однако в патологической форме перфекционизм может вылиться в полновесное невротическое психическое отклонение, способное изрядно подпортить жизнь как самому больному, так и окружающим его людям.

GlassJaw: Как-то увидел новость про какого-то чувака, который умудрился выполнить ВСЕ достижения в World of Warcraft. Усмехнулся, мол, жизни у бедняги нет. И что-то эта идея у меня засела в голове, и последние полгода пытаюсь насобирать максимум ачивок. Только, зараза, теперь некоторые заработать уже невозможно, и это адски меня расстраивает...



Наверное, мой самый странный «пунктик» — что в дефматче я постоянно пытаюсь убить своего противника так, чтобы мы оба умерли: «Что, собака, не ожидал, что я брошу себе гранату под ноги или разобью об тебя свой джип, а?!» — Том Холл, ведущий геймдизайнер Loot Drop



«Играя за скаута, отнимите у пулеметчика его бутерброд» — и это далеко не самое сложное и сумасшедшее достижение в Team Fortress 2.



А у меня в последнее время вот как. Я покупаю какой-нибудь AAA-тайтл, играю в него где-то полчаса, понимаю, что мне совсем не нравится, запикиваю коробку с игрой подальше в специальный ящик — и никогда к нему не возвращаюсь. Такая привычка. — Джонатан Блоу, независимый разработчик

СМЕРТНЫЙ ГРЕХ №3

Gwynblade: Я жадный. Вернее, мне больше нравится слово «бережливый». Но моя проблема — в том, что я ненавижу любые неэффективные траты в играх. То есть я, например, фанатично экономлю патроны, особенно если использую редкое оружие. Я почти никогда не покупаю шмотки или зелья в RPG — лучше найду такие же или даже лучше, но на халяву! В результате обычно к концу игры у меня в кошельке оседают какие-то рокфеллерские суммы, которые мне просто некуда тратить.



Вот уж где-где, а в играх серии Call of Duty о патронах беспокоиться не приходится.



Очень важно, чтобы в ролевой игре деньги нужны были всегда.

IDDQD: Мне всегда было страшно оказаться в какой-нибудь неподходящий момент без гранат или зарядов для какого-нибудь плазмагана. Я лучше полчаса буду тратить, чтобы из пистолета прикончить какого-нибудь бронированного солдафона, нежели потрачу на него то, что позже поможет мне вынести с двух выстрелов целый танк. По-моему, это логично и нисколько не странно.

В ХОЗЯЙСТВЕ ПРИГОДИТСЯ

Behind_you: Есть такие золотые слова: «Вещи, которыми ты обладаешь, обладают тобой». Вот это про меня. Я вот совершенно не в состоянии контролировать тот поток вещей, что оказывается у меня в инвентаре, банке или потайных сундуках-хранилищах. Тащу к себе в сумку абсолютно все предметы, сколько бы они ни стоили и сколь бесполезны бы ни были. Все это добро как-то скапливается, скапливается, скапливается, а я все тащу, тащу, тащу... В *Skyrim*, например, у меня дома по полочкам расфасованы как ценные ингредиенты, так и всякая бесполезная фигня типа черепов троллей.

Balthazar: У меня так и в жизни. В смысле, моя комната — это такое кладбище всякого маловменяемого хлама. Выбрасывать и лень, и как-то стремно — память же. Вот и в RPG собираю все, что в принципе может пригодиться. Хотя в большинстве случаев я так никогда и не использую и четверти из всего того мусора, что ношу на своем горбу в рюкзаке. ■



Несомненный плюс игр серии Gothic в том, что инвентарь там безразмерный — можно таскать с собой буквально все, что подворачивается под руку.

В той же большой науке психологии описаны явления, которые во многом похожи на подобное поведение в играх. С одной стороны, это клептомания — нездоровая страсть к воровству предметов, даже если те не представляют для больного особой ценности (важен сам факт кражи и удовольствие от возбуждения, которым сопровождается это действие). Однако гораздо ближе нездоровая экономия амуниции и неспособность избавляться от ненужных вещей к симптомам обсессивно-компульсивного расстройства личности (или неврозу навязчивых состояний). Это заболевание встречается во многих формах — от постоянного желания мыть руки до непреодолимой тяги бесконечно долго повторять какие-либо монотонные действия (например, крутить в руках мелкие предметы или ходить по комнате кругами). Тяга к коллекционированию всякого хлама тоже может являться следствием ОКР.

ЗА СТЕКЛОМ

Игровая индустрия становится более открытой и прозрачной для простых смертных

Знали ли вы, что на птицефермах у некоторых особо старательных несущихся кур могут сломаться ноги под тяжестью собственного веса? Из-за того, что курица в режиме нон-стоп отдает запасы кальция в организме на новые яйца, ее собственные кости становятся хрупкими, как стекло.

О таких жутких вещах хорошо осведомлены лишь те, кто работает на птицефабриках, для всего остального мира подобные факты широко не разглашаются — мало ли, вдруг болезненный образ с хрустом ломающихся лапок какой-нибудь наседки будет преследовать особо впечатлительных потребителей во время приготовления омлета? Как показал небольшой американский опрос, проведенный прямо в ресторане среди тех, кто заказал себе блюдо из яиц, простые люди действительно предпочли бы об этом не знать.

В каждой индустрии есть свои тонкости и интересности, которые остаются неизвестными для тех, кто не имеет к ней непосредственного отношения. Так везде — в машиностроении, обслуживании городских канализаций, уличном попрошайничестве. Игровая индустрия — не исключение.

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Для того чтобы играть в игры, вовсе не обязательно знать, через какие тернии зачастую проходят разработчики, прежде чем выпустить что-то на рынок. Поэтому такие прекрасные вещи, как танцы капойэры вокруг издателя, предрелизные диванные ночевки в офисе на протяжении нескольких недель подряд и кровавый пот старательных бета-тестеров остаются за кулисами.



Гласность внутри индустрии очень важна для разработчиков — это не только привлекает внимание к проекту, но и позволяет игрокам лучше понять, чего именно ждать от игры.

Гласность «наружу» важна для всей индустрии в целом. Сейчас игры часто обвиняют во всех смертных грехах, и чем активнее мы будем показывать «негеймерам», что игры, по сути, такое же искусство, как кино, — тем проще нам будет в дальнейшем. — Сергей Галенкин, коммерческий директор Nival Interactive

Впрочем, за последние годы игровая индустрия стала куда более открытой и прозрачной. Если помните, лет пять назад писком моды были «видеодневники разработчиков», в которых ключевые фигуры какого-нибудь ожидаемого проекта с упоением рассказывали о ходе работ над игрой. Сейчас этот метод все еще используется, но уже не так повсеместно — конечно, иногда дневники могут быть жутко интересными, но все же составить правильное представление о внутренней кухне **Electronic Arts** или **Ubisoft** по ним вряд ли можно.

По мнению Тима Шейфера, главы **Double Fine Productions**, а по совместительству и живой легенды индустрии, игрострою не хватает гласности. Свои слова он намерен подтвердить делом. В прошлом номере мы писали о новом квесте Шейфера, деньги на который ему дали не издатели, а сердобольные фанаты его приключений. Так вот, геймдизайнер планирует гулять по офису с видеокамерой, приставать с распросами к коллегам и регулярно выклады-

вать получившиеся видеозаписи у себя на сайте — вот уж где будет видна вся «кухня» без прикрас! Ход весьма оригинальный и в то же время логичный: как-никак проект существует исключительно благодаря пожертвованиям игроков, которым интересно, на что идут их инвестиции. Так что пока неназванный проект — это не только еще один квест от настоящей рок-звезды игровой индустрии, но и немножечко реалити-шоу.

НАПИСАТЬ ЗА 60 ЧАСОВ

Идея Шейфера не осталась без поддержки. Даже более того: **Mojang**, создатели **Minecraft**, вывели принцип открытости на совершенно иной уровень. Совместно с **Humble Bundle** Mojang устроили занятную акцию, по условиям которой должны были сделать игру всего за 60 часов. Причем на протяжении всего процесса любой желающий мог наблюдать за работой команды через непрерывное потоковое видео. То есть



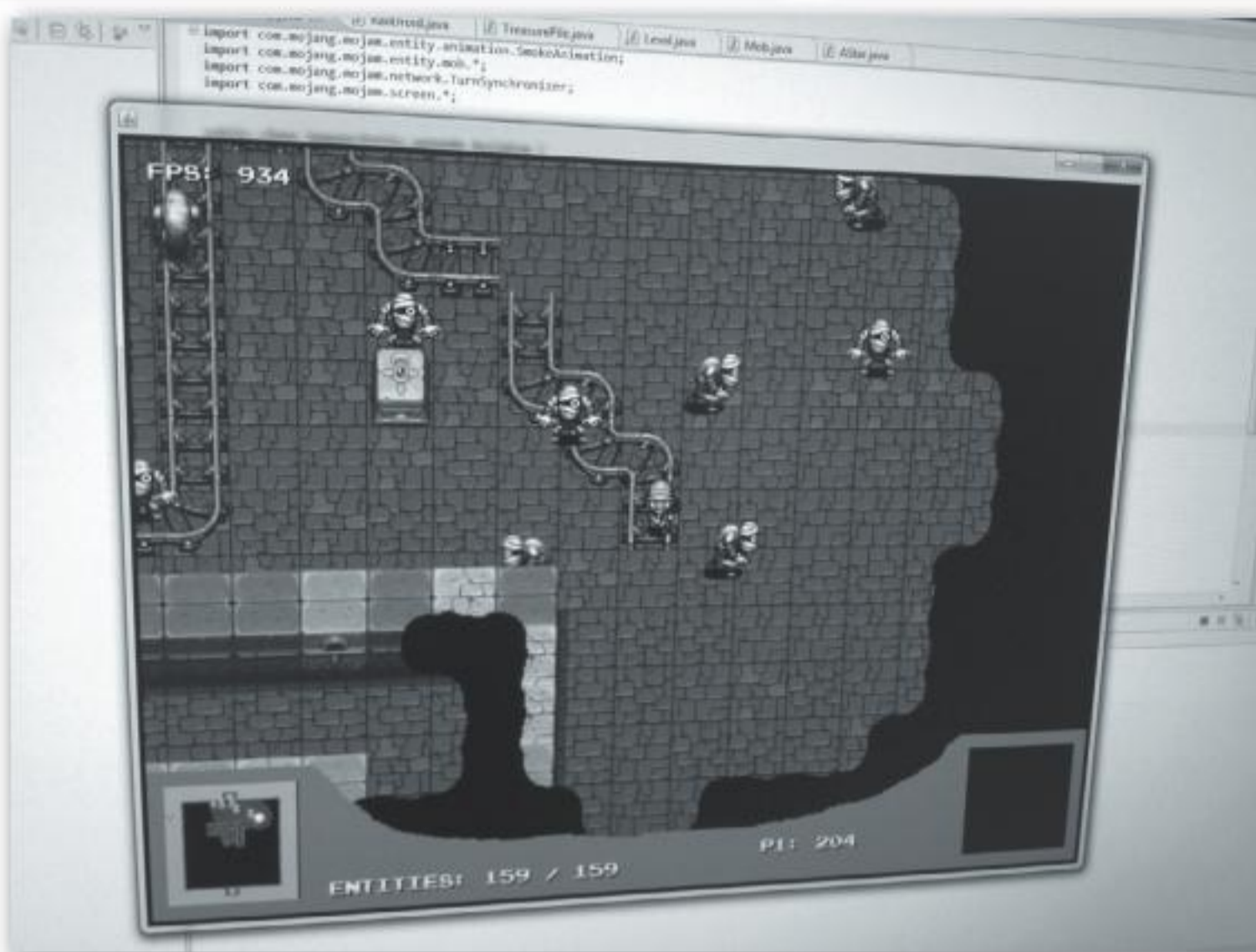
Тим Шейфер — за то, чтобы вы знали, на что идут ваши пожертвованные деньги. Все без купюр. То есть, конечно, с купюрами.

Mojang дали игрокам уникальный шанс увидеть, как игра, хоть и простенькая, создается с нуля! Дабы исключить жульничество (в конце концов, в Mojang могли заранее позаботиться о неких заготовках перед стартом акции), жанр и сеттинг будущей игры определялся с помощью голосования. В итоге получилось нечто inferнальное — RTS с элементами shoot em' up в стиле стимпанк, действие которой разворачивается в египетских катакомбах. Свое 60-часовое творение разработчики назвали **Catacomb Snatch**, а \$352 000 пожертвований, что были собраны в ходе акции, передали на благотворительность.

Подобного дружелюбия и открытости перед пользователями не чужаются и большие компании. Например, прошедшим летом два фаната **Half-Life** решили устроить микропикет в поддержку **Half-Life 3**, которую Valve будто бы окончательно похоронила. Расположившись с плакатами у офиса компании, молодые люди стали ждать реакции сверху. Она вскоре последовала — к пикетирующим вышел глава Valve Гейб Ньюэлл, но вместо того, чтобы прогнать парней с помощью садового шланга и ругательств, вынес им еды и пригласил внутрь, на бесплатную экскурсию.

На самом деле этот тренд служит еще одним доказательством, что индустрия видеоигр стремительно меняется. В мире игры уже давно не воспринимаются как какая-то детская забава — ведь в индустрии крутятся бешеные деньги, здесь есть свои иконы, звезды и признанные шедевры. Названия самых больших и громких игр вроде **Call of Duty** или **World of Warcraft** на слуху у всех, а не только у людей, живо интересующихся видеоиграми. Отсюда же и объяснимый интерес общественности к тому, как игры делаются и сколько психостимуляторов в среднем потребляет рядовой разработчик в последние месяцы работы над ожидаемым проектом. ■

Времена меняются, меняется индустрия, меняется пресса. Так что кто захочет выжить и преуспеть в новых условиях — будет делать больше таких вещей, вплоть до разработки игры в реальном времени. Такое реалити-шоу с комментариями игроков: поменяйте то, поменяйте это. Почему нет? Игровая индустрия — это отчасти шоу-бизнес, и наконец-то из закрытых студий с чуваками в свитерах она превращается во что-то, где есть что обсуждать, помимо, собственно, игр. — Виктор Зуев, гуру откровений, отдел спецпроектов kanobu.ru



Получившаяся Catacomb Snatch выглядит и играется подобающе — как игра, которую на коленке сделали за три дня.



На лице Гейба Ньюэлла так и читается, что он сам бы с удовольствием присоединился к пикетирующим.



«Папа» Minecraft Маркус Перссон специально для акции дал торжественное обещание: если 60-часовой эксперимент соберет миллион долларов, он сбрит бороду. Жаль, не дотянули...

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг**
8 мая	Starhawk	Идейный наследник сетевого шутера Warhawk с элементами стратегии в реальном времени (PS3).	70%
15 мая	Diablo 3	Лучшая Action/RPG в мире возвращается спустя всего каких-то десять лет забвения (PC).	ХИТ
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%
18 мая	Max Payne 3	Макс Пейн возвращается. Еще более циничный, еще более нуарный, еще более кинематографичный. Но именно Макс Пейн, а не Брюс Уиллис (PC, 360, PS3).	ХИТ
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	Sorcery	Игра, которая должна была показать все сильные стороны PS Move, выходит спустя долгое время после его релиза. Лучше поздно, чем никогда (PS3).	75%
30 мая	Resistance: Burning Skies	Портативный спин-офф известной шутерной серии про борьбу землян с инопланетянами. Играть, кстати, будем за пожарника (Vita).	75%
Весна	DotA 2	DotA от модификации для Warcraft 3 доросла до полноценной игры. Затмит ли вторая часть популярность первой? (PC)	85%
Весна	Torchlight 2	Вторая часть весьма недурного Diablo-клона от бывших разработчиков, собственно, Diablo (PC).	75%
5 июня	Inversion	Кооперативный экшен, который забавы ради и зрелищности для заигрывает с гравитацией (360, PS3).	70%
7 июня	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%
12 июня	Gravity Rush	Очень свежо выглядящая игра про девушку, которая подчинила себе гравитацию (Vita).	85%
12 июня	Lollipop Chainsaw	Безумная японская игра про чирлидерку с бензопилой в сердечках, которой она увлеченно распиливает толпы зомби (360, PS3).	80%
19 июня	The Secret World	Мистическая MMORPG, которая пытается доказать, что мир духов находится прямо под носом у современного общества (PC).	80%
26 июня	Darksiders 2	В прошлой игре Война случайно уничтожил все живое на Земле. В сиквеле Смерть будет пытаться оправдать нерадивого братца (PC, 360, PS3).	80%
26 июня	Spec Ops: The Line	Шутер от третьего лица с экстравагантным местом действия: Дубай, разрушенный небывалой песчаной бурей	85%
26 июня	The Amazing Spider-Man	Игра по мотивам выходящего скоро фильма-перезагрузки истории про Человека-паука (PC, 360, PS3, Wii, 3DS).	60%
3 июля	Anarchy Reigns	Драки от Platinum Games с персонажами из других игр компании, включая Байонету (360, PS3).	80%
Август	Sleeping Dogs	Криминальные разборки в Гонконге, ранее известные под названием True Crime: Hong Kong (PC, 360, PS3).	75%
Лето	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%
6 сентября	Far Cry 3	Far Cry из пыльной Африки возвращается к истокам, то есть на тропический остров, с которого придется спасаться (PC, 360, PS3).	75%
18 сентября	Borderlands 2	Продолжение игры, которую все кому не лень окрестили «Diablo от первого лица» (PC, 360, PS3).	75%
16 октября	BioShock Infinite	Третья часть прекрасной игры от Кена Леваяйна 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	Allies: Colonial Marines	Шутер-продолжение событий фильма «Чужие». Благословение самого Ридли Скота уже получено, так что есть шанс на неплохую игру (PC, 360, PS3).	75%



УШЛИ НА «ЗОЛОТО»***

Название игры	Описание	Рейтинг**
Devil May Cry HD Collection	Переиздания трех первых игр серии Devil May Cry, вышедших ранее на PlayStation 2 (360, PS3).	80%
Kinect Star Wars	Игра для Kinect, которая позволит почувствовать себя настоящим джедаем. Во всяком случае, в теории (360).	60%
Prototype 2	Алекс Мейсер стал совсем уж непопулярным, но на свою беду инфицировал сержанта Джеймса Хеллера, и теперь тот жаждет мести. За него и будем играть (PC, 360, PS3).	75%
Fez	До изжоги милый инди-платформер, который прикидывается плоским, но на самом деле — трехмерный (360).	90%
Legend of Grimrock	Невесть откуда взявшаяся ролевая игра старой школы, посвященная исследованию подземелий (PC).	80%
Tribes: Ascend	Наследник культового онлайн-шутера Tribes 2 со всеми характерными особенностями прародителя: масштабными сражениями, техникой и полетами на джетпаках (PC, 360).	70%
Pandora's Tower	Wii под конец своей жизни стала прибежищем для хороших японских ролевых игр. Вот и еще одна подросла (Wii).	70%
Disciples: Перерождение	Вторая попытка «Ажеллы» возродить пошаговую стратегию Disciples, которая некогда на равных соперничала с Heroes of Might and Magic (PC).	70%
The House of the Dead 4	Четвертая часть интерактивного тира про отстрел живых мертвецов впервые соизволила сойти из залов аркадных автоматов на домашнюю консоль (PS3).	70%
Confrontation	Тактическая стратегия по мотивам одноименной настольной игры, в которой вам предстоит бороться за власть в мире накануне конца света (PC).	60%



* 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.

ОНЛАЙН-ШУТЕР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FAR CRY И CRYISIS

WARFACE®

КАНИКУЛ НЕ БУДЕТ

БЕСПЛАТНО НА
WARFACE.RU

 CRYENGINE 3

 CRYTEK

Издатель
 @mail.ru

© 2012 Crytek GmbH, все права защищены. Crytek, CryENGINE, Warface и логотип Warface являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками, принадлежащими Crytek GmbH в России и/или других странах. Mail.Ru Games 2012© Все права защищены.

РЕКЛАМА

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ЧТО? Crysis 3. Просто Crysis 3.
ГДЕ? Германия, Франкфурт-на-Майне, офис Crytek

ЖАНР

Шутер

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

Crytek

ПЛАТФОРМЫ

PC, Xbox 360, PS3

ДАТА ВЫХОДА

2013 год

CRYSIS 3

ТРАВА У ДОМА

Алексей Моисеев

У музыкальных коллективов есть такой феномен, который условно называется «кризис третьего альбома». Заключается он в том, что, даже если группа выпустила две прекрасных пластинки, есть большая вероятность, что третья разочарует поклонников. Просто потому, что ожидания будут слишком высоки, а выше головы, как известно, не прыгнешь.

Наверное, то же самое можно сказать и об игровой индустрии. Взять хотя бы недавний **Mass Effect 3**: несмотря на то, что игра получилась отличная, у фанатов к ней нашлась масса претензий. Сложно даже предсказать, какая судьба ждет **Crysis 3**, — вторая часть задрала планку качества достаточно высоко, так что удивить игроков будет непросто. Впрочем, как выяснилось из нашего путешествия во франкфуртскую студию **Crytek**, у немцев есть козырь в рукаве. И не один.

Глобальный кризис 2047

«Первый **Crysis** был инновационной для своего времени игрой», — начал свою речь издавека Джеват Йерли. И с этим трудно поспорить: именно тогда в головы кучи народа проникло слово «сендбокс» и прочно там обосновалось, а технологически игра совершила такой скачок вперед, что компьютеры большинства людей плавильлись от перенапряжения.

«Создавая **Crysis 2**, — продолжил Джеват, — мы поставили перед собой задачу сохранить заложенные в предыдущей игре идеи и при этом познакомиться с серией консольных игроков. А так как мы порядком устали от джунглей, то в качестве декораций был выбран Нью-Йорк». Что из этого вышло, мы все прекрасно помним — один из самых красивых, напряженных и запоминающихся шутеров прошлого года. Но многие справедливо за-

метили: это уже не тот **Crysis** с большими открытыми пространствами и свободой действий. «Так что же такое настоящий **Crysis**?» — наконец-то перешел к главному Йерли.

Ответ оказался чрезвычайно простой: чтобы сделать настоящий **Crysis**, нужно, оказывается, со всей силы столкнуть лбами первую и вторую части игры. В результате зеленые джунгли слились в экстазе с каменными, и на свет появился **Crysis 3**. На дворе 2047 год, со времен нападения инопланетян на Нью-Йорк прошло больше 20 лет, а внеземной разум прочно закрепил свои позиции на планете. Чтобы защититься, человечество возделало несколько громадных куполов, вот только внутри них из-за какой-то мистической энергии различная зелень прет лучше, чем нашпигованные химикатами июльские арбузы. Растительность постепенно отвоевывает позиции у остатков человечест-

ва: лианы обвивают небоскребы, деревья прорастают прямо сквозь здания, их корни потихоньку разрушают железобетон — все это очень напоминает помрачневший **Enslaved: Odyssey to the West**.

Но, в отличие от него, в **Crysis 3** декорации намного разнообразнее. Ян Лехнер, директор разработки, называет эту концепцию семью чудесами света. По сути, в игре будет как минимум семь непохожих друг на друга локаций, от глубоких каньонов и вязких болот до непроходимых джунглей и зеленых лугов. Такой ход конем развязывает разработчикам руки, а главное — позволяет им придумывать множество непохожих игровых ситуаций.

Самое приятное, что в **Crytek** не отказываются от мыслей о «песочнице», хотя, глядя на успехи **Call of Duty** и **Battlefield 3**, наверняка хочется плюнуть и сделать еще один голливудский



Наслаждаться единением с природой мешают назойливые инопланетные захватчики, облюбовавшие китайский квартал Нью-Йорка.



Гораздо охотнее разработчики показывают не войну, а природу.

линейный шутер. В Нью-Йорке сильно разгуляться не дала его теснота. Теперь же у игрока благодаря разросшимся вширь и вдаль пространствам будет гораздо больше способов добиться своей цели. Нас ждет что-то среднее между скучноватой «песочницей» до горизонта, как в *Crysis* образца 2007 года, и достаточно линейным Нью-Йорком из прошлогодней игры. Если все сделать правильно и найти золотую середину, таким ловким финтом можно избавиться от недостатков обоих подходов.

Незаменимые есть

Главным актером в этом зеленом театре станет... ни за что не отгадаете кто. Законное место в нанокостюме займет Пророк, он же Prophet. Тот факт, что он пустил себе пулю в висок в *Crysis 2*, несколько не мешает ему занять ведущую роль в продолжении истории. Как вообще произошло воскрешение и на самом ли деле это тот самый Пророк — пока, разумеется, не рассказывают, но по ходу игры обещают объясниться. Очевидно только, что немалую роль здесь сыграл, собственно, костюм.

Лишь в приватной беседе Расмус Ходженгард, творческий директор, называет истинную причину восстания Пророка из мертвых: просто-напросто это единственный действительно запоминающийся персонаж в серии *Crysis*, да к тому же с очень колоритным голосом, что шутеру от первого лица идет только на пользу. Этими словами Расмус косвенно расписывается в сюжетной слабости предыдущих игр. Хорошая новость заключается в том, что в *Crysis 3* разработчики всерьез намерены исправиться.

«Мы собираемся рассказать персональную историю главного



На доступных скриншотах Пророк с удовольствием позирует на фоне развалин...

героя, а также других персонажей, знакомых по прежним играм серии. Эти люди перестанут быть просто военными болванчиками, они действительно будут развиваться, расти над собой; мы уделяем этому огромное внимание», — рассказывает Ян Лехнер.

Косвенное подтверждение этих слов обнаружилось в том единственном небольшом эпизоде, который нам продемонстрировали «живую». Судя по мелькнувшей на экране вывеске, Пророк высадился где-то в районе Чайнатауна и на протяжении десяти минут, которые длилась демка, не умолкал ни на секунду. Он постоянно комментировал увиденное, переговаривался по рации с Псайко (еще один знакомый персонаж — главный герой *Crysis Warhead*), вместе с ним искал пути преодоления препятствий, то и дело злился, то есть вел себя довольно естественно. Злость на

весь мир, кстати, довольно оправданна. Герой провел немало времени в плену у дьявольской организации С.Е.Л.Л., но заключение явно пошло ему на пользу, позволив накопить необходимое количество ярости, чтобы наконец-то перестать быть марионеткой в чужих руках и начать действовать самостоятельно. А амбиций ему не занимать: наш чернокожий супергерой хочет покончить и с ненавистными инопланетянами, и с вконец оборзевшими вояками из С.Е.Л.Л.

Лучевая терапия

В соответствии с задачами подопытного и средства. Пророк облачен в знакомый нанокостюм, который, если вы вдруг забыли, позволяет ему быстро бегать, высоко прыгать, становиться на время невидимым, принимать на грудь очередь из винтовки и

швыряться во врагов предметами, которыми обычный человек швыряться не может в силу физических ограничений. Для суперкостюма планируются новые возможности, но подробно разработчики готовы рассказать пока о двух из них.

Первая — это взлом различной техники на расстоянии, явно подсмотренный в *Syndicate*. В одном эпизоде, например, инопланетяне притащили с собой автоматическую сторожевую башню, чем Пророк тут же воспользовался. Пока цефы пытались утихомирить взбесившуюся турель, герой преспокойно расстрелял их с безопасного расстояния. По секрету Расмус поведал, что хакерские возможности будут играть огромную роль не только в геймплее (обещаются некие эпические моменты, связанные со взломом), но и в сюжете.



Герой занял господствующую высоту и планирует дальнейшие действия.



Интересно, это машину на дерево насадили, или дерево сквозь нее проросло?



Профет прикидывается Арнольдом Шварценеггером из фильма «Хищник» и выходит с луком против внеземного разума.

го фирменного движка CryENGINE и, судя по всему, основной упор делает на повышение детализации окружающего мира, особенно на открытых пространствах. Игру нам показывали на PC, и картинка смотрелась очень опрятно и приятно, хотя каких-то революций ждать не стоит. Зато с физикой, похоже, работают серьезно. В какой-то момент в опасной близости от полуразрушенного здания, где находился Профет, пролетел корабль пришельцев, отчего комната буквально заходила ходуном: закачалась люстра, посыпалась пыль с потолка, послетали со своих мест мелкие предметы... Выглядело очень эффектно. Причем, похоже, урок первого Crysis усвоен всерьез и надолго: несмотря на еще несерьезный релиз (он состоится только в следующем году) и очень раннюю версию игры, нигде не было видно даже намека на тормоза или баги.

Второе нововведение еще лучше первого, потому что благодаря ему в Crysis появится то, чего совсем не было раньше, — мясные и дико зрелищные перестрелки. А идея-то на самом деле лежала на поверхности — разрешить нам пользоваться инопланетным оружием. Благодаря тому, что нанокостюм в прошлой игре плотно пообщался с внеземными технологиями, он научился взаимодействовать со всевозможными лазерными пушками и лучевыми базуками. Так что теперь появилась реальная альтернатива стелсу, который раньше был ответом на все вопросы.

Выглядит это примерно так: проползав на карачках несколько минут, убирая инопланетян по одному со спины, Профет вдруг попадает в поисковый луч какого-то летающего дрона. Со словами «Ну, сейчас покуролесим!» герой хватается бластер с тушки

только что прирезанного гуманоида, врубает максимальную броню и шлет десятки ярко светящихся зарядов в сторону отряда врагов. Разделавшись с ними, забирается чуть повыше и находит там еще одно новое, на этот раз земное, оружие — мегапулемет, выпускающий пятьсот (!) пуль в секунду. В этот момент на арену очень удачно выползают несколько инопланетных верзил, в бою с которыми пулемет показывает себя с наилучшей стороны. Быстро израсходовав боезапас, Профет несется к поверженным врагам (навстречу прут еще несколько), хватает здоровенную энергетическую базуку — и от спецэффектов и взрывов начинает слегка резать глаза.

На краю

Все это вовсе не значит, что Crysis 3 превратится в тупое

стрельбище — стелс никуда не денется. Перед описанным выше эпизодом Профет, например, занимался тем, что тестировал недавно найденный высокотехнологичный лук на ничего не понимающих инопланетянах. Лук — абсолютно бесшумное оружие, созданное как раз для тихого устранения неприятеля. Причем для лука планируется несколько видов стрел (обычные, разрывные, электрошокирующие и т.д.), которые можно будет менять в режиме настройки и усовершенствования оружия. Апгрейды, как вы понимаете, тоже никуда не делась и выглядят как раньше: герой подносит пушку к носу и начинает приделывать к ней прицелы, привинчивать глушители и заряжать разные типы патронов.

Игра при всем при этом выглядит ожидаемо отлично. Crytek использует последнюю версию свое-

Очень хочется верить, что все задумки Crytek будут реализованы на высшем уровне, потому что уж очень аппетитно они звучат на словах.

Джеват Йерли называет Crysis 3 кульминационной игрой, вершиной их творческих экспериментов и попыткой еще раз переосмыслить то, какими должны быть шутеры завтрашнего дня: зрелищными, разнообразными, с хорошим сюжетом и, главное, с наличием выбора у игрока, как подступиться к той или иной ситуации. Может, хоть на этот раз удастся доказать, что Call of Duty — это тупиковый путь развития жанра? ■

Будем ждать?

Многообещающее продолжение одного из лучших шутеров прошлого года, обещающее превзойти предшественника по всем параметрам.

ASUS рекомендует Windows® 7.



REPUBLIC OF
GAMERS



ВЫХОД В 3D-ИЗМЕРЕНИЕ

Почувствуйте новую реальность с ASUS ROG G53Sx

Стильный и по-геймерски агрессивный ноутбук ASUS G53Sx перенесет вас в новую реальность, изменив представление об играх. Подлинная операционная система Windows® 7 Домашняя расширенная, процессор Intel® Core™ i7 второго поколения, видеокарта NVIDIA GTX 560M с 2ГБ видеопамяти, а также современная технология стереоскопического изображения – это все, что нужно, чтобы получить максимум удовольствия от современных компьютерных игр. Ноутбук ASUS G53Sx – идеальная мобильная 3D-платформа!

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

www.asus.ru
www.asusnb.ru

ASUS®
Дух инноваций • Путь к совершенству

Эксклюзивная сервисная программа ASUS Pick up & Return для ноутбуков серии G53. Подробности на www.asusnb.ru/PUR
ASUS Zero Bright Dot: 30-дневная дополнительная гарантия отсутствия на экране неисправных ярких точек. Подробнее на www.asusnb.ru/zbd





Всем — панда!

Жанр
MMORPG
Издатель/разработчик
Blizzard Entertainment
Платформа
PC
Дата выхода
Не объявлена

ЧТО? World of Warcraft:
Mists of Pandaria
ГДЕ? Ирвайн, США

«Игромания» едет в гости к Blizzard в Ирвайн, чтобы узнать, как бамбуковые медведи чувствуют себя в Калифорнии

Пандария. Несколько месяцев назад это слово пронеслось по всему Азероту, вызвав у его обитателей бурю эмоций — радости, печали, надежды, негодования. Анонс четвертого по счету дополнения World of Warcraft вызвал громкие споры. Потом был долгий

период молчания. И вот сейчас представители «Игромании» и десятка других изданий со всех краев земного шара собрани в маленьком калифорнийском городке Ирвайне — нам расскажут о Пандарии и покажут ее. Пресс-тур Mists of Pandaria начинается.

Штаб-квартира Blizzard — несколько двухэтажных офисных зданий, утопающих в зелени. У главного входа посетителей встречает грозный монумент: ощеривший клыки орк с секирами верхом на таком же ощерившем клыки волке. Сами офисы впечатляют — тот, кто пройдет через запертые двери, увидит застекленные просторные комнаты, увешанные игровой атрибутикой. Где-то здесь идет работа не только над Mists of Pandaria, но и над новым Diablo, над следующим эпизодом StarCraft, в этих стенах бережно хранится секрет проекта под кодовым названием Titan.

— Покажите нам Titan! — упрасивают журналисты.

В ответ наши тайные экскурсоводы (даже фотографировать их не разрешается) отрицательно качают головой. В любом случае попытаться стоило. Вдруг они бы проболтались? В конце концов, разработчики же разговаривали о том, что произойдет в новом дополнении с Ордой...

Зеленый остров

Темная комната для презентаций с экраном и рядами кресел больше напоминает кинозал. Разработчики кучкуются у трибуны. Во тьме мерцают добрые, чуть усталые глаза Грегга Ghostcrawler Стрита, форумного призрачного краба и ведущего системного дизайнера.



Нефритовый дворец и монумент, в сражении под которым навсегда изменится судьба Пандарии.



Человек-легенда и человек-краб — легендарный Грег Стрит.

Первый взгляд на Пандарию

— Мы вернем вам ощущение нового, неизведанного мира, — обещали разработчики. — Мы не можем назвать дату релиза, но напомним, что квестами уже заполнены пять из семи игровых локаций.

Когда журналистов посадили за альфа-версию, наш пандарен обскакал весь континент верхом на вороне. И там было на что посмотреть.

Нефритовый лес — успокаивающе-зеленая локация, полная высоких гор, деревьев, бамбуковых зарослей и красивейших храмов.

Долина Четырех ветров — житница всей Пандарии. Это место, где крестьяне выращивают огромные фрукты и где в роли веселого фермера игрок сможет ухаживать за собственной делянкой, если очистит ее от камней.

Красарангские джунгли — прибрежная область, где мрач-

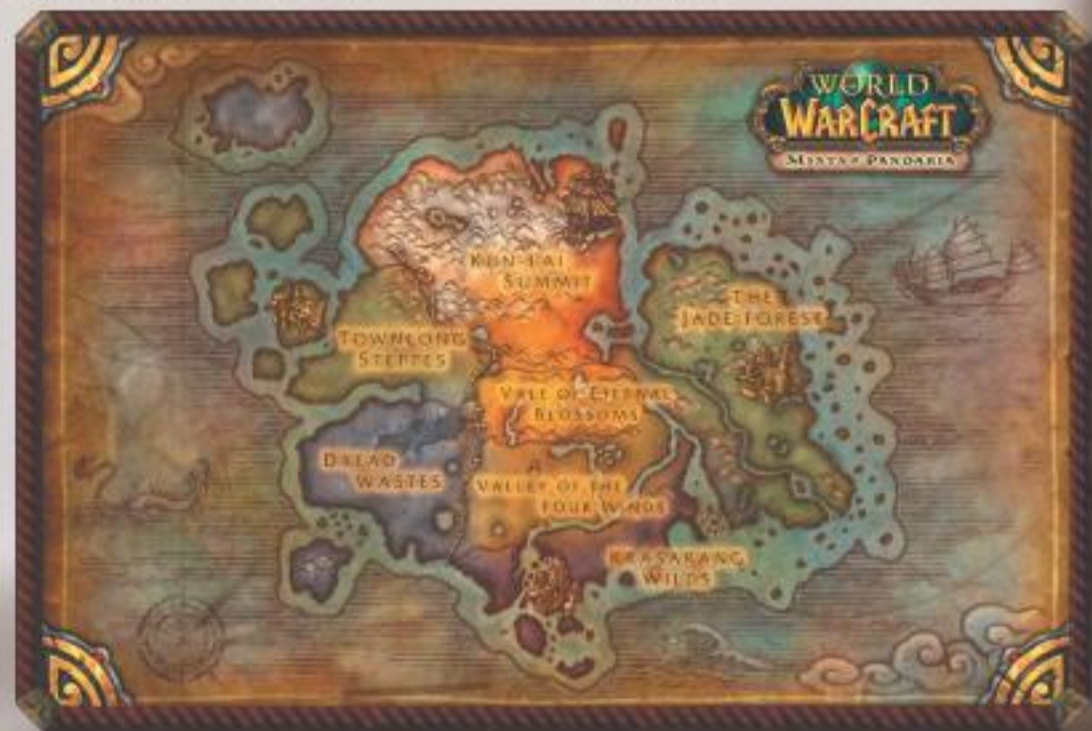
ные леса вплотную подступают к песчаным пляжам, где можно найти развалины древней цивилизации могу.

Пик Кунь-Лай — высочайшая гора всего Азерота. Здесь, среди снегов, живут племена груммелей, низкорослых существ, служащих проводниками для путешественников. А среди скал можно найти главный монастырь Пандарии, где обитает загадочный орден Ша-дай-пан.

Вечноцветущий дол — центральная область Пандарии, царство осени. Здесь стоят высоченные монументы, изображающие воинов расы могу. Озера дола хранят таинственную могучую энергию, а вдоль западных границ дола проходит Пандарийская стена, отделяющая земли панд от коварных восточных богомолов.

Пустыня Тан-Лун — место, где под сиреневым небом растет аквамариновая трава. Область пока еще пустынна — здесь почти нет NPC и квестов, а здания представляют собой лишь заготовки. На границе с остальной Пандарией разбиты военные лагеря, сдерживающие натиск богомолов.

Жуткие пустоши — пустоши и есть. Та же синяя трава под темными небесами. Это мрачноватое место. И действительно пустое. На востоке пустошей стоит большая заготовка под высокий дворец богомолов, а на земле лишь размечены места под будущие постройки.



Смотрим на лица демиургов и невольно вспоминаем события последнего года, который был, прямо скажем, не самым легким для World of Warcraft. Все началось, когда в декабре 2010-го с большой помпой состоялся долгожданный релиз дополнения Cataclysm. После первоначального всплеска интереса к обновленной игре пошел плавный, но неукротимый спад. Что-то с

великим катаклизмом было не так, и разработчики весь год, словно в дурном сне, смотрели, как тают цифры подписчиков. Анонс Пандарии лишь подлил масла в огонь. С тех пор игра потеряла два миллиона. В относительных цифрах не так много — пятнадцать процентов. Но сейчас численность игроков зависла над психологически важной границей в десять миллионов. Уверен-

ности ни демиургам, ни игрокам не добавили массовые увольнения в Blizzard, которые прошли в конце зимы. А дальше что? Вся надежда — на панд?

Надпись World of Warcraft: Mists of Pandaria сменяется первыми слайдами. На экране — медведица на мосту. «Вы — первые, кто видит пандаренок воочию». Начинается презентация. Выступают один

за другим художники, геймдизайнеры, сценаристы, творцы подземелий.

Кто такие пандарены? Разработчики пытаются развеять мифы и предубеждения. Первые пандарен был нарисован художником Blizzard в качестве забавной картинки для дочери. Однако рисунок коллегам понравился, и эти существа прижились в Азероте — в роли секретного персонажа



Янголы — те же таурены, только горные — и одеты они потеплее.



С этих компьютеров журналисты приобщились к запретным тайнам Пандарии.



Знаменитая статуя «Хватит нюхать дощечку, тупое животное».

Warcraft 3 и в качестве первоапрельской шутки.

— Тем не менее пандарены всерьез рассматривались в качестве кандидатов на роль расы Альянса в дополнении The Burning Crusade, — говорят разработчики многозначительно.

Пандарены — знатные пивовары, народ в целом миролюбивый и добродушный. Впрочем, не от хорошей жизни. В Пандарии злиться опасно, можно привлечь ша — зловещих существ, порождения негативных эмоций.

На полотне появляется карта Пандарии, отдаленно напоминающая стивенсоновский Остров сокровищ.

Там, за туманами

Главная тема презентации — Пандария, земля, которая де-

сят тысяч лет была скрыта за коварными туманами. Попавшие в эти туманы корабли из внешнего мира, поплутав, выплывали назад. Да и сами пандарены считали, что за туманом нет ничего, что мир погиб во время Раскола.

— А где будет находиться Пандария на карте мира? — спрашиваем мы позже Грегa Стрита.

— Скорее всего, южнее Мазльстрома, — ответил он, поразмыслив. — Своего рода анти-Нордскол.

Но случилось так (и этому будет сюжетное объяснение), что туманы развеялись и весь мир в изумлении узрел новый, богатейший, экзотический «противовесный континент». На него тут же высадились Альянс и Орда — на одной и той же локации, у подножья Нефритового леса. Орки обосновались на севере, а люди — на юге. И, естественно, вновь вспомнились старые распри, разгорелся конфликт, в ходе которого будет уничтожена крепость Терамор.

— А можно Терамор не уничтожать? — спросили мы у Грегa Стрита. — Просьба от имени, так сказать, общественности. Все-таки хорошая локация, много отличных квестов и столько воспоминаний.

— Но ведь нужно объяснить, почему случился конфликт, — возразил Ghostcrawler.

— Мы вообще считаем уничтожение контента ошибкой, — слегка наглеем мы. — Когда для мотивации игроков

или для сюжета уничтожаются части мира, это злит игроков. И в Cataclysm они разозлились не на дракона, порушившего Штормград и Аубердин, а на разработчиков. Может, не стоит уничтожать остатки мира. И не вернуть ли возможность навещать старый, «докатаклизменный» Азерот — хоть в виде путешествий во времени, хоть в виде сна или экскурсии?

— На это понадобится много сил, — терпеливо разъясняет Грег.

— Но это может вернуть в Азерот многих ностальгирующих — тех, кто ушел, когда лишился мира, в который можно было возвращаться за воспоминаниями.

На это Ghostcrawler лишь грустно улыбнулся.

Меж рыб и обезьян

Так или иначе, война разгорелась. Рассказывая о ней, разработчики неожиданно выдали журналистам один из главных сюжетных спойлеров Mists of Pandaria — революцию, «орgrimмарскую весну», спровоцированную военными преступлениями Гарроша Адского Крика. Вождь Орды, горячий и кровожадный, устроит немало сомнительных дел на новом континенте, и закончится для него все плохо — Орgrimмар будет осажден.

— Для меня самого было сюрпризом, что рассказали так много, — пояснил нам позже Грег Стрит.

— А что Альянс? Для него будет сюжетная история? — уточняем мы.

— Пока ничего сказать не могу, — улыбается Ghostcrawler. — Ждите анонса. Он будет громким.

Главные события в Нефритовом лесу произойдут вокруг центрального храма Нефритового дракона, у подножья одноименной статуи. В храме последний император некогда заточил и изгнал из мира воплощения ша. Но мир нарушен, в Пандарию пришел конфликт, и ша — возвращаются. Они выглядят как бесцветные уродливые твари — порождения гнева, страха, ненависти, сомнений.

А как же главный злодей? Его тут нет. Есть ша. Есть орды богомоллов, наседающие на Пандарию с ее западных земель, покрытых синей травой. Есть и местное население самых разных видов. Кто-то узнается с первого взгляда — яунголы, люди-яки, дальние родичи тауренов. Кто-то выглядит очень необычно. Земноводные цзинь-юй, люди-сомы, лишь отдаленно напоминают мурлоков. Они живут по берегам рек и с помощью магии воды узнают будущее. В конфликте они встанут на сторону Альянса. Тощие и ловкие обезьяны-хозены — друзья Орды. Гаррош будет снабжать хозенов гранатами и тяжелым вооружением.

И на тех, и на других недобро смотрят могу. Так называется древняя раса жестоких



Специально для монаха разработчики создали множество новых анимаций.



Среди новых подземелий будут и обновленные старые — например, Некроситет.



Некоторые подземелья приобретут комические черты. Вот пивоварня, которую надо отбить у обезьян.



Стартовая локация пандаренов. «А теперь покатай меня, большая черепаха!»

воинов, которые некогда держали в рабстве пандаренов. Чтобы рабы не могли восстать, могу запретили им пользоваться оружием. И тогда пандарены изобрели кунг-фу.

Легенда о войне Дракона

Именно искусство рукопашного боя, которому обучали соратников пандарийские монахи, помогло пандам скинуть гнет могу и обрести собственную страну. Теперь могу лелеют мечты о реванше, а монахи, в совершенстве изучившие боевое искусство, не только размахивают лапами сами, но и учат другие расы — кроме почему-то гоблинов и воргенов.

В конфликте Альянса и Орды пандарены займут особое место: пройдя через первые квесты на Скитающемся

острове-черепахе, они смогут выбрать сторону и забудут родной язык.

— Почему забудут? — тянут руки журналисты.

— Промывание мозгов, — лаконично отвечают разработчики. Выбрав путь, молодая панда отрекается от родины и от родного языка. Так что брат пойдет на брата, и пандарийские посольства будут у обеих фракций.

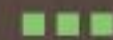
Монахи — воины, пользующиеся энергией ци, чтобы наносить мощные удары, сдерживать атаки и исцелять. Все три игровые роли смогут принимать на себя монахи. Однако освоить кунг-фу очень непросто. Когда нас рассадили по «компьютерным залам», где специально был поднят сервер с альфа-версией Mists of Pandaria, мы первым же делом взялись за монаха — и... были, мягко говоря, удивлены.

Пандарен 85-го уровня никак не желал раскрывать свои тайны. От обилия способностей, их условий и последствий применения рябило в глазах. Стойки, удары, пинки, волчки, перекаты, медитация, лечебные шары — так много возможностей и так мало времени, чтобы в них разобраться. В первых сражениях нашего монаха вколачивали в землю даже обычные монстры равного уровня. Но постепенно туман начал развеиваться. Проступила общая механика.

Монах сам по себе хлипкок и в этом похож на разбойника. Роднит их и полоска энергии, и четыре шара ци, подобных воровским очкам-комбо. Они накапливаются при помощи одних умений и разряжаются другими. Можно, потратив все четыре ци, снести монстру здоровье одним ударом. Можно тратить ци экономно, на те умения, что требуют одно, два, три очка. Но при игре этим классом надо быть очень внимательными в бою. Важен ритм, важно управление всеми ресурсами. Автоатаки у монахов нет. Если не жать на умения, монах будет стоять на месте. Придется немало учиться, чтобы мастерски овладеть приемами пандарийского кунг-фу.

Монах, уставший от побоев со стороны пандарийской живности, садится на бегового ворона и начинает марафонский забег по всему континенту. По зеленым холмам и заснежен-

ным горам, по грядам и озерам, вдоль Великой стены — и к мрачным западным землям, где вскоре поселятся злые богомолы.



Тем временем, подходит к концу рабочий день, а с ним — и пресс-тур. Интервью идут поточным методом. Пиарщики Blizzard едва держатся на ногах — они весь день бегали по этажам. Перекочевывают в карманы журналистов оставшиеся пресс-киты.

Сегодня мы многое узнали о новой земле, о ее жителях и о том, чем грозит нам появление на карте Азерота четвертого континента. Разработчики были открытыми, интервью — откровенными, альфа-версия — стабильной. Пандария приоткрыла часть своих тайн. Но примут ли игроки новую расу и новые правила? Остановится ли отток подписчиков, возьмет ли World of Warcraft заново собственные рекорды? Ответ на эти вопросы дадут жители Азерота, когда пробьет час и поплывут корабли к новому далекому континенту. «Конечно, мы верим, что пик популярности World of Warcraft еще не пройден», — бодро отвечали разработчики на интервью.

Но мы задали тот же вопрос Грегу Стриту. Вернутся ли ушедшие два миллиона? Грядет ли ренессанс Азерота? Он посмотрел на нас и честно сказал: «Не знаю». ■



Джунгли Красаранг напоминают Пиратскую бухту — пейзажами, флорой и фауной.



ДОСПЕХИ ОТ КУТЮР

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИГРОВЫХ ДОСПЕХОВ И БРОНИ С ПОЗИЦИИ ПРОФЕССИОНАЛА

ПАВЕЛ БАЖИН
РАЙАН КОНСЕЛЛ

«Ну как так можно?» — сокрушенно качают головами игроки, наблюдая за хрупкой эльфийкой, сражающейся с монстром в элегантной чугунной блузке с глубоким декольте. Действительно, когда речь заходит о дизайне брони, от современных разработчиков можно ждать чего угодно. Начиная от сексуальных бронетрусиков и бронелифчиков, защищающих свою хозяйку исключительно своим сногшибательным видом, вплоть до суровых экзоскелетов космического десанта, оставляющих открытым самое уязвимое место — голову.

Казалось бы, реализм здесь не в моде. Вот мы и решили провести расследование, чтобы выяснить, насколько нереалистичными являются игровые доспехи с точки зрения профессионала? А в поисках ответов нам поможет эксперт, представитель редчайшей профессии — канадский инженер и оружейник Райан Конселл, за-

нимавшийся в прошлом созданием реальных доспехов.

С шашкой наголо

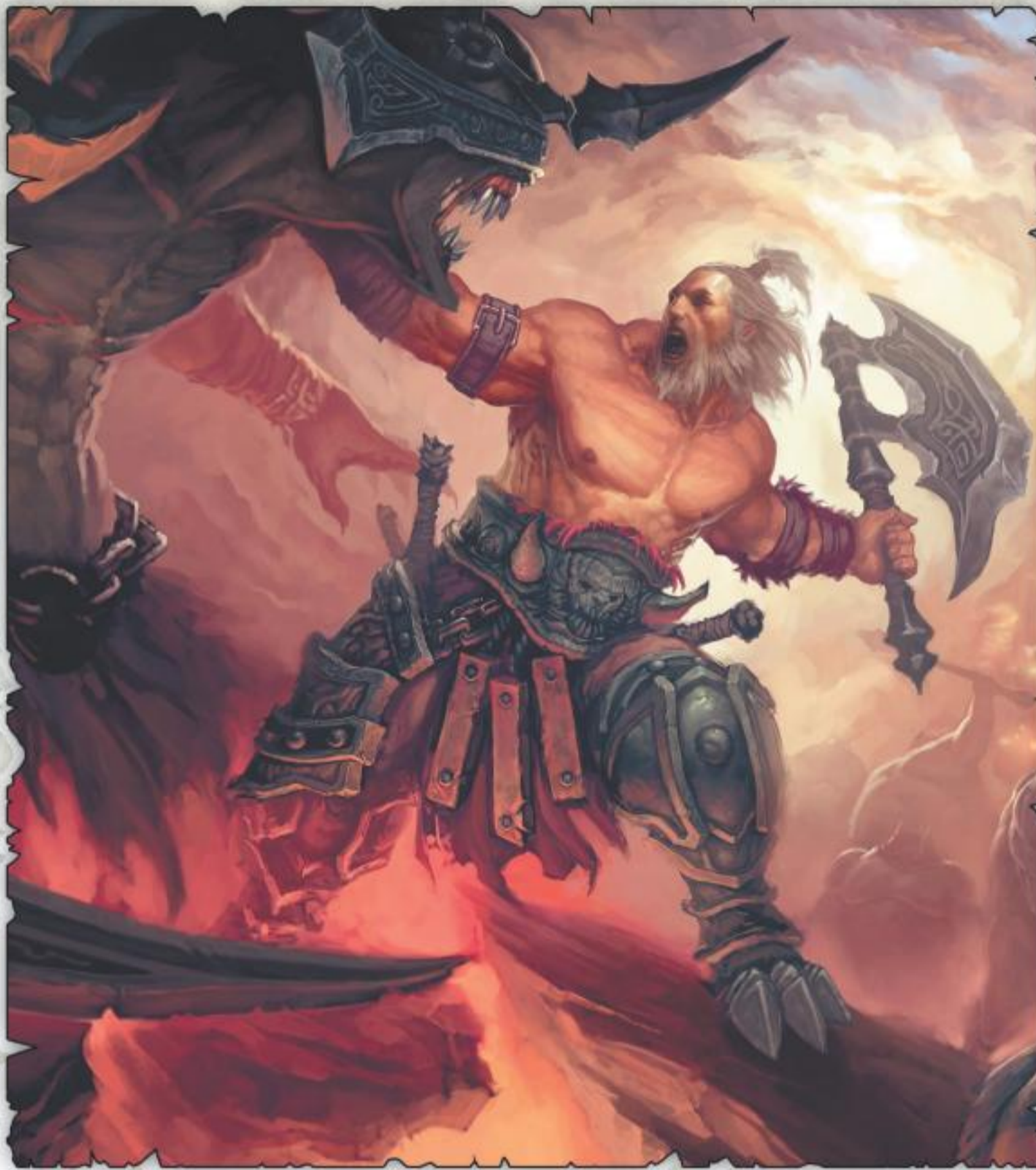
Взять, например, класс варваров, присутствующих во множестве игр. Наследники Конана-варвара любят смущать врагов кучей перекачанных мускулов, едва прикрытых кожаными трусами. Как можно сражаться в столь неподобающем виде? На деле же такая боевая униформа вполне исторична. Многие варвары (например, кельтские племена) не пользовались доспехами и часто сражались совершенно обнаженными. Конечно, в те времена доспехи были слишком дорогими и редкими, но подвергавшиеся набегам северных варваров римляне считали, что кельты сознательно брезговали пользоваться броней. Что это — особая школа боя, культурные традиции?

В любом случае нестиранная набедренная повязка а-ля «я Тарзан, повелитель

обезьян», Меч тысячи истин и грозно насупленные брови — это достаточно реалистичный костюм бойцов, сражавшихся за несколько сотен лет до нашей эры.

А как насчет более поздних времен? Все привыкли считать, что воины древности защищали себя с помощью металла, но на деле самой распространенной защитой были доспехи из ткани (стеганки), кожи и войлока. Лучшие образцы такой «брони» выдерживали секущие удары мечей, стрел на излете, хорошо гасили энергию ударов. Все это автоматически переводит наряды всех бездоспешных воинов — начиная от магов и заканчивая мечниками — в разряд реалистичных.

Одно дело — отсутствие брони или мантия магов, и совсем другое — стальные женские доспехи, радующие глаз поклонников фэнтезийных ролевых игр, особенно онлайн-овых. Металлические панцири с вырезами в самых неожиданных местах эф-



Дизайнеры Diablo 3 не удержались и навешали на варвара кучу чугунных подштанников. На самом деле бегать в таких было бы тяжело.

фектно подчеркивают фигуру своей хозяйки, но оказываются совершенно бесполезны в бою. Чудесный пример — онлайн-ролевая игра TERA. Если к вырезам на груди, дающим прекрасную возможность проткнуть сердце и легкие, все давно привыкли, то дизайнеры TERA пошли дальше — они сделали вырез от шеи до самых, что называется, до краев. Даже если враг ударит не слишком точно, заботливая броня сама направит меч прямо по центру тела. Конечно, это крайний случай. Но даже самые реалистичные женские доспехи, как правило, не лишены недостатков.

Модники и модницы

Какой бы реалистичной ни была женская броня, игровые дизайнеры просто не могут удержаться от того, чтобы не сделать на ней пару характерных выпуклостей. Просто чтобы показать, что броня действительно женская. Но в реальности броня часто не держала сильный удар, поэтому панцири делали гладкими, иногда с конусообразным выступом или острым хребтом по центру. Это позволяло надеяться на то, что вражеский меч, копьё или стрела соскользнут в сторону. Подчеркивание женских выпуклостей дает оружию убийства возможность срикошетить прямо в центр доспеха — туда, где находится сердце.

Значит ли это, что анатомическая броня нереалистична? Вовсе нет. Вопрос гораздо сложнее, чем кажется на первый

взгляд, и за свою долгую историю человечество изобрело множество самых разнообразных видов брони. Если показать наш «грудастый» доспех древнему греку, жившему за полтысячи лет до нашей эры, он восхитится.

Форма древнегреческих мужских кирас тоже имитировала тело человека: это было красиво плюс увеличивало жесткость панциря, ведь в те времена его делали не из стали, а из мягкой бронзы. Идею греков позаимствовали древние римляне с их «лорика мускулата» — металлическими панцирями, на которых кузнецы порой выковывали две накачанные «тительки» и выделяли каждый ромбик на торсе. Все это давало отличную зацепку для ударов меча. Впрочем, по словам Райана, в Древнем Риме такие доспехи обычно использовались лишь как парадная форма для важных персон, которые редко принимали участие в настоящих битвах.

Наследницы амазонок

Так как выглядел реальный женский доспех? Точно так же, как и мужской. «Женщин во все времена не допускали к участию в военных действиях. А те, кому разрешали воевать, обычно были простолюдинками, так что нормальные доспехи были им не по карману. Даже если и существовали женщины-воины, то они носили то же самое, что и мужчины: доспехи из жесткой



Конструктор доспехов

Статья Райана Конселла о женских доспехах в компьютерных играх (ее можно прочитать на сайте MadArtLab) побудила нас начать собственное исследование этого увлекательного вопроса. Мы тут же связались с Райаном и взяли у него интервью, узнав немало интересных подробностей. Так, например, самому Конселлу больше всего нравится немецкая латная броня, так называемые готические доспехи: «Она потрясающе выглядит, сделана с невероятным мастерством и при этом очень практична. Это была вершина развития боевых доспехов, которые дошли до своего совершенства лишь незадолго до той эпохи, когда вся броня стала старомодной и канула в Лету», — пишет Райан.



Отличные доспехи Хильды из файтинга SoulCalibur 4. Конечно, без пары выпуклостей все-таки не обошлось, но в рамках приличия. Часто броня выполняла не только боевые, но и декоративные функции, так что подобный набор лат вполне мог существовать в действительности.



Пример действительно реалистичной женской брони — голливудская историческая драма «Елизавета» 1998 года. Броня подобна мужской, но украшена изящным орнаментом.



ARMOR
THE B
OF W



В реальности украшения не помогли бы отличить женскую броню от мужской. Пример: доспехи Уильяма Сомерсета, графа Вустера.

кожи, кольчугу или чешуйчатые панцири. Что касается латной брони, то здесь дизайн задавался попытками кузнецов совместить подвижность с максимальной защитой. Разница в женской и мужской фигуре не играла роли, все равно под железо надевали толстый слой мягких стеганых подкладок, которые смягчали удары», — пишет Райан в своем исследовании.

Но не спешите ругать разработчиков, добавляющих в свои игры женских персонажей, да еще и в такой броне, с которой

Мини-бронь-бикини; иностранная любительница косплея наглядно демонстрирует всю прелесть и боевую «эффективность» подобных нарядов.

разве что на пляж нудистов выйти будет не стыдно. Их действия — это нечто большее, нежели простая попытка привлечь в игру подростков.

Да, в реальности практически нет свидетельств тому, что женщины принимали активное участие в сражениях. Но легенды о женщинах-воинах активно муссирова-

лись самыми известными деятелями культуры с самых давних времен. О таинственном племени амазонок писал сам Гомер, а Плутарх не стеснялся переписывать мифы об амазонках в серьезных философских трактатах. Лучшие художники и скульпторы использовали образы грозных воительниц для создания своих шедевров. Так что современные игоразработчики просто используют распространенный художественный архетип, сохраняющий популярность на протяжении нескольких тысяч лет.

Пуля — дура

Из прошлого перенесемся в будущее. Космическая пехота и пышногрудые эльфийки доблестные рыцари, на первый взгляд, одеваются у разных модельеров. Но если приглядеться, то становится ясно — разработчики игр наряжают солдат будущего в те же доспехи, только другого покроя. Художники дают волю фантазии и украшают поверхность бронекостюмов десятками выступов, дырочек, углублений и прочими занятно выглядящими финтифлюшками. Напрягаем свои познания и задаем вопрос: позвольте, а как же рикошет, рациональный угол наклона брони? Может, стоит сделать поверхность гладкой, расположить ее под углом, как в нагрудниках рыцарских доспехов?

Оказывается, все это ерунда. Солдат в бронезилете — это не танк и не рыцарь. «Пытаться заставить броню отражать пули — непрактично. Просто потому, что вы не можете предсказать, с какой стороны враги захотят сделать в вас новую дырку.



Ультрамарины были суровы, но не настолько, чтобы воевать без шлемов. В бою с орками простыми шрамами и парой гвоздей в черепе они бы не отделались.

Сделать такую броню, чтобы она рикошетила со всех направлений, тоже нельзя», — говорит Райан. В общем, спасение жизни солдат в перестрелке зависит в первую очередь не от конструкции, а от материалов. Но какие материалы будут использовать в будущем?

«Противопульная броня должна выполнять две задачи: остановить пулю и рассеять кинетическую энергию. Даже если пуля не пробита броню, ее энергии хватит, чтобы переломать кости и вызвать внутреннее кровотечение. Так что, если у вас и есть совершенно пуленепробиваемый материал, вам нужно как-то распределить нагрузку от удара. Лучшая современная броня из тех, какие я знаю? Кевларо-керамическая. Твердая керамика разбивается и таким образом поглощает энергию выстрела, а упругий кевлар останавливает пулю», — рассказывает Райан.

Весьма поучителен случай, произошедший с испытаниями супербронезилета Dragon Skin. Его создатели решили сделать броню по принципам древнего пластинчатого доспеха, только вместо стальных пластин

использовали титанокерамику и соединяли их не заклепками, а клеем. Пробить его было почти невозможно. Чудо-жилетка держала даже бронебойные патроны из автомата Калашникова.

Да что там — манекен, одетый в Dragon Skin, кляли на заряд взрывчатки, превышавший мощность стандартной гранаты более чем в два раза. Результат? Передняя часть в труху, но на изнанке жилета — ни единого следа, даже шелковая подкладка не порвалась. При этом Dragon Skin с треском провалил военные испытания. Он плохо держал энергию пули, так что толку от его пуленепробиваемости не было: любой выстрел расплющивал внутренности солдата, словно кувалда. Кроме того, он был очень тяжел и не переносил жаркий климат.

Поэтому армия США решила использовать прежние кевларо-керамические жилеты. Да, после попадания одной пули керамическая броня трескается, уровень ее защиты резко снижается. Но зато гарантий, что человек переживает эту первую пулю, куда больше. Доспех будущего должен



Скандальный доспех Генриха VIII. Уж тут-то никто не усомнится в том, что внутри находится настоящий мужик. Плюс вентиляция...



Экзоскелеты

Силовая броня, боевой экзоскелет — каждый второй герой фантастической игры щеголяет суперброней, придающей своему владельцу сверхчеловеческую силу. Впервые концепцию такой брони придумал в 1937 году писатель-фантаст Эдвард Эльмар Смит (серия романов «Ленсманы»), один из родоначальников жанра космической оперы, на котором выросли все мэтры американской фантастики второй половины двадцатого века. Романтичные американские милитаристы, начитавшись комиксов про Железного человека, попытались создать реальный прототип экзоскелета, в результате чего появился Raytheon XOS 2. Эта машина питается от розетки, зато в ней даже задохлик может отжаться хоть 500 раз с грузом на спине и в одиночку грузить тяжеленные ящики с патронами. Главное — чтобы электричество не кончилось. Есть также и гражданские экзоскелеты, такие как HAL или Honda Walking Assist Device, которые помогают пожилым людям и инвалидам ходить и поднимать тяжести.



Невидимка

Вместо того чтобы героически встречать пулю грудью, всегда лучше избежать ненужной пальбы; так что вполне возможно, что броней будущего станут высокотехнологичные стелс-камуфляжи, делающие своего владельца невидимым. Сейчас, встречая в играх костюмы-невидимки, многие морщатся — вроде серьезная фантастика, и вдруг такой бред. И совершенно зря. По улицам уже ездит невидимый «мерседес», в компании создают невидимые плащи, а ученые разрабатывают камуфляж, работающий по принципу хамелеона, приспособиваясь к цвету окружения и не требуя при этом электроэнергии. Если верить передаче Рен ТВ «Военная тайна», армии многих стран также работают над оптическими стелс-камуфляжами. Японцы полагаются на электронику (те самые «невидимые плащи»), а русские специалисты считают их слишком дорогими и ненадежными. Вместо этого для российских бойцов предлагают непрозрачную ткань с трехмерной структурой, преломляющей лучи света. Ее, конечно, все равно видно, но благодаря оптической иллюзии заметить одетого в такой костюм солдата куда сложнее. Британцы, по слухам, испытывают стелс-костюм, аналогичный японскому.



Броня, созданная Райаном Конселлом. Сам Райан говорит про заказчицу: «Я очень боюсь, что когда-нибудь она навернется, и этот чертов доспех сломает ей грудину, несмотря на все смягчающие подкладки».

быть твердым. Очень твердым и прочным. Чтобы пуля полностью останавливалась броней, а ее кинетическая энергия равномерно распределялась по всему панцирю. Пусть выстрел собьет солдата с ног, но его внутренние органы не должны пострадать. Так что, как это ни парадоксально, дизайнеры, рисующие космическую пехоту в доспехах как у рыцарей, — правы. Просто при нынешних технологиях невозможно сделать достаточно прочную, твердую и легкую броню. А ведь вес очень важен. Немало примеров, когда в боевых условиях солдаты вынимали из жилетов бронепластины — чтобы было легче бегать.

Доспехи доспехами, но все эти сверкающие поверхности на деле очень непрактичны. Из чего бы ни была сделана броня будущего, она должна быть закрыта камуфляжем, и как раз тут современные ученые работают очень напряженно. Адаптивные камуфляжи, термокамуфляжи, стелс-костюмы — вот наиболее перспективные направления развития брони будущего.

Нет ни единого достоверного свидетельства о существовании амазонок, но мифы о них поразительно живучи. На изображении — картина Бориса Вальехо «Атака амазонок».

И даже если завтра изобретут лучевое оружие, для отражения которого понадобится зеркальная поверхность, то ее обязательно прикроют слоем неприметного камуфляжа. Впрочем, рассчитывать на развитие лучевого оружия не приходится. Уж слишком легко придумать защиту.

Я хожу в каске и улыбаюсь

В Gears of War каску носит лишь массовка, а крутые вояки идут в бой с непокрытой головой. В Warhammer 40 000: Space Marine ультрамарины тоже не прячут лица за шлемами, кроме самого молодого и зеленого. Бред? В последнем случае — да. Во вселенной Warhammer 40 000 история развития брони космодесанта прописана от А до Я, и про любителей побегать налегке там ничего не говорится. Если в костюме «Марк-1» шлем был обычной каской, то в надетом на капитана Тита доспехе «Марк-7» шлем является важнейшей частью защиты. В таком костюме можно запросто воевать в космосе, а в наземных битвах шлем защищает от атак орков, обожающих ближний бой и взрывчатку.

А вот в случае с Gears of War нелюбовь команды Феникса к шлему вполне правдоподобна. «Каска нужна, чтобы мозги в стороны не разлетелись, когда пуля в голову попадет», — грустно шутят солдаты. И действительно, в реальном мире каска спасает скорее от случайностей: осколков, ударов, рикошетов. Большинство касок не держит прямое попадание пули, а если и удержит — отдача обычно ломает человеку шею. Если же сделать каску такой, чтобы и шея не пострадала, то получится здоровенная бандура, в которой ни головой вертеть, ни бегать толком не получится.



Защитный комплект Брюстера. Одна из провалившихся попыток создать рикошетную противопульную броню.



Дизайнеры шутера DUST 514 создали типичную рыцарскую броню с футуристическим дизайном. Концепция вполне реалистична, но излишек блестящих поверхностей все портит.

Нереальная реальность

Реальная жизнь подчас преподносит еще больше сюрпризов, чем изыски дизайнеров виртуальной брони. Взять, например, знаменитые доспехи короля Генриха VIII, сделанные в 1540 году. Историки хвалят их, называя чуть ли не идеалом брони: стопроцентная защита, не мешает движениям, а вес всего 42,6 кг при высоте 188 см (король был редкостный здоровяк). При этом все стыдливо обходят молчанием самую заметную деталь костюма, находящуюся прямо между ног. И это еще не самый удивительный экземпляр в коллекции Генриха VIII.

От других доспехов Генриха VIII до наших дней дошел только чудный рогатый шлем в очках, подаренный королю императором Максимилианом I. Кроме того, король любил выйти погулять по Лондону в одиночку, а для защиты от «эй, закурить не найдется?» он использовал специальную палицу в виде шипованного шара на рукоятке — внутри шара были вмонтированы несколько коротких пистолетных стволов. Однажды охрана даже арестовала короля за ношение нелегального оружия. Просидев ночь в кутузке, король ничуть не обиделся и вернулся домой, наградив начальника патруля за усердие.

Кстати, рыцарские доспехи делают и в наше время. Наш консультант — канад-



Римская броня типа этой «лорика мускулата» куда красивее, чем парадные мундиры нынешних генералов. Но функции у нее были те же самые.

ский кузнец Райан Конселл — ранее занимался созданием настоящей брони. В основном заказы поступали от реконструкторов, увлекающихся средневековьем. Больше всего заказов поступало от Международного сообщества креативного анахронизма, вот уже на протяжении полувека занимающегося воссозданием средневековой европейской культуры до XVII века. Но были и другие заказы. На одном из фото представлена его работа: ти-



Типичный нагрудный панцирь с хребтом посередине.

пичная «пышногрудая» броня для женщины, которая отыгрывает роль боевого лучника. Она попросила сделать ее именно такой, потому что хочет выглядеть привлекательно. «Я очень боюсь, что когда-нибудь она навернется и этот чертов доспех сломает ей грудину, несмотря на все смягчающие подкладки. Но такая броня позволяет ей выглядеть круто и сексуально одновременно, а это тоже очень важно», — говорит Райан. ■



ИЗ ПЕРВЫХ РУК В РАЗРАБОТКЕ ЦЕНТР ВНИМАНИЯ РЕЦЕНЗИИ

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

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

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

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

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

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

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

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

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

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

ГЕЙМПЛЕЙ

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

ГРАФИКА

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

ЗВУК И МУЗЫКА

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

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)

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

3-4 (ПЛОХО)

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

5 (СРЕДНЕ)

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

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

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

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

7 (ХОРОШО)

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

8 (ОТЛИЧНО)

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

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

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

10 (ИДЕАЛ)

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

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ



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



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



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

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

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

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»



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



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



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



ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

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

БУДЕМ ЖДАТЬ?

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

Perfect World

ЗЕМЛИ ДУХОВ

- Таинственный мир Морай
- Радикально новые умения для каждого класса
- 3 могучие фракции – нелегкий выбор и большие возможности
- 7 000 000 игроков в России!

Врата готовы открыться. Хватит ли у вас отваги ступить в неизведанное?

Издатель
@mail.ru

<http://pw.mail.ru/>

Последний из ассасинов
**ASSASSIN'S
 CREED**
III

Денис Мурин

Жанр
 Экшен
 Издатель
 Ubisoft
 Разработчик
 Ubisoft Montreal
 Ubisoft Аннеси
 Мультиплеер
 Интернет
 Сайт игры
 assassinscreed.ubi.com

Дата выхода
 31 октября 2012 года

Шедевр отечественного телевидения «Обручальное кольцо» — мы искренне надеемся, что в наших кругах он мало кому известен, — недавно создал важный прецедент для всего сериального жанра. Сейчас он, кажется, перевалил за 800 серий. За это время один из его главных героев успел погибнуть (актер ушел), воскреснуть (взяли другого актера) и радикально сменить внешность (первый актер вернулся, второго выгнали).

Судя по последним эпизодам, **Assassin's Creed** грозит переключить отечественных производителей в плане беспросветности конвейерного маразма. За пару лет его создатели вывалили на игрока дюжину видов оружия, менеджмент деревни, отстройку Рима, восстановление Константинополя, тренировку юных учеников, экипированные гранатометами гондолы и — венец всему — Tower Defense с ассасинами.

Кажется, в **Ubisoft Montreal** поняли, что так больше нельзя, и именно поэтому в **Assassin's Creed 3** останется только самое необходимое. Вы, топор и Джордж Вашингтон.

Вождь краснокожих ассасинов

Ubisoft уже который раз выбирает для **Assassin's Creed** необычный сеттинг — теперь это США времен Войны за независимость. Легко представить, что может быть интересного на Святой земле XII века или в разрозненной Италии эпохи Возрождения, но заинтересовать американской революцией и Войной за независимость кого-то за пределами Штатов не так-то просто. И все же мы попробуем.

Главный герой **Assassin's Creed 3** — англичанин по папе, индеец племени мохоков по маме. Зовут его Радунхагайду (ударение на вторую «а», с языка мохоков переводится

как «его дух живет»), но, чтобы не засорять головы белых обезьян длинными словами, он разрешает звать себя просто — Коннор. В самом начале игры его деревню сжигают европейцы, а Коннор отправляется на вольные хлеба, чтобы помогать обиженным (иными словами — притесняемым всеми индейцам).

Радунхагайду совершенно не похож ни на расчетливого, но задиристого Альтаира, ни на горячего итальянского мстителя Эцио; он стремится помочь всем нуждающимся, а нуждающихся в его услугах явно будет немало.

Сюжет традиционно закручен вокруг противостояния тамплиеров и ассасинов, война за независимость всего лишь фон для развязки истории. Тем не менее в игре нас ждут все основные исторические события с 1753 по 1783 год — «Бостонское чаепитие», переправа через Дэлавер, битва за Лонг-Ай-

ленд — и важные политические деятели вроде Джорджа Вашингтона или Бенджамина Франклина. Изображать из себя отца-основателя вам все-таки не придется, потому что Коннора мало заботят режущие друг друга бледнолицые, а вот за судьбу индейских племен он ратует.

Проблемы индейцев

Для создания аутентичного сеттинга **Ubisoft Montreal** не постеснялись перенять опыт **Naughty Dog** — наняли целую команду лицедеев (более 20 человек, среди них есть несколько настоящих индейцев-актеров), университетского профессора истории для проверки фактики и лингвиста для работы с акцентами. При этом каждую тосар-сцену дорабатывают вручную.

Не менее трети игры будет происходить во фронтире, полудикой местности между английским Бостоном и революци-



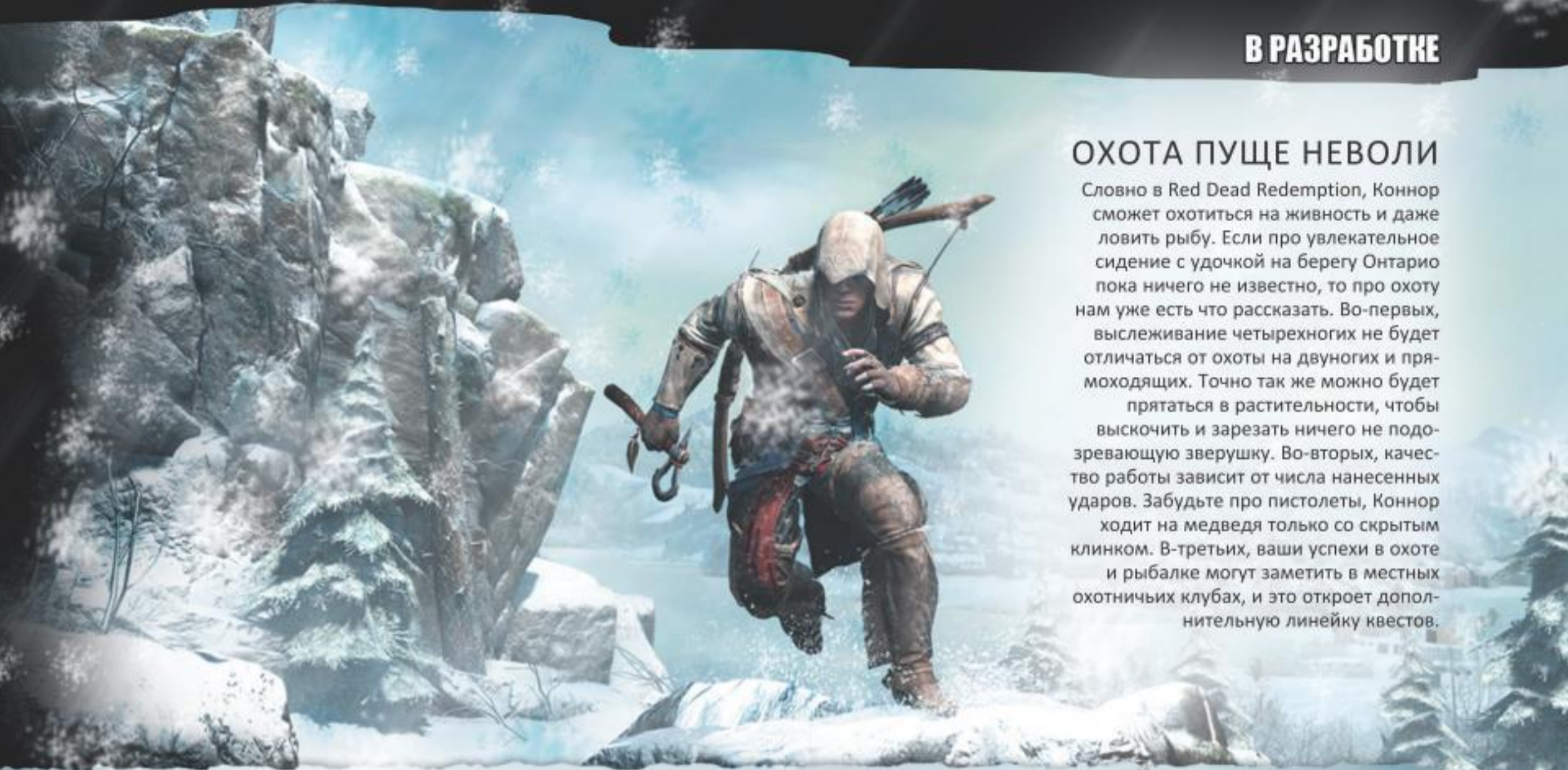
Этот неприятный человек слева от молодого Коннора — Чарльз Ли, один из командиров американской армии и лютей ненавистник Вашингтона. Умер в 1782 году, так что мало ли — может, это мы его убили.



Коннор любит использовать врагов в качестве живого щита. Пока солдатики перезаряжают ружья, он их спокойно режет.

ОХОТА ПУЩЕ НЕВОЛИ

Словно в Red Dead Redemption, Коннор сможет охотиться на живность и даже ловить рыбу. Если про увлекательное сидение с удочкой на берегу Онтарио пока ничего не известно, то про охоту нам уже есть что рассказать. Во-первых, отслеживание четырехногих не будет отличаться от охоты на двуногих и прямоходящих. Точно так же можно будет прятаться в растительности, чтобы выскочить и зарезать ничего не подозревающую зверушку. Во-вторых, качество работы зависит от числа нанесенных ударов. Забудьте про пистолеты, Коннор ходит на медведя только со скрытым клинком. В-третьих, ваши успехи в охоте и рыбалке могут заметить в местных охотничьих клубах, и это откроет дополнительную линейку квестов.



В бою герой использует исключительно два оружия сразу, Альтаир и Эцио молча завидуют.



Каное, лук, стрелы, томагавк — все как нужно. Но вот этот капюшон...

онным Нью-Йорком. По сути, перед нами аналог пустошей между городами в первой части — только пустоши эти начили геймплеем до предела.

Фронтир — это по большей части лес. А Коннор, как потомственный индеец, в лесу чувствует себя как рыба в воде (или как Альтаир в городе). Он сможет легко залезть на любую сосну, скакать по веткам, прятаться в листве, ставить ловушки и внезапно выскакивать из кустов и резать испуганных солдат, как Рэмбо. Физический движок позволит обсчитывать погодные условия и связанные с ними анимации (в снегу Коннор будет идти совершенно не так, как по грязи). Наконец, взрывы будут иметь самое непосредственное воздействие на героя — проще говоря, Коннора отбросит ударной волной, даже если он стоит относительно далеко от эпицентра.

А у меня — томагавк!

По полю боя побегать тоже придется. Некоторые задания будут проходить прямо во время битв, где Коннору поручат «гаранти-

рованное устранение» некоторых личностей. Во время сражений герой сможет, выжидая, прятаться за естественными укрытиями вроде скал. Согласно военной тактике тех времен, первая шеренга сделает залп, уйдет на перезарядку, уступая место второй, — вот именно в этот момент на сцену и должен выйти главный герой. Курсируя между укрытий, в пресс-демо Коннор добежал до леса, молнией забрался на вершину дерева и за своей целью — вражеским офицером — отправился уже прыгая по веткам.

Однако и в городе лихой индеец не теряется. Коннор грациозно скачет по крышам, едущим фургонам и даже может, заскочив в форточку, пробежать дом насквозь и выпрыгнуть с другой стороны. Разработчики утверждают, что это не скрипт и такие ситуации будут встречаться в игре довольно часто.

В боевой механике есть как минимум одно существенное изменение. Коннор всегда вооружен двумя видами оружия, а блокирование и контратака те-

перь висят не на сочетании RT+X, а на кнопке B, отвечающей за свободную левую руку. Вот и получается, что Коннор будет защищаться тем, что у него в левой руке, — будь то пистолет, топор или фирменный скрытый клинок. Также вернется возможность блокировать сразу два удара, которая хоть и была в Revelations, но ей совершенно никто не пользовался. Посмотрим, как выйдет в этот раз.

Ко второй половине XVIII века все солдаты уже были вооружены ружьями, что радикально повлияет на боевую систему и на подход главного героя к боевым столкновениям. Так, например, расширится набор тихих приемов: герой сможет прятаться в листве деревьев и в кустах или за скалами и камнями — для этого достаточно будет присесть. Вы сможете по старинке зарезать врага, подкравшись к нему сзади, или воспользоваться новым оружием «дротиком с тросом» и, словно Бэтмен, утащить врага к себе на дерево. Или достать лук и меткими

тихими выстрелами успокоить самых нервных.



На данный момент Ubisoft Montreal уже почти закончили игру и оставшееся до релиза время обещают провести, тестируя и полируя все элементы, что, по их словам, они не могли позволить себе аж со времен второй части. Даже если вы уже устали от серии где-то в районе Рима или Константинополя, то Assassin's Creed 3 все же стоит дать шанс на реабилитацию. В какой еще игре можно включить внутреннего мальчишку и поиграть за индейца — скачущего по деревьям и размахивающего томагавком?! ■

Будем ждать?

129 серия. Луис уходит от Изабеллы. Марианна беременна. Сеттинг меняется на США времен Войны за независимость. Появляется лес. Томагавк. Главный герой оказывается индейцем.

Процент готовности:

70%

В РАЗРАБОТКЕ

ДАТА ВЫХОДА
26 июня 2012 года

Красно-синий рыцарь

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Beenox
САЙТ ИГРЫ

theamazingspidermangame.com/

Денис Мурин

THE AMAZING SPIDER-MAN

Пятого июля состоится российская премьера кинофильма «Новый Человек-паук». За странным названием скрывается попытка Sony Pictures перезапустить франчайз с нуля. Судя по трейлерам и многочисленным интервью, фильм будет куда мрачнее и реалистичнее предыдущих картин, снятых фанатом комиксов Сэмом Рейми. Иными словами, боссы Sony завидуют успеху «Темного рыцаря» Кристофера Нолана и хотят снять примерно то же самое, но с Человеком-пауком в главной роли.

В это самое время в игровой индустрии происходят схожие процессы. Студия **Rocksteady** выпускает великолепный **Batman: Arkham Asylum**, а затем добивает публику продолжением **Batman: Arkham City**. Секрет успеха почти «ноланов-

ский» — большой бюджет, невероятное внимание к деталям, правильный кастинг и нехарактерный для классических супергеройских комиксов реализм (если это слово вообще можно применить к истории о миллиардере, который прыгает по крышам в костюме летучей мыши). Понаблюдав за успехами **Rocksteady**, издательство **Activision** поймало за рукав канадскую студию **Beenox**, делавшую последние игры про Человека-паука, и заказала ей игру по фильму.

Паук на острове

Beenox решили остаться верными формуле своих предыдущих проектов и оставили только то, что нужно, — главного героя и город. Манхеттен — это вообще одна из самых важных вещей в **The Amazing Spider-Man**. В городе, как водится, будет полно заданий. Ограбления, перестрелки и автомобильные пого-

ни вернутся, но особое внимание разработчики уделяют так называемым **Police Deadlocks** — заскриптованным ситуациям, когда полиция ничего не может поделать с каким-то бандитом, а Человек-паук обязан вмешаться и помочь стражам порядка. Конечно же, не следует забывать о том, что Питер Паркер зарабатывает на хлеб фотожурналистикой. В игре будет фотокамера и связанные с ней задания: вам придется выйти на тропу фотоохоты и следить за каким-то персонажем.

Про сценарий и сюжетные задания пока известно немного. Игра начнется сразу после концовки фильма (спойлер: Питер Паркер точно не умрет!), а в самом начале случится какое-то драматически важное событие. На этом пока все.

Зато есть подробности о новых злодеях. В игре появится Носорог, который, кажется, станет жертвой эксперимента,

а не человеком в суперкостюме, как в комиксах. Также в трейлерах можно увидеть Игуану, которая на самом деле... игуана, случайно получившая способности и воспоминания ученого, доктора Коннорса. В комиксах Игуана пыталась стереть память Коннорса, а когда попытки провалились — взяла его семью в заложники. Весьма вероятно, что в игре мы поучаствуем в этом конфликте.

Если в промежутках между заданиями мы сможем свободно исследовать Манхеттен, то сюжетные миссии будут прямолинейны и похожи на предыдущие игры **Beenox**. С двумя существенными отличиями.

Web Surfing

Первое из них — это камера, которую передвинули ровно за спину героя и заодно научили выполнять дикие акробатические кульбиты вместе с самим Спайди. Главное, чтобы **Beenox**



Преступники в игре все как один вооружены карабинами «Сайга». ОАО «Ижмаш» благодарит своих канадских друзей за столь необычную рекламу.



Beenox утверждают, что Паркер научился рестлерским приемам, увидев их по телевизору.



В РАЗРАБОТКЕ



Вот этот кадр — точно из фильма Сэма Рейми. Надеемся, так получилось случайно.

Через миг камера сделает сальто и окажется прямо под героем.



В игре также есть «быстрый Web Rush». Если нажать правый бампер, то Спайди допрыгает до нужного места безо всяких пауз и видов от первого лица.

НОВАЯ ГЕРОИНЯ

Кто такая Гвен Стейси и чем она так важна

Разработчики упомянули о каком-то драматическом событии в начале игры. Если следовать логике комиксов, то нас вполне может ожидать ни много ни мало гибель главной героини. В новом фильме Паркер встречается не с Мэри Джейн или Фелицией, а с Гвендолин Стейси, дочерью капитана полиции Грегори Стейси, с которой они вместе учились в университете. Со временем Паркер и Стейси стали друзьями, затем начали встречаться. Гвен отличается от остальных друзей Питера. У нее никогда не было заоблачных амбиций Мэри Джейн, она всегда старалась сохранять оптимизм и была единственной, кто ценил (да и вообще был способен оценить) научный гений Паркера.

В The Amazing Spider-Man 121-122 (1973 год) ее берет в заложницы Зеленый Гоблин (для тех, кто не знаком с сериалом, — это монстр, летающий на хOVERборде), Паркер бросается на выручку. После короткой схватки Гоблин сбрасывает Гвен с моста. Спайди ловит ее паутиной, но позвоночник Гвен не выдерживает внезапной нагрузки, и она все равно погибает. Человек-паук в ярости чуть не убивает Гоблина, который в итоге умирает от осколков своего же глайдера. Эту слегка измененную сцену можно увидеть в фильме Сэма Рейми.

Смерть Гвен, пожалуй, самое жестокое событие в относительно мирной мифологии Человека-паука (не считая, наверное, смерти дяди, с которой в каком-то смысле началась супергеройская биография Питера Паркера). Если это случится в игре или в фильме, The Amazing Spider-Man может получить действительно мощную, эмоционально окрашенную завязку (чего в играх о Человеке-пауке раньше не бывало в принципе).

не перестарались: наш вестибулярный аппарат до сих пор не оправился после **Spider-Man: Web of Shadows**.

Второе — режим Web Rush. По нажатии правого триггера включится вид от первого лица (блики стекол в маске героя прилегают!), время замедлит ход и вы, словно в **Uncharted: Golden Abyss**, сможете выбрать точку назначения и то, каким образом Спайди туда доберется. Однако если в Uncharted подобная функция просто заставляла Дрейка прыгать «куда надо», то Паркер в режиме Web Rush будет выполнять совершенно невозможные кульбиты, недоступные при обычном управлении. Во время боя усовершенствованное «паучье зрение» будет подсвечивать врагов, их вооружение и важные объекты вроде удобно висящих над головами противников люстр.

Web Rush выводит передвижение по Нью-Йорку на совершенно новый уровень. Во время привычной для игр про Человека-паука погоне за машиной

можно поставить игру на паузу и проложить герою маршрут по движущимся во встречном потоке автомобилям, чтобы потом обрадовать бандитов паутиной в лобовое стекло. Или ловко запрыгнуть на полицейский вертолет и продолжить погоню верхом на нем.

Из боевой системы ожидаемо торчат острые уши Темного рыцаря. В режиме Web Rush Спайди может незаметно подобраться к каким-нибудь террористам и тихо спеленать их снайпера паутиной. В бою же герою хватает буквально пары кнопок: «Удар» и «Контратака». Последнюю надо нажимать, когда над головами противников загораются значки опасности. У Паркера нет миллионов гаджетов Брюса Уэйна — только верные нити паутины, при помощи которых всегда можно ударить зазевавшихся врагов мусоркой, столом или удобно припаркованной рядом машиной. И, конечно же, ей вы можете выстрелить негодяю в лицо, вернуть убегающего врага в бой, связать поверженных грабите-

лей или просто ускользнуть куда-нибудь под потолок на перекур.



Сравнение The Amazing Spider-Man с играми Rocksteady неслучайно — Веепох явно не стесняется копировать наработки своих коллег. Серия игр про лечебницу «Аркхем» подняла стандарт качества игр по лицензии на небывалую высоту, и неудивительно, что Веепох, не обладая ни схожей творческой свободой, ни схожим бюджетом, перенимают чужие идеи. Ну и слава богу — хорошая боевая система еще никогда и никому не вредила, а уж играм про Человека-паука не повредит и подавно. ■

Будем ждать?
Игра по кинолицензии, совмещающая десятилетние наработки игр по «Человеку-пауку» и лучшие идеи конкурентов.

Процент готовности: **80%**



игромания | май 2012

В РАЗРАБОТКЕ



Помимо охоты на зомби, Рэндел, цитируем, «должен обходить смертельно опасные ловушки». Видимо, типичных платформенных задачек нам все же не миновать.



Если приглядеться, справа от героя лежит труп. Видимо, пожарный топор он сжимает в руках не просто так.



ЖАНР
Платформер
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft
РАЗРАБОТЧИК
Tequila Games
ПЛАТФОРМА
Xbox 360
САЙТ ИГРЫ
deadlightgame.com

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

НАОРИ НА МЕНЯ

ЛИНАР ФЕТКУЛОВ

Наш собеседник

Рауль Рубио Мунарриз



Должность:
Директор Tequila Games.

Предыдущее место работы:
Один из основателей и директор по развитию MercurySteam Entertainment (авторы Castlevania: Lords of Shadow).

Случай из жизни:
«Как-то раз в моих руках оказались визитки Тима Шейфера, Дейва Гроссмана и Рона Гилберта. Я тогда подумал, что, если сложить их вместе, мне откроется Секрет Обезьяньего Острова».

Если покопаться в интернете в поисках информации о **Deadlight**, быстро выяснится, что сведений крайне мало. Есть трейлер, есть — на момент подготовки статьи — короткое превью и несколько форумных веток о том, что «вроде бы это платформер». На наш взгляд, этой игре уделено преступно мало внимания. Ей по силам здорово встряхнуть подзабывшийся жанр двухмерных экшенов.

Будь моей тенью

В мире **Deadlight** случилась глобальная катастрофа, человечество практически вымерло, многие превратились в зомби. Создатели игры делают особый упор на то, что действие разворачивается в восьмидесятые годы прошлого века, — хотя и не уточняют, как именно они собираются обыграть сеттинг. Главного героя зовут Рэндел, он один из немногих выживших — вот и все, что на сегодняшний день известно о сюжете.

Deadlight явно выполнен с оглядкой на **Limbo**. Во время

игры мы видим лишь силуэты персонажей. Такова задумка авторов, они намеренно скрывают лица героев и их врагов, навсегда окутывая их тенью. Задники при этом фотореалистичные — какая получается картинка, вы можете прикинуть по скриншотам. Разработчики даже термин «зомби» стараются не использовать, называя зараженных «теньями». Мол, нам противостоят «всего лишь бледные тени живых людей». Плюс это отличная метафора

сумрака, в который погрузился весь мир.

Ну и, наконец, здесь тоже нужно заманивать врагов в ловушки. «Только медвежьих капканов в нашей игре нет, — с ходу извиняется Рауль Рубио Мунарриз, глава разработки **Deadlight**. — У нас свои методы».

Впрочем, **Limbo** — не единственный источник вдохновения Tequila Games. По признаниям разработчиков, они довольно много позаимствовали из книги Кормака Маккарти



Обычно так выглядят эскизы к играм... а сейчас перед вами геймплейный кадр.



Как видите, оружие все-таки может пригодиться Рэнделу.

«Дорога» и одноименного фильма. Если это действительно так, то нас, скорее всего, ждет предельно мрачная игра, описывающая последние дни человечества. «Дорога», по крайней мере, была одной из самых депрессивных историй на нашей памяти.

Ну что ты орешь?

Итак, Рэндел один, а теней много. Сражается с ними герой при помощи холодного и огнестрельного оружия. Проблема лишь в том, что оружие против зомби неэффективно.

«Да, вы можете стрелять по врагам, но толку от этого мало. Во-первых, патроны быстро кончаются, — объясняет Ра-

уль. — Во-вторых, тени передвигаются стаями, и даже с большим количеством боеприпасов вы никак со всеми не справитесь. В нашей игре оружие больше подходит для того, чтобы проламывать себе путь через уровень». Поэтому одной из основных ваших задач будет — стать абсолютно бесшумным. Не забывайте — случился апокалипсис. Ни машин, ни шума города больше нет, а любой скрип слышно издалека. Стоит Рэнделу как-то выдать себя, и к нему тут же сбежится толпа теней. У них очень чуткий слух. Тонкость в том, что эту физиологическую особенность ваших врагов можно обратить против них же!

Специально для «Игромании» глава Tequila Games детально описал типовую геймплейную ситуацию. Представьте, что на вашем пути группа теней, которая еще не заметила Рэндела. У вас есть оружие, но перестрелять всех явно не получится. Зато перед вами стоит кран, на крюке которого висит машина. Задача — заманить врагов под нее, одновременно пробравшись к пульту управления краном.

Сначала Рэндел встает под машину и громко кричит (крик — специальная геймплейная возможность, подвешенная на специальную кнопку). Толпа монстров срывается к нему, а герой вместо того, чтобы пуститься наутек, бросается теньям навстречу и чудом успевает забраться на кран за мгновение до того, как его сметет кровожадная волна. Зомби копошатся на месте, где только что раздался вопль (то есть под машиной), Рэндел дергает рычаг — из монстров получается отбивная.

«У теней чуткий слух, а вот мозгов маловато. Они как дети — все тащат в рот. Никто не запрещает вам использовать их слабоумие и постоянный голод в собственных интересах. По ходу прохождения Рэнделу не раз придется исполнять

роль живой приманки», — обещает Рауль.



По словам Рауля, Tequila Games — это такой клуб анонимных геймдизайнеров. Люди, которые когда-то работали в **Blizzard**, **Pyro**, **Triumph Studios** и даже в **Weta** у Питера Джексона, захотели создать «небольшую, но очень вкусную игру». Профессионалы высшего класса работают в свое удовольствие над камерным хоррором про зомби; как они сами признаются, им хочется вновь ощутить радость творчества, о которой они подзабыли, трудясь в больших компаниях. К счастью для нас, инди-долгостроем эта игра все-таки стать не должна — **Microsoft** уже подписали ее для выхода в XBLA и проследят, чтобы увлеченные творцы не срывали сроки. ■

Будем ждать?

Неспешный платформер про погибающую Землю — с оригинальной механикой и возможностью наорать на зомби.

Процент готовности:

80%



А вот — кадр из ролика. Даже здесь разработчики показывают только силуэт героя.

В РАЗРАБОТКЕ

Нелинейная ролевая игра про караван викингов от авторов Star Wars: The Old Republic

Жанр
Пошаговая RPG
Разработчик
Stoic Studio
Платформа
PC
Мультиплеер
Онлайн
Сайт игры
stoicstudio.com

the BANNER Saga

Дата выхода
2012 год

Александр Башкиров

Наш собеседник

Алекс Томас



Должность:

Автор идеи и глава разработки The Banner Saga.

Предыдущее место работы:
BioWare.

О Kickstarter:

«С Kickstarter нам, безусловно, повезло. Мы, что называется, поймали волну. Кто знает, что получится, когда там наберется достаточно крупных проектов... Что будет, когда первый профинансированный на 500% проект не оправдает надежд и обещаний? Что будет, когда каждую неделю на Kickstarter начнет появляться по новой ретроигре? Ничего подобного в истории индустрии еще не было, и лично нам очень интересно, что из всего этого получится».

Недавний успех квеста Тима Шейфера и Рона Гилберта на сайте Kickstarter (еще не имеющая названия адвенчура собрала пожертвований на три миллиона долларов) изменил правила поведения современного инди-разработчика.

В феврале 2012 года три рядовых сотрудника BioWare уволились после окончания работ над Star Wars: The Old Republic и собрали крохотную студию для создания пошаговой стратегии — с нелинейным сюжетом, ролевыми элементами и про викингов. В любой другой момент времени новоиспеченную Stoic Studio интересовали бы только поиски издателя или инвестора, согласного вложить сотню тысяч долларов в рискованный ретропроект.

В марте 2012-го The Banner Saga был запущен на Kickstarter под краткий пресс-релиз и пару картинок с изображением боро-

датых берсеркеров, собрал требуемые \$100 000 за 48 часов и на сегодня профинансирован на 207% усилиями почти 7 тысяч микроинвесторов... из которых вряд ли кто-то представляет, на что будет похожа законченная игра (подробности о проекте Kickstarter можете узнать в разделе «Горячая линия»).

На наши вопросы ответил креативный директор Stoic Алекс Томас, — а игра будет про караван анимированных вручную викингов, прокладывающий себе дорогу от мини-квеста к мини-квесту через замороженные пустоши и орды необозначенных пока врагов.

Рагнарок подождет

«Мы не удивлены, что у Шейфера все получилось, ведь он сделал как минимум две лучших адвенчуры всех времен, — пожимает плечами Томас. — А вот наших имен никто не знает, и по-

шаговая стратегия как жанр вряд ли имеет столько же поклонников, что и квест. Так что мы никак не ждали подобного энтузиазма».

Как и все современные успешные Kickstarter-проекты, The Banner Saga имеет отчетливый ретропривкус — разработчики ностальгируют по временам тактических ролевых игр, когда хорошо прорисованные фигурки в доспехах били друг друга топорами по голове.

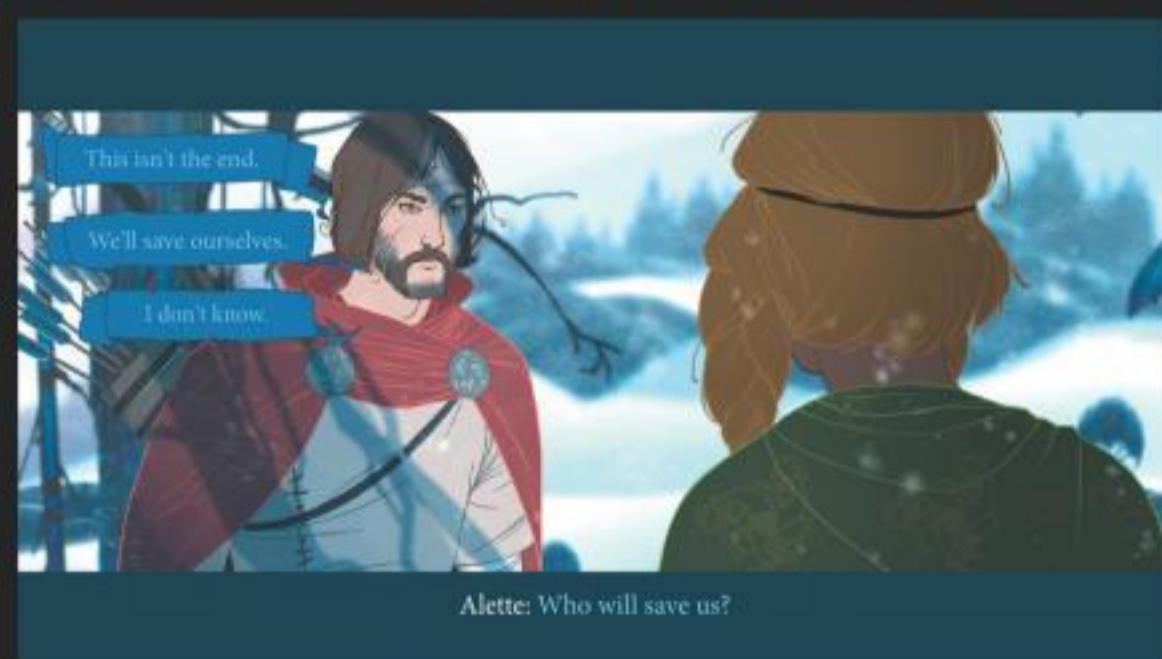
Главные герои The Banner Saga — настоящие викинги (без рогатых шлемов) с настоящими викингскими проблемами. «Мы начали серьезно анализировать германо-скандинавскую мифологию, там нашлась масса неиспользованных идей! Скажем, сама концепция Рагнарока. Все боги пали в битве с монстрами, но созданные ими люди продолжают жить на Земле, сознавая свое одиночество. Теперь им то-



Игра выполнена в стилистике критического реализма и поэтому никаких популистских рогов на шлемах викингов тут нет. Рога у этого мужчины растут прямо на голове.



Судя по успеху на Kickstarter, вот этот скриншот оценивается примерно на две тысячи долларов в час.



«Кто спасет нас?» — «Да я даже не знаю». Последний вариант ответа в финальной версии наверняка заменят чем-то более аутентичным.

Кажется, разработчики большие поклонники советских анимационных экранизаций сказок Пушкина, а также всего творчества Ивана Билибина.

же начинает что-то угрожать — надвигается их собственный, личный Рагнарок».

Частично сюжетная основа позаимствована из исландских саг — нам придется вербовать в караван воинов с именами вроде Снорри Трюггвасон, характеры у них тоже не сахар. «Мы хотим, чтобы наша игра напоминала сериал канала HBO про взаимоотношения между реальными историческими фигурами того времени и их мифическими эквивалентами — гигантами и хтоническими чудовищами... Только сериал рисованный, без секса, ругательств и излишнего насилия».

«Это Север!»

«Мы работали в BioWare, поэтому знаем, во сколько обходится создание игры с нелинейной историей и с нелинейными диалогами, — продолжает Томас. — Каждая новая ветка сюжета удваивает количество контента, а воспользуется им хорошо если половина аудитории».

Поэтому направление сюжета в The Banner Saga определяется не перебором веток диалога, а геймплеем: сколько викин-

гов осталось в караване? Сколько берсеркеров было введено в осажденный город? «В результате ваших действий каждая отдельно взятая битва может оказаться очень сложной — или даже заведомо проигрышной. Но ведь игра не заканчивается с потерей или спасением одного города».

В зависимости от наших побед и поражений караван разрастается или, наоборот, теряет людей и припасы. «Между представителями разных фракций в караване постоянно вспыхивают конфликты. Одно семейство выдвигает требования, и если их не удовлетворить, то клан Хакона Хаконарсона ночью дезертирует со всеми припасами. Если согласиться — последует цепочка событий, которая в итоге вам обойдется еще дороже».

Другой пример: нужно срочно отступать из осаждаемого города. Крестьяне просят взять их в караван, но вам нужно двигаться как можно быстрее, чтобы успеть добраться до дружественных войск. Если согласиться тащить с собой крестьян, можно не успеть на встречу с союзниками. Если отказаться,

крестьяне погибнут, меньше людей доберется до безопасных земель, и это тоже повлияет на развитие сюжета. Правильного и неправильного выбора в игре просто нет.

Собственно битвы проходят в изометрии, на разлинованном поле боя. «Просто стратегия с таблицами и статистикой — это скучно. В шахматах, например, у «персонажей» вообще нет статистики, а играть все равно интересно. Мы пытаемся сделать нечто среднее: надо оценивать положение на доске, сильные и слабые стороны каждой фигуры, но также присутствует ролевой элемент — с параметрами, способностями и апгрейдом персонажей».

Пока Томас не может ничего рассказать нам об индивидуальных юнитах и способностях — правда, мы и сами в состоянии представить себе изометрическую боевую часть классической RPG начала 1990-х... без самой RPG.



Фактически любой Kickstarter-проект — это размещение пред-

заказов на несуществующую игру. Элементы лотереи и благотворительности (можно рискнуть своими кровными \$10 или \$15, а потом гордо говорить, что новый шедевр не существовал бы без вашей помощи, а ваше имя значится в титрах) превращают The Banner Saga в нечто куда более свежее и интригующее, нежели обычный рисованный бюджетный клон Heroes of Might and Magic.

Тема викингов — еще один выигрышный ход разработчиков. В отличие от примелькавшихся в инди-играх пиратов, скандинавская культура уходит корнями в дремучее феодальное фэнтези-прошлое и разом снимает все вопросы по дизайну доспехов и глубине сюжетной мифологии. К тому же викинги в видеоиграх встречаются не так уж часто. ■

Будем ждать?

Партийная ролевая игра с выдающимся художественным оформлением и партией героев — настолько большой, что она вырастает в целый караван.

Процент готовности:

60%

В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР

RPG

ИЗДАТЕЛЬ

Не объявлен

РАЗРАБОТЧИК

Вольфрам фон Фанк

МУЛЬТИПЛЕЕР

Интернет

ПЛАТФОРМА

PC

САЙТ ИГРЫ

wollay.blogspot.com

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2012 года

CUBE WORLD

Кирилл Волошин

WORLD OF WARCRAFT В КУБЕ

Наш собеседник

Вольфрам фон Фанк



Должность:

Автор идеи и глава разработки Cube World.

Предыдущее место работы:

Вольфрам занимался программированием и дизайном; Cube World — его первый серьезный проект.

Редакция о Вольфраме:

Как узнать, инди ли ваш собеседник? Проще простого. Вместо того чтобы уклониться от ответа, как это обычно бывает с крупными издателями, Вольфрам устроил нам подробную экскурсию по своему проекту, детально ответив на все наши 30 вопросов.

Маркус Перссон со своим **Minecraft**, который заработал ему страшные миллионы, сегодня превратился в глашатая новой религии, чей главный постулат гласит: «Люди любят строить и копать!» И вот десятки верующих бросаются делать собственные симуляторы шахтеров и строителей с открытым миром и простенькой пиксельной графикой. А что может им предъявить Маркус, если и сам он позаимствовал идею мегауспешной игры у малоизвестного инди-проекта **Infiminer**? Впрочем, если творчески переработать идеологическую основу самой **Minecraft**, тоже может получиться что-то интересное. Например, **Cube World**.

Угловатости

Действие игры разворачивается в мире типичного «высокого фэнтези», где есть магия, эльфы, мечи, замки и подземелья. Нам предстоит исследовать большой мир, путешествуя через леса, заснеженные поля, земли мертвых и вулканические пустоши.

«В игре будет сюжет, но главная ваша задача — именно исследовать мир, искать редкие предметы, сокровища и выполнять квесты», — рассказывает в интервью «Игромании» Вольфрам фон Фанк, главный и единственный разработчик **Cube World**. Не стоит ждать от игры какой-то продвинутой симуляции жизни. **Cube World** ставит на простой инстинкт исследователя и манчкина, для которого новые предметы экипировки и уровни важнее

интересного повествования.

Квестов будет много, но все они относятся к одному из нескольких типов: сопровождение NPC, исследование пещер, поиск сокровищ, убийство боссов, зачистка подземелий, защита храмов от волн врагов. Единственный серьезный элемент эпических RPG, который Вольфрам хочет добавить в свою игру, — система репутации. «В этом мире есть несколько королевств, и, выполняя квесты для них, вы будете



Несмотря на простенькую графику, бои уже сейчас выглядят динамично и эффектно

WORLD OF MINECRAFT

Сначала Маркус Перссон подсмотрел идею своей игры у Infiminer, а теперь десятки проектов клонируют его Minecraft



Manic Digger

Изначально Manic Digger был всего лишь расширенной open-source версией Minecraft, но теперь игра развивается самостоятельно. Это бесплатная игра с бесконечным миром, где из блоков вы можете строить все, что душе заблагорассудится. А еще у нее есть редактор монстров, заданий и самих блоков.



FortressCraft

FortressCraft стала самой успешной инди-игрой в истории Xbox Live, разошедшись тиражом в 30 тысяч экземпляров. Ее в свое время подержал в своем «Твиттере» даже сам Нотч. Авторы проекта уверяют, что источником вдохновения для них был не Minecraft, а Diggers и Dwarf Fortress.



Blockland

Коммерческая онлайн-игра, где игроки живут и строят любые предметы из блоков, сама себя описывает так: «Это все равно что играть в конструктор LEGO в интернете». Здесь можно использовать джетпак, чтобы взлетать к высоким конструкциям и раскрашивать блоки аэрозолью.



Roblox

Roblox достаточно успешная онлайн-игра, в которой, по задумке разработчиков, дети старше семи лет могут развивать творческое мышление. Здесь они не только строят дома и предметы из различных блоков, но и общаются друг с другом.

увеличивать свою репутацию у конкретной фракции. Более высокая репутация откроет доступ к некоторым городам и замкам, а также к специальным предметам и сокровищам», — поясняет автор.

Ролевая система проста, но не примитивна. На старте нужно выбрать один из трех стандартных классов — воина, мага или лучника. Каждый сможет использовать в бою особые приемы. Так, лучник научится ставить ловушки, воин — замедлять врагов, а волшебник — прикрываться магическим щитом.

В битвах каждый класс использует одну стандартную атаку и несколько суперударов, различных для каждого вида оружия. Чтобы подпрыгнуть в воздух и выстрелить из лука сразу по нескольким врагам или жакнуть двумя мечами по земле так, чтобы противники разлетелись в стороны, нужно накопить особую энергию (силу духа), которая прибывает

во время выполнения стандартных атак.

Эльфийский домик в деревне

По сути, все перечисленное — набор стандартной MMORPG-рутины, не имеющий отношения к Minecraft. Получается бюджетный клон **World of Warcraft**, — но в бюджетности, как ни странно, как раз и заключается главная особенность Cube World. «Когда разработка проекта только началась, я сразу понял, что вытянуть необходимое мне количество уникальных квестов никак не получится. Именно поэтому я решил обратиться к процедурной генерации. Разрабатывая эту идею, я понял, что могу получить действительно затягивающий геймплей», — объясняет Вольфрам.

Мир игры бесконечен, как бесконечны и возможности для прокачки. Ваша цель — стать еще сильнее, найти самые редкие предметы и сокровища, ис-

следовать как можно больше земель и побеждать все более и более опасных боссов. Вы свободно путешествуете по миру, и чем дальше забираетесь от точки старта, тем опаснее становятся враги.

Главный мотиватор для исследования — крафтинг и прокачка экипировки. Каждый вид оружия и брони состоит из разных материалов (металл, кости, обсидиан и железо). Собирая кубы соответствующих материалов, вы сможете потом вкачивать их в предметы, улучшая характеристики последних. Кроме того, любой элемент экипировки можно будет разобрать на части и отнести их специально обученному NPC, чтобы тот за деньги собрал из них что-то более ценное.

Если обычную «руду» вы выдалбливаете прямо из окружающей среды, то из боссов выпадают особые кубы, поддерживающие силу духа. Они автоматически включаются, когда вы выполняете суперудар: так, огненные кубы, вплавленные в ваш меч, добавляют урон огнем, а ледяные замедляют врагов. Некоторые бонусы комбинируются — например, нечистая сила духа (именно так) одновременно лечит игрока и увеличивает урон, а сила ветра усиливает и атаку, и скорость передвижения.

Наконец, в Cube World вы также сможете строить дома. После постройки жилища именно оттуда вы будете отправляться на поиск новых приключений, там же можно будет складировать собранные

трофеи и сокровища. В отличие от Minecraft, для строительства придется использовать не блоки, а, как в **Terraria**, разные архитектурные элементы: окна, стены, двери и крыши. Для каждой части нужен чертеж, относящийся к своему особенному типу архитектуры (эльфийскому, орочьему и так далее). Вы сможете совмещать любые детали, но, выстроив дом в одном стиле, получите бонус к характеристикам героя.



Cube World начинался в июне прошлого года как маленький хобби-проект одного человека, но игра растет как на дрожжах, обрастает все новыми деталями и на глазах превращается из банального Minecraft-клона в масштабную MMORPG. Сейчас она находится на стадии альфа-тестирования, и почти каждый день Вольфрам добавляет что-то новое — расы, предметы, квесты. Страшно представить, что случится, если у него все получится... Ведь на бесконечный World of Warcraft и подсесть можно бесконечно сильно. ■



Поверженные враги тут буквально рассыпаются на пиксели.

Будем ждать?

Проект, который начинался как клон Minecraft, превращается в большую, открытую RPG с эльфами, магией, квестами и различными фракциями.

Процент готовности:

60%

ЧТО? ALIENS: COLONIAL MARINES
ГДЕ? ДАЛЛАС, США

ЖАНР
ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ
SEGA

РАЗРАБОТЧИК
GEARBOX SOFTWARE

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

ДАТА ВЫХОДА
ОСЕНЬ 2012 ГОДА

КОЛОНИЯ

ЛИНАР ФЕТКУЛОВ

СТРОГОГО РЕЖИМА

«ИГРОМАНИЯ» ОТРЫВАЕТ ОТ ЛИЦА ФЕЙСХАГГЕРА И ЧУВСТВУЕТ СТРАННОЕ ПОКАЛЫВАНИЕ В ГРУДИ

Должно быть, у всех нас бывают моменты стыда — стыда за собственные невинные увлечения. Любимый герой боевика, пистолет или вот монстр... если при виде Чужого вас охватывает тот же восторг, что и в восьмилетнем возрасте, за ним наверняка следует короткий укол совести: «Вроде большой уже, а все монстры в голове». Как ни крути, всем, кому больше пятнадцати, никуда уже не спрятаться от общественного мнения.

В конце марта наше представление о фанатском инфанти-

лизме пошатнулось. В Далласе **Gearbox Software** наглядно показали, как на самом деле нужно сходить с ума по «Чужим».

В ПОДВАЛЕ МАНЬЯКА

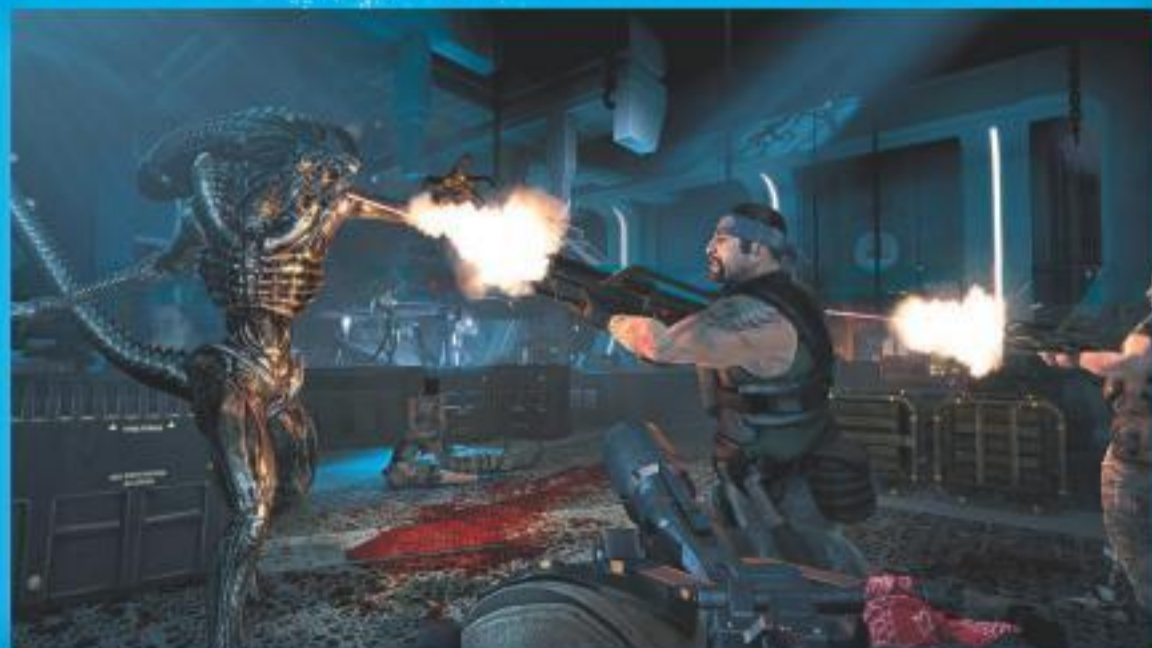
Aliens: Colonial Marines — игра, которая официально признана боссами студии **20th Century Fox** каноническим сиквелом кино. На презентации глава **Gearbox**, неунывающий Рэнди Пичфорд, прямым текстом сказал: «Наша основная аудитория — фанаты

фильма». С его легкой руки мы сейчас и поведаем вам гору абсолютно инсайдерской информации — и не подумаем даже что-то объяснять. Это бессмысленно. Если вы по каким-то причинам не фанат «Чужих» — немедленно станьте им.

Все помещение, выделенное для встречи с журналистами, увешано логотипами корпорации **Weyland-Yutani**. У входа стоит трехколесный велосипед, на котором катались дети колонистов по коридору терраформинговой станции, а в центре

зала уютно расположилась пятиметровая королева Чужих прямо со склада Fox!

Фигура отгорожена забором; надпись на нем гласит: «Уважаемые гости! Эта модель была непосредственно задействована на съемках фильма Джеймса Кэмерона. Мы будем признательны, если вы не станете трогать ее». Чуть выше — другая надпись: «Ну-ка прочь от нее, с*ка!» (на всякий случай — это знаменитая цитата из фильма). Финальный аккорд — столовая для журналистов. Прямо



Главная особенность нового движка — потрясающий свет заплечных фонариков. Непроглядная тьма станции, рассеянная направленным пучком света, — вот ключевой образ новой игры.

Естественно, в игре будет много синего цвета. Как признались нам разработчики, они называют этот оттенок «кэмероновский синий».



В мультиплеере Чужой может сбить вас с ног, и у напарников останется буквально несколько секунд, чтобы прикончить тварь, пока она вас не растерзала.

Вспомним финал «Чужих». Рипли покидает десантный авианосец в спасательной капсуле и летит в открытом космосе навстречу событиям «Чужого 3». Этот же фильм подсказывает нам: забравшаяся на борт королева Чужих ухитрилась отложить яйца, одной из личинок-фейсхаггеров даже удалось забраться в капсулу Рипли и впрыснуть в нее зародыш. Вполне логично, что несколько личинок проникли и на талубы «Сулако»...

Главный герой — колониальный десантник, который отправляется на корабль с традиционной миссией — проверить, почему пропала связь.

Мы проходим по стыковочному отсеку внутри космического авианосца. Дизайн корабля в мельчайших деталях повторяет декорации фильма: отсек криокамер, темные коридоры, посадочная площадка десантного шаттла, где состоялась кульминация фильма (там все еще лежит половинка Бишопа с размазанными по полу белесыми кишками!). Наконец, на наши глаза попадает первый выживший — другой десантник, влипший в биомассу.

Тридцатилетний опыт подсказывает: в его животе уже сидит зародыш будущего монстра, наш напарник обречен. Но главный герой понятия не имеет о жизненном цикле легендарного монстра и без лишних церемоний помогает освободиться своему товарищу — с помощью газовой горелки сжигает биомассу и отрезает бойца от стены. Теперь десантников двое, вместе мы отправляемся исследовать чрево заброшенного авианосца.

как на «Сулако», когда пробудившиеся от криогенного сна колониальные десантники пошли завтракать: на каждом столе — по подносу с едой, а рядом с подносом — пластмассовая копия армейского ножа, с которым «играл» андроид Бишоп. Естественно, каждый, кто садился есть, тут же хватал этот нож, ставил распластанную пятерню левой руки на стол, а потом колотил лезвием между пальцами.

Короче говоря, зал презентации больше всего походил на подвал маньяка, всю жизнь собиравшего коллекцию реликвий из фильма.

Зовут этого маньяка Рэнди Пичфорд, и в этом году он выпустит самую бескомпромиссную, самую несдержанную фанатскую игру по фильму «Чужие».

ЗНАКОМЫЕ ДЕКораЦИИ

Первые кадры геймплейной демонстрации, по сути, продолжают расписанный выше фан-сервис.



Сварочный аппарат отлично подходит для уничтожения биомассы.

Дальше события развиваются стремительно. Ограничившись дежурной фразой «Черт, что это было?», вы смиряетесь с существованием Чужих и начинаете расстреливать их в промышленных количествах. Монстры прут со всех сторон, быстро получают пулю, быстродохнут, герои бегут дальше... В финале презентации из груди нашего напарника все-таки вырывается наружу честберстер (младенец Чужого), и наш товарищ с яростным воплем подрывает себя гранатой. Все это происходит в стыковочном отсеке, взрыв разносит его на куски, пока вы, собрав последние силы, ломитесь обратно на «Сулако». Последний мост «сожжен», пути назад нет, задача — выжить на кишасе Чужими корабле.

РАЗЪЕДАТЬ И ПРИВАРИВАТЬ

Честно признаться, несмотря на подкупающую аутентичность, все это не то чтобы ошеломляет. По сути, перед нами вполне понятный шутер. Еще чуть-чуть —

и начались бы неприятные сравнения с последней **Aliens vs. Predator**, но, к счастью, на презентации мы увидели пару вполне осязаемых геймплейных особенностей, нормально существующих и без эксплуатации фанатской ностальгии.

Во-первых, кровь Чужих. Да, она не прожигает пол насквозь, как должна была бы согласно мифологии фильмов, но ее наконец-то снабдили потрясающим визуальным эффектом. На наших глазах из расстрелянного Чужого во все стороны брызнули тугие струи кислоты — тут же обшивка корабля покрылась шипящими язвками, пол и стены разъело. Как признались разработчики, они не могут позволить такого во всех возможных перестрелках, но на постановочные эпизоды кислоты жалеть не будут. Безумно хотим увидеть, как растечется штурмовая винтовка прямо у нас в руках или как плевков Чужого насквозь прожжет наглухо закрытую стальную дверь.

С этой проблемой, впрочем, должен помочь справиться сва-



К сожалению, брызги крови не причинят десантнику никакого вреда.

в которых наша жизнь и жизнь бойцов отряда будет зависеть не от метких выстрелов, а от вовремя заваренной вентиляционной решетки. Переложить давно известные мотивы вселенной Чужих на язык геймплея — одна из основных задач разработчиков, считающих себя фанатами фильма. Часть этой мантры превосходно реализована в мультиплеере.

В ЛОБ ЛБОМ

В Далласе нам удалось лично поиграть на карте «Последняя надежда» в командный дефматч. Сразу оговоримся: сварочного аппарата не было вовсе — под него заточен специальный режим мультиплеера; и вот там, должно быть, все-таки случится сцена, когда один из бойцов дрожащими руками примется заваривать последнюю дверь, пока его напарники с жутким матом расстреливают Чужих, которые уже падают им на головы из вентиляционных шахт. Все это наверняка будет, но в Далласе мы увидели другое. Это **Left 4 Dead** про Чужих. Сами разработчики не против такого сравнения.

С Чужих и начнем. За них тоже можно играть, причем исключительно в перспективе от третьего лица. Решение абсо-

лютно верное — с технологиями Gearbox эти макабрические твари передвигаются по уровням с грацией гепарда, было бы обидно оставить за кадром столь впечатляющую анимацию. Поднять к потолку пробитого хвостом десантника так опять же проще — его дергающееся тело не загромождало обзор.

Если вы читали наши предыдущие превью, Gearbox ввели в игру новые типы Чужих; в демо мы увидели три особи. Первый — классический монстр, который, продолжая кэмероновскую аналогию с колонией муравьев, тут называется Чужой-солдат. Все как обычно: эта тварь бьет лапами и хвостом, кусается, но главное — носится по потолку и стенам. Механика скоростного скалолазания отработана очень хорошо: вы без проблем можете запрыгнуть на стену, оттуда в пару прыжков перебраться под потолок, выбрать там какой-нибудь темный угол, а потом свалиться на отбившегося от группы десантника.

Для Чужого все это легко и непринужденно, но вот для их противников начинается настоящий ад. Знаменитая ситуация из фильма, когда Чужие прут буквально со всех сторон, тут возведена в абсолют — по полу, по стенам, по потолку они бегут на героев, а те ведут шквальный огонь, выкручивая автоматы на 180 градусов, заполняя свинцом все пространство вокруг.

Для второго подвига разработчики пока не придумали названия, но это тварь, которая предпочитает действовать скрытно. Фирменная атака — подкрасться сзади и мгновенно убить десантника.

Наконец, третья разновидность Чужого, показанная на демонстрации, называется **Crasher**. Это уже ставший знаменитым здоровенный монстр, похожий на трицератопса. Когда его впервые показали публике, было много недовольства по поводу его внешнего вида — якобы грузное чудовище противоречит канону. На наш взгляд, все именно что в полном соответствии с фильмом. Часть черепа Чужого составляет роговая пластина, и вполне логично, что в слегка измененном виде монстр мог бы использовать ее как таран. Именно этим **Crasher** и занимается. Этот тяжелый, уже совсем не антропоморфный гигант сшибает десантников лбом. Как следует разогнаться, а потом в прямом смысле размазать бойца об стену. Не забываем, что и в эту тварь можно перевоплотиться в мультиплеере. Момент, когда вы, словно разъяренный носорог, сметете сразу троих несчастных колониальных морпехов, запоминается.

ПЕЛЕНГАТОР

Больше монстров на презентации нам не показали, но намекули, что обязательно появятся

рочный аппарат. С его помощью герой первым делом отрезал своего напарника от стены. В другой ситуации он, как раскаленным консервным ножом, вскрыл заклинившую металлическую дверь. Больше нам не показали ни одного способа применения сварки, но то, как непринужденно Gearbox ввели в игру этот инструмент, показателен. Разработчики не боятся пользоваться нестандартной геймплейной механикой и без лишнего повода заставляют вас брать за огненный резак. В игре, судя по всему, будет немало ситуаций,



Перед вами работающий смартган. Враги подсвечиваются красным, наводка на цель — автоматическая.



Чужой справа только что бежал по стене. Добавьте еще пару монстров, передвигающихся по потолку, и вы получите универсальный скриншот Aliens: Colonial Marines.



На смартгане этого мужчины по имени О'Нил красуется надпись «Adios». Судя по накалу страстей, может получиться, что прощаются именно с ним.

и другие классы. Один из них, судя по всему, будет «снайпером», мастером прицельных кислотных плевков.

Абсолютно все Чужие видят десантников сквозь стены — мир они воспринимают в стиле бэтменовского рентгена; в глазах Чужого стены космической станции постоянно рассекают пульсирующие волны «сканнера» (так разработчики подчеркивают, что монстры ощущают своих врагов каким-то шестым чувством). Нюанс в том, что если десантник перестанет двигаться, то он немедленно исчезнет на «радаре». Как признались нам разработчики, они все еще пробуют разные варианты баланса — может быть, силуэт замершего бойца не просто исчезнет, а станет размытым, плохо различимым. Так или иначе, Gearbox держат в уме тактику, когда вся группа десантников

будет красться через сумрак заброшенных палуб, боясь выдать себя лишним движением.

В плане базовой механики игра за людей мало чем отличается от любого другого популярного мультиплеерного боевика. Замкнутые пространства станций можно сравнить с картой Operation Metro для Battlefield 3. Баланс оружия схожий: знаменитая Pulse Rifle хороша на средних дистанциях, любимый шотган капрала Хикса идеален для ближнего боя. Главная интрига в прохождении за людей — постоянная угроза быть съеденным. Стоит отбиться от группы, как несчастного морпеха тут же растерзают. Люди здесь не хозяева положения, а жертвы, они отбиваются. Вам часто придется замирать на месте, чтобы не дать Чужим увидеть вас сквозь стены. Тот же при-

ем работает и в обратную сторону. Каждый из бойцов снабжен знаменитым (пикающим!) датчиком движения. Его постоянно приходится вынимать, а заполняющие экран красные точки, как и в фильме, заставляют сердце учащенно биться.

Это звучит немного странно, но разработчики готовят для нас настоящие радиогри. Возможность пеленгации будет вынуждать игроков застыть на месте и выжидать — словно капитанов подводных лодок, играющих в прятки с эминцами. Чужие же будут затаиваться и ждать, у кого из десантников не выдержат нервы. Лично нам очень хочется, чтобы в итоге получился именно такой небанальный тактический мультиплеер, а не классическое месилово с морем свинца, от которого все мы порядком подустали.



Помимо прочего, на презентации каждый мог сняться в пятисекундном ролике про «Чужих». Встанете на фоне зеленого экрана, хватаете макет Pulse Rifle — и вперед. Не все посчитали нужным поучаствовать в такой пантомиме... Чуть позже у нас было интервью с Рэнди Пичфордом. «Хотите, хотите я вам покажу свой ролик?!» — президент Gearbox произнес эту фразу с интонацией, с которой обычно дети обсуждают только что купленные игрушки. В ролике Рэнди стучит ножом между пальцами расплавленной по столу пятерни...

— Рэнди, а мы тоже хотели так сделать. Только у зеленого экрана не было стола.

— Конечно, не было! Я специально притащил стол из другого конца зала!

Пичфорд неисправим. ■

МУЗЕЙ ЧУЖОГО



Главное украшение выставки — модель королевы Чужих со съемочной площадки фильма 1986 года.



Нож для упражнений в ударах по пальцам.



Чужой-солдат радостно встречает желающих перекусить у бара.



Велосипед колонистов. Из обычной версии фильма сцену с ним вырезали, но любой уважающий себя игровой журналист видел версию режиссерскую.



Именно режиссерскую версию все время показывают на телевизорах, расставленных по всему залу.



Броня десантника — специально для записи motion capture. Артисты должны почувствовать ее вес!



Фейшagger. Обычно они сидят в банках, но этот, видимо, сбежал.

НАШ ПРОМЕТЕЙ

НАШЕ ИНТЕРВЬЮ С ГЛАЗУ НА ГЛАЗ С РЭНДИ ПИЧФОРДОМ, ПРЕЗИДЕНТОМ GEARBOX SOFTWARE, ЧЕЛОВЕКОМ, КОТОРЫЙ СКОРО ВЕРНЕТ НАМ С ВАМИ «ЧУЖИХ»



Рэнди, в мае выходит «Прометей» (приквел первого «Чужого», снятый самим Ридли Скоттом). Релиз вашей игры состоится примерно в то же время. Это совпадение или боссы Fox все специально подстроили?

Поверьте, это чистое совпадение. Более того, я могу вас уверить, что, когда в 2005 году мы только обсуждали концепцию Aliens: Colonial Marines, никакого «Прометей» не было даже на уровне сценария. Мой коллега Брайан Мортел (один из основателей Gearbox Software) тогда встречался с Ридли Скоттом — никогда не прошу ему, что в тот день он не взял меня с собой, — и они вместе обсуждали возможности развития вселенной фильма. Все, что я могу сказать, — тогда, в 2005-м, у Ридли Скотта было желание развить мифологию Чужого тем или иным способом. Gearbox заняли нишу сиквела, и не удивлюсь, если это мы нечаянно подбросили ему идею «Прометей» (смеется).

Вы ждете этот фильм?

Безумно. Вернее, я просто не могу дождаться, когда он выйдет на экраны. На самом деле у меня уже была возможность посмотреть предрелизную версию, но я не стал. Не хочу портить впечатление. Я даже трейлеры не видел.

Вот это сила воли! А мы не смогли удержаться и пересмотрели уже все ролики. Теперь жалею. Вселенной «Чужого» уже почти 35 лет. Как вы думаете, каким образом ей до сих пор удается приковывать к себе внимание?

На мой взгляд, все дело в невероятно талантливых людях, когда-либо принимавших участие в работе над фильмом. Ганс Гигер — гениальный художник, придумавший образ монстра, но потом над ним работали не менее талантливые люди. Ридли Скотт, Джеймс Кэмерон, Дэвид Финчер, Жан-Пьер Жене. Каждый внес что-то свое.

А какая серия ваша любимая?

Ну, тут я не буду оригинальным. Вторая. Мне очень понравилось, как логично Джеймс Кэмерон раскрыл идеи первого фильма. Мы все видели яйца, у всех нас возник вопрос, кто же их откладывает. Мы получили на него ответ. Что еще более важно, Кэмерон не зацкливался на биологии монстра, он обогатил всю вселенную. Именно он придумал десантников, такой галактический патруль, который не боится сражаться с любой опасностью. «Чужие» — это не просто фильм про монстра. Это отличный фильм сам по себе.

Кстати, о мифологии. Вы наверняка видели режиссерскую версию первого «Чужого» и знаете, что там была другая версия того, откуда берутся яйца. Не было никакой королевы. Любой Чужой мог сам сделать «кокон» из любого попавшегося ему человека. Какой вариант вам больше нравится? Вы согласны с авторами, которые все-таки вырезали сцену «окукливания» капитана «Ностромо»?

Полностью согласен с авторами. Во-первых, мне нравится образ королевы Чужих. Во-вторых, я отлично понимаю, почему вырезали эту сцену. Она сбивает ритм фильма, растягивает хронометраж. Да, она здорово поставлена, но для общей картины лишняя. По себе знаю, как часто приходится вырезать отличные эпизоды ради всего проекта.

А вот еще мы слышали (да это никто особенно и не скрывает), что Гигер, автор образа Чужого, пользовался ЛСД, чтобы взбудоражить свое воображение. Вы считаете, художник имеет на это право? Если ты ищешь монстров в своем подсознании, надо ли специально себя травить?

Я не знаю, как размышлял Гигер, но для меня этот вопрос решен. Мне никакие галлюциногены не нужны, я черпаю вдохновение в собственной жизни. Я считаю, что человеческое воображение не нуждается в допингах. Можно сказать так: я верю в силу воображения.

Отличный ответ! Вот мы с вами так долго говорим про этого монстра, Чужого. Как по-вашему, почему в современной культуре нет никого, кто мог бы сравниться с ним? Почему никто не может создать образ, который держался бы тридцать лет и привлекал к себе талантливых людей от самых разных видов искусства?

Здесь я с вами не соглашусь. На мой взгляд, в современной поп-культуре есть еще как минимум один монстр, способный потягаться с Чужим. Это зомби. Этот образ тоже очень старый. Зомби тоже использует людей, чтобы «размножиться». Он тоже отвратительный. У него нет кислоты вместо крови, и он слаб, в отличие от Чужого, — но это только играет на руку всему образу (на самом деле этот вопрос мы задавали практически всем собеседникам, с кем обсуждали Чужих; никто, кроме Пичфорда, не нашел, кого привести в пример. — Прим. «Игромании»).

Спасибо! Всегда приятно пообщаться с вами.

ЭНТОНИ НЬЮМАН

Специалист по игровым скриптам, Naughty Dog, 28 лет, Санта-Моника.



СИСЬКИ, НЬЮ-ЙОРК И РЭПЧИК — ВОТ С ЧЕМ АССОЦИИРУЕТСЯ У ЛЮДЕЙ АМЕРИКА.

В жизни я руководствуюсь одной старой поговоркой: «Работай как раб, ешь как король».

Популярные комиксы достаточно тупые. Вы видели трейлер грядущих «Мстителей»? Объясните мне, на фига огромному зеленому мутанту, Железному человеку и скандинавскому богу грома нужны чувак с луком и девушка с пистолетом?

Мой самый любимый персонаж из видеоигр — Вольдо (жуткий боец из SoulCalibur с когтями как у Росомахи. — Прим. «Игромании»).

Моя любимая часть дня — время после плотного завтрака и чашки хорошего кофе, когда я еще полон сил. Или когда засиживаюсь за компьютером допоздна и у меня открывается второе дыхание.

Не уверен, что многие женщины понимают, чем я занимаюсь на работе. Слава богу, моя девушка понимает.

В некотором роде раньше игры и вправду были лучше. Они были оригинальными, я бы даже сказал — более дикими. Меньшие затраты на графику и звук позволяли использовать рискованные идеи. Да и вообще — игры были больше, ммм, играми. Современные проекты похожи на кино, они очень линейные, что само по себе нормально, но духа свободы 1990-х индустрии очень не хватает. Хотя в XBLA, PSN, Steam и на мобильных платформах даже сейчас выходит много интересных экспериментальных игр, которые частично восполняют необходимый уровень креатива.



РАЗВЕ КТО-ТО ЕЩЕ ЧИТАЕТ КНИГИ? СЕРЬЕЗНО?

Не особо люблю супы, но французский рыбный суп де Пуассон должен попробовать каждый.

Я бы хотел уметь бегать со скоростью звука. Потому что это круто.

Разве кто-то еще читает книги? Серьезно?

Моя любимая игра всех времен — Mirror's Edge.

Я мало что знаю о Гейбе Ньюэлле, но его компания определенно выдает крутые продукты.

Сиськи, Нью-Йорк и рэпчик — вот с чем ассоциируется у людей Америка.

Всегда хотел поиграть в S.T.A.L.K.E.R., но как-то не сложилось, и в первую очередь потому, что я до сих пор не купил нормальный компьютер. Зато я одолжил у друга Metro 2033 — действительно интересная игра, правда, немного забагованная.

Если бы я делал игру о России, то это была бы история борьбы за власть неофициальной современной олигархии с Распутиным в роли главного злодея. Или игру по книге City of Thieves Дэвида Бениоффа (была издана в 2010 году на русском языке под названием «Город»; в ней описана история советских парней Льва и Коли, пытающихся отыскать в блокадном Ленинграде десяток яиц для спасения своих жизней. — Прим. «Игромании»).

Я редко провожу выходные за видеоиграми. В конце концов, у меня есть девушка.

LEGO-игры всем хороши: они качественные, красивые. Но для детей.

До сих пор не могу определиться, кто круче — Леголас или Саурон.



САМАЯ СЛАДКАЯ ШТУКА НА СВЕТЕ — СТЕВИЯ. И, КОНЕЧНО, ПОБЕДА.

Dead Space 2 — лучшая игра 2011 года. Невероятные производственные затраты, отличный темп, интересные враги и проработанные уровни, глубокая игровая механика. Да что там, красивые и вылизанные игры — в принципе большая редкость в наше время.

Первая часть **Max Payne** очень хорошая.

Самая сладкая штука на свете — стевия («сладкая трава» — растение, которое употребляли в пищу индейцы на территории современной Бразилии и Парагвая. — *Прим. «Игромании»*). И, конечно, победа.

Когда у меня будет много денег, я сделаю игру в открытом мире про французскую революцию с главным героем-идеалистом, который пытается свергнуть Людовика XVI. Позже герою придется спастись от волны террора, устроенного Робеспьером (глава якобинцев — радикального революционного движения тех времен. — *Прим. «Игромании»*). Игровой мир будет меняться под воздействием ключевых событий, примерно как в **Chrono Trigger**.

Я был в настоящем английском баре. В Англии!

Мой любимый экранный злодей — Гэри Олдман в роли Жана-Батиста Эмануэля Зорга из «Пятого элемента».

Меня раздражают военные шутеры. Как американцу, выступавшему против тех войн, в которых мы принимали участие, мне просто противно в них играть. Конечно, удобнее игнорировать суровые реалии средневосточного конфликта. Последней каплей для меня стала реклама **Battlefield: Bad Company 2** с Коби Брайантом. Больше не хочу играть в такое.

Один мой друг невероятно интересуется керлингом, даже играет иногда. Это я так, к слову.

Обожаю рэп. В основном слушаю The Clipse, Biggie, Ghostface и Ol' Dirty Bastard.

Мое фирменное блюдо — яичница.

Вот некоторые говорят, что их достали игры про зомби. Но разве их много? **Left 4 Dead**, **Dead Island**, **Resident Evil** (к слову, в играх серии полно других тварей) да **Dead Space** (опять же, очень креативное переосмысление зомби). Милитари-шутеров в разы больше.

Больше не играю в MMORPG. Поэтому пропустил **Star Wars: The Old Republic**. Не могу позволить себе тратить столько времени.

В НЕКОТОРОМ РОДЕ РАНЬШЕ ИГРЫ И ВПРАВДУ БЫЛИ ЛУЧШЕ.

Три фильма, которые должен посмотреть каждый: «Олдбой», «Старикам тут не место» и «Барака».

Не понимаю, почему женщины не носят одежду с карманами. Они постоянно спихивают своему кавалеру паспорт, кошелек и другие мелочи при походах в кино или ночной клуб. Женщины, обзаведитесь собственными карманами!

Каждый ребенок обладает двумя суперспособностями — неисчерпаемой энергией и быстрой обучаемостью. Обязательно скажу своим детям, чтобы ценили это.

Моей первой игрой была **Dragon Warrior** на NES.

Недавно услышал, что настоящий геймер должен иметь хотя бы одну любимую RPG. Что за бред? У всех игроков разные вкусы. Разве каждый «настоящий» геймер теперь должен иметь любимый файтинг и автомобильный симулятор?

Очень люблю Myst.

Моя Nintendo DS давным-давно пылится в шкафу.

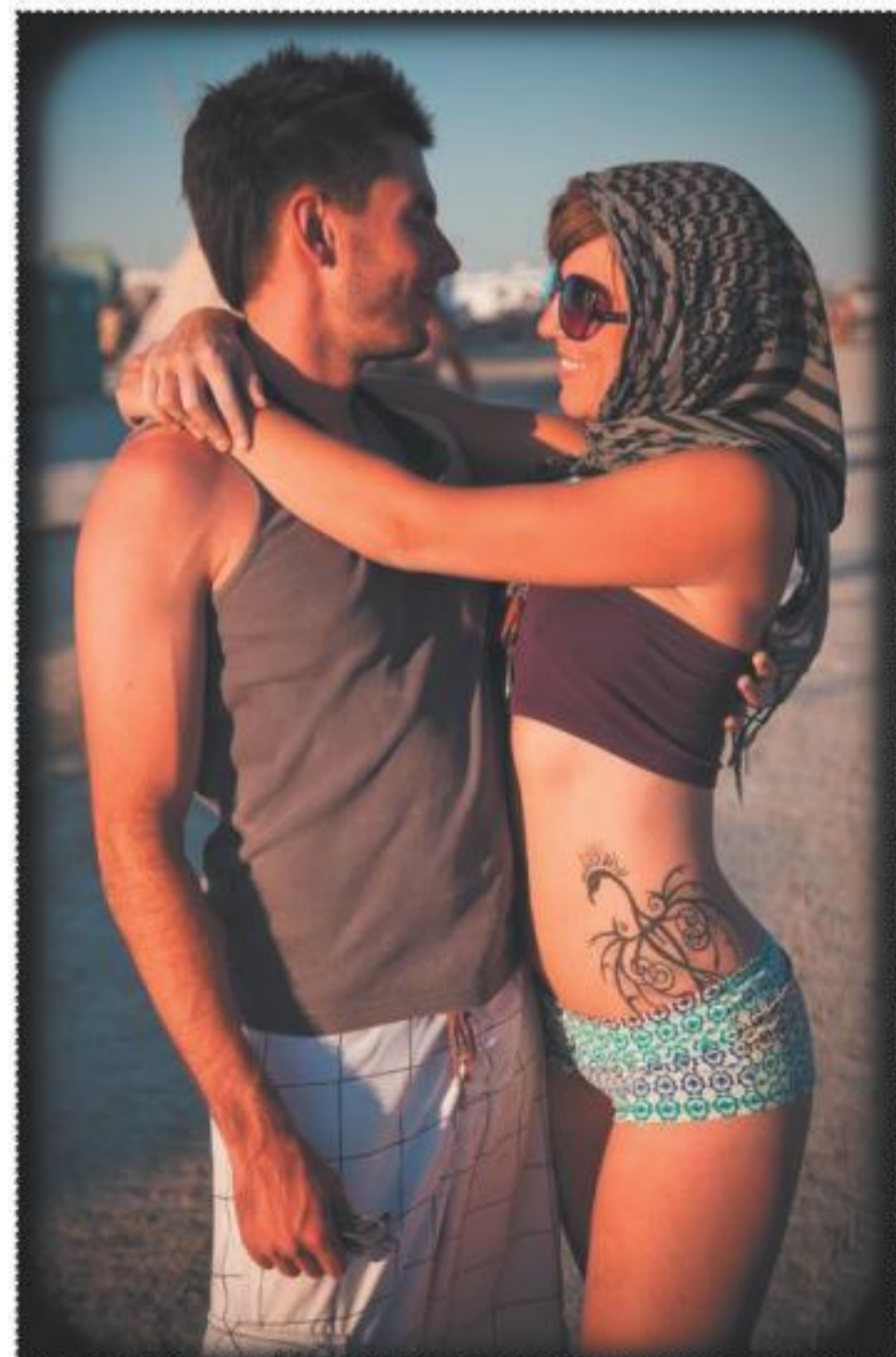
Обожаю современную музыку: House, Dubstep, Breaks.

К сожалению, я не очень хорошо знаком с инди-играми, но некоторые из них действительно хороши. Навскидку вспоминаются **N+**, **Every Day the Same Dream** и **Passage**.

Положа руку на сердце, Wii — лажовая приставка. Она стала успешной только из-за дешевизны.

Я бы хотел поработать с Кори Барлогом (один из разработчиков **God of War**, сейчас работает в **Crystal Dynamics** над новой **Tomb Raider**. — *Прим. «Игромании»*).

Я РЕДКО ПРОВОЖУ ВЫХОДНЫЕ ЗА ВИДЕОИГРАМИ. В КОНЦЕ КОНЦОВ, У МЕНЯ ЕСТЬ ДЕВУШКА.



Новое поколение консолей нужно индустрии как воздух. Нынешние приставки даже нормально не тянут 1080p. Представьте Uncharted 2 в низком разрешении. Представили? Выглядит ужасно! Теперь понимаете, почему нас огорчает необходимость делать игры в 720p вместо 1080p? У PS3 мало оперативной памяти, мало видеопамати. Вы бы знали, как сильно это связывает руки разработчикам. Если у консолей будет хотя бы два гигабайта оперативной памяти (для PC — ничто), это полностью изменит всю картину.

Если бы я делал игру о битвах подушками, то это был бы файтинг с загорелыми красотками и чуваками в очень маленьких пижамах.

Разработка Uncharted 2 была для меня важнейшим опытом.

Я очень критичен к играм. Даже моя девушка стала к ним придираться. Больше всего меня бесит, когда разработчики забывают на вещи, которые очень легко поправить. Я понимаю, когда не хватает времени или движок не позволяет реализовать некоторые идеи на достойном уровне, но наплевательское отношение к деталям и кривые дизайнерские решения меня просто обескураживают.

Heavy Rain — очень интересный проект, но меня не впечатлила озвучка, которая, очевидно, очень важна в подобной игре. Еще не понравилось, что игра буквально пропитана женоненавистничеством. Но вообще идея игры, в которой любые поступки имеют последствия и невозможно проиграть, очень свежа. Heavy Rain — единственная в своем роде. Уверен, что подобные игры, в которых не нужно отвлекаться на загрузки и перепрохождение сложных моментов, привлекут новую аудиторию, как когда-то это сделала Wii.

Я НЕ ВЕРЮ В САНТУ.

Самое смешное слово в мире — «корпускулярный».

Почти не жду Grand Theft Auto 5. В играх серии интересно исследовать мир, но мне не нравится базовая механика.

Во времена, когда у каждого первоклассника есть смартфон и страница в Facebook, сложно заставить ребенка нормально учиться. Тем не менее я думаю, что огромное количество информации, которое получают современные дети, делает их мышление более сложным и богатым. В любом случае хорошее образование необходимо для достойной жизни, поэтому родителям нужно быть строже и дисциплинировать своих чад.

Если я встречу Стэна Ли, то первым делом поздороваюсь.

Я потратил сто двадцать часов на Oblivion и сорок убил на Skyrim, после чего титаническим усилием заставил себя остановиться.

Больше всего на меня как на разработчика повлияли Half-Life, StarCraft 2, SoulCalibur 2, Virtua Fighter, Mirror's Edge, Uncharted 2, Gears of War и God of War 2.

Чтобы быть в форме, нужно тренироваться, ничего не поделаешь. Правда, если правильно питаться, можно избежать ожирения и, как следствие, занятий спортом.

Из фильмов Джима Керри я больше всего люблю «Шоу Трумана» и «Тупой и еще тупее».

Я не верю в Санту.

Я люблю собак, но ухаживать за ними хлопотно, поэтому у меня кошка. Но я обожаю собак своих друзей.

В детстве я любил мультсериал «Мыши-рокеры с Марса».

Антиинтеллектуализм — одна из важнейших проблем американского общества, которая не дает нашей стране развиваться и вредит миру в целом. Цитируя Айзека Азимова, «Антиинтеллектуализм — это постоянная угроза, пробирающаяся в политическую и культурную жизнь, возвращенная ложными представлениями, что демократия значит «мое невежество равноценно вашим знаниям».

У МНОГИХ КАНАДЦЕВ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОЧЕНЬ СМЕШНОЙ АКЦЕНТ.

«Друзья», «Как я встретил вашу маму» и им подобные ситкомы просто ужасны.

У многих канадцев действительно очень смешной акцент.

Очень хочу побывать на Мадагаскаре из-за красивой природы, в Перу, чтобы увидеть Мачу-Пикчу (город древней Америки, который еще называют «городом среди облаков». — Прим. «Игромании»), и в Германии, чтобы потусить в лучших клубах Берлина.

Люблю звуки океана, поджаривающейся яичницы, шагов моей девушки по деревянному паркету и глухой звук, с которым закрывается крышка пианино в доме моих родителей.

Чтобы понравиться девушке, нужно быть офигенным. Для этого нужно интересоваться разными вещами, читать, совершенствоваться; иметь успехи в какой-то области. Будь интересным, и она тебя заметит.

У МНОГИХ КАНАДЦЕВ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОЧЕНЬ СМЕШНОЙ АКЦЕНТ.

R2D2 круче C3PO.

В некоторых местах в Лос-Анджелесе нельзя курить, а в Бербанке (город в округе Лос-Анджелеса. — Прим. «Игромании») курение запрещено в любых общественных местах, что, на мой взгляд, действительно глупо.

Если бы я мог вернуться назад в прошлое, то обязательно бы встретился с Исааком Ньютоном.

У чуваков из Миннесоты, пожалуй, самый смешной говор среди всех штатов.

Если я начну лысеть, то побрею голову и стану носить шляпы.

Беседовал Геворг Акопян



В Naughty Dog Энтони попал сразу после окончания факультета компьютерных наук Брауновского университета. В составе студии он работал над Uncharted 2 и 3, а в данный момент трудится над The Last of Us.

BLOODLINE CHAMPIONS

Онлайн игра с крутым нравом для любителей динамичных командных боев против реальных соперников

Каждый из них играет со смертью по-своему



реклама

Воин дальнего боя

Попадет мухе в глаз с 300 метров. Врага убьет и с большей дистанции.

Воин ближнего боя

Сражение в кольце врагов — его стихия. Резать, рвать и крушить — его ремесло.

Защитник

Способен выдержать почти любую атаку. Обладает огромным запасом здоровья.

Целитель

Несет врагам смерть, а друзьям жизнь. Делает эти подарки массово.

Пришел. Увидел. Разорвал!



Нон-таргет система

Требуются быстрота реакции и меткость. Не спускай врагов с курсора!



Постоянство

Действие ударов и приемов предопределено и не зависит от внешних условий.



Ярость

Накопи энергию — преврати врагов в пыль.



Уникальные персонажи

Выбери идеальную боевую машину из множества доступных.

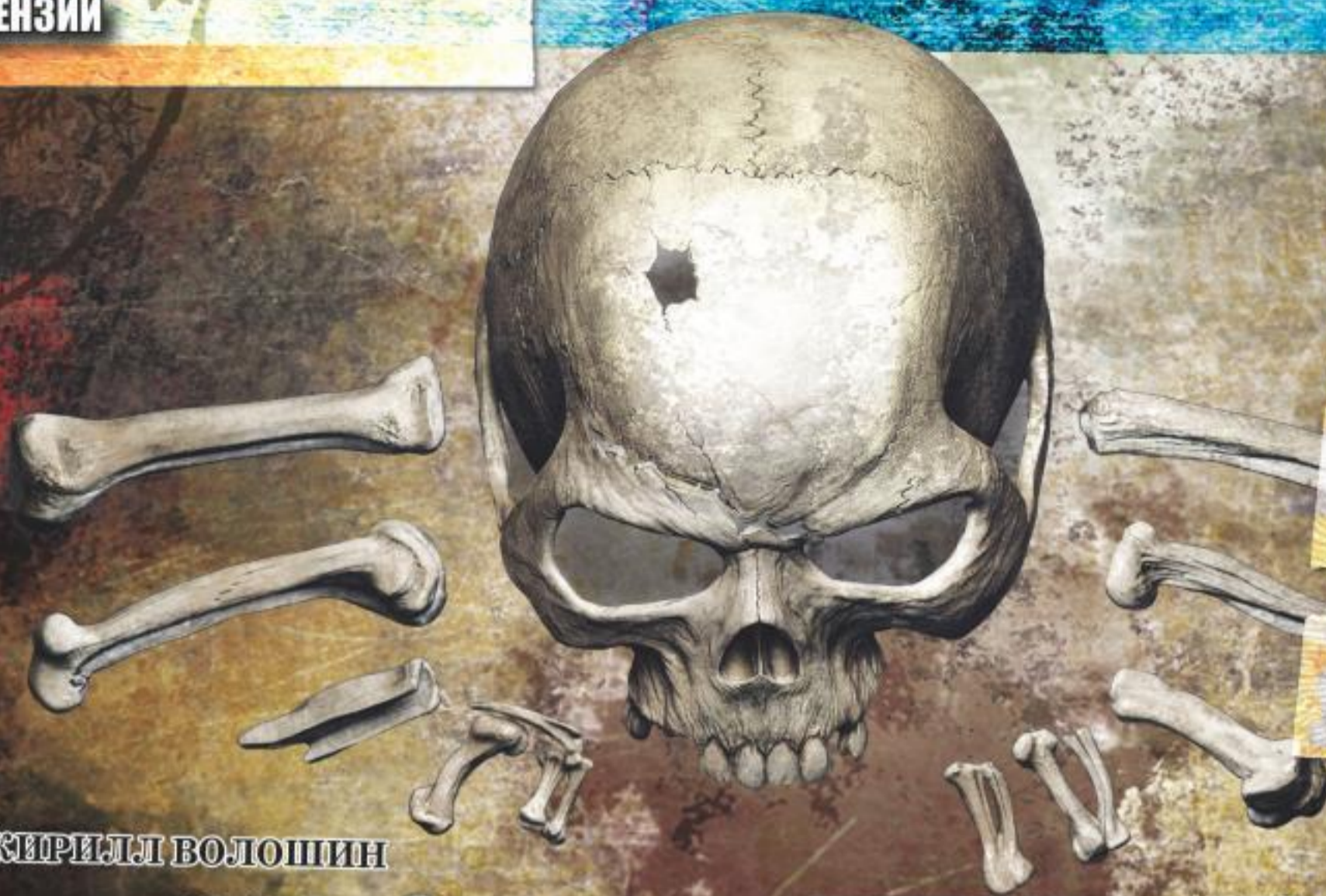
www.blc.ru

INNOVA



STUNLOCK

game



КИРИЛЛ ВОЛОШИН

Risen 2

Dark Waters

НОВАЯ ГОТИКА

Прошлый год был феерически богат на большие ролевые игры. Но ни *Skyrim*, ни *The Witcher 2*, ни *Dragon Age 2*, ни даже *Deus Ex: Human Revolution* (продвинувшийся заметно дальше остальных) не внесли ничего принципиально нового в жанр или хотя бы в рамки своих серий. Это были типичные продолжения: новый сюжет, новые локации и герои, плюс локальные изменения и дополнения в механике. Первой за долгое время RPG, способной действительно удивить, стала *Risen 2: Dark Waters*.

Немцы из *Piranha Bytes*, авторы трех лучших серий «Готики», словно проснулись от векового сна и решили не превращать сиквел *Risen* в очередную вариацию своей главной игры (как это было с первой частью), а сделать нечто необычное. Конечно, традиции и привычки никуда не делись: *Dark Waters* местами очень похожа на типичную «Готику». Но теперь привычная охота на кабанов, копчение мяса на костре и выдергивание когтей из тушек животных заправлены солнечной пиратской романтикой.

Здесь ром льется рекой, грохочут пушки, в тавернах пираты травят сальные анекдоты, а на дальних островах томятся под песком сокровища. Не хватает разве что криков «Пиастры! Пиастры!» над плечом да Билли Бонса, ошарашенно разглядывающего черную метку на своей ладони.

Жить своей жизнью

Столь резкий крен в тематике объясняется и оправдывается сюжетом *Risen 2*. Всю игру нам

по заданию инквизиции предстоит гоняться за пиратскими капитанами и их сокровищами, чтобы в итоге собрать оружие, способное остановить разбуженных в первой части титанов и их симпатичную предводительницу. Работать нужно под прикрытием, поэтому Безымянному герою придется много общаться с морскими разбойниками, знакомиться с их бытом, их дразгами и проблемами. С кем поведешься — от того и наберешься. И вот мы уже сами становимся пиратским капитаном, добываем и снаряжаем



В игре много ветвистых, интересных и полностью озвученных диалогов.



Женщин в *Risen 2* больше, чем во всех предыдущих играх *Piranha Bytes*, вместе взятых.

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
DEEP SILVER
РАЗРАБОТЧИК
PIRANHA BYTES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
RISEN2.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO 2 ГГц,
1 Гб, 256 Мб ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE I7, 2 Гб,
512 Мб ВИДЕО

себе корабль, собираем команду, плаваем между островами. При этом здоровье поправляем грогом и ромом, вместо арбалетов используем мушкеты и пистолеты, а вместо мечей и топоров — шпаги и сабли.

Конечно, «Корсарами» Risen 2 не стала. Ее основное действие разворачивается на суше, а корабли и лодки используются для быстрого перемещения между островами и бухтами. Члены экипажа опять же помогают вам в бою на земле, но никак не влияют на характеристики судна (которых, собственно, и нет). Кто-то усиливает ваши атаки, кто-то может лечить героя — и вы на борту корабля сами решаете, кого брать с собой.

И все же в игре явно чувствуется новая атмосфера. Немцы отлично передали дух пиратской романтики, связанный в первую очередь с поиском сокровищ и новых земель. Всю игру мы ищем карты, где указаны координаты клада или нового места, куда может отправиться наш корабль. А прибыв туда, можно плюнуть на сюжетные квесты, углубиться в джунгли, наткнуться на крокодила, дать по морде обезьяне, набрести на племя аборигенов и найти клад. И все это — под постоянный грохот молний и ворчание штормов, раздающееся со стороны берега.

Фирменной «пираньевской» свободы в Dark Waters еще больше, чем в первой части. И дело не только в том, что увеличились размеры мира. Практически всю игру (а не только в первой ее половине) мы можем свободно перемещаться между разными локациями, исследовать их, искать сокровища (или легендарные предметы, дающие бонусы к характеристикам), да и вообще заниматься своими делами. Поэтому, даже когда где-то в середине игры сценарий снова сводится к поискам очередного артефакта и сражениям с титанами, это не убивает весь дальнейший интерес.

Во-первых, нас не запирают в коридорных локациях; во-вторых, сами поиски обставлены крайне интересно. Хотите — плывите на остров мертвых, чтобы пройти испытание, умереть (не навсегда, конечно) самому и побеседовать с призраком нужного вам пирата. Хотите — отправляйтесь в штаб-квартиру инквизиции, участвуйте в играх с переодеванием и поиском компромата, чтобы выйти на след злодея. Хотите — отправляйтесь на главный пиратский остров и помогите другому капитану преодолеть введенное тут эмбарго.

Нелинейность и возможность решать, с кем ты, никуда не делась, но в Risen 2 и этот момент



Напарники не только помогают в бою, но и периодически участвуют в диалогах, делятся своим мнением. А вот влиять на их отношение к себе и дарить им подарки нельзя.

обставлен интереснее. Можно остаться верным солдатам с мушкетами или перебраться на сторону аборигенов, чтобы изучать магию вуду и брать под контроль командира гарнизона, его устами выбивая себе премии, — выбор есть почти в любой ситуации.

Цветущая сложность

Самое важное, что есть в игре, — это ощущение настоящего увлекательного приключения. Сложного приключения. Наперекор моде немцы принципиально не стали ни-

чего упрощать. Здесь окружающие по-прежнему живут своей жизнью и нервно реагируют на попытку зайти к ним в дом и что-нибудь стянуть. Чтобы выучить какое-нибудь умение, научиться воровать или вскрывать замки, нужно искать соответствующих учителей и щедро



Игра выглядит очень солнечно и симпатично.



Метание копья — еще одно новшество в боевой системе.



Согласитесь, даже в ролевых играх не часто встретишь магию вуду.

оплачивать их услуги. Все так же можно (а иногда и просто нужно) спать, жарить мясо, читать книги и ждать наступления ночи.

Более того, во многом игра стала еще сложнее. В ролевой системе появилась масса новых умений. Изготавливать и чинить мушкеты, запускать ручную мартышку в окна домов, чтобы обчистить их, делать на алтарях магические талисманы, куклы вуду и скипетры, варить зелья, дающие временные бонусы к характеристикам, — всему этому вы не научитесь без учителей. Особенно радует появление разговорных навыков: возможность угрожать собеседнику или убеждать его в своей правоте здорово оживляет многие вроде бы простые задания.

То же самое с боевой системой. Теперь схватки — это не закликание манекена, а напряженные сложные дуэли, где нужно вовремя проводить контратаки, ставить блоки, уворачиваться, наносить мощные удары и выжидать момент для точного выстрела прямо в лицо. Причем все вышеназванные действия доступны только при условии, что вы прошли обучение у соот-

ветствующих учителей. Возможность прямо во время драки кинуть во врага кокосом, горстью соли, кинжалом, напустить на него ручного попугая поначалу кажется ненужным баловством, но когда вы хорошенько прокачаете умения, то именно эти грязные трюки будут помогать вам выиграть даже самый тяжкий бой в самый последний момент.

Все это можно чередовать с магией вуду, которая здесь работает совсем не как привычные заклинания в прочих RPG. В сюжетных квестах она позволяет брать под контроль некоторых персонажей и какое-то время жить их жизнью — при условии, что вы освоили азы, нашли алтарь и все необходимые ингредиенты для изготовления куклы вуду. В бою такие куклы снижают характеристики врагов, а скипетры обладают свойствами, позволяющими наносить прямой урон, отпугивать противников и делать еще немало каверз. Но магия вуду — очень непростое искусство. Куклы и скипетры нужно предварительно собирать на алтаре, а чтобы эффективно их использовать, придется прокачивать пас-

сивные умения. В сражениях же и те и другие не работают мгновенно, как какой-нибудь файербол из руки или из посоха, — нужно наводиться на врагов и совершать пассы руками.

В этом вся Risen 2. Местами очень сложная и столь же интересная. От количества полезных умений разбегаются глаза, а опыта и денег на все не хватает не только в начале игры, но и практически на всем ее протяжении. Бои даже на нормальном уровне сложности заставляют попотеть, патроны, все эти кокосы, кинжалы и песок для грязных трюков быстро заканчиваются, ингредиенты для вуду-практик, как и живительные алкогольные напитки, стоят недешево... Постоянно приходится вертеться, чтобы выжить: исследовать, лезть на рожон, забираться в пещеры, вскрывать киркой золотосные жилы, разорять саркофаги, тащить золотую посуду из домов, пускать слюны на закрытые сундуки, которые вам пока не взломать, и убегать со всех ног от врагов, которых вам пока не одолеть. Но это именно жизнь — интересная и насыщенная.



Минусов (а скорее недоработок) у Risen 2 совсем немного, и на их изложение хватит буквально нескольких предложений. Здесь не самое в мире удобное управление в бою — приходится постоянно лезть в инвентарь, чтобы переключаться между разными видами оружия, а герой слишком медленно реагирует на попытки заставить его отпрыгнуть от врага.

И, конечно, режиссура, как и проработка напарников, и глубина моральных дилемм, не дотягивают до работ той же BioWare — бюджеты у игр все-таки несопоставимы. Но эти недостатки немцы умело компенсируют полноценной свободой и огромным миром, в котором действительно приятно жить и искать новые приключения на свою пятую точку. Так что в Америке, где пафос и постановка обычно стоят на первом месте, запросто могут не заметить всей глубины Risen 2 и назвать ее проходным проектом, а вот всем ценителям европейских RPG точно будет чем занять себя в ближайший месяц. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

ОКОЛО ВОСЬМИДЕСЯТИ ЧАСОВ НАСТОЯЩИХ, СЛОЖНЫХ И НАСЫЩЕННЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ОТЛИЧНОЙ... ДА ЧЕГО УЖ ТАМ — В ЛУЧШЕЙ ПИРАТСКОЙ RPG ЭТОГО ГОДА. ДОСТОЙНЫХ КОНКУРЕНТОВ В ТОМ же СЕТТИНГЕ У RISEN 2 В 2012-М НЕ ПОЯВИТСЯ.

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

- ГЕЙМПЛЕЙ 9,0
- ГРАФИКА 8,0
- ЗВУК И МУЗЫКА 8,0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 6,0

РЕЙТИНГ

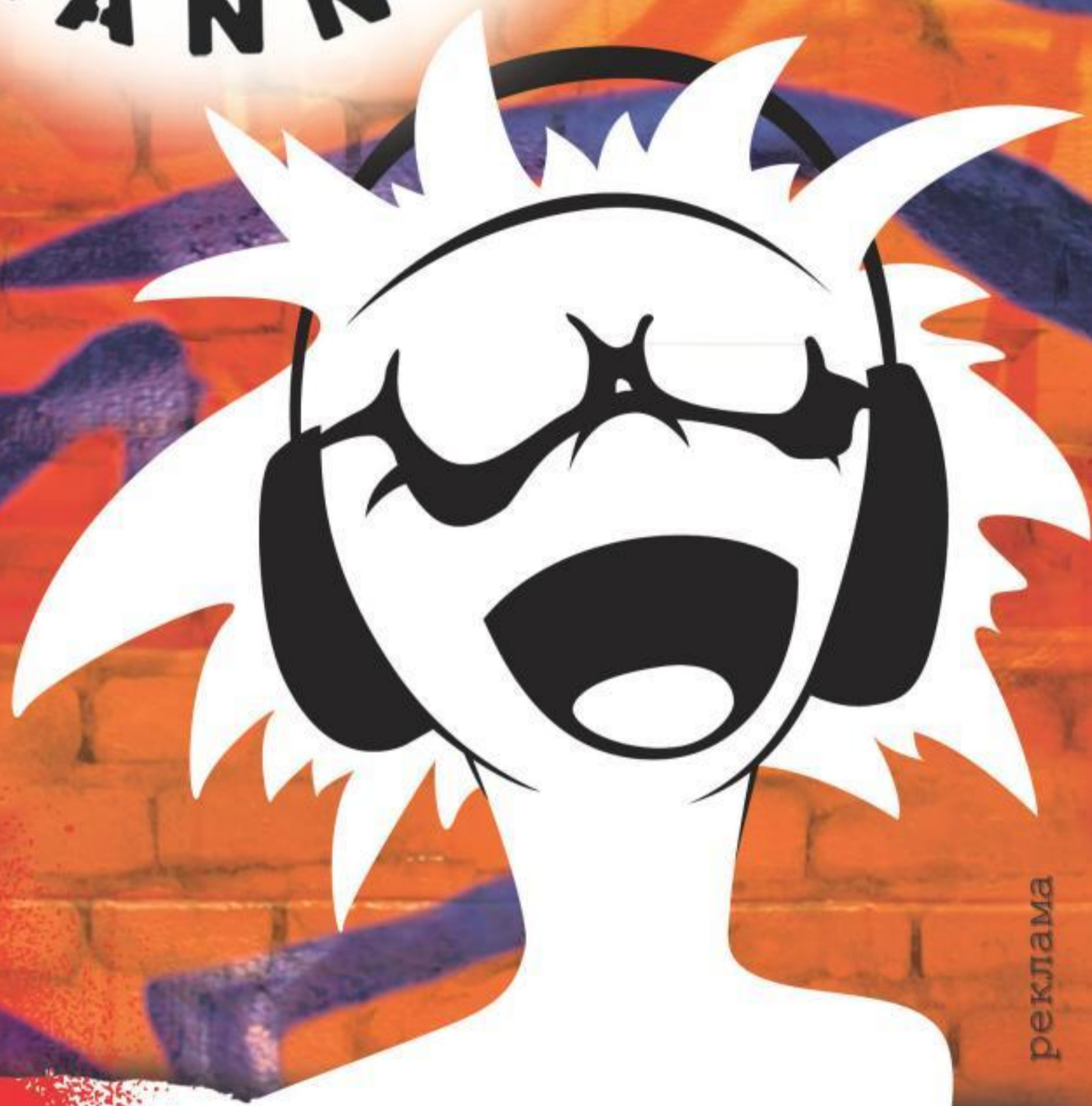
8,5

ОТЛИЧНО



**ВКЛЮЧИ
СМОТРИ!
И СЛУШАЙ**

**ВСЕ БУДЕТ
ХИП-ХОП!**



реклама



Спрашивайте о подключении своих кабельных операторов.
Список операторов и порядок настройки
для абонентов НТВ-ПЛЮС и Триколор ТВ на сайте

al.tv.ru

I AM ALIVE

ЖИТЬ НЕ ТУЖИТЬ

ЖАНР
СИМУЛЯТОР
ВЫЖИВАНИЯ
ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT
ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК
UBISOFT SHANGHAI
ПЛАТФОРМЫ
XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
[IAMALIVE-GAME.UBI.COM/
IAMALIVE/EN-GB](http://IAMALIVE-GAME.UBI.COM/IAMALIVE/EN-GB)

Четверо грязных мужчин в засаленной одежде окружили девушку. Один из них бьет ее и хватает за волосы, остальные грязно ругаются и залиристо гогочут, обнажив желтые зубы. Вдруг пуля со свистом прошибает грудь негодяя, а на горизонте появляется человек. В руках у него пистолет, за поясом мачете. Подонки в страхе пятятся, но мужчина безжалостен: два выстрела, мощный удар клинком — и на земле уже лежит четыре трупа. Это стандартная мизансцена из *I Am Alive* — на удивление оригинальной игры, которая тем не менее не очень похожа на то, чем должна была стать изначально.

ДОРОГАЯ, Я ДОМА!

После череды ужасных природных катаклизмов городок Хэвентон (и не только он — апокалипсис приключился глобальный, но действие игры разворачивается именно тут) превратился в руины. Большинство жителей погибло во время землетрясений, а немногочисленные выжившие не могут спокойно ходить по улицам из-за пыльных бурь и банд ублюдков, потерявших всякий человеческий облик. В городе практически не осталось еды и медикаментов, нет воды и электричества, не работает ни один вид транспорта.

Во время катастрофы, которую без лишних раздумий на-

звали The Event (то есть просто «Событие»), Адам, наш герой, был в рабочей командировке вдали от жены и дочери. Пока он восстановился от полученных травм и добрал пешком до порога своего дома, прошел целый год. Но долгожданного воссоединения не произошло: вместо семьи внутри Адам обнаруживает лишь прощальную записку, после прочтения которой он собирает свой скарб и снова отправляется в путь.

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Вашей смерти в *I Am Alive* хоятят все. Обезумевшая бабушка с пистолетом, бомжи в метро, мародеры на улице и черт знает кто еще. Бои в игре — кое-что но-

венькое. Это даже не экшен, а своего рода головоломка. Как правило, бандиты нападают сразу со всех сторон. Главное — не паниковать и не «светить» оружие, а быстренько прикинуть план действий. Например, всем своим видом показывать, что не представляешь опасности, а потом резким движением перерезать горло ближайшему врагу, застрелить вооруженного бандита и перебить оставшихся по одному. После таких сцен почувствуете себя героем Дензела Вашингтона из «Книги Илая», который в одиночку выносил вперед ногами толпы недоброжелателей.

Из оружия у Адама только мачете, пистолет и лук, который появляется ближе к концу



ВИДИТЕ ПОКОСИВШИХСЯ НЕБОСКРЕБ ВПЛОСЬ? ЧЕРЕЗ НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ ПРИДЕТСЯ ПРОЕХАТЬСЯ ПО НЕМУ НА СПИНЕ. НАДОЖЕ КАК-ТО РАЗВЛЕКАТЬСЯ БЕЗ ИНТЕРНЕТА И ВИДЕОИГР.



У ЛУКА ЕСТЬ СВОИ НЕДОСТАТКИ: ПОКА ПОДБЕРЕТЕ УПАВШУЮ СТРЕЛУ И КАТАКЕТЕ ТЕТИВУ, ПОЛУЧИТЕ ДЕСЯТОК УДАРОВ НОЖОМ В ПЕЧЕНЬ.



НОЧЬЮ В ХЭВЕНТОНЕ ОСОБЕННО СТРАШНО.



ГРАФИКА В ИГРЕ ЖУТКАЯ: КРИВЫЕ МОДЕЛИ, МУТНЕЙШИЕ ТЕКСТУРЫ. СИТУАЦИЮ СПАСАЕТ ТОЛЬКО ХОРОШЕЕ ОСВЕЩЕНИЕ И ПОСТОБРАБОТКА КАРТИНКИ.

игры. Помните, как туго было с боеприпасами в **Condemned: Criminal Origins**? Так вот, по сравнению с **I Am Alive** там их просто завались. Впрочем, пистолет полезен и без патронов. Если навести пустой ствол на какого-нибудь оборванца, то какое-то время тот в страхе будет пятиться и молить о пощаде. Угрозами врага можно оттеснить к уступу и скинуть вниз или толкнуть в костер. Главное — сделать это быстро, так как через несколько мгновений противник начнет громко сомневаться, хватит ли у вас духу выстрелить и заряжен ли вообще пистолет, а убедившись в своей правоте, кинется на вас с ножом. Если врагов несколько, лучше всего показательно кого-то застрелить, чтобы остальным было неповадно дергаться: патронов жалко, но жизнь дороже.

ГОЛОДНЫЕ ИГРЫ

Самый опасный противник в игре — это сам город. Так как вокруг царит полная разруха, большую часть времени придется лазить по отвесным поверхностям, каким-то балкам, карнизам, водостокам и даже нависшему над пропастью поезду, прямо как в **Uncharted 2**. Но Адам — не сверхчеловек вроде Натана Дрейка, а самый обыкновенный парень, поэтому акробатические трюки даются ему с большим трудом. Абсолютно все ваши действия, включая

бег, требуют энергии. Если она истощится, Адам в бессилии разожмет пальцы и упадет. Чтобы восстановить силы, нужно отдохнуть на уступе или вбить в стену клин с веревкой и перевести дух на нем.

Кроме того, здоровье и энергия восстанавливаются древнейшим способом — плотным обедом. Постапокалиптический рацион в основном состоит из крысятину, консервов, анестетиков и воды, редкие аптечки и фрукты расцениваются как подарок небес. Бродяги в подземке могут любезно предложить «почти свежее мясо», но, судя по отсутствию какой-либо живности в округе, шашлык мужики едят из человечины (в финальной статистике даже учитывается, докатились вы до каннибализма или нет).

Многие люди просят о помощи: кому-то нужна еда, кому-то ингалятор от астмы, а некоторые умоляют о пачке сигарет. Чтобы отыскать редкие предметы, нужно хорошенько пошарить по всем закоулкам. А самое ценное, как назло, лежит в пыльных развалинах, где даже с защитной маской долго находиться невозможно, необходимо периодически выбираться наверх — подышать более-менее свежим воздухом.

Выполняя просьбы не потерявших совесть и рассудок жителей Хэвентона, приходится ходить по одним и тем же локациям — и это главный недоста-

ток **I Am Alive**. Если помогать всем выжившим и исследовать местность, на нормальном уровне сложности прохождение займет около шести часов. За это время становится ясно, что «полный опасностей город» представляет собой лишь небольшой пяточок с маленькими ответвлениями. Этого достаточно для скачиваемой игры, но **I Am Alive** хочется оценивать безо всяких скидок на формат.

Чувствуется, что игре тесно в собственных рамках, авторы задумывали куда более масштабную и глубокую историю, но, по видимому, не смогли реализовать все свои идеи. В каждом ролике, в каждой сцене чувствуется огромный потенциал, но на деле мы видим лишь тени отличных идей. Например, в метро два друга начинают страшно грызться из-за банки тушенки. Можно молча пройти мимо, и тогда один зарежет другого, а можно вытащить пистолет и призвать спорщиков к благоразумию. Девушка в небоскребе умоляет вас не забирать все помидоры, потому что ей самой нечего есть. В заброшенном отеле можно спасти женщину из лап насильника метким выстрелом через занавеску, ориентируясь по теням. Это замечательные ситуации, но их всего несколько на всю игру, а этого ой как мало. История даже обрывается на полуслове, так и не рассказав самого интересного. Судя по всему, будет продолжение.

■■■

I Am Alive далеко не идеальная игра: прохождение очень линейное, игровая механика иногда сбивает, а на графику без слез не взглянешь. Но ей удалось то, что не получается у некоторых многомиллионных блокбастеров, — подарить нам новые ощущения. Атмосфера разрухи, борьба за каждый патрон, прыжки из последних сил — такое не забывается. Сразу же после первого прохождения хочется снова вернуться в Хэвентон и в этот раз все-таки принести милой старушке вина, которого ей так хочется пригубить напоследок. ■



✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ОЧЕНЬ АТМОСФЕРНАЯ ИГРА И ОДНОВРЕМЕННО НЕПЛОХОЙ ТРЕНАЖЕР ПО ВЫЖИВАНИЮ В УСЛОВИЯХ КОНЦА СВЕТА. ЗДЕСЬ УБИВАЮТ ЗА БУТЫЛКУ ВОДЫ И ЕДЯТ ЧЕЛОВЕЧИНУ ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ.

ГЕЙМПЛЕЙ 8.0

Х Х Х Х Х Х Х Х Х Х

ГРАФИКА 6.0

Х Х Х Х Х Х Х Х Х Х

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

Х Х Х Х Х Х Х Х Х Х

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7.0

Х Х Х Х Х Х Х Х Х Х

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

АНТОН БЕЛЫЙ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
3 ГГц, 1 Гб,
256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО
CORE 2 DUO 2.4 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео

ЖАНР
КОМАНДНЫЙ
ФАЙТИНГ

ИЗДАТЕЛЬ
CAPCOM

РАЗРАБОТЧИКИ
CAPCOM

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360,
PS3

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ЗА ОДНОЙ ПРИСТАВКОЙ

САЙТ ИГРЫ
STREETFIGHTER.COM

STREET FIGHTER X TEKKEN

STREET FIGHTER X TEKKEN

ЧЬЕ КУНГ-ФУ ЛУЧШЕ?

Как-то раз встретились продюсер **Street Fighter** Йосинори Оно и продюсер **Tekken** Катсухиро Харада и не на шутку поспорили, чей файтинг круче. До аргументов из разряда «Ты чо тут, самый умный?» и обмена хадокенами, к счастью, не дошло — в споре двух культурных людей родилась прекрасная идея сделать пару кроссоверов с героями обеих серий. Выход трехмерного **Tekken X Street Fighter**, в основу которого положена механика **Tekken**, намечен на следующий

год, а вот **Street Fighter X Tekken** уже сейчас убедительно доказывает, что двухмерные драки по-прежнему актуальны как никогда.

2D X 3D

В основу игры лег значительно улучшенный и дополненный движок **Super Street Fighter 4**. Если коротко, SFXT — это старый добрый SSF4, но с немного измененными правилами. Одиночных боев больше нет, гвоздем программы стали командные схватки

двое на двое. То есть в любой момент потасовки можно сменить одного драчуна на другого и продолжить махач со свежими силами. Плюс напарники могут объединиться для проведения сокрушительной совместной атаки.

В отличие от той же **Marvel vs. Capcom 3**, для победы достаточно нокаутировать только одного бойца из команды. Соответственно, проиграть тоже легко, не уследив за здоровьем и вовремя не сменив героя. Это дает стимул изучать сразу двух

единоборцев и эффективные комбинации парных атак, потому что побеждать без постоянного переключения между героями сложно. Те, кто попытаются по старинке вызубрить одного персонажа и этим ограничиться, вряд ли пройдут даже серию сюжетных драк, а про онлайн им можно вообще забыть.

ПАНДОРИЯ

Сюжет SFXT оказался слабой частью игры: чтобы хоть



НА КАЖДОЙ АРЕНЕ SFXT СПРЯТАНЫ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ОТСЫЛКИ К СТАРЫМ ИГРАМ CAPCOM И NAMCO. ЗДЕСЬ У НАС ДИНОЗАВР В БОКСЕРСКИХ ПЕРЧАТКАХ, А ГДЕ-ТО МОЖНО ДАЖЕ УВИДЕТЬ ДЕВОЧКУ-НИНДЗЯ КУНИМИЦУ, ИСЧЕЗНУВШУЮ ИЗ TEKKEN ПОСЛЕ ВТОРОЙ ЧАСТИ.

ТАКИЕ «ДОБИВАНИЯ», ПО ОЩУЩЕНИЯМ, ОЧЕНЬ ПОХОЖИ НА ФАТАЛИТИ ИЗ MORTAL KOMBAT, ТОЛЬКО БЕЗ КРОВИ И ХРУСТА КОСТЕЙ, ЗАТО С ЭПИЛЕПТИЧЕСКИМИ СПЕЦЭФФЕКТАМИ.



Одна из проблем игры — бесстыдно длинные загрузки. Так что будьте готовы подолгу любоваться на такой вот экран.



У каждого героя есть уникальные одиночная и командная атаки — Super Art и Cross Art. По сути это все те же «суперы» и «ультры» из SSF4.

как-то объяснить, почему повздорили герои Street Fighter и Tekken, сценаристы призвали из космоса загадочный метеорит. Из-за кубической формы ученые дали ему название «Ящик Пандоры». Как быстро выяснилось, кубик умеет воздействовать на бойцов во время драки, превращая их в непобедимое оружие. Есть даже общий для всех героев суперприем «Пандора»: во время драки можно пожертвовать одним персонажем, чтобы на короткое время усилить резервного бойца и спасти практически слитый матч. Правда, если за десять секунд победа не достигнута, второй персонаж разделит участь первого.

За обладание метеоритом сражаются две организации, «Шадалу» и «Мисима Дзайбацу», принадлежащие главным злодеям Street Fighter и Tekken. Тут, казалось бы, и рассказать историю о противостоянии двух корпораций, но полноценной кампании с диалогами, зрелищными кат-сценами и взаимными угрозами переломать друг другу ребра, как в Mortal Kombat, увы, нет. Вместо этого игрокам предлагается копия аркадного режима из SSF4, то есть несколько плохо обоснованных драк с крохотными диалоговыми вставками, позволяющими хоть немного понять сложные взаимоотношения героев. Не обошлось и без фирменного для Сарсом аниме — для всех аутентичных команд (об этом чуть позже) сняты мини-мультики, рассказывающие о судьбе чемпионов после победы над финальным боссом.

Хотя команду разрешено составить из любых героев, в одиночном режиме лучше использовать «официальные» тандемы — типа Рю и Кена или Хейхати и Куму. Они не только явно подогнаны друг к другу и дерутся в паре максимально эффективно, но и позволяют фанатам насладиться небольшими бонусами вроде уникальных сценок в начале боя или коротких прелюдий к дракам с заклятыми врагами. Ну и упомянуть выше финальными сценами (команда из случайных людей получит разочаровывающую, общую для всех, концовку). Кроме того, совместная атака Cross Art, самый сильный в игре прием, выгоднее смотрится у героев, которые привыкли драться в паре.

ХАРДКОР ПРОТИВ ГЛАМУРА

Всего в игре 38 бойцов, не считая бонусных, так что пара (и не одна) найдется всем. Участники со стороны Tekken перекочевали сюда прямоком из шестой части сериала, а вот в команде «Уличного бойца» по меньшей мере три новобранца — это Роленто и Хьюго, которые дебютировали в старой аркаде Final Fight и позже перебрались в игры цикла Street Fighter. А также совершенно новый герой, точнее, героиня по имени Пойзон. Из нее сделали настоящий лакомый кусочек, нарядив в мини-шортики, крошечный топ, выдав наручники и хлыст, — одинокие игроки мужского пола наверняка останутся довольны.

Для консолей сделаны обязательные бесплатные бонусы. Те, кто купил версию для Xbox 360, смогут добавить в свою команду Пакмена и Мегамена, как и владельцы PS3, которым в придачу достанется пара миниатюрных котиков Торо и Куро (символов PlayStation в Японии) вместе с главным героем сериала inFamous Коулом. Наконец, в версии для PS Vita, которая появится осенью этого года, будут добавлены еще 12 бойцов, по шесть с каждой стороны конфликта, включая популярных Брайана, Ларса и Дадли.

По скорости боев SFXT проигрывает бешеному ритму Marvel vs. Capcom 3, но выигрывает у предыдущих частей Street Fighter. В игре масса приемов на все случаи жизни, правда, длительность их исполнения стала одновременно достоинством и недостатком: по зрелищности они опережают MVC3 и Mortal Kombat, но смотреть за суперударами на автопилоте вскоре наскучивает, тем более что их очень много. Тут даже обычные броски сопровождаются неожиданной сменой ракурса.

Еще одним спорным, но жутко важным нововведением стала система камней. Каждый боец в команде обязан подобрать себе набор из трех брьюликов, помогающих в драке. Драгоценности делятся на два типа — усиливающие и вспомогательные. Для каждого камня есть свое условие активации: например, получить определенное количество урона или провести серию ударов конкретного типа. С камня-

ми-«бустерами» все просто — они усиливают атаки, укрепляют защиту, восстанавливают здоровье и даже ускоряют заполнение полоски суператак.

Вторая категория камушков рассчитана на новичков и облегчает выполнение суперударов, позволяет автоматически блокировать вражеские атаки или защищает от бросков. За использование этих «костылей» приходится платить снижением силы бойца. А в профессиональных турнирах такие камни запрещены.



В SFXT даже с учетом перелопаченной механики Super Street Fighter 4 скучновато играть одному — это явный хит молодежных вечеринок, онлайн-выходов баталий и чемпионатов типа Drunk Fighter. Если вы не любитель мультиплеера или дружеских посиделок, игру брать нет никакого смысла. Лучше обратить внимание на Mortal Kombat, где есть и сюжет, и множество интересных режимов игры, и те же схватки двое на двое.

А вот людям, которые еще не пресытились Street Fighter, а также разрывающимся от желания узнать, кто же круче — Зангиев или Кума, — наши самые горячие рекомендации. В конце концов, по духу это все тот же Street Fighter 4 с его кривляниями, красочными аренами, карикатурными суперприемами и воплями «Шорюкен!». Как раз то, что нужно, чтобы отлично провести время в компании единомышленников. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✗

ДОЖДАЛИСЬ?

САРСОМ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПОДНИМАЕТ ПЛАНКУ КАЧЕСТВА И ВЫПУСКАЕТ ЛУЧШУЮ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ВЕРСИЮ STREET FIGHTER. НЕ ДАЙТЕ ОБМАНУТЬ СЕБЯ СЛОВОМ ТЕККЕН В НАЗВАНИИ — ОТ НЕГО ЗДЕСЬ ТОЛЬКО НАБОР БОЙЦОВ.

ГЕЙМПЛЕЙ 8
ГРАФИКА 9
ЗВУК И МУЗЫКА 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 9

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

SILENT HILL DOWNPOUR

Ян Кузовлев

Закон Мерфи

konami.com/games/silenthill/silenthill8

ЖАНР

Хоррор

ИЗДАТЕЛЬ

Konami

РАЗРАБОТЧИК

Vatra Games

ПЛАТФОРМЫ

Xbox 360, PS3

САЙТ ИГРЫ

Silent Hill: *Downpour*, новую часть некогда культовой серии ужастиков, выразительнее всего характеризует такой момент: главный герой, Мерфи Пендлтон, попадает в узкий, неуютный коридор с длинной лестницей, ведущей куда-то вверх. Эта лестница почему-то все не хочет заканчиваться, и бег по ней можно продолжать до бесконечности.

Возможно, кто-то сейчас вспомнит, как Джеймс Сандерленд из второй, лучшей, части Silent Hill почти так же добирался до города: сквозь туман, по длинным тропинкам, склонам и лестницам. Дорога была невыносимо долгой, хотелось бросить все и вернуться обратно,

но Джеймс упорно шел вперед и все-таки достигал цели. Как раз вот этого упорства новой игре и не хватает: она разрывается между прошлым и будущим и все время норовит оглянуться назад, в те времена, когда Silent Hill был на вершине славы.

На фоне бегущего Мерфи становится понятно, что вот эти все попытки спастись, выбраться из темного коридора — они никуда не приведут. Рано или поздно придется подчиниться и повернуть назад.

Скользкие улицы

До того как оказаться в злополучном коридоре, Мерфи Пендлтон отбывает наказание в ко-

лонии строгого режима и мучается ночными кошмарами. В один прекрасный день его радуют новостью о переезде в новую тюрьму. Путь, разумеется, лежит рядом с заброшенным городом Сайлент-Хилл. Героя сажают в автобус, происходит авария, и Мерфи решается на побег. Он, конечно, еще не подозревает, что из города интересных личностей мало кому удастся выбраться живым. Грубо говоря, Сайлент-Хилл — это своеобразное чистилище. Он знает все о мрачном прошлом человека и изменяется в соответствии с его душевным состоянием. Монстры и окружение олицетворяют тайные страхи и злодеяния героя, которые он

совершил... так и хочется написать «в прошлой жизни».

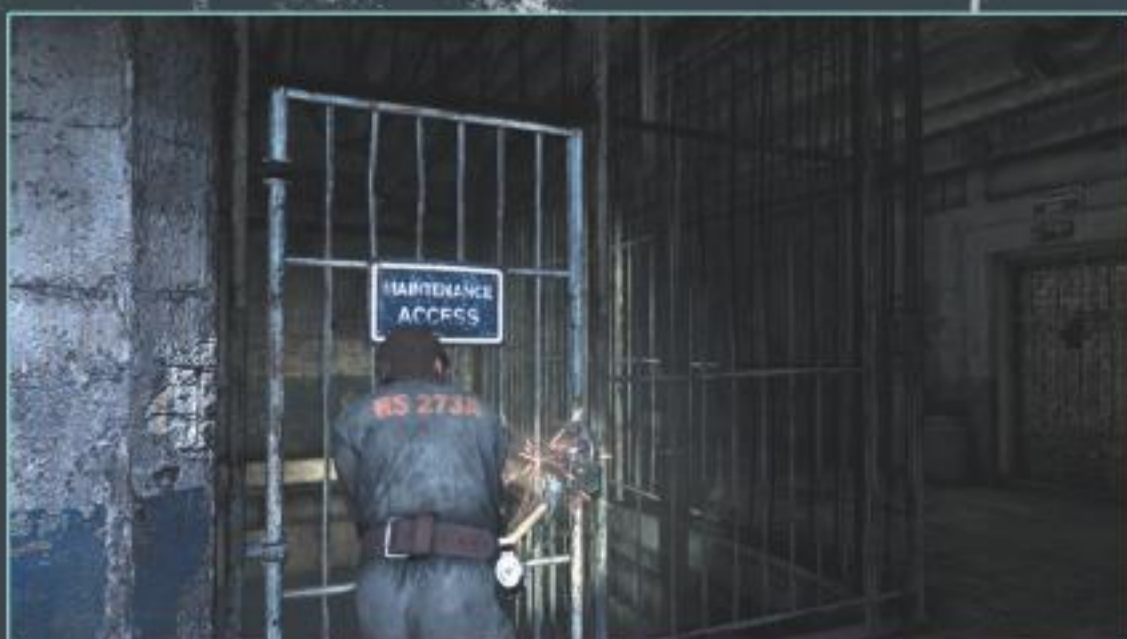
Downpour использует все привычные стилистические приемы серии. Вся атрибутика строго на месте, начиная с инвалидных кресел на крыше забегаловки и заканчивая поэтическими загадками и обязательной прогулкой по жуткому мотелю. По настроению игра гораздо ближе ко второй части — рассказывает самостоятельную историю и не использует в повествовании уже порядком надоевшие мотивы про горящих девочек и таинственные культы. Акцент сделан на самом Сайлент-Хилле и событиях, которые в нем когда-то происходили.



С этими жуткими зеками связан один неприятный момент: Мерфи спешно должен решать головоломку, в то время пока они его преследуют. Отбиваться бесполезно — обязательно прибежит подкрепление и попросит ответить за базар.



Красный свет с повадками разумной черной дыры также пытается преследовать главного героя. Стоит только замешкаться, как сверхъестественное начинает жечь и раздирать Мерфи — игрок боли не почувствует, но наверняка поверит истощным воплям беглого душегуба.



Некоторые двери не откроешь, просто повернув ручку. Замки, например, сбиваются парой крепких ударов чем-нибудь металлическим, а недоступные пожарные лестницы следует доставать багром.



Пускай большую часть игры вам и не придет в голову смотреть на лицо Мерфи, он вполне правдоподобно пугается, да и вообще эмоционально реагирует на все происходящее вокруг.

Как и предыдущие игры серии, Downpour последовательно ведет игрока от одной насквозь прогнившей достопримечательности к другой, но при этом дает возможность познакомиться с городом поближе и — впервые в серии — предлагает заняться побочными заданиями. Их придется искать самостоятельно, и как раз с дополнительными квестами и связано большинство более-менее сложных загадок в игре, хотя встречаются и тривиальные эпизоды: например, Мерфи может обнаружить в одной из квартир урну с прахом возлюбленных и развеять его по ветру над их любимым местом для свиданий.

Решение загадок и выполнение квестов не только награждается новым оружием или полезными для выживания припасами, но и дает возможность поближе познакомиться с городом. В Сайлент-Хилле нет ни одной живой души, поэтому о прежних событиях мы узнаем из обрывков документов, которые разбросаны по улочкам и комнатам обветшалых домов. Письма, фотографии, газетные вырезки понемногу раскрывают

печальные судьбы жителей туманного ада. По крупицам восстанавливать общую картину безумно интересно: ваши старания не напрасны, и к концу игры кусочки пазла складываются в общую картину.

Во время прогулок по Сайлент-Хиллу Мерфи особенно докучает изменчивая погода. Зек страдает гидрофобией, то есть страхом воды, и подлый город использует этот недуг на всю катушку. В кульминационный момент обычно начинается ливень, из погустевшего тумана тут же лезет всякая нечисть, а вы, пытаясь спастись от непогоды в каком-нибудь доме, вдруг слышите женский плач, крики ребенка — и внезапно сталкиваетесь с тенью отца, зарубившего семью топором. Самое страшное, что топор еще при нем и глава семейства стремительно приближается к Мерфи.

О мертвых девочках и досках

Защищаться от такого ужаса герою, как и его коллегам из прошлых частей, приходится подручными предметами. Хотя Пендлтон и преступник, с огнестрельным оружием он обраца-

ется из рук вон плохо, предпочитая разбросанные повсюду палки, булыжники и стальные прутья, хотя и ими он дерется крайне неуклюже. Доски и стулья разрушаются после пары ударов, металлические предметы служат немного дольше, но все равно имеют неприятную тенденцию ломаться в самый ответственный момент. Боевая система реализована без раздражающей аркадности **Silent Hill: Homecoming**, но с утомительными ограничениями из ранних частей сериала: уклоняться от ударов нельзя, надобность в проведении комбинаций и контратак отпала. Максимум, что может сделать Мерфи, — приложить врага чем-нибудь пару раз, а потом добить особо сильным ударом, если оружие к тому времени еще не разлетелось в щепки. Пистолеты и дробовики помогают мало: при всей своей убойности они бесполезны без боеприпасов, а с теми, как обычно, напряженно.

Таким старым как мир способом разработчики явно пытались пробудить у игрока чувство тревоги и незащищенности, особенно если принять во внимание тот факт, что чудовища в

Downpour — самые злые и агрессивные в серии. Первый же монстр, которого вы встретите, неряшливого вида утопленника с длинными когтями, оглушает главного героя, ловко блокирует удары, сбивает с ног, а при попытке спастись бегством подло запрыгивает на спину. От издевательств у Мерфи на лице и теле постепенно появляются кровоподтеки и царапины, затем он начинает прихрамывать, а потом и вовсе еле волочить ноги — в игре интересно реализовано отображение повреждений, хотя по внешнему виду точно определить состояние героя иногда сложно.

От злых обитателей Сайлент-Хилла проще убежать не только потому, что оружие рассыпается от десятка ударов, но и потому, что враги здесь настолько неизобретательные, насколько это вообще возможно. Бомжеватого вида девушки, измазанные в гудроне, и странного вида мужики-эпилептики с голыми торсами — немного не то, чего ждешь на улицах призрачного города. Подобные «страшилки» прижились бы в каком-нибудь **Alan Wake**, но Silent Hill всегда славился



Энн Каннингем, охранница из полицейского автобуса, всю игру пытается поймать Мерфи, а город меж тем играет с ними одну злобную шутку за другой.



Интересной историей и побочными квестами Downpour довольно успешно побуждает игрока исследовать каждый закоулок Сайлент-Хилла. Хотя неизменно там обнаруживается что-нибудь в таком духе.



В прежние времена фанаты придумали бы сотню объяснений тому, почему стрелка с надписью «Вход» указывает на дверь с табличкой «Выход». К сожалению или к счастью, нынешние игры серии не столь загадочны.



В Сайлент-Хилле страшно зайти даже в обычную закусочную. Гамбургеры, кстати, пробовать не советуем.

тем, что одного взгляда на монстра хватало для того, чтобы у игрока неприятно засосало под ложечкой. При этом из колонок еще и скрежетал леденящий кровь эмбиент, достигающий крещендо в тот момент, когда от чудовища было уже не спастись. В Downpour крещендо нет. Только тишина, треск полицейской рации и нелепо кричащая женщина в мазуте.

В Зазеркалье

Эта ситуация не была бы такой обидной, если бы не пристальное внимание разработчиков к самому городу и, что более важно, к потустороннему миру. Одна из отличительных особенностей Сайлент-Хилла — в том, что периодически он преобразуется в земной филиал ада. В **Silent Hill: Shattered Memories**, например, вещи деформировались и обрастали толстым слоем льда, а в третьей части стены и потолки покрывались ржавчиной и кровью.

На этот раз потусторонний мир выглядит не злобным статичным местом, а постоянно меняет форму, обманывает игрока. Коридоры удлиняются и неизменно заводят в тупик, гравитация перестает работать как надо. Окружение постепенно перестраивается. Начинают попадаться абсолютно сюрреалистические комнаты в стиле рисунков Мауриса Эшера (посреди тюремных решеток граммофон издевательски играет песню Энди Уильямса Born Free). Из этого безумия есть не-

плохой стимул выбраться, потому что чаще всего Мерфи в кошмарах начинает преследовать красный обжигающий и всепоглощающий свет — не то совесть, не то страх мести (ведь Мерфи — вор и убийца, пристукнуть его хочет куча народу). Все-таки приятно, что в Downpour решили не ограничиваться пульсирующими внутренностями, натянутой на прутья кожей и металлическими решетками.

Неплохие сценки случаются и вне кошмаров. В детском приюте, например, видно дерево с веревкой, но пока еще не ясно, что на ней висит. Очевидной догадкой игрока, само собой, будет висельник. На самом деле там всего лишь игровая площадка с качелями. Но стоит только отвернуться, а потом посмотреть на нее снова, как вместо безобидной шины на веревке будет висеть то, о чем вы изначально и подумали. Мерфи при этом строит тревожную гримасу. Он вообще ведет себя как адекватный человек, пугается всю игру, старается сбежать из недружелюбного города и не преследует каких-то возвышенных целей.

Но как главному герою не сбежать от своего темного прошлого, так и серия Silent Hill никак не может оторваться от корней и предложить что-то новое. Главная проблема Downpour — в его предшественниках. Слишком уж привыкли фанаты к нервной музыке Акиры Ямаоки, совокупающимся макабричес-

ким силуэтам в темноте и чисто японской диковатости. В силу культурных различий чехи из **Vatra Games** (серия уже давно варится на Западе, а не в Японии) при всем желании не могут сделать так же. Но переизобрести игру у них тоже не получается. Вот и хватаются они за те механизмы, которые прекрасно работали десять лет назад, но сейчас выглядят архаично. Получается, что элементы Silent Hill: Downpour, которые привлекают к игре старых поклонников, в такой же степени отталкивают новых.



Тем не менее Silent Hill: Downpour выглядит и играется на порядок лучше, чем нелепый *Homecoming*, да и вообще почти любая игра в серии, выходящая после третьей части. Самое главное, что удалось разработчикам, — уловить фирменную пугающую таинственную атмосферу Сайлент-Хилла и воплотить ее в новой игре. В результате у фанатов появилась не самая плохая возможность снова побродить в тумане и узнать немного нового о природе таинственного города и его жителях. А остальным важно не быть слишком предвзятыми. ■



- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Впервые за долгое время Silent Hill вызывает неподдельный интерес. Это еще не прежняя, по-настоящему уютная игра, но и не откровенный ширпотреб, как *Homecoming*.

- Геймплей 7
- Графика 8
- Звук и музыка 7
- Интерфейс и управление 7

Рейтинг
7,5
«Хорошо»

SILENT HILL

HD

COLLECTION

Призраки прошлого

Silent Hill HD Collection — отличная возможность узнать, за что же игру любили в ее золотые времена. Коллекция появилась на Xbox 360 и PS3 практически одновременно с *Silent Hill: Downpour*, в нее вошли лучшие — вторая и третья — части сериала, причем для *Silent Hill 2* есть дополнительный короткий сценарий *Born from a Wish*, которого не было в оригинальной версии для PlayStation 2.

Если вы не знакомы с теми событиями, рассказываем: в *Silent Hill 2* Джеймс Сандерленд получает письмо от жены. На клочке бумаги — просьба навестить ее в некогда любимом курортном городке. Загвоздка только в том, что супруга умерла три года назад от неизлечимой болезни, а Джеймс слишком сильно любил жену, чтобы не обращать внимания на чертовщину.

Третья же серия продолжает историю самой первой игры. Главным героем оказывается девушка-подросток Хизер Мейсон, которую сначала преследует подозрительного вида небритый детектив, а потом еще более подозрительная длинноволосая женщина во главе древнего и очень кровавого культа.

Кроме оптимизированной под современные телевизоры картинки, переиздание может похвастаться переозвучкой всех

персонажей. Джеймс Сандерленд, например, заговорил голосом Кай Ленга из *Mass Effect 3*, а Марию озвучивает Мелисса Уильямсон, исполнительница финальных (и не только) песен почти для всех игр серии. Фанаты, естественно, тут же подняли бучу и потребовали вернуть все как было, но **Konami** пошла навстречу лишь частично, позволив включить оригинальные голоса в *Silent Hill 2*, но не в *Silent Hill 3*.

У обычных людей к новым актерам больших вопросов не возникает. А вот отреставрированная картинка выглядит не так уж и хорошо, если не сказать, что хуже, чем на PS2. Дело в том, что в переиздании... туман получился недостаточно густой. Претензия, согласитесь, смешная, и на это можно закрыть глаза, если бы не были видны те недостатки картинки, которые раньше скрывала белесая пелена. Приходится невольно наслаждаться проводами, торчащими из ниоткуда, и водой, похожей на пластик. Арт-директор Масахиро Ито, ответственный за дизайн первых трех «Тихих холмов», был неприятно удивлен скриншотами, на которых сравнивают оригинальную игру с HD-версией. Бедный японец даже недоверчиво переспросил: «Это правда не бета-версия? Правда-правда?» К сожалению, да.



Слева скриншоты с версии для PS3, а справа — с PS2. Графических мощностей современной консоли хватает на то, чтобы показать обрывающиеся в никуда декорации и веревки, висящие в небе.

Удивительно, но, несмотря на все издевательства, *Silent Hill* все равно отлично проходит проверку временем. Особенно это заметно на контрасте с **Homecoming**, **Downpour** и **Shattered Memories**. В старых играх до сих пор ужасно злые загадки; редкий геймдизайнер сегодня считает, что игроку неплохо бы знать классическую литературу, и предполагает, что у него есть хоть какие-то зачатки языкового чутья. Да и выживать тогда было гораздо сложнее: Джеймсу и Хизер ста-

новится плохо от двух-трех ударов, а узкие коридоры не позволяют далеко убежать от монстров — приходится, скрипя зубами и трясясь от страха, принимать бой.

По закону жанра на этом месте мы должны бы посоветовать вам купить PS2 и пройти оригинальные версии обеих игр, но если делать этого вы не собираетесь, то можете смело брать *Silent Hill HD Collection* — проблемы у переиздания есть, но они не настолько страшные, чтобы испортить вам впечатление от двух прекрасных образцов японских ужасов. ■



В кадре не видно, но на этом скриншоте еще и сапоги. Также напомним, что в конце молла Хизер ждет встреча с огромным фрейдистским червяком.



Побитые жизнью медсестры считаются наиболее узнаваемыми монстрами серии. Джеймса они могут разве что поколотить металлическими трубами, а вот Хизер повезло меньше: в *Silent Hill 3* медперсонал иногда стреляет из револьверов.

РЕЦЕНЗИИ

ОЛЬГА АНЦИФЕРОВА

АМЕРИКАНСКИЙ ПСИХОПАТ

ЖАНР

АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК

EAT SLEEP PLAY

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ

СПЛИТ-СКРИН

ПЛАТФОРМА

PS3

САЙТ ИГРЫ

TWISTEDMETAL.COM

TWISTED METAL

Простой парень и примерный семьянин Маркус Кейн зарабатывал на жизнь тем, что каждый день дарил радость детям, выбегавшим полакомиться мороженым к заманчиво блестящему на солнце фургону. Но однажды что-то в голове Кейна пошло не так, его душа омрачилась. Тогда он надел клоунскую маску, взял в руки ржавый кусок металла и порешил всю свою семью. Лишь старшей дочке удалось сбежать, но новоиспеченный маньяк по прозвищу Sweet Tooth поклялся во что бы то ни стало завершить начатое и найти девчонку.

Такая вот человеческая драма привела нашего героя на соревнования «Скрежет металла», победителю которых обещают исполнить любое желание. И совершенно неважно, если кому-то от подобной мотивации вдруг станет

дурно. **Twisted Metal** — это плевок в лицо моралистов и пламенный привет из 1990-х, когда за нравственностью и политкорректностью в играх почти не следили.

ЛЮДИ ГИБНУТ ЗА МЕТАЛЛ

Все герои здесь — абсолютно больные люди, моральные уроды, давно перешедшие грань дозволенного и ставшие невменяемыми. При этом на экране происходит такой гротеск, что воспринимать его серьезно у здравомыслящего человека просто не получается. Ситуация такая же, как с **Mortal Kombat**: кровища рекой, насилие ради насилия, веселье ради веселья. Именно поэтому не одно поколение игроков благодарно **Twisted Metal** за счастливое детство.

Если вы вдруг ничего не слышали об одной из самых старых

серий гонок на выживание, то вот вам краткая вводная: по диким аренам с рычащим воем носится десяток совершенно невменяемых водил на причудливо разукрашенных транспортных средствах. Средства (язык не поворачивается назвать автомобилем два огромных колеса от бигфута с человеком посередине) собирают бонусы, обрастают пулеметами, ракетами (пять видов!), бомбами, дробовиками, напалмом и пытаются превратить друг друга в груды дымящегося металлолома. Дабы игрок со временем не заскучал, к классическому режиму «все против всех» добавили миссии с различными заданиями (первым взорвать бомбу, не вылететь за пределы импровизированного ринга и так далее), а также традиционные битвы с боссами.

Дэвид Джаффе, который помимо **Twisted Metal** отметился серией **God of War**, недавно сказал, что игры — это худший способ рассказать историю, в играх главное — сама игра. Поэтому не стоит удивляться, что сюжетная кампания к **Twisted Metal** пришта к белым нитками. В ней участвуют всего трое из почти двух десятков персонажей: уже упомянутый выше Sweet Tooth, чернокожий байкер по кличке Mr. Grimm и спятившая от собственного совершенства топ-модель Dollface, скрывающая свою красоту за кукольной маской.

Сингл служит единственной цели: хоть как-то подготовить игрока к основному блюду — полностью невменяемым (в хорошем смысле) онлайн-баталиям. Водилы теперь не привязаны к машинам, так что каждый может



ПОМИМО НИТРОУСКОРЕНИЯ, В ИГРЕ ЕСТЬ СУПЕРРЫВОК, АКТИВИРУЮЩИЙСЯ МАХОМ ДЖОЙСТИКА ВПЕРЕД.



ВЕРТОЛЕТ МОЖЕТ ПОКАЗАТЬСЯ СОВЕРШЕННО ЧИТЕРСКИМ УСТРОЙСТВОМ В ОДИНОЧНОЙ КАМПАНИИ, НО В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ ВАМ БЫСТРО ДОКАЖУТ, ЧТО ЛЕТЧИКОВ ТУТ НЕ ЛЮБЯТ.



РОЛИКИ С ЖИВЫМИ АКТЕРАМИ — НАСТОЯЩЕЕ УКРАШЕНИЕ ИГРЫ. БОЛЬШЕ ВСЕГО ОНИ НАПОМИНАЮТ РАБОТЫ РОБЕРТА РОДРИГЕСА.

сесть за баранку любого из семнадцати транспортных средств, представленных в игре. Все как на подбор — такие же сумасшедшие, как и их водители, да еще и с уникальными суперприемами. Как вам понравится «Мясной вагон» — адская неотложка родом из шестидесятых годов, которая в качестве специальной атаки пускает во врага напичканную взрывчаткой каталку с пациентом? Или первый в серии игральный вертолет, компенсирующий недостаток брони возможностью притянуть магнитом повозку врага и зашвырнуть ее на другой конец арены.

Все это безрассудство только приумножается в мультиплеере, ради которого, собственно, и стоит покупать игру. Помимо мясорубки «каждый сам за себя» и бойни «команда на команду», тут, например, есть режим, где один из игроков становится «жертвой» и на него открывается охота. Учитывая, что дичь в этот момент получает огромное количество очков за убийства охотников, дерется она не хуже, чем загнанный в угол вепрь. Или вот замечательная вариация на тему захвата флага: атакующая команда должна доставить на свою базу вражеского лидера (прицепив беднягу к капоту) и с помощью шайтан-устройства переработать несчастного в управляемую ракету, которая запускается в гигантскую статую неприятеля. Снаряд при этом надо еще и защищать — чтобы не сбили в полете. Кстати, не спрашивайте о технических нюансах переработки человека в ракету — в этой игре возможно и не такое.

ПАЛАТА №6

В отличие от предыдущих частей Twisted Metal стала чуть дру-

желюбнее к игрокам. Например, теперь вместо одной машины на разборку разрешают взять целых три. Если здоровье почти на нуле, всегда можно заехать в гараж и сменить средство передвижения, а искореженный в битве драндулет в это время потихоньку чинится. Появился и другой способ прожить чуть подольше (помимо сбора разбросанных на карте аптечек): заехав в кузов курсирующего по треку грузовика, можно полностью восстановить машину.

Для спецатак вроде стрельбы назад и установки мин теперь не нужно, как раньше, заучивать хитрые комбинации — достаточно выбрать нужный прием с помощью крестовины. Но управление все равно остается довольно сложным: геймпада просто не хватает на то невообразимое количество трюков, которыми наделены местные дуровозки. Машины в Twisted Metal носят на кузове несколько видов оружия, умеют ставить мины, включать энергетический щит, ускоряться в двух направлениях, быстро разворачиваться на пятачке, испускать электромагнитный разряд и даже прыгать. Так что непростое управление может попортить немало крови малоопытным игрокам.

Сама игра тоже порой бесит своей сложностью. Даже на среднем уровне умирать придется часто (что уж говорить о мультиплеере), да и карты, увеличившиеся в размерах раза в полтора, напичканы всевозможными неприятными сюрпризами. Наглядным примером



ФУРГОН СЛАДКОЕЖКИ (SWEET TOOTH) В НОВОМ TWISTED METAL ВЫШЕЛ ЗА ВСЕ РАМКИ ПРИЛИЧИЯ И НАУЧИЛСЯ ПРЕВРАЩАТЬСЯ В БОЕВОГО РОБОТА.

служит Black Rock Stadium — эдакий современный Колизей, в котором палки в колеса вставляют не только соперники, но и само окружение. Огромная конструкция постоянно находится в движении: здесь все время что-то загорается или норovit вас расплющить, а земля регулярно куда-то проваливается, услужливо распахивая прямо перед бампером яму с лавой. Другие арены чуть спокойнее: здесь есть и заснеженный Нью-Йорк со статуей Свободы, которую, конечно, можно взорвать, и парк аттракционов, и заброшенное шоссе вдоль каньона, и даже крыша лос-анджелесского небоскреба.

пути не развалилась на части, а в это время на голову обваливается здание и на таран идет полицейский джип с размалеванным клоуном внутри... Знаете, подобные мелочи в такие моменты просто не замечаешь. Twisted Metal — это концентрированное безумие пополам с трэшем и угаром. Мимо такого коктейля ни в коем случае нельзя проходить. Особенно тем, кто в детстве стирал пальцы о геймпад PS one в борьбе с ужасным Dark Tooth и мог в любое время дня и ночи оттарабанить код на установку щита и запуск напалма. ■

■■■

Конечно, у Twisted Metal при же-

ла-
н и и
можно
найти ку-
чу минусов:
элементарная
физика машин
(так в серии было
всегда — главное,
чтобы она не мешала
воевать), пропадающие
текстуры, проблемы
с автоприцеливанием,
короткая и не слишком ин-
тересная одиночная кампа-
ния, завышенная слож-
ность. Но когда на
бешеной скорости
несешься в га-
раж, молясь,
чтобы ма-
шина по



V РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
X КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
V ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
X ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ГРОМКИЕ, ЖЕСТОКИЕ И БЕЗУМНО ВЕСЕЛЫЕ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ, ОТ КОТОРЫХ, КАК И СЕМНАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД, НЕВОЗМОЖНО ОТОРВАТЬСЯ.

ГЕЙМПЛЕЙ 9.0
X X X X X X X X X X
ГРАФИКА 8.0
X X X X X X X X X X
ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
X X X X X X X X X X
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7.0
X X X X X X X X X X

РЕЙТИНГ

8,5
ОТЛИЧНО

Петр Мелехов

VESSEL

КРУГИ ПО ВОДЕ

Жанр
Головоломка
Платформер
Издатель
IndiePub
Разработчик
Strange Loop Games

Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
PC
Сайт игры
twistedmetal.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

Core 2 Duo 2 Гц,
2 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo 2,4 Гц,
4 Гб, 512 Мб видео

Проблема «игры в бога» и взаимоотношений между людьми и их гипотетическими разумными созданиями — одна из магистральных тем в современной массовой культуре. «Скайнет», терминаторы, геты, чудища с «Острова доктора Моро» — кажется, все, на эту тему не высказался еще только ленивый. Но студия **Strange Loop Games** в своей дебютной игре **Vessel** предлагает новый взгляд на хорошо знакомую проблему.

Двое из ведра

Главный герой **Vessel** — ученый по фамилии Аркрайт, решивший изменить мир. Достичь поставленной задачи он попытался, создав искусственный организм, который выполнял бы за людей тяжелую работу. Причем

в качестве материала для своего изобретения Аркрайт придумал использовать... воду. Ну, или любую другую жидкость.

Эксперимент увенчался успехом, и на свет появились флюро — необычные существа, находящиеся где-то на стыке живой и неживой материи. Правда, в строгом соответствии с законами жанра новая жизнь довольно быстро вышла из-под контроля и начала безобразничать. Теперь главная цель Аркрайта — остановить бардак, все-таки флюро придумал он. Ну а заодно — изучить свои создания, которые, как выяснилось, постепенно эволюционируют.

Внешне **Vessel** напоминает обычный двухмерный платформер, но, чтобы допрыгать до конца каждого уровня, вам немину-

емо придется решить не одну замороченную головоломку, починить множество сломанных водяными машин и понять, что движет флюро, которые, между прочим, станут вашим главным инструментом в достижении поставленных целей.

Существуют разные виды флюро, каждый со своими повадками. Самые примитивные — мчатся к ближайшей ненажатой кнопке, чтоб запрыгнуть на нее, более продвинутые — следуют за игроком, а догнав — самоуничтожаются. Флюро, эволюционировавшие в темных пещерах, боятся света и стараются забиться в самый темный угол, а их собратья из регионов посветлее, наоборот, погибают во тьме.

Чтобы решить подавляющее большинство головоломок в

Vessel, необходимо прежде всего понять, как правильно использовать поведенческие особенности доступных вам флюро и свойства различных жидкостей. Дело в том, что флюро могут быть сделаны не только из воды, но и, скажем, из лавы. Или из странной синей жижи, которая детонирует при контакте с другой — красной — жижой. Вариантов довольно много, и взаимодействие между разными жидкостями — еще один важный элемент игры.

Неуниверсальная каша

Одно из безусловных достоинств **Vessel** — разнообразие игровых ситуаций. Разработчики придумали не только множество отличных задач, но и сконструировали уровни, на которых



Самая примитивная модификация флюро за работой. Все, что нужно от жизни лохматым полуправым каплям, — допрыгать до ближайшей кнопки.



Лавовые флюро — опасные ребята, и подпускать их близко себе дороже. Жар для здоровья главного героя крайне вреден.



За апгрейдами продолжаешь возвращаться ровно до того момента, как поймешь, что на самом деле они просто не нужны.



Некоторые флюоро буквально растут на деревьях. Прежде чем собрать урожай, нужно поработать лейкой.

игра превращается в чистый платформер, а главной становится скорость реакции.

Кроме того, разработчики постоянно вводят в игру новые элементы. Если сперва вы фактически живете на подножном корму и даже для производства флюоро вынуждены использовать установленные на уровнях аппараты, то довольно скоро у вас появится целый арсенал спецсредств. Например, водяной пистолет и несколько видов «семечек», которые притягивают жидкости и формируют вокруг себя водянистое «тело» флюоро. Положили такое семечко на пол, опрыскали как следует водой — и вот уже у вас есть туповатый, но целеустремленный помощник.

Причем добывать новую экипировку тоже придется, решая головоломки. И хотя для того, чтобы обзавестись собственным запасом новых семечек, вы продельваете одну и ту же операцию — заманиваете диких флюоро в специальную машину, — задача всякий раз формулируется заново, а ее решение опять-таки зависит от повадок «вида», за которым вы в данный момент охотитесь.

Даже секреты в Vessel оставлены как небольшие головоломки. Наградой же за сообразительность будет порция протоплазмы — особой субстанции, которую можно использовать для улучшения экипировки.

Концы в воду

Мы были рады бы закончить рецензию предыдущим абзацем, но есть еще несколько вещей, о которых просто нельзя умолчать. Например, игра не всегда работает так, как от нее ожидаешь. Это даже багами не назовешь, просто временами не получается предсказать, как отреагирует на ваши действия игровой мир. Так, в одной из головоломок, построенных на противопоставлении темных и светлых флюоро, нам пришлось лишний раз начинать решение заново, потому что примерно на середине пути одно из созданных героем существ почему-то погибло сразу после рождения. А в другом эпизоде флюоро, рожденные из семечек одного типа, но состоящие из разных жидкостей, почему-то вели себя немного по-разному.

Но самый явный дизайнерский прощелк встречается уже в первой половине игры. На одном из уровней необходимо настроить определенным образом систему брандспойтов. Под «настроить» мы имеем в виду «направить струи воды под определенным углом». Казалось бы, не такая уж сложная задача. Но в Vessel она может превратиться в настоящую пытку — и не потому, что так уж сложно разобраться, что к чему. Вовсе нет — просто управление брандспойтами очень уж чувствительное, поэтому получается то недолет, то перелет, то снова недолет. Обид-

нее всего — если сразу не поймешь, что дело лишь в точности, и примешься сочинять какие-то альтернативные решения, додумывать головоломку за разработчиков.

Или вот те же самые апгрейды. На протяжении игры вы можете докупить несколько новых насадок для пистолета: одна стреляет дальше, другая гуще, третья сразу выплевывает готового флюоро. Но есть одна неприятная деталь — абсолютно никакого смысла в улучшениях нет. Это чисто косметические добавки, без которых вполне можно обойтись. Стоит разве что прикупить бак покрупнее, чтобы носить за спиной больше жидкости, но и это совершенно необязательно. То есть, в сущности, вся система апгрейдов добавлена в игру для галочки. Vessel, конечно, ничего от этого не теряет, но и не приобретает. А вот у игрока может появиться ощущение, что разработчики его слегка обманули.



Ну и, в конце концов, Vessel немного затянута. Под конец от игры начинаешь откровенно уставать, головоломки не вызывают уже былого энтузиазма, а тут еще авторы делают неожиданный финт и заставляют вас (уже после победы над финальным боссом!) решать еще одну, последнюю задачу. Спасибо, конечно, но мы были

готовы к титрам еще два часа назад.

Это особенно обидно потому, что отличных моментов в Vessel — тоже навалом. Две трети игры просто заглатываешь единым куском, не жуя. К тому же она еще и выглядит отлично (хотя и довольно своеобразно), а уж звучит настолько красиво, что временами чуть в обморок не падаешь. Это, бесспорно, один из лучших игровых саундтреков года. Так что достоинств у Vessel гораздо больше, чем недостатков, и любителям головоломок (а уж тем более инди-головоломок) мимо игры проходить нельзя ни в коем случае. Просто обидно, что недоделки вообще есть. ■



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

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличная головоломка, которой не хватает банальной полировки. Хотя для первого проекта — более чем достойно.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

РЕЦЕНЗИИ

YESTERDAY

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

КИРИЛЛ
ВОЛОЩИН

ЖАНР
КВЕСТ
ИЗДАТЕЛЬ
FOCUS HOME
INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
PENDULO STUDIOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, IOS
САЙТ ИГРЫ
YESTERDAY-GAME.COM

ОЛ ЛАЙ ТРАБАС СИМЛ СО ФАР ЭВЕ-ЕИ

Вчера у квестов было все — слава, внимание публики и обложки игровых журналов. Сегодня не осталось почти ничего, а что будет завтра — и вовсе не понятно. **Pendolo Studios**, единственная более-менее крупная контора, которая все еще не потеряла веру в жанр, не заставляет нас умиляться ностальгическими слезами. Напротив, **Yesterday** — это самая новаторская работа испанцев, указывающая путь, по которому нужно двигаться квестам сегодня, чтобы завтра вернуть все то, что у них было вчера.

По сути, **Yesterday** — не столько даже квест, сколько интерактивный фильм с элементами классического приключения. Испанцы всегда были настоящими киноманьяками. И в любом эпизоде **Runaway**, и в прошлогодней **The Next Big Thing** можно без труда найти массу отсылок к кинематографу — персонажей, похожих на звезд Голливуда, и даже целые сценки, посвященные любимым актерам. Но при разработке новой игры «пендуловцы» превзошли сами себя. Они не просто пересмотрели массу фильмов, но даже создали специальный внутренний форум для их обсуждения. «Генри: Портрет серийного убийцы», «Психоз», «Мыс страха», «Американский психопат», «Соломенные псы», «Король-рыбак», «Помни» — вот лишь некоторые картины, вдохновившие разработчиков на очередной подвиг. Пересмотрев все это (и особенно полюбив «Помни» Кристофера Нолана), испанцы выдали свою самую киношную — и по форме, и по содержанию — историю.



ОТ ГЛАВНОГО ЗАКОНА КВЕСТОВОГО ЖАНРА РАЗРАБОТЧИКИ ПОКА НЕ ГОТОВЫ ОТКАЗАТЬСЯ: В КАРМАНАХ ГЕРОЯ ВСЕГДА ЛЕЖИТ КУЧА БАРАХЛА.



ИСТОРИЯ ДЖОНА УЛИССА ПОЛНА ОТСЫЛОК НЕ ТОЛЬКО К ГОМЕРОВСКОЙ «ОДИССЕЕ» (И ДЕЛО НЕ ТОЛЬКО В ИМЕНИ «УЛИСС»), НО И К ПРИКЛЮЧЕНИЯМ БЕЗЫМЯННОГО ИЗ PLANESCAPE: TORMENT.



ЕСЛИ ВДРУГ ПО ВЕРОИСПОВЕДАНИЮ ВЫ САТАНИСТ, ТО НАЙДЕТЕ В YESTERDAY МНОГО ИНТЕРЕСНОГО.

ДОШУТИЛИСЬ

Уже сами названия картин говорят о том, что по содержанию Yesterday — это еще и самая мрачная, взрослая игра Pendulo. Если раньше они делали ставку на хихоньки и хаханьки, на пародийные игры, в которых убийства и детективные интриги лишь оттеняли общее светлое настроение, то тут все наоборот: жестокий триллер, разбавленный черным юмором, иронией и эротикой.

Рассказывая о том, как сначала представитель «золотой молодежи» Генри Уайт, а потом нанятый им неудавшийся самоубийца Джон Улисс охотятся на маньяка, изощренно убивающего бездомных, испанцы смакуют сцены пыток и сатанинские ритуалы, заставляя вонзять топор в череп человека и не стесняются обильно поливать декорации кровью. Юмор при этом никуда не делся, но стал неприлично черным и циничным. Например, в парижском антикварном магазинчике можно пообщаться с забавной парой туристов, которые сначала развелись (мужчина оказался уж очень строптивым), а потом снова сошлись, потому что похожий на Джона Гудмана супруг заработал инсульт, разом потерял все свое бычье упрямство и теперь лишь поддакивает жене. Шутка еще и в том, что через пять минут обоих пристрелят у вас на глазах...

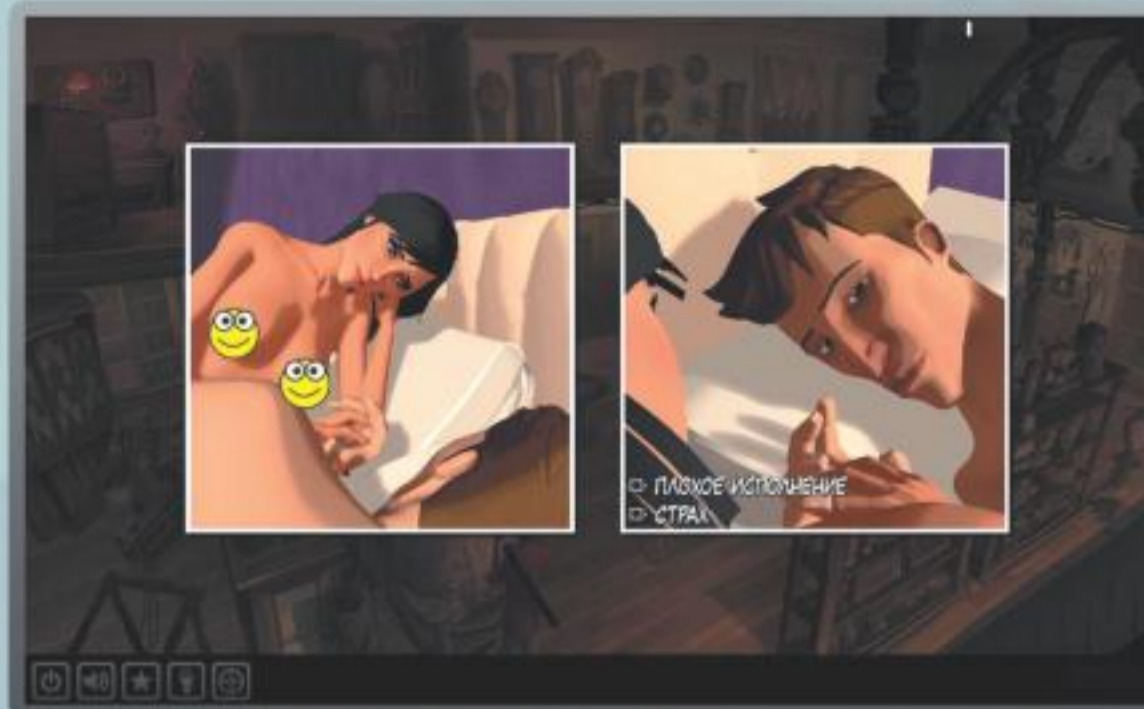
Впрочем, убийства и черный юмор — не главное. Как и в «Помни», вся история построена на играх со временем, и именно это придает ей такой четкий кинематографический оттенок. Действие посто-

янно прыгает из настоящего в прошлое, оттуда в будущее, а потом обратно в настоящее. При этом дело не ограничивается надписью на экране «и вот прошло пять лет».

Наделив Джона Улисса хронической амнезией, авторы позволили себе выстроить на флэшбеках практически всю игру. Заметив что-то знакомое, Джон начинает вспоминать: порой дело ограничивается коротким роликом, а иногда вам предлагают лично пережить прошлое героя. Взял Джон, например, в руки катану в парижском магазинчике — и действие тут же переносится на много лет назад, в Тибет, где герой должен пройти ряд испытаний, прежде чем монах научит его обращаться с этим оружием. Вспомнил, как некоторое время назад прыгал с крыши; и вот нам предлагают переиграть эту ситуацию, лично подготовившись к прыжку.

ИГРОВОЕ КИНО

Постоянное, доведенное до художественного приема переключение между прошлым и настоящим подкрепляется стильными кат-сценами, роликами и комиксами, которые в данном случае не прерывают действие, а изящно вписаны в него. Посмотрел герой, к примеру, на картину, вспомнил что-то неприятное — и тут же мы видим короткий, буквально двухсекундный комикс о том, как Джона когда-то пытали, заставляя глотать ртуть. Даже обычная фраза «сейчас я буду учить тебя искусству обращения с катаной» оформлена тут не сухой



КОГДА ГОНЯЕШЬСЯ ЗА МАНЬЯКОМ, ДАЖЕ ПРОВЕРЕННЫЕ МЕТОДЫ НЕ ВСЕГДА СПОСОБНЫ ПОДНЯТЬ НАСТРОЕНИЕ.

строчкой в диалоге, а отдельным, эффектно нарезанным стрипом.

Кроме того, испанцы снова, как и в The Next Big Thing, вводят в игру рассказчика. Только теперь он «включается» не в перерывах между важными событиями, а подробно и зачастую иронично описывает все, что вы видите, трогаете и обнюхиваете. Подходит персонаж к стене, вы щелкаете по ней, и приятный мужской голос сообщает что-то в духе: «Вы видите перед собой грудку тяжелых камней, которые завалили покореженную дверь». Попробуйте разобрать их, и он продолжит: «Собрав все свои силы, вы, наконец, расчищаете проход к двери и внутренне улыбаетесь, понимая, что Генри не сдвинул бы камни ни на йоту!» Мы, конечно, не станем вслед за авторами утверждать, что все это создает некий новый киноязык, но то, что такая подача помогает создать нужную атмосферу, — совершенно точно.

Более того, испанцы явно хотели, чтобы сам игровой процесс не слишком отвлекал от просмотра. Поэтому интерфейс на экране сведен к минимуму, постоянно тыкаться в «сохранить/загрузить» не надо (игра сохраняет все сама и при желании изящно предлагает переиграть некоторые сцены), а сложность редуцирована до уровня, когда вы именно наслаждаетесь историей, где-то на фоне решая задачки, а не наоборот.

Сложных головоломок в Yesterday практически нет, все сводится к манипуляциям с предметами. Диалоги, конечно, никуда не делись, но и они уже не так

важны для решения задачек, как раньше. Это не значит, что игра примитивна. Чтобы продвинуться вперед, зачастую приходится использовать нетривиальные методы расследования. Например, подsunуть бомжу трубку от игрушечного телефона, просветить рентгеном дно джакузи или засунуть видеоканеру в шину. То есть думать тут нужно. Но при этом вопросов к логике, слава богу, не возникает: все решения находят вполне разумное объяснение. Единственная претензия — частенько мы тащим предметы в карман, сами не понимая зачем.

XXX

Все это, конечно, может вызвать недовольство любителей поломать голову, но Yesterday нужно воспринимать именно как эффектное кино с закрученным сюжетом, где главная головоломка — это сама история. Сценарист игры, Джошуа Мончант, в нашем интервью накануне релиза не соврал: интрига и неожиданность — главные понятия, которыми можно охарактеризовать игру. Она сознательно водит вас за нос, напускает туману, эпатировует, разоблачает уже казалось бы совершенно понятных героев и даже несколько раз выдает такие зигзаги, что невольно подпрыгиваешь на стуле. Именно в этом, в умении поразить зрителя, как нам кажется, и кроется рецепт выживания для всего квестового жанра. Впрочем, даже если выживет одна Pendulo Studios, то мы не шибко расстроимся. X

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
НЕТ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ДА
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ДА
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ДА

ДОЖДАЛИСЬ?
КЛАССИЧЕСКИЕ
КВЕСТЫ ЕЩЕ НИКОГДА
НЕ БЫЛИ ТАК БЛИЗКИ
К КИНЕМАТОГРАФУ.
ЗДЕШНИЕ СКАНДАЛЫ,
ИНТРИГИ И
РАССЛЕДОВАНИЯ
СМОГУТ УДИВИТЬ ДАЖЕ
ИСКУЩЕННОГО ЗРИТЕЛЯ.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 8
ЗВУК
И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС
И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
8.5
ОТЛИЧНО

ПЯЕВЫЕ РОБОТЫ



ЖАНР

Симулятор

ИЗДАТЕЛЬ

Namco Bandai

РАЗРАБОТЧИК

From Software

ПЛАТФОРМЫ

Xbox 360, PS3

САЙТ ИГРЫ

armoredcore-v.com

АНТОН МУХАТАЕВ

ARMORED CORE

From Software вы должны знать по **Demon's** и **Dark Souls** — самым сумасшедшим, сложным и честным фэнтезийным экшен-RPG последних двух лет. Но у себя на родине компанию уже 15 лет содержат десятки тысяч убежденных японцев, исправно покупающих новые **Armored Core** — столь же хардкорные симуляторы больших роботов.

По понятным причинам в России это мало кого интересует, но если вам нравится экзотика, то начинать надо сейчас:

в From Software очень старались, чтобы за новую игру мог сесть неподготовленный человек, который, вытерпев первые несколько часов, может, и запишется в культ.

Механизмы войны

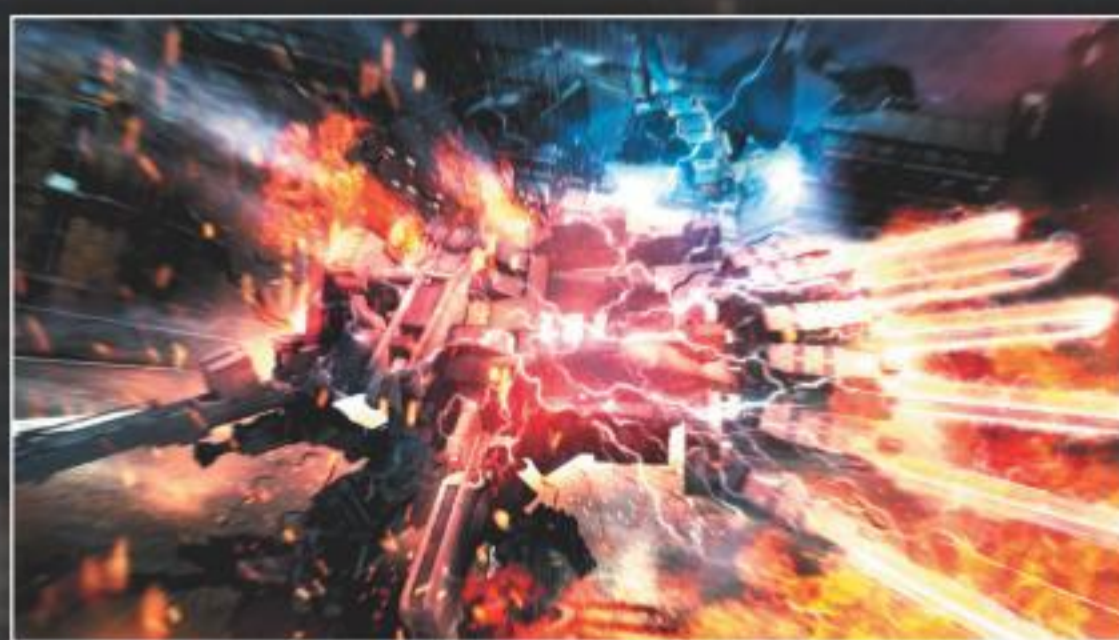
Там, где русский человек выбирает танк, японец садится в боевого робота. Серия **Armored Core** — это такая **World of Tanks** для жителей Востока, но не совсем MMO, так как приличный онлайн появился только в этой части. Пятёрка в назва-

нии смущать не должна: серия существует со времен первой PlayStation, в какой-то момент обновлялась ежегодно, не хотела развиваться, а потому все больше напоминала симулятор настоящих видов спорта. В постапокалиптическом мире **Armored Core** сохранилась лишь бесконечная война, в мире с преамбулой **Syndicate** выжившие корпорации захватили власть и борются друг с другом, а главный герой то работает на одну из них, то восстает против всех.

Здесь есть довольно грубый и не идеально прописанный сценарий, есть девушка-командир, переживающая за обезличенного героя, есть города с небоскребами-коробками, есть цели миссий и разная, очень разная военная техника. Последнее превращает **Armored Core** в полноценный конструктор роботов: как только пробегаешь начальные этапы, начинаешь все дольше возиться с запчастями. Если в чем игра особенно преуспевает — так в том, как незаметно превращает



Без ускорения унылый городской пейзаж быстро наскучивает — не спасает даже постобработка.



В самые напряженные моменты частота кадров падает. Вообще же **Armored Core 5** удивительна хотя бы тем, что в статике впечатляет сильнее, чем живьем.



Роботы настраиваются до мелочей: предусмотрительно установленная деталь может спасти во время битвы.



Режим сканирования — новинка для серии. В нем нельзя стрелять, но быстрее восстанавливается энергия, да и интерфейс выглядит полезнее.

здорового человека в гика, готового часами обдумывать, какие ноги робота лучше подойдут для новой миссии.

Armored Core всегда была игрой в угадку. Предусмотреть, что ждет вас дальше и как этого избежать, можно только методом проб и ошибок. На одном из нескольких участков карты выбирается следующая миссия, либо обычная и короткая, либо сюжетная и длинная, но всегда очень стремительная. Сначала хватает и обучающих заданий, с первых минут игра очень осторожно ведет за руку, по шагам разъясняет управление и интерфейс, еле-еле наращивает сложность и всячески боится спугнуть. В какой-то момент выпадает шанс сразиться за новую территорию, это происходит в виде битв 5 на 5, где нападающие должны за 10 минут уничтожить всю вражескую оборону. Кроме земель, игрок получает новые запчасти и повышает свой уровень.

Внутри миссий Armored Core играется как габаритный шутер от третьего лица, в котором нельзя «прилипнуть» к небоскрегам. Игрок носится по уровню, ловит врагов в крупный прицел, палит из всех установленных пушек, ускоряется, уворачивается от фейерверков, прыгает по крышам, переходит в «рукопашную» и следит за боеприпасами и энергией. Если последних остается мало, можно остановиться на отведенной площадке и «заправиться», когда рядом нет противников.

Тогда же имеет смысл раскидать маяки, которые сообщают, нет ли кого поблизости. Это помогает обнаружить случайно упущенную вражескую установку или продумать тактику наступления.

Мир ножи и меха

Чем дальше, тем больше в Armored Core 5 приходится думать. В последних частях техника игры была важнее тактики, а мультиплеер в основном ограничивался отдельными битвами на аренах. Теперь же это ключевая часть кампании — без онлайн игра теряет смысл. В самом ее начале создается команда, выбирается эмблема и настраиваются разные мелочи. После этого можно начинать кооперироваться с другими, выполнять задания, зарабатывать деньги и выстраивать своего робота таким, каким хочется, не забывая покупать запчасти в магазинчике.

В кооперативе отрядом командует «оператор». Он раздает приказы и отвечает за тактику, поэтому полагаешься не только на свои действия, но и на командную игру. В такие моменты игра заходит на тонкую грань. Ее баланс основан на сочетании кинетической, тепловой и химической экипировки. Каждая по-своему уязвима, и у каждой есть преимущества, построить непробиваемого робота не выйдет. Экспериментировать желательно со

всем, в том числе с весом, в некоторых миссиях важнее скорость и маневренность, а в других — защищенность и огневая мощь. Еще во время боев нужно использовать окружение, прятаться за небоскребы и обходить к противнику, не всегда следуя по пути, проложенному сценаристами миссий. Хотя сильно отклоняться от него не стоит — у каждой миссии есть своя ограниченная территория.

Из Armored Core 5 выкинули чересчур тонкие и бессмысленные настройки, в ней почистили интерфейс, но игра остается хардкорной в хорошем смысле этого слова: она, как и другие проекты From Software, требует не везения, а навыков и разумных решений. Настоящие вызовы Armored Core бросает не сразу, но когда начинает это делать — ее хочется не бросить от чрезмерной сложности, а обязательно освоить, разобраться и пройти до самого конца. Разделение на миссии условно, игра все равно представляет из себя большой полигон, где возня с настройка-

ми часто интереснее конечного результата.



У Armored Core 5 удивительно стройный для японской игры онлайн, но выглядит и звучит она очень бюджетно. И поэтому к ней нужно привыкать. Судьба игры на Западе под вопросом: европейские сервера разумно разделяют с японскими, и пока сложно сказать, выживут ли на них те немногочисленные любители больших роботов, что обитают там сейчас. Даже если нет — у From Software все равно получилось. Armored Core 5 стала куда ближе к обычным игрокам, теперь в нее можно играть и получать от этого немало удовольствия. ■



- Рейгабельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Еще одна часть серии для тех, кто воспринимает больших роботов слишком серьезно. Разобраться во всех тонкостях, прикоснуться к культуре и присоединиться к зарождающемуся онлайн-сообществу никогда не было так просто.

- Геймплей **7**
- Графика **6**
- Звук и музыка **6**
- Интерфейс и управление **8**

Рейтинг

7,5
«Хорошо»



ЖАНР

Экшен

ИЗДАТЕЛЬ

Тесто Коеи

РАЗРАБОТЧИК

Team Ninja

ПЛАТФОРМЫ

Xbox 360, PS3

САЙТ ИГРЫ

teamninja-studio.com/ng3/us

NINJA GAIDEN 3

Владимир Пуганов

КОМУ НЫНЧЕ ЛЕГКО?

Томонобу Итагаки был ключевой фигурой в компании **Team Ninja**, подарившей нам файтинг-сериал **Dead or Alive** и невообразимо сложный ниндзя-экшен **Ninja Gaiden**. Итагаки — один из самых скандальных игровых дизайнеров в индустрии. Мало того, что даже внешне он похож на якудза и никогда не появлялся на публике без солнцезащитных очков, он еще и беспощадно наносил удары по видеоигровым иконам, критикуя **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** и **Final Fantasy X** за

слишком большое количество кат-сцен. Он, не боясь праведного гнева фанатов, признался как-то, что люто ненавидит сериал **Tekken**. Говоря о вполне милой **Viva Pinata**, он в красках описал рвотные позывы, посетившие его сразу после запуска игры. С именем Итагаки всегда связаны либо провокационные заявления, либо нешуточные скандалы. В 2007 году дизайнера обвинили в сексуальном домогательстве к одной из сотрудниц **Тесто** (суд признал его невиновным). А в 2008-м он, в свою очередь, об-

винил руководство в невыплате ему и его сотрудникам причитающихся премий. В конце концов Итагаки покинул студию, громко хлопнув дверью. Но, что бы ни говорил геймдизайнер-скандалист, для фанатов было куда важнее то, что он делал. А делал он всегда качественные, отполированные (иногда с помощью патча после релиза) до блеска игры. И именно этого, доведенного едва ли не до совершенства, выверенного до мелочей геймплея очень не хватает в **Ninja Gaiden 3**.

По локоть в крови

Голубоватая полоска с надписью «PlayStation Move Features» на обложке (в версии для PS3, разумеется) **Ninja Gaiden 3** уже одним своим наличием настраивает на грустный лад. Как-то не вяжется высокая сложность, ставшая визитной карточкой сериала, и размахивание контроллером со светящимся резиновым шариком. К тому же управление с помощью PS Move далеко не в каждой игре можно охарактеризовать как очень отзывчивое, и **Ninja Gaiden 3** — не исключение.



В чем игре не откажешь — она умеет ловить удачные ракурсы.

Подобные полеты почти всегда заканчиваются очередным QTE.



Как и раньше, Ninja Gaiden 3 — довольно жестокая игра. Вот только отрубания конечностей почему-то упразднили.



Древние традиции японского геймдизайна строго соблюдены: габаритами боссы превосходят героя по меньшей мере раз в двадцать.

Буквально с первых минут игра обескураживает своей простотой, если не сказать примитивностью. В Ninja Gaiden 3 без проблем удастся играть буквально одной кнопкой: красиво покромсав катаной одного недруга, Рю Хаябуса (знакомьтесь, главный герой) без видимой помощи со стороны игрока подлетает к следующей жертве и демонстрирует потрясающее владение мечом уже на ней. Режим сложности Normal тут стоило бы охарактеризовать как Very Easy, поскольку никаких особых препятствий на пути к финальным титрам игроку не попадает.

Непонятно, куда делись и многочисленные мистические умения Рю. В сюжетном режиме их буквально две штуки. Изрубив в капусту около дюжины противников, ниндзя способен призвать огромного огненного дракона, который взвивается в небо, уничтожая многочисленные остатки вражеских сил, да еще и полностью исцеляя героя. К концу игры огненного зверя начинаешь искренне ненавидеть — настолько он успеваешь примелькаться.

Существует и облегченная версия драконовских мер. Как только правая рука Рю начинает угрожающе светиться багровым пламенем, можно организовать молниеносный вынос вперед ногами нескольких (но не всех) противников в порядке живой очереди. В этом случае чудесного исцеления Рю не будет, но и заполнять спе-

циальную шкалу до упора не потребуется.

Простое управление вкупе с небольшим набором суперприемов делает жизнь игрока до неприличия простой. И, надо заметить, весьма скучной — долбить по одной кнопке, пусть даже эта долбежка сопровождается эффектами ракурсами захлебывающихся в крови жертв, быстро надоедает. А как же дорелизные обещания разработчиков, что игра станет дружелюбнее к новичкам, но и хардкорным фанатам будет чем заняться? Оказалось, все просто до изжоги: проблему попробовали решить, банально добавив уровней сложности — после Hard открывается Hero, где придется попотеть, а потом и Ninja Master, где придется умирать. Но это не делает саму боевую систему глубже и интереснее — она по-прежнему остается однокнопочной. Просто каждым ударом вам наносят больший вред здоровью, отчего приходится чаще блокировать атаки и уклоняться от выпадов.

Тонкая натура

Невнятный сюжет в прошлых частях Ninja Gaiden никогда особенно не волновал поклонников, так как игру ценили не за хорошо выписанные характеры персонажей, а за выдающийся дизайн, тщательно выверенную механику, чрезмерную жестокость и беспощадную сложность. Поэтому попытка Team Ninja сделать из Рю драматического персонажа

и залезть ему в душу смотрелись подозрительно еще до выхода игры. Из немногословного хладнокровного сверхчеловека Хаябуса превратился в сентиментального болтуна, мучающегося угрызениями совести за тысячи отнятых у демонов жизней. Главным противником при этом стал столь же разговорчивый мизантроп в красном плаще и маске. К сожалению, проникнуться душевными страданиями героев не позволяют довольно слабо написанные диалоги.

Еще более неуместно выглядят наводнившие игру QTE, без которых Рю не способен теперь даже рядового противника зарубить, не говоря уже про боссов. С появляющимися на экране кнопками разработчики явно переборщили. Ninja Gaiden 3 иногда начинает напоминать один из своих дешевых клонов, **Ninja Blade**, в котором на десять взмахов мечом приходилось по пять QTE. Но там герой ударом ноги был способен завалить токийскую телебашню и без проблем принимал пассажирский самолет на грудь — это было безумно и смешно. В Ninja Gaiden 3 ничего подобного нет.

Многопользовательский режим, без которого серия успешно обходилась (если не считать парного прохождения испытаний в **Ninja Gaiden Sigma 2** для PS3), тоже не добавляет баллов игре в силу своей слабой реализации. В древней Японии существова-

ла мрачная традиция, согласно которой самурай имел право проверить остроту своего меча на любом попавшемся ему под руку крестьянине. Мультиплеер Ninja Gaiden 3 возрождает этот жестокий обычай: в роли самураев тут выступают прокачанные игроки, а печальная участь крестьян уготована новичкам. Им попросту нечего противопоставить мощным способностям ветеранов. Так что нубам предлагается запастись терпением, стиснуть зубы и стойчески возрождаться раз за разом, пока по сусекам не наскребешь опыта на невидимость или откровенно читерский энергетический выстрел. То еще развлечение.



Без перфекционизма Итагаки оставшиеся сотрудники Team Ninja не смогли достойно продолжить историю Рю Хаябуса. Бесконечные QTE, скучный сюжет, несбалансированный мультиплеер и неуместная поддержка PS Move легко отпугнут не только новичков, но и давних поклонников сериала. И это, друзья, грустно: еще одна чисто японская игровая серия за кратчайшие сроки, буквально прямо на наших глазах растеряла всю свою уникальность и превратилась в глупую, хотя и местами зрелищную поделку. Такими темпами от японского игропрома скоро совсем ничего не останется. ■

Реиграбельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Дождались?

Однокнопочный слэшер с разговорчивым сентиментальным самозванцем в главной роли вместо железобетонного Рю Хаябуса.

Геймплей

★★★★★☆☆☆☆☆

5

Графика

★★★★★☆☆☆☆☆

8

Звук и музыка

★★★★★☆☆☆☆☆

7

Интерфейс и управление

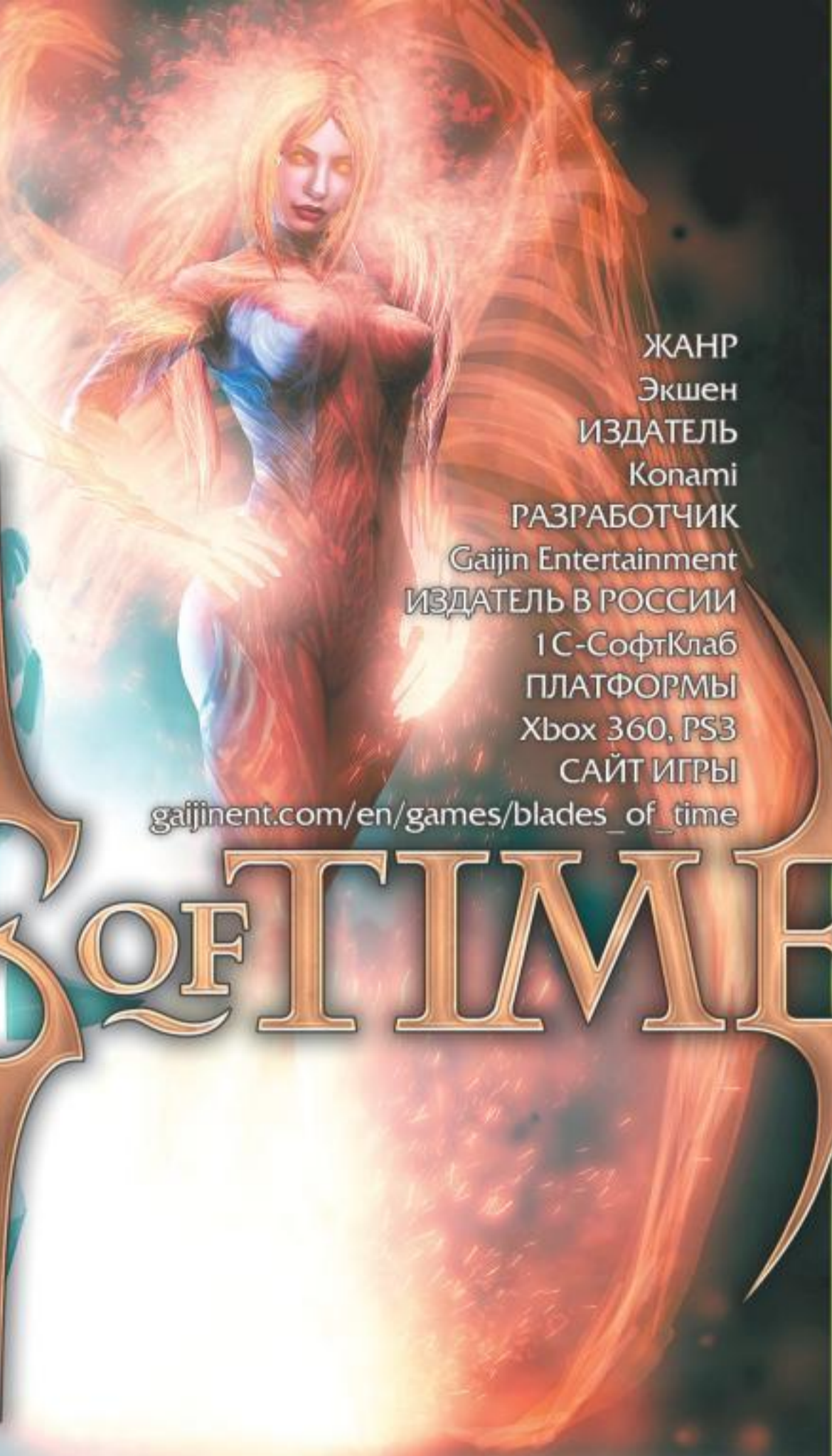
★★★★★☆☆☆☆☆

6

Рейтинг

5,0

«Средне»



ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Konami
РАЗРАБОТЧИК
Gaijin Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СофтКлуб
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ

gaijinent.com/en/games/blades_of_time

BLADES OF TIME

Дракон всегда прав

Антон Мухатаев

В 2007 году Gaijin Entertainment выпустила «Ониблэйд» — довольно средненький аниме-слэшер, который чуть позже даже перенесли на консоли и издали на Западе, назвав X-Blades. Эксперимент, видимо, удался, иначе как еще объяснить недавно появившееся продолжение к совершенно обычной по всем параметрам игре? Blades of Time внешне изменилась, отказавшись от откровенно мультяшной картинки

и режущих глаз цветов, но отличительная особенность у нее осталась прежней — почти голая бой-баба на каблуках, говорящая столько, что голова пухнет уже к середине игры.

Приоденься!

Если бы вручались премии за самое большое количество штампов, Blades of Time была бы среди соискателей. Действие разворачивается в Стране Драконов, в мире, которым

управляют Небесные Стражи и Гильдия, где героиней Аюми руководит хитрый Магистр, а новые способности она получает на Алтарях, собирая энергию Чи, — большие буквы проводят родственную связь с дешевым русским фэнтези. Что там в этой загадочной стране происходит, так сразу и не вспомнишь — сюжет у игры получился невнятный, и уследить за ним не то чтобы сложно, а просто неинтересно. Кажется, мы

спасаем друга героини от Небесных Стражей, замышляющих что-то злое. Впрочем, для успешной игры уяснить надо другое: противостоят нам разные нехорошие люди, среди которых выделяется воинствующая охотница-брюнетка с пилочкой для ногтей.

Сама Аюми по задумке должна выглядеть сексуально, однако вызывает скорее жалость (ну холодно же ей, наверное!) и стремление найти в многочис-



Пусть Аюми ростом едва ли по пояс этим суровым мужикам, они ничего не могут сделать с резвой воительницей.



Слишком много Аюми не бывает: если не ошибаться с таймингом, можно клонировать себе небольшую армию.



Магию при всей ее зрелищности не хочется использовать потому, что из-за чересчур насыщенных эффектов игра банально тормозит.



Найдя ракетницу, можно расслабиться — даже здоровые стражи, регенерирующие здоровье, сдаются быстро и практически без боя.

ленных сундуках приличный костюм. Поэтому когда, наконец, получаешь достойную броню и желание одеть героиню оказывается удовлетворено, то смысл игры как-то теряется.

Кроме брони, в сундуках хранятся кольца, амулеты, клинки и огнестрельное оружие, превращающее Blades of Time в шутер от третьего лица с плохо управляемым прицелом. Удивительная особенность игры в том, что ни одна ее задумка не выверена до конца — везде случаются проколы. Аюми подбирает дневники, в которых не бывает интересных записей, находит бестолковый лут, решает повторяющиеся головоломки и одинаково добивает одних и тех же врагов. Единственное, к чему не придерешься, — это графика, она для бюджетной игры очень приличная. Особенно радует яркая палитра в джунглях, да и остальные локации не подкачали. Например, здесь есть летающие коралловые острова или живописная пустыня. Жаль, что кое-где разработчики переборщили с количеством эффектов, из-за чего игра начинает тормозить.

Зато много нареканий вызывает управление. Недостаточно отзывчивый слэшер — это катастрофа, потому что в таких играх все удовольствие исходит от мелкой моторики, от того, как точно и изящно нажатие кнопок переносится на экран. Blades of Time реагирует вяло и не всегда адекватно, что, правда, нисколько не мешает:

однообразные противники и боссы недостаточно умны, чтобы противостоять Аюми на равных, а когда у нее в руках появляется сначала пулемет, а затем и ракетница, любые комбо и магия становятся бессмысленными.

Заигрывания со временем

Игру должна была бы разнообразить перематка времени — способность, которую Аюми получает в самом начале повествования. В отличие от **Prince of Persia: The Sands of Time**, фокусы со временем не спасают героиню от неудачных прыжков, а создают клонов, которые один в один повторяют ее прошлые действия. Идея действительно оригинальная, хотя и не новая: можно выстроить в линию пять Аюми, стреляющих из пулемета, окружить врагов, окончательно сбив их с толку, или просто отвлечь толпу монстров, чтобы спокойно пройти мимо.

Реализация получилась далекой от идеала. Хорошую идею нужно развивать на протяжении всей игры, а Blades of Time предлагает лишь вариации одних и тех же ситуаций. Дело ограничивается многочисленными переключателями, на которые нужно вставлять одновременно с клонами и тем самым запускать какой-нибудь механизм или открывать проход дальше. Лишь изредка случается что-то интересное: в пустыне Аюми не может долго находиться под палящим солнцем, и

здесь многочисленные кнопки управляют большими «тарелками», создающими тень. Смысл, в принципе, все тот же — нажимать переключатели, — но хотя бы приходится пораскинуть мозгами, прокладывая маршрут через недружелюбные барханы.

Но в остальных случаях — за исключением некоторых врагов, броню которых надо пробивать с нескольких сторон, — про перематку просто забываешь. Blades of Time не требует от игрока совершенствоваться навыками. Любого босса можно взять тепленьким, если просто настойчиво лупить его выбранным оружием: агрессия здесь важнее тактики. Выученные новые приемы используются в редких случаях, когда вырваться из толпы врагов и регенерировать здоровье не получается, и ограничиваются в основном магией, а не новыми комбо.

И так везде. Blades of Time постоянно чего-то не хватает, чтобы по-настоящему завлечь хотя бы на несколько часов. Есть мультиплеер, но никого нет на серверах. Есть кооператив, но в нем пропадает перематка времени, и игра превращается в обычный слэшер со всеми перечисленными выше недостатками. Есть путевые заметки путешественников, но нет параллельных сценариев, да что там — нет даже вменяемого основного. Есть компас, указывающий путь к очередной цели или сундуку с сокровищами: камера приближается к героине, и мы смотрим на него

как бы из-за плеча Аюми, но для чего это сделано — совершенно непонятно. Чтобы поближе продемонстрировать, как здорово анимирована девушка (а анимация действительно неплоха)? Других причин, почему бы не показывать компас в углу экрана и не ломать темп игры, найти как-то не получается. Тем более это не самая важная функция: исследования мира как такового нет, а вместо него — нудные комментарии самой Аюми с претензией на иронию.



Blades of Time не хочется совсем списывать со счетов. Подтверждением тому служит крохотная, но все же армия фанатов Аюми. Игра заметно лучше «Ониблэйда», в ней есть хорошие идеи и зачатки отличной боевой системы с магией, стрельбой и маханием холодным оружием. Но хвалить бывшего двоечника за то, что он заслуженно получил тройку, как-то не очень хочется. За последние несколько лет в жанре много чего произошло: **Bayonetta** показала, что проработка героини может не ограничиваться размером груди, а **Enslaved: Odyssey to the West** стала примером того, как рассказывать красивую историю в живых декорациях и привлечь к игре внимание, даже если драться с врагами в ней неинтересно. У Blades of Time есть лишь перематка времени — очень символично, что она порождает клоны. ■

Реиграбельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Дождались?

Местами красивый, но чересчур однообразный слэшер, не способный конкурировать на равных с лучшими представителями жанра.

Геймплей



5

Графика



7

Звук и музыка



4

Интерфейс и управление



5

Рейтинг

5,0

«Средне»

АЛЕКСЕЙ МОИСЕЕВ

ЖАНР
ГОНКА
ИЗДАТЕЛЬ
NAMCO BANDAI GAMES
РАЗРАБОТЧИК
BUGBEAR ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
АКЕЛЛА
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
RIDGERACER.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO 2,6 ГГц,
2 Гб, 512 Мб ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 QUAD 2 ГГц,
4 Гб, 768 Мб ВИДЕО

ДАВИ ПЕДАЛИ, ПОКА НЕ ДАДИ RIDGERACER UNBOUNDED

К серии **Ridge Racer** очень подходит поговорка «В каждой бочке затычка». Точнее, в каждой приставке. Начиная с первой PlayStation игра со словами **Ridge Racer** в названии всегда присутствовала в стартовой линейке почти любой консоли.

Гоночная механика у нее при этом не меняется лет двадцать: практически все повороты проходятся на максимальной скорости в эффектном заносе, за это вам выдаются баллоны с закисью азота, а значит, появляется возможность разогнаться до первой космической скорости и уделывать всех оппонентов.

Ridge Racer Unbounded внезапно: а) не является лонч-тайтлом ни для одной из приставок; б) пытается переписать многолетнюю механику игры; в) вышла не только на консолях, но и на PC. К слову, последний пункт — это что-то из разряда невероятного. Как если бы Джеймс Хэтфилд из «Металлики» вдруг спел дуэтом с Катей Лель.

**RIIIIDGEEE
 RAAACEEEERRR**

Еще один интересный факт: игру разработала студия **Bugbear Entertainment**, всем извест-

ная по серии **FlatOut** (кроме, разумеется, отвратительной третьей части, которую делал непонятно кто). Главная проблема **Bugbear**, на наш взгляд, в том, что им не хватает собственного узнаваемого стиля. Возьмите любую их игру — и вы увидите, как из нее торчат уши других гонок. Тот же **FlatOut** является ядерной смесью **Burnout** и **Destruction Derby**.

С **Ridge Racer Unbounded** та же история — у игры нет собственного лица. Если бы нас попросили вывести ее формулу, то получилось бы что-то вроде такого: **Ridge Racer + Burnout +**

Split/Second + Need for Speed: Underground + ModNation Racers. Расшифровываем: вам предлагается скользить в заносе по неоновым улицам некоего вымышленного мегаполиса, уничтожать соперников, бодая их корпусом, разрушать элементы трассы и создавать собственные треки, а потом делиться ими с другими игроками по Сети.

Игра при этом чуть-чуть по-серьезнела. Прежде всего это касается поведения автомобилей на дорогах — оно стало капельку реалистичнее. Не подумайте плохого — это даже близко не симулятор, но и нет того



УСКОРЕНИЕ ЗДЕСЬ ОБОЗНАЧАЕТСЯ МОДНЫМИ ЛЕТ ДЕСЯТЬ НАЗАД НЕОНОВЫМИ ВСПЛОХАМИ.

СОРЕВНОВАНИЯ ПО ДРИФТУ — ЧУТЬ ЛИ НЕ САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ В ИГРЕ. НИКТО НЕ МЕШАЕТ, ТОЛЬКО ВЫ И ВАШЕ МАСТЕРСТВО ВОЖДЕНИЯ.



СТОЛКНОВЕНИЯ В ИГРЕ БЛЕКЛЫЕ ДО НЕВОЗМОЖНОСТИ. ДОЛГИЕ ПОВТОРЫ. СМАКУЮЩИЕ НЕКРАСИВЫЕ АВАРИИ, ХОЧЕТСЯ ОТКЛЮЧИТЬ СРАЗУ ЖЕ. БЛАГО ЭТО МОЖНО СДЕЛАТЬ.



В BURNOUT В ТАКОЙ БЫ СИТУАЦИИ АДРЕНАЛИН ХЛЕСТАЛ ФОНТАНОМ. В RIDGE RACER UNBOUNDED ВСЕ СПОКОЙНО.

прежнего ощущения, будто бы управляешь советским трамваем на льду.

Любые искривления трассы, даже самые незначительные, как и раньше, рекомендуется проходить в управляемом заносе, но механика стала немного сложнее: теперь недостаточно нажать один раз кнопку заноса и смотреть, как автомобиль практически без вашей помощи облизывает угол 90-градусного поворота. Для успеха волшебную кнопку надо давить все время маневра (имейте в виду, игра об этом не удосуживается рассказать), при этом еще и играя педалями газа и тормоза, чтобы удерживать машину под нужным углом. Когда осваиваешь эту технику в совершенстве, кататься становится действительно интересно: компьютерные соперники, казавшиеся непобедимыми, остаются далеко позади, а происходящее на экране начинает напоминать красивое дрифт-шоу.

Заносы традиционно заполняют шкалу ускорения, и тут на сцену выходит второе нововведение: нитро позволяет не только обгонять соперников, но и временно их уничтожать, как в Burnout. Для этого достаточно бортануть их корпусом, пока не кончилась закись азота. Более того, как следует разогнавшись, можно частично разрушать трассу, открывая альтернативные пути, которые, как правило, чуть короче основной дороги.

Проехал, например, сквозь станцию метро или городскую ратушу — и вот ты уже впереди соперников, плетущихся по неудобному объезду. Это, правда, в теории. На деле выигрыш по времени получается мизерный, а декорации разрушаешь ради дополнительных очков и просто от скуки.

НУ ТЫ ТОРМОЗ

А она, скука, легко может одолеть уже после первой трети игры. Особенно если вам посчастливилось плотно пообщаться с Burnout или Split/Second. Дело в том, что Ridge Racer Unbounded, пытаясь взять лучшее от обеих игр, в итоге не доводит до ума ни разрушения, ни бортования с соперниками. Сам факт того, что для отправки оппонента в кювет нужно накапливать нитро, напроочь убивает весь азарт. Вместо того чтобы устраивать на трассе трэш и угар, как в Burnout, приходится тысячу раз подумать, израсходовать ли ускорение сейчас или лучше сэкономить и чуть дальше проехать сквозь офис. В хорошей аркадной гонке на выживание у вас должна быть возможность сделать и то, и другое без всяких раздумий. Мы же тут, в конце концов, не в шахматы играем.

Если же получается поймать темп и благодаря разрушениям постоянно удерживать шкалу нитро на максимуме (такое ред-

ко, но случается), на свет вылезает другая беда: очень невнятная физика столкновений и вообще взаимодействия машины с трассой. Например, есть здесь режим с гонками на время и расставленными по дороге трамплинами и рампами, как в какой-нибудь TrackMania. И ваш драндулет то и дело спотыкается на пустом месте, разворачивается на 180 градусов без причины, задевает крышей потолок во время прыжка и выписывает другие неожиданные кренделя — для каскадерских треков такое, на наш взгляд, недопустимо.

В обычных гонках другая беда. Автомобиль едет по трассе как нож сквозь масло, вес встреченных бампером предметов совершенно не чувствуется. Бетонное ограждение, столб, стена здания или машина противника — все это ощущается легкими пенопластовыми модельками. Не испытываешь кайфа от таранов, не чувствуешь смачного удара в бок оппонента... порой кажется, что лишь по касательной задел чужую машину, а она вдруг ни с того ни с сего покорежилась и загорелась. Это не говоря уже о том, что местные разрушения не идут ни в какое сравнение со Split/Second. Там каждый раз тарачишь глаза, когда на капот вдруг падает авиационно-диспетчерская башня или когда всех впереди едущих соперников смывает бурлящим потоком воды из подорванной платины.

■■■■

Учитывая все недоделки, долго поддержать интерес к игре не может даже редактор трасс. Хотя он получился довольно неплохой и простой в освоении: сначала вы из кусочков уже готовых дорог создаете план трека, а затем вольны спуститься с небес поближе к земле и понастроить всевозможных объектов для развлечения, будь то склад баллонов с газом, бензозаправка или обычный трамплин. Свое творение потом можно показать всем любопытствующим в онлайн.

Вот только найти желающих покататься вместе с вами не так-то просто (во всяком случае — в версии для PC, на консолях с этим пока все в порядке). Оно и неудивительно. Несмотря на то, что в целом игра и выглядит неплохо, и концепция у нее хорошая, и гонять поначалу интересно, ей все равно не хватает какой-то собранности и желания довести хотя бы один аспект гонок до ума. Потому и впечатление она оставляет примерно такое же, как и вроде бы модная, но бестолковая безделушка. Еще раз повторим: у игры нет собственного лица. Даже в качестве музыкального сопровождения тут звучит задолбавший уже всех дабстеп. Который к тому же к гонкам подходит как эмблема «феррари» к «запорожцу». ■

X РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
X КЛАСНЫЙ СЮЖЕТ
X ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

ХОРОШАЯ ВРОДЕ БЫ ГОНКА, НО КУЧА НЕДОЧЕТОВ И НЕПРОДУМАННЫХ РЕШЕНИЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ ПОРТИТ ВСЕ УДОВОЛЬСТВИЕ.

ГЕЙМПЛЕЙ 7.0
ГРАФИКА 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7.0

РЕЙТИНГ
6,0
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

WARRIORS 3 OROCHI

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Тесто Коеи
РАЗРАБОТЧИК
Omega Force
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
warriorsorochi.co.uk/3



Илья Янович

С КРИКОМ «КИЯ!» И УДАРОМ НОГИ...

Для того чтобы понимать, что и почему происходит в любой из частей **Warriors Orochi**, нужно четко представлять себе устройство двух серий-побратимов: **Dynasty Warriors** и **Samurai Warriors**. Первая — старейшая серия азиатских слэшеров по мотивам хорошей пошаговой стратегии **Romance of the Three Kingdoms** (которая разменяла уже 11 выпусков, не считая онлайн-новых); та, в свою очередь, вобрала в себя сразу несколько известных древнекитайских эпосов. Вторая — относительно молодое ответвление, посвященное самураям, а также некото-

рым японским сказкам и романам эпохи Токугава.

По размаху и объему контента любая часть этих серий совершенно необъятна: сосчитать героев, приемы и заклинания совершенно невозможно. А теперь представьте, что **Warriors Orochi** — это все, что есть в этих играх, помноженное на два, а собственно **Warriors Orochi 3** — это как две предыдущие части, да еще и спин-офф **Musou Orochi Z** сверху.

Коллекционное издание

Еще одна важная для понимания вещь: когда мы говорим

«азиатский слэшер», в эту категорию не попадают **Devil May Cry**, **Onimusha** или даже **Genji** — все они так или иначе повернуты лицом к западной аудитории. Тут речь о крайне особенном продукте от азиатов и для азиатов. Это экшен, который требует от вас воли и выдержки, а главное — настоящего восточного терпения. Здесь почти нет QTE, огромных боссов, постановочных эпизодов и эффектных кат-сцен. Нет даже сюжета и персонажей, весь сценарий уместается во фразу «злой Ёза проснулся и снова угрожает», а герои изъясняются прямо во время битвы при

помощи всплывающих окошек. «Вот ты где, приготовься умереть!» — это приблизительное содержание всех диалогов.

Единой кампании тоже вроде бы нет. Вам предлагают набор миссий, которые можно проходить в любом порядке, более того — предполагается, что вы будете переигрывать эти миссии снова и снова, пробуя разных персонажей. А персонажи — это как раз то, вокруг чего крутится вся механика. Есть сильные, есть быстрые, есть ловкие. Есть с магией и спец-приемами. Есть те, которых нужно долго и упорно прокачивать, а есть те, которые сносят



Женщины в **Warriors Orochi 3** дерутся ничуть не хуже мужчин.



В западных слэшерах так выглядят только кульминационные сцены, а тут — вообще вся игра.



Мультиплеер здесь не столько компанейское развлечение, сколько место, где люди хвастаются своими персонажами.



Когда-то давно мы характеризовали жанр игр Omega Force как «убей миллион китайцев». Собственно, ничего не изменилось.

всех прямо со старта. Причем набором «Dynasty Warriors + Samurai Warriors» дело не ограничилось. Есть и специальные Warriors Orochi-бойцы (включая тех, что дебютировали в третьей части), и даже приглашенные гости — например, рыцари из **Bladestorm: Hundred Years War** или даже Рю Хаябуса из **Ninja Gaiden**.

Суши, рис, джонка

Если вы считали, что самураи в **Shogun 2** смешные, то Warriors Orochi 3 сведет вас с ума за пять минут: бойцы обмотаны странным шелком кислотных цветов, носят метровые шляпы и даже какие-то фэнтезийные чепчики, смерть врагов здесь символизирует страшное розовое свечение, от ударов все вокруг взрывается ядовитыми искрами, а от пугающих боевых воплей закладывает уши. Когда лысый дед-культурист с огромным молотом в очередной раз разбросает всех по углам (а для этого, конечно, нужно отбить тройное комбо), можно предположить, что это какая-то невероятно динамичная игра, где все зависит от вашей реакции и скорости пальцев.

Но на самом деле битвы здесь всего лишь зрелищный способ проверить, правильно ли вы прокачали и сбалансировали персонажей, а все самое интересное — в медитативных ковыряниях на экранах статистики. Предполагается, что вы, задумчиво подперев голову, будете изучать карты уровней

(которые тут состоят в основном из нескольких залов или полей, соединенных тесными коридорчиками), анализировать расположение вражеских войск и в соответствии с этим отбирать на задание трех самых подходящих персонажей — переключаться между ними можно одной кнопкой и в любое время.

Каких-то интересных врагов, требующих особого подхода, тут нет и не должно быть; противники — это такая многомиллионная текучая биомасса, на которой вы раз за разом отработываете приемы и копите опыт. Есть еще офицеры, но и с ними махать нужно не больше полминуты.

В этом и заключается фундаментальное отличие Warriors Orochi (и вообще любых игр **Omega Force**) от всех других слэшеров на планете. Те, кто придут сюда за зрелищными битвами, останутся разочарованными: они увидят лишь одинаковых врагов, одинаково погибающих на одинаковых декорациях. А для того, чтобы искренне тащиться от кропотливого коллекционирования рыцарей в клоунских балахонах, нужно, очевидно, обладать весьма специфическим складом ума. Или жить в деревне Чао-Синь и с утра до

вечера работать на рисовой плантации



Самое смешное заключается в том, что практически все вышесказанное можно отнести и к предыдущим частям Warriors Orochi — равно как и к Dynasty Warriors, и к Samurai Warriors. Слегка меняется лишь графика, набор карт, персонажей и

приемов, и если бы мы были японским, китайским или корейским журналом, то эта рецензия состояла бы исключительно из табличек, куда бы мы вносили новые имена и названия. Если для вас это звучит чересчур дико, советуем играть в те слэшеры, к которым вы давно привыкли. ■



- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

Восточный до мозга костей слэшер, который вобрал в себя все другие восточные до мозга костей слэшеры. Со всеми их достоинствами и недостатками.

- Геймплей **5**
- Графика **5**
- Звук и музыка **6**
- Интерфейс и управление **6**

Рейтинг

5,0
«Средне»



Я приеду другим — ты останешься прежним!

Жанр Онлайн экшен
Издатель GamersFirst
Издатель в России «Иннова»
Разработчик K2 Network, Realtime Worlds
Мультиплеер Интернет
Платформа PC
Сайт игры apb.4game.ru

Максим Иванов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo 2 ГГц/AMD Athlon 64 X2 5000+,
 2 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО Intel Core 2 Quad 2,4 ГГц/AMD Phenom X4 9500+
 4 Гб, 512 Мб видео

Если и работает в этом мире какой-то закон, то это определенно закон подлости: блестящие мысли приходят в головы совершенно не тем людям. **All Points Bulletin**, игра гениальная по задумке, но абсолютно провальная по реализации, — ярчайший тому пример. Смотрите сами.

У разработчиков была отличная идея сделать онлайн шутер с открытым миром, двумя противоборствующими группировками и детальной кастомизацией персонажа. А дальше все уперлось в реализацию — авторам не хватило не только таланта, но и усердия. Хуже всего то, что в противовес багам и катастрофическому дисбалансу нам не предложили ничего такого, за что все эти недочеты можно было бы простить.

Тем не менее, когда **Realtime Worlds**, первоначальные разработчики APB, объявили о своем банкротстве, многие вздохнули с сожалением. Потому что все, кто хотя бы один раз попробовал игру, понимали — у нее есть нереализованный потенциал. Так и сидели бы любители пострелять в открытом мире пригорюнившись, если бы **GamersFirst** не скупила все права на провальный сетевой экшен и не отдала его на переработку **K2 Network**, которые вскоре и анонсировали **APB: Reloaded**, улучшенную и дополненную версию уже знакомой игры.

Наша улица в три дома, где все просто и знакомо

Жизнь в Сан-Паро, где происходит действие, далека от меч-

таний. Улицы беспокойного городка оглашает свист пуль, протяжный вой сигнализации ограбленных магазинов и истошные вопли прохожих, которых под дулом пистолета заставляют выворачивать карманы. Чтобы хоть как-то урегулировать ситуацию, власти вводят новый закон, согласно которому любой сознательный гражданин может влиться в ряды блюстителей порядка и встать на защиту родных пенат.

Именно на конфликте бесчинствующих хулиганов и силовиков завязана вся игровая механика. Мы играем в кошки-мышки: на вспыхнувший маркер задания, словно мотыльки, слетаются бандюги и законники со всей округи. Задача одних — побыстрому повернуть свои грязные делишки, а других — пой-

мать криминалитет за руку и наказать. Можно даже предательской очередью в спину.

В APB действует автоматическая система подбора миссий и соратников по команде. Игра сама ищет сопоставимых по очкам мастерства кандидатов и сводит их вместе на импровизированных городских аренах (это позволило авторам обойтись без дополнительных загрузок), формируя группы, состоящие из законников и взбунтовавшейся шпаны.

Члены разных групп не могут вмешаться в выполнение чужого задания и, следовательно, навредить друг другу тоже. Именно поэтому город не превращается в один гигантский полигон — всеобщую грызню устроить не получится. Система заданий работает настолько гладко, что



При должной сноровке игрок может передавить половину врагов, не получив ни царапины. Но долго отсиживаться в автомобилях не получится — машины здесь хлипкие и взлетают на воздух после пары очередей.



Высунуть руку из окна и начать палить по прохожим сидящему за баранкой игроку почему-то не позволяют. Подобные увеселения доступны только пассажирам.



На скриншотах игру легко спутать с Saints Row.



В магазинах Общего района всегда полно желающих купить прикид по-поднее. Игрокам со слабыми ПК сюда лучше не соваться — ARB может взбрыкнуть и встать насмерть.

просто диву даешься, как до такого создатели экшенов не додумались раньше. Задания поначалу кажутся оригинальными, выполнять их интересно. Некоторые миссии дополняют друг друга, образуя некое подобие квестовой цепочки.

На первых порах охотиться за чемоданами с наркотиками и отбивать у вражеской команды точки очень весело. К сожалению, длится экстаз совсем недолго. Неделю, максимум две, по истечении которых выясняется, что задания в большинстве своем — это классические режимы вроде захвата флага, защиты территорий и дефматча. Виртуальный режиссер тасует варианты, поочередно подкидывает то один тип заданий, то другой, но от однообразия это все равно не спасает. Создается впечатление, будто игра гоняет тебя по бесконечной, но короткой ленте Мебиуса: повторяются места, задачи, даже мелкие постановочные события во время схваток.

Забегам по улочкам Сан-Паро не хватает продуманности, насыщенности событиями, жизни, если хотите. Необязательные мелочи вроде возможности побивать кегли в боулинге после очередной порции утомительных гангстерских разборок могли бы здорово разбавить нудную рутину, но до этого у американцев руки так и не дошли. А ведь разработчики намекали на такие возможности задолго до релиза.

Впрочем, может, оно и к лучшему. Слухи об открытии нового гоночного района откровенно пугают — в игре просто чудовищная физика автомобилей! Ее, конечно, подтянули (раньше что спорткар, что фургон ощущались одинаково), но на дороге

машины все равно ведут себя как гробы на колесиках.

Баги города берут

Хуже всего то, что весь окружающий хаос никак не влияет на город. Территории нельзя навсегда отбивать у противостоящей стороны, да и победить в противостоянии бандитов и защитников порядка или хотя бы добиться какого-то перевеса — тоже. Очень скоро возникает логичный вопрос — в чем же смысл всего этого мельтешения? Неужто все сводится лишь к тому, чтобы завоевать доверие выдающих миссии NPC? Увы, это именно так. В N-дцатый раз выполняя, по сути, одни и те же задания, мы не преследуем никакой глобальной цели, не видим масштабного результата своих действий.

Да и с самой боевкой дела обстоят далеко не идеально. K2 Network как смогли подтянули баланс, увеличили огневую мощь оружия, доработали звук, но при этом не посчитали нужным, например, сделать героев игры не настолько живучими. А ведь об этом так много писали игроки на форумах. Соперники, отважно выпятив грудь, спокойно выдерживают по две очереди в упор, и порой даже выстрел в голову из дробовика не в состоянии их утихомирить.

В случае опасности всегда можно шмыгнуть куда-нибудь за угол и отсидеться: автоматическая регенерация здоровья быстро залечит раны. Единственный выход — играть и прокачивать пушки и самого персонажа, чтобы убивать врагов тут же, на месте. Благо модернизаций много, и большинство из них замет-

но облегчает бой. Например, среди перков есть такие, которые позволяют вашему персонажу прыгать с большой высоты или выдерживать еще большее количество пуль (хотя, казалось бы, куда уж больше).

Еще один серьезнейший недостаток игры — отсутствие выбора. За прошедшее время разработчики так и не придумали, как же разграничить враждующие группировки. Отличие между противоборствующими сторонами настолько эфемерно, что даже сами авторы с трудом описывают их особенности. За силовиков вы получаете возможность не только убивать, но и арестовывать разбушевавшуюся шпану, а за криминалов — грабить незащищенных прохожих и элитные бутики. Собственно, на этом различия заканчиваются. Выбор, по какую сторону баррикад встать, на геймплей почти никак не влияет.



Но в целом игра изменилась к лучшему. Видно, что K2 Network приложили немало сил. Благодаря переработанному редактору персонажей в Сан-Паре теперь не встретишь двух совершенно одинаковых персонажей. Постоянно открываются все новые и новые вещи — заклепки на лоб, пояса, штаны. В ARB даже стали формироваться свои веяния моды.

Переход на free-to-play с почасовой оплатой тоже пошел игре на пользу: модники, которым хочется выделиться из толпы, смогут за реальные деньги приобрести недоступные простым смертным бирюльки, а подписавшиеся на премиум гораздо

быстрее достигнут теплых отношений с NPC-связными, у которых можно будет купить пушки помощнее. Правда, иногда нам слишком уж настойчиво предлагают купить премиум-аккаунт, хотя этим страдает девять из десяти игр на free-to-play.

Новый режим — Fight Club (в русской версии на момент написания статьи его не было, но должен появиться с ближайшим патчем), эдакий Team Deathmatch на маленьких картах-лабиринтах, — оказался едва ли не главной находкой Reloaded. Ограниченное пространство заметно изменило геймплей, схватки тут куда ожесточеннее и... хардкорнее. Сражения происходят на урезанных версиях стандартных боевых районов — по сути, это битвы двенадцать на двенадцать или шестнадцать на шестнадцать бойцов. Без всяких передышек. Это единственный режим игры, который не надоест очень долго. Сюда можно просто забегать на час-полтора в день, получать удовольствие от коротких схваток... в общем, играть в ARB, как в обычный онлайн-шутер.

Остается лишь надеяться, что в следующем патче американцы сосредоточатся на исправлении сбоящих механик, а не на контенте. Пока же ARB остается игрой с массой отличных задумок, но с неидеальной реализацией. Впрочем, прогресс есть, и дальнейшая судьба проекта зависит от того, как быстро игра будет эволюционировать. В любом случае, если вы любите онлайн-боевики, в ARB стоит забежать на недельку-другую — на это время интересного контента в игре хватает. ■

Реиграбельность	да
Классный сюжет	нет
Оригинальность	да
Легко освоить	да

Дождались?

Онлайновый экшен с неплохим потенциалом и множеством интересных идей, но с неудачной реализацией ряда игровых механик.

Геймплей:	6
Графика:	7
Звук и музыка:	7
Интерфейс и управление:	6

Рейтинг

6,5

Выше среднего

РЕЦЕНЗИИ

Владимир Пуганов

Жанр
Экшен

Издатель
SEGA

Разработчик
Yakuza Studios

Платформа
PS3

Сайт игры
sega.com/yakuza

YAKUZA — DEAD SOULS —

УМЕРЩВЛЕННЫЕ ДУШИ

О японском игровом сериале **Yakuza** у нас на родине слышали, наверное, единицы. Что, в общем, неудивительно: **SEGA** делает его с расчетом на местную аудиторию, и на Западе даже лучшие первые две части игры продавались плоховато. Лишь благодаря петициям игроков компания сподобилась (с

жутким опозданием) перевести третью, а потом и четвертую серии на английский язык.

Геймплей в **Yakuza** всегда был... скажем так, своеобразный. У японской мафии кучу времени занимало хождение по магазинам, пение под караоке, игра в боулинг и лапание грудастых девчонок. Непосредственно

криминальным разборкам была уделена дай бог половина экранного времени. Для чисто японской игры это нормально, а за океаном она запомнилась прежде всего захватывающим сюжетом о восточном преступном мире, сложными взаимоотношениями между яркими персонажами и боевой системой, в которой ис-

пользовались не только кулаки и ноги, но и буквально все, что попадалось под руку.

Местечковый апокалипсис

Увы, но в **Yakuza: Dead Souls** от всего этого не осталось и следа. Все потому, что перед нами не номерная часть сериала, а ответвление, своеобраз-



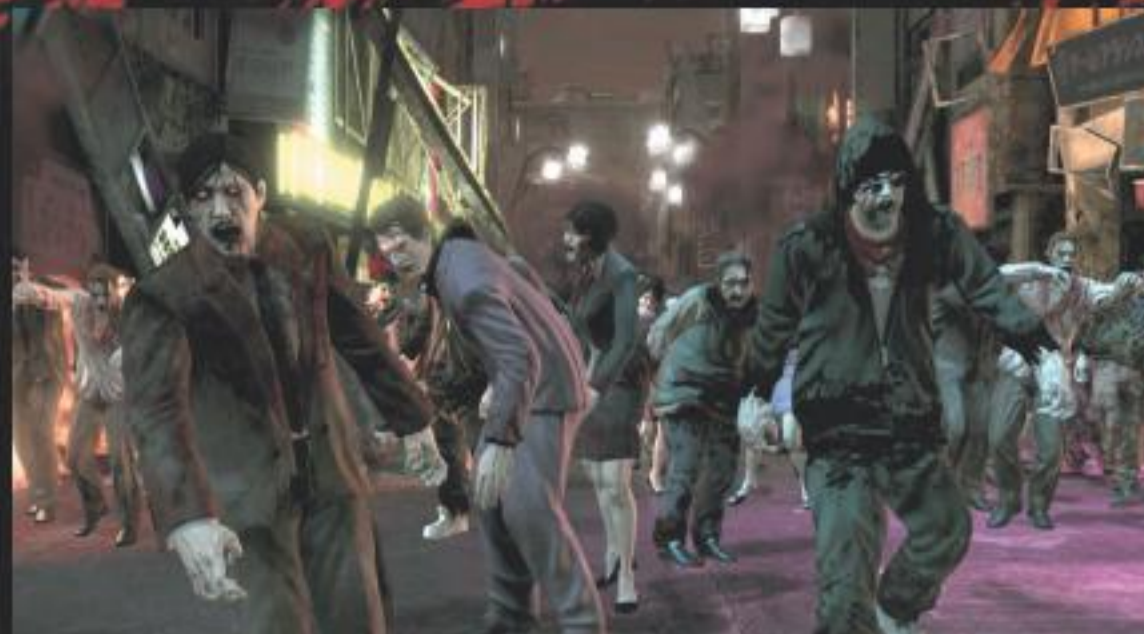
Вся четверка в сборе. Хочется пустить скупую слезу: заклятые враги сплотились перед лицом всеобщей угрозы.



Учитывая, какие орды самых разных монстров повидал Токио за свою историю, этот мутант выглядит не так уж и страшно.



Пока на улице зомби доедают мирных жителей, герой преспокойно развлекается в боулинге.



Если бы не подозрительно узковатый разрез глаз у зомби, этот скриншот легко можно было бы перепутать с Left 4 Dead 2.

ный эксперимент разработчиков: орды зомби и мутантов снуют по улицам японской столицы в поисках пропитания, а от игрока требуется не дать жмурикам отобедать одним из четырех персонажей. Расстановка сил проста и понятна, и в этом-то кроется главный недостаток игры — очень уж не достает жестокой борьбы между преступными кланами, неожиданных сюжетных поворотов и множества очень ярких личностей в качестве действующих лиц. В общем, всего того, чем цепляли прошлые игры.

Точнее, сами-то лица на месте, а вот интересных историй — нет. Кадзума Кирю давно покончил с криминалом, открыл приют для сирот, но вот уже четыре игры подряд вынужден общаться с бывшими «коллегами». Веселый и по-своему благородный ростовщик Акияма в столь знакомом нашему человеку малиновом пиджаке. Хладнокровный и жестокий Рюдзи Гога с внушительным пулеметом-протезом. И, наконец, слегка сумасшедший якудза Мадзима Горо, чьим кумиром, судя по пиджаку из змеиной кожи и повязке на глазу, является Солид Снейк. Достаточно одного взгляда на эту четверку, чтобы согласиться с рекламным слоганом Dead Souls: «Если вы думаете, что нет ничего хуже зомби, значит вы еще не встречались с якудза».

Играя поочередно за каждого из персонажей, мы станем очевидцами медленного разрушения вымышленного токийского района Камуроте, который хорошо знаком любому поклоннику серии. Как-никак, действие всех игр Yakuza разворачива-

лось именно тут. Постепенно правительство закрывает на карантин те кварталы района, которые оказываются почти полностью во власти вечно голодных мертвецов и кошмарных мутантов. И любой разумный человек даже не посмотрит в сторону огороженных стальными плитами улиц. Но нам-то придется не раз и не два посещать оккупированные зомби территории, ведь где-то там, на разрушенных улицах зоны карантина, мигает красный кружок, символизируя очередную сюжетную миссию. Да и интересных встреч и событий в эпицентре «ожившего кладбища» предостаточно.

Кровавый угар

Игра практически сразу расставляет все точки над «и». Перед нами — откровенный стеб создателей не только над собственной серией и ее героями, но и над остальными играми об оживших мертвецах. Здесь главарию одной из самых влиятельных криминальных семей Токио приходится переодеваться в женскую одежду, чтобы отвлечь на себя толпу зомби, а потом убалтывать Горо, чтобы он не разболтал на весь город об этом позоре. Встретив симпатичную девушку в клубе, завалив ее подарками и сводив пару-тройку раз на свидание, мы можем пригласить ее в качестве напарницы в незабываемое путешествие в зону карантина. Оказывается, девушки модельной внешности способны мастерски стрелять из дробовика. По крайней мере, в Yakuza: Dead Souls.

Даже мини-игры остались в неприкосновенности. На соседней улице за баррикадами копо-

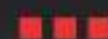
шатся сотни подгнивших граждан с красными глазами? Помилуйте, это не повод отложить, к примеру, поход в караоке или визит на бейсбольную площадку. Где-то неподалеку медленно бредет здоровенный голодный мутант? Хорошо, разберемся с ним, только сперва закончим рыбачить и поставим рекорд в местном зале игровых автоматов. В Yakuza: Dead Souls существует множество развлечений, никак не связанных со спасением мира. Но рано или поздно придется взять в руки оружие.

Самое радикальное изменение в новой игре коснулось боевой системы. Зомби — не бандиты из прошлых частей, мощным апперкотом и прочими боевыми штучками их уже не возьмешь. К услугам игрока — богатый огнестрельный арсенал (автомат, дробовик, пулемет или снайперская винтовка), который к тому же можно модернизировать у местного кустика с использованием найденного на улицах мусора и металлолома. Автоприцеливание позволит не тратить время на наводку (хотя никто не запрещает целиться и вручную), а в особо опасные моменты можно, например, подорвать бензобак машины или уронить электрические провода на головы ходячих покойников. Они хоть и мертвые, но поджариваются просто превосходно.

С боссами-мутантами бороться сложнее — у каждого из них есть своя пятка имени Ахиллеса, которую непременно надо отыскать. Любопытно, что в Yakuza: Dead Souls многие мутанты «по чистой случайности» напоминают самых знаменитых зомби из Left 4 Dead 2. На ули-

цах Камуроте вы повстречаете монстров, повадками и внешностью до неприличия похожих на Охотника, Танка, Ведьму и Толстяка. Присутствуют и «гости» из Resident Evil.

Расстрел зомби, счет которым уже к концу первой главы идет на тысячи, — занятие монотонное и скучное. Выполнение побочных заданий — тоже не вариант, большинство из них связано опять-таки с уничтожением покойников. В результате к Yakuza: Dead Souls начинаешь охладевать уже буквально через пару часов, когда понимаешь, что, несмотря на иллюзию открытого мира и множество факультативных развлечений, умирающий Камуроте не может предложить вам ничего интересного.



Пожалуй, небольшую дозу удовольствия от Yakuza: Dead Souls получают только истинные поклонники сериала — они найдутся от души, наблюдая за знакомыми персонажами в необычном амплуа и какое-то время наслаждаясь нормальной стрельбой, которой в Yakuza раньше не было. Случайным же прохожим придется довольствоваться целым ворохом проблем: от неожиданно вялого сюжета и не всегда отзывчивого управления до по-настоящему архаичной графики и дерганой анимации персонажей. При таком раскладе спасти выживших обитателей Камуроте не очень-то и тянет. Уж лучше поиграть с японскими красавицами в настольный теннис. Благо этот режим здесь куда интереснее отстрела ходячих мертвецов. ■

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Yakuza: Dead Souls не приносит в отстрел зомби ничего нового, а значит, заведомо проигрывает куче других игр на ту же тему.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
X X X X X X X X X X	
ГРАФИКА	6.0
X X X X X X X X X X	
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
X X X X X X X X X X	
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0
X X X X X X X X X X	

РЕЙТИНГ
6,0
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

J.U.L.I.A.

Девчонка из далеких дней

Одна из претензий к **Mass Effect 2** — то, как там было реализовано сканирование планет в поисках ресурсов, артефактов и новых приключений. Скучная мини-игра дико раздражала, но игнорировать ее полностью не получалось — ресурсы были необходимы. К третьей серии космической саги от сканирования почти отказались. А можно было поднапрячься и сделать все интереснее и оригинальнее. Например, как чешская студия **Cardboard Box Entertainment** в космическом приключении **J.U.L.I.A.**

Не слишком оригинальной (скорее даже затертой до дыр) выглядит разве что завязка этой игры. Девушка-астробиолог Рейчел выбирается из криокапсулы на борту дрейфующей в космосе научной станции, где, естественно, никого, кроме нее, не осталось в живых, а побеседовать можно только с искусственным интеллектом J.U.L.I.A. Электронная девушка настроена вполне дружелюбно, она терпеливо объясняет положение дел ничего не помнящей после

многолетнего сна Рэйчел и просит ее заняться делом. Сначала нужно починить станцию, попавшую под проливной метеоритный дождь, а потом исследовать окрестности и понять — кто виноват в провале экспедиции к Солнечной системе, где была обнаружена разумная внеземная жизнь, что случилось на борту звездолета и как теперь выполнить цель миссии.

Дальше начинается кое-что пооригинальнее. Вся игра построена на исследовании планет и путешествиях между ними. Главной героиней управлять при этом нельзя. Все взаимодействие происходит через интерфейс Джулии. Там мы выбираем карту звездной системы, тыкаем в неизвестную до поры до времени планету, летим туда; по прилету переходим в новое меню, предлагающее сканировать небесное тело, собрать найденные ресурсы, а при желании и спуститься на поверхность. Полезные ископаемые сначала нужны для ремонта корабля, а потом они же периодически будут требоваться для

расширения его возможностей, без которых не продвинуться дальше по сюжету.

Сбор ресурсов и апгрейд станции реализованы в виде мини-игр и пазлов, а вот после приземления на планету игра преобразуется в текстовый квест. Металлический голос сообщает, что мы, к примеру, оказались перед закрытой дверью какой-нибудь станции или набрели на странный объект, и предлагает решить, что делать дальше — осмотреть дверь, попытаться открыть, поискать ключ в мусоре на заднем дворе и т.д. Рейчел лишь дает указания, а выполняет их специально обученный робот Мобот (мы не ерничаем, его правда так зовут). Такой нелинейности, как в **King Arthur** или «**Космических рейнджерах**», тут нет, но и примитивными эти квесты не назовешь: мы обыскиваем трупы, собираем карточки доступа, подбираем пароли в соответствии с найденными записками и потихоньку продвигаемся к разгадке произошедших с экспедицией бед.

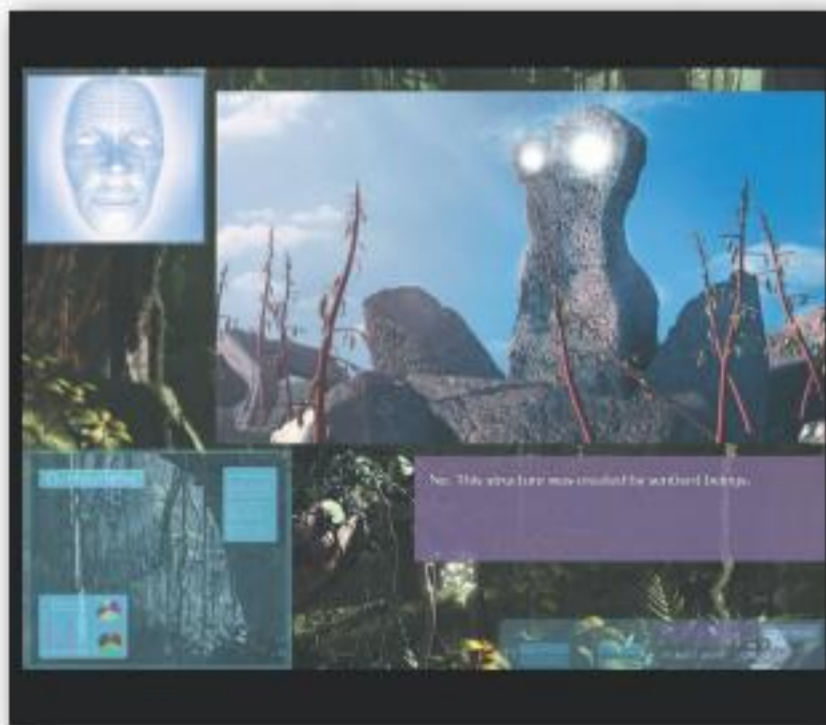
Жанр
Квест
Издатель
Lace Mamba Global
Разработчик
Cardboard Box Entertainment
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
PC
Сайт игры
jullathegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц,
1 Гб, 256 Мб видео

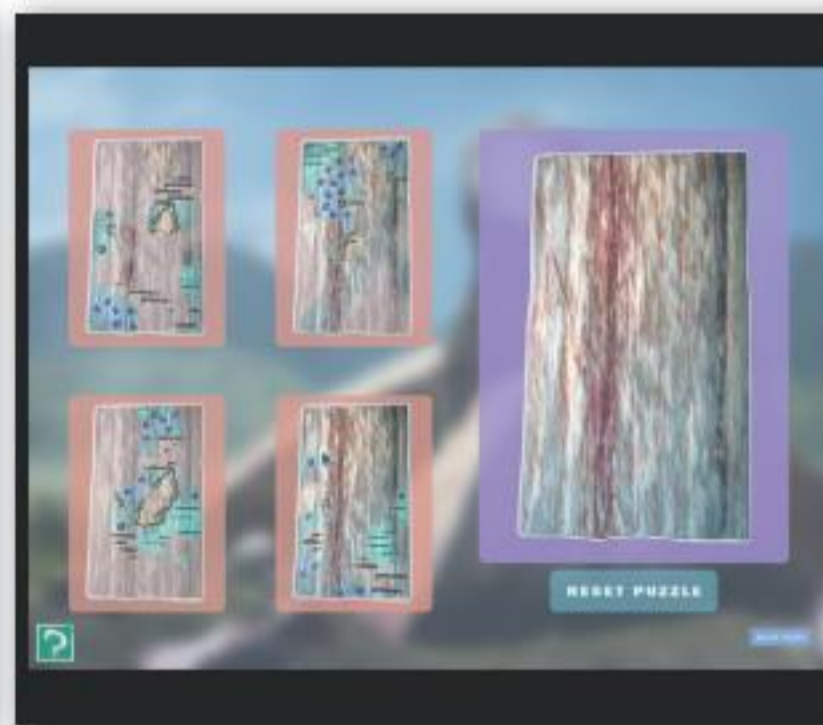
Во время исследования планет приходится решать множество головоломок и проходить мини-игры. Мы бродим по лабиринту джунглей, собираем оружие для Мобота, иногда даже сражаемся, запоминаем информацию и правильно отвечаем на вопросы, чиним механизмы, подбираем верное соотношение газов в воздухе, дешифруем символы и даже изучаем язык инопланетян-аборигенов. Вообще, J.U.L.I.A. ценна именно этой космической романтикой первооткрывателя и исследователя. Каждая новая планета тут обязательно отличается от предыдущей (есть даже планета-океан, как в «Солярисе», только не мыслящая), а встречи с неизвестными формами жизни позволяет почувствовать себя настоящим космическим Колумбом.



Чехи не просто сделали оригинальный сборник пазлов и мини-игр, приправленный межпланетными полетами и беседами с инопланетянами. Авторы рассказали интригующую историю, где в конце нам придется отправиться на скрытое до поры небесное тело, погрузиться в прошлое, встретиться с существами из другой вселенной и принять очень важное решение, влияющее на финал истории. В общем, настоящее космическое приключение. ■



Планеты можно исследовать в вольном порядке, но, пока вы не установите апгрейды, позволяющие Моботу плавать под водой и орудовать лазером, некоторые задачи просто не решить.



Даже привычные задачи в духе «собери картинку из разных частей» или «соедини трубой две точки» авторы постарались подать интересно и оригинально.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Интригующее космическое приключение, упакованное в оригинальный по форме и атмосферный по содержанию сборник головоломок и мини-игр.

ГЕЙМПЛЕЙ:7
ГРАФИКА:5
ЗВУК И МУЗЫКА:6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:8

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

Геворг Акопян

Жанр
Скролл-шутер
Издатель
Microsoft
Разработчики
Grasshopper Manufacture
Digital Reality
Платформа
Xbox 360
Сайт игры
sinemoragame.com

SINE MORA

Дурак против Колобка

От *Sine Mora* мало чего ждешь, а в итоге она выносит мозг и оставляет в голове зияющую воронку после прохождения. На первый взгляд это обычный скролл-шутер про самолетики: летаем слева направо да стреляем — подумаешь, ничего нового. Но в *Sine Mora* есть сразу несколько нюансов, которые делают эту игру чуть ли не лучшей в жанре.

Во-первых, мифология, от которой русский человек придет в дикий восторг. *Sine Mora* — это, собственно, «Сине море». Одну из героинь игры, разумную чело-векоподобную лисицу, зовут Ду-

рак, а местные боссы — страшные стимпанковские машины-роботы размером во весь экран — носят прекрасные имена Kolobok, Matushka и Papa Carlo. Еще здесь, например, отец солдата-леопарда — безногий зубр с повязкой на глазу, а один из пилотов — вечно курящая ящерица. Между миссиями персонажи потусторонним голосом рассказывают жуткие истории из своей жизни, которые хоть и достаточно слабо связаны между собой и, вообще говоря, особо такой игре не нужны, но почему-то заставляют сопереживать героям (а заодно надрывать животы).

Несмотря на смехотворную продолжительность (один заход

буквально на пару часов, если не гибнуть слишком часто), *Sine Mora* будит внутреннего Халка раз в минуту — и это на нормальном уровне сложности, который в любой другой игре был бы где-то между «хардкором» и «суперхардкором». Враги стреляют по сумасшедшей траектории: сложно-сочиненные фигуры из светящихся пуль разлетаются во все стороны и вдобавок распадаются на более мелкие снаряды; ракеты вылетают тучами, на секунду застывают в воздухе, а потом атакуют, как разъяренные пчелы. В это время на вас пикируют истребители, обстреливают крейсера, все взрывается и искрит, словно тысяча бенгальских огней.

Самая гениальная идея разработчиков — замена полоски здоровья на таймер, отсчитывающий секунды до вашей смерти. Каждая словленная пуля уменьшает оставшееся время, а бонусные секунды дают за убийство врагов, поэтому приходится буквально охотиться за каждым самолетиком, а не стараться их облететь. На высшем уровне сложности вообще творится ад: вот вам пятнадцать секунд на уровень — и крутитесь, пожалуйста, как хотите. Облажался несколько раз? Будь добр начать сначала, даже если дошел до финального босса. Удивительно, но это как раз тот случай, когда высокая сложность только раззадоривает и дает стимул пробовать одолеть трижды проклятого босса снова и снова. Секрет элементарен. Просто *Sine Mora* — действительно первоклассный скролл-шутер.

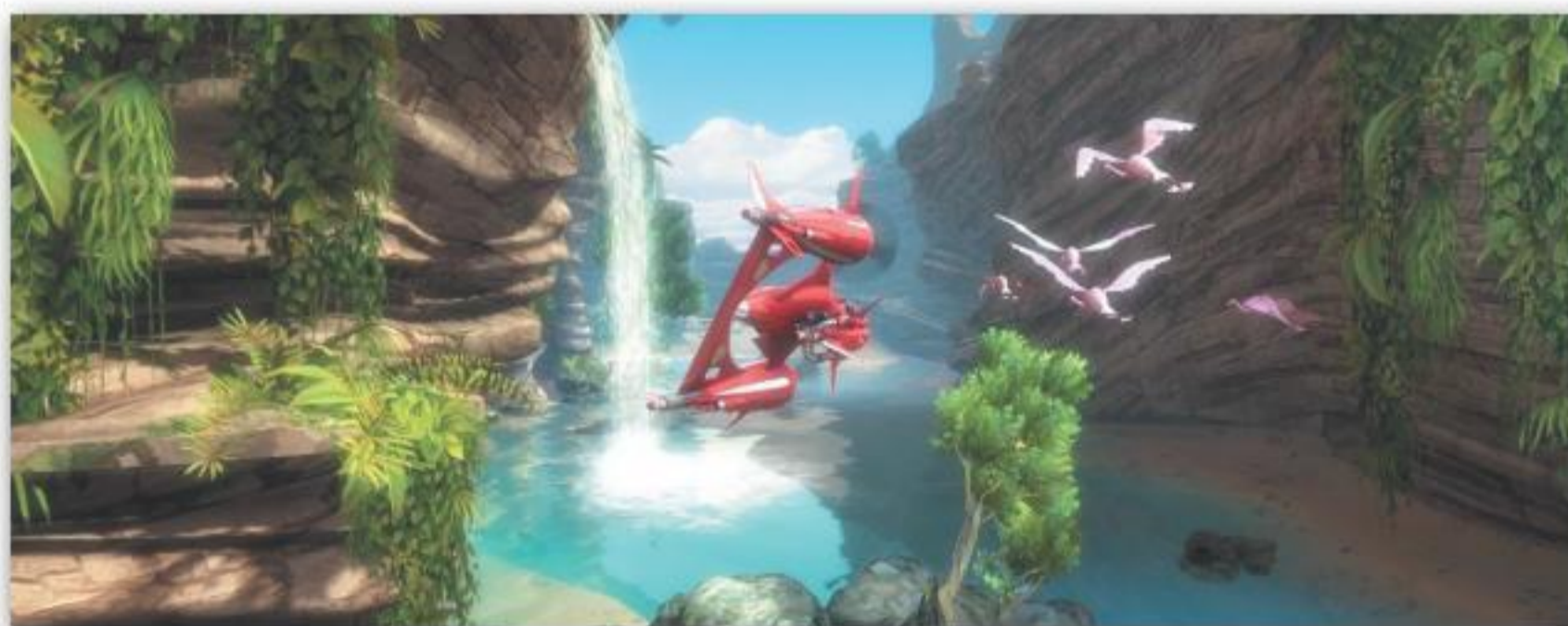


Игра при этом еще и чертовски красива. Больше всего поражают финальные уровни в городе, где вершины сотен причудливых домов озаряет фейерверк, а на поверхности реки (которая, между прочим, течет прямо в воздухе) играют разноцветные блики; в прекрасном закатном небе летают дирижабли, а из люка подбитого танка карикатурно высовывается белый флаг. На фоне тем временем звучит волшебная музыка маэстро Акиры Ямаоки, бывшего композитора серии *Silent Hill*.

Благодаря разным художественным приемам и адской сложности *Sine Mora* делает то, чего от нее совсем не ожидаешь, — вызывает сильные эмоции. Это одна из самых захватывающих игр последнего времени и отдушина для тех, кто все еще помнит и любит зубодробительные скролл-шутеры на «Денди» и «Сеге». ■



Как видите, робот-паук стреляет «паутиной». Несмотря на устрашающий вид, это один из самых легких боссов в игре. Seriously.



Насмотревшись живописных пейзажей в *Sine Mora*, хочется бросить все и рвануть в отпуск.

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Красивая, сложная и необычная игра, которая чуть ли не насильно заставляет вспомнить, за что же мы любим скролл-шутеры.

ГЕЙМПЛЕЙ:9
ГРАФИКА:9
ЗВУК И МУЗЫКА:9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:9

РЕЙТИНГ

9.0
ВЕЛИКОЛЕПНО

BIRDS OF STEEL

Крылатые хищники 2

«Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники», напомним, был не просто одним из первых, а, считай, первым по-настоящему хардкорным авиасимулятором на консолях. И при этом очень дружелюбным к новичкам. А самое главное, что, несмотря на отечественное происхождение игры, догадаться об этом было практически невозможно: современная картинка, ни тебе багов, ни тормозов. Прямо не придерешься.

Неудивительно, что спустя два года появилось продолжение. Из названия исчезли слова «Ил-2 Штурмовик» (после провалившейся «Битвы за Британию» они уже не являются синонимом качества), и серия авиасимов от Gaijin Entertainment теперь развивается самостоятельно. Хотя **Birds of Steel** — это не столько развитие, сколько закрепление позиций: в чем-то игра стала чуть хуже, в чем-то лучше, но в целом осталась все такой же качественной, как и раньше.

Предыдущая игра провела нас практически через всю Вторую мировую. Сменить эпоху разработчики не захотели, так что выбор театра боевых действий у них, мягко говоря, был небогатый. Особенно игре будут

рады американцы и японцы, так как она еще разок предлагает поучаствовать в налете на Перл-Харбор и в битве за Мидуэй, причем с обеих сторон конфликта. Пожалуй, это один из самых слабых элементов игры: сколько раз мы уже были свидетелями тех событий — это ж никаких пальцев на руках не хватит.

Слава богу, место действия тут не главное. Можно было вообще пороть отсебятину (кстати, возможно, получилось бы даже лучше). Основной кайф получаешь именно от пилотирования поршневых самолетов середины прошлого века. Тут самое время пояснить, что **Birds of Steel** — это не летная аркада типа **Ace Combat**, где все польхает и взрывается. Точнее, тут тоже поджилки трясутся, когда вокруг со страшным грохотом рвутся зенитные снаряды, но никакого аркадного безумия нет и в помине. Все миссии — сплошь исторические и сопровождаются нарезками из военных документальных фильмов. Вам придется участвовать в воздушных дуэлях, патрулировать береговую линию, торпедировать авианосцы, побывать в шкуре пилота пикирующего бомбардировщика и много чего еще.

Порог вхождения в игру по-прежнему очень мал. На аркадном уровне сложности управлять самолетом не сложнее, чем в том же **Ace Combat**, а сбивать противников, наверное, даже легче. Именно поэтому самый простой уровень симуляции быстро наскучивает. Чтобы действительно получать удовольствие от пилотирования, нужно играть как минимум с реалистичным управлением. В этом случае приходится контролировать эмоции и очень бережно обращаться со штурвалом, иначе сваливание в штопор неизбежно. Необходимо следить за скоростью и свыкнуться с мыслью о том, что вражеский самолет сбить не так-то просто. А во время пикирования ни в коем случае не забывать открыть воздушный тормоз, иначе крыло обязательно отвалится и обидно махнет вам издалека.

Приятно, что в симуляцию добавились новые элементы. Например, экран теперь темнеет от перегрузок, как если бы во время реального крутого маневра кровь отлила от головы (кто хоть раз летал на самолетах, тот поймет). Самолет не держится в воздухе как монолит, а слегка болтается. Во время первой же

Жанр
Авиасимулятор
Издатель
Kotati
Разработчик
Gaijin Entertainment
Издатель в России
1С-СофтКлуб
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
birdsofsteel.com

посадки мой аэроплан позорно перевернулся через голову, так как я слишком резко нажал на тормоз. Раньше такого не было, а если и было, то в глаза не бросалось. Посадка на авианосец — это вообще попытка, но попытка очень интересная. Да что там, даже взлететь с авианосца на тяжелом пикирующем бомбардировщике — та еще задачка. И именно от успешного решения этих задач получаешь основное удовольствие от игры.



Из явных недостатков можно отметить, пожалуй, только один: слишком много пустых перелетов. Регулярно ничего не делать, пока самолет ковыляет до контрольной точки, сильно утомляет. Плюс игра все-таки является повторением пройденного, и у тех, кто играл в «Крылатых хищников», она не вызовет каких-то сильных эмоций. Тем не менее это очень качественный и по-прежнему уникальный в своем роде симулятор. Главное для Gaijin — не останавливаться на достигнутом. ■



Модель повреждений у игры не совсем честная, но очень красивая.



Если вы знаете, для чего нужны дырочки на крыле самолета, вам определенно стоит поиграть в **Birds of Steel**. А если не знаете — тем более.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Благодаря Gaijin Entertainment на консолях теперь есть целых два реалистичных авиасимулятора.

ГЕЙМПЛЕЙ:8
ГРАФИКА:8
ЗВУК И МУЗЫКА:9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:8

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Ольга Анциферова

WARP

Телепортация в масло

Жанр

Головоломка

Издатель

Electronic Arts

Разработчик

Trapdoor

Мультиплеер

Нет

Платформы

PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры

trapdoorinc.com/playwarp

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

Процессор 3 ГГц,

1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo 2 ГГц,

2 Гб, 512 Мб видео

Если вы играли на iOS-устройствах в **Perfect Cell** пару лет назад, то при взгляде на **Warp** вас гарантированно посетит чувство deja vu. Действие так же происходит в секретной подводной лаборатории по изучению пришельцев, среди которых — маленькое существо Зеро, однажды выбравшееся за пределы испытательной камеры в огромный, напичканный лазерами, ловушками и вооруженными солдатами комплекс. В чем заключается цель игрока, вы, наверное, уже догадались сами — сбежать от яйцеголовых, сверкая пятками (или что там на их месте у инопланетянина).

Есть и более очевидный пример, хорошо иллюстрирующий происходящее в **Warp**, — серия **Portal**. Игра также построена на решении пространственных головоломок, основанных на вне-

земных способностях Зеро. Главная из них — возможность телепортироваться на короткое расстояние, преодолевая таким образом стены, пропасти и другие небольшие препятствия. Еще пришелец умеет вселяться в окружающие предметы и людей. Под предметами в основном подразумеваются расставленные по всему комплексу канистры с ядовитыми веществами и электрогенераторы, а под людьми — впадающие при виде вас в панику ученые и суровые солдаты, патрулирующие комнаты.

Внешняя беззащитность нашего героя обманчива. Он напоминает Зубастика из «Футурамы» — тот, если помните, был милым, маленьким и издающим смешные звуки существом, но тем не менее мог заглатывать животных раз в сорок больше него, причем не пережевывая. Примерно то же самое и с Зеро: забавно ворчащий малыш ростом меньше метра с тоненькими ручками и короткими ножками, вселяясь в людей, буквально взрывает их изнутри, украшая помещение лужами крови и оторванными конечностями. Самое страшное, что этому хочется умиляться.

Бегая по подводным лабораториям, Зеро освобождает зато-

ченных в комплексе сородичей и обучается их способностям — например, кидаться канистрами и вызывать «эхо», фантомное воплощение самого себя, которое, действуя в четко ограниченном радиусе, может проходить через препятствия и, вселившись в предмет, меняться местами с настоящим Зеро.

Из-за того, что инопланетный зверек не выдерживает больше одного-двух попаданий из винтовки, любая встреча с солдатами и турелями превращается в настоящий стелс-экшен наподобие **Metal Gear Solid**. Поначалу все просто: мы преодолеваем уровни, перебираясь из канистры в канистру и из человека в человека, так что последние и не успевают понять, что произошло. Однако со временем людишкам становится известно о нелюбви героя к воде, и жизнь резко усложняется. Жидкость блокирует способность к телепортации, поэтому на затопленных этажах мы практически беззащитны и можем лишь прятаться по укрытиям, заучивая маршруты патрульных, которые к тому же обзаводятся водными щитами и коконами, так что убить их практически невозможно. Остается

только незаметно пробираться мимо, отвлекать их «эхом» или заманивать в ловушку, подставляя под собственные же турели.

На каждом уровне можно найти станцию для тренировок в виртуальной реальности (еще один привет **Metal Gear Solid**), где нужно проходить коротенькие уровни на время. За это даются «grubs» — инопланетные вкусняшки. Их также можно найти в труднодоступных местах комплекса, а расходуются они на улучшение умений: можно, например, сделать свои шаги бесшумными или научиться ставить мины на пути патрулей.



Warp — отличное произведение с простой и четко отлаженной механикой, которое может заставить вас не на шутку поломать голову, особенно на поздних уровнях. Игру очень хочется порекомендовать всем подряд, но останавливает вот что: при всей своей умильности и неглупости **Warp** все-таки очень не хватает глубины и разнообразия. Так что если сама идея телепортации и переселения в предметы вас не очень увлекает, то игра вряд ли сможет удержать надолго. ■



Разорвав человека на куски, Зеро на какое-то время остается покрытым кровью, продолжая при этом мило ворчать и удивленно оглядываться по сторонам.



Выставив «эхо» под перекрестный огонь, можно заставить солдат убить друг друга.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Warp — неидеальная и совсем не новая игра, которая тем не менее обладает великолепной механикой и грамотно сочетает в себе головоломки в стиле *Portal* и стелс-экшен.

ГЕЙМПЛЕЙ:8

ГРАФИКА:7

ЗВУК И МУЗЫКА:7

ИНТЕРФЕЙС

И УПРАВЛЕНИЕ:8

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

SHOOT MANY ROBOTS

Ведро с болтами

Shoot Many Robots относится к особому, трэшевому подвиду сельских экшенов. Как и положено, в завязке конфликта участвует некая колхозная реликвия, оскверненная врагом. В **Redneck Rampage** (шутер 1997 года выпуска; помимо прочего там можно было стрелять из переносной зенитно-ракетной женской груди) пришельцы похитили свинью-чемпионку, гордость братьев-фермеров. В Shoot Many Robots случилось еще более гнусное преступление: похожий на экскаватор предводитель восставших роботов изнасиловал фургон главно-

го героя (как это происходило, описать словами абсолютно невозможно).

Начинать мстить негодьям-роботам вы будете прямо из этого же фургона — в нем герой после каждой миссии покупает новое оружие, предметы экипировки и гардероба (например, ковбойские шляпы). Shoot Many Robots — аркада в духе **Crimsonland** или относительно недавней **Alien Breed**, только с видом сбоку, а не сверху.

Правила классические: вы непрерывно расстреливаете врагов и непрерывно при этом прокачиваетесь. Стрельба и

прокачка — вот основа Shoot Many Robots.

Стрельба и прокачка оформлены безобразно.

2D-перспектива слабо подходит для механики массового расстрела врагов, здесь куда лучше разыгрывать камерные стычки в духе **Shank**. Вместо этого на вас со всех сторон прут роботы, а вы стреляете — вправо или влево. Когда же требуется стрелять точно, нужно зажимать дополнительную клавишу, герой при этом теряет возможность ходить, ритм сбивается, целиться стиком неудобно — вместо упоения боем чувствуется лишь раздражение.

Если же вы все-таки пересилите себя и пройдете несколько уровней, то выяснится, что овчинка не стоила выделки. За все мучения вы будете вознаграждены новым оружием — оно бестолковое, плохо анимированное, плохо сбалансированное и совершенно без обратной связи. Ракетомет тут, например, строчит с пулеметной скоростью, а урон от ракет примерно такой же, как от пуль.

Игра страдает от проблем, которые в нормальных проектах устраняются на уровне дизайн-документа. Архитектура уровней примитивна, перестрелки бесхитростные, управление неотзывчивое, физика разболтанная. Здесь нет ощущения выстрела, как нет чувства взрыва. По сути, перед нами нормальная студенческая разработка, на сайте moddb.com таких десятки, — но даже горячим студентам обычно хватает такта не показывать такие наработки публике (не говоря уже о том, чтобы требовать за них деньги). Сам факт, что такая игра продается в схожей ценовой категории с **Journey** или ремейком **Shadow of the Colossus**, превращает проект в какую-то неуместную шарлатанскую выходку.



По замыслу авторов спасти Shoot Many Robots должен был кооператив. Гораздо интереснее проходить игру в команде, смешивая классы бойцов. Никудышный баланс оружия губит эту идею. Да и о каком балансе может идти речь, когда у стингера, видите ли, даже не прописана анимация вылета ракеты из ствола. Она так и остается на своем месте — пока ее сестра-близнец материализуется из небытия и окутывает врагов облачком картонного взрыва. ■



Даже по меркам инди-разработки Shoot Many Robots неряшлива. Сравнивать с Joe Danger или Dishwasher ее нельзя, это проект куда более низкого уровня.



У роботов умышленно грубый, «разболтанный» дизайн. У самой игры — неумышленно.

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Слабая, некрасивая кооперативная аркада, которая адекватно смотрелась бы в наборе бесплатных любительских безделушек, но никак не на витрине цифрового магазина.

ГЕЙМПЛЕЙ:4
ГРАФИКА:5
ЗВУК И МУЗЫКА:6
ИНТЕРФЕЙС
И УПРАВЛЕНИЕ:6

РЕЙТИНГ

4.0
ПЛОХО

Мир фантастики

МИР ФАНТАСТИКИ



17 ПРОМЕТЕЙ
НЕБЕСНЫЕ ОТЦЫ
ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

10 ЗЛОДЕЕВ
КОТОРЫХ МОЖНО
ПОНЯТЬ

«МОДЕЛЬ»
ДЛЯ СБОРКИ
НАСТОЯЩЕЕ
И БУДУЩЕЕ ПРОЕКТА

СВЕРХЦИВИЛИЗАЦИИ
ЗАЧЕМ ОНИ НАМ

ЗАПРЕТНЫЕ ИГРЫ
ДРЕВНЕГО РИМА
«НЕ НАЙТИ ЛИ НАМ
ДОЩЕЧКУ?»

100 ВАРИАНТОВ ПОБЕДЫ
АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

КОНКУРС
ХУДОЖНИКОВ
**ВЫИГРАЙ
WACOM**

ОБЛОЖКА: ПРОМЕТЕЙ

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

В ПРОДАЖЕ
С 24 АПРЕЛЯ



THE SIMS 3: SHOWTIME

Складывается впечатление, что людям из **The Sims Studio** только недавно, по большому секрету подсказали, как

именно нужно делать интересные, а главное — оригинальные аддоны к **The Sims 3**. Если раньше они слепо и бессовест-



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **7.0**

MASS EFFECT: INFILTRATOR

За прошедший год третья часть **Mass Effect** столько раз побывала на всевозможных презентациях и выставках, что в последние месяцы перед релизом у издателя **Electronic Arts**, кажется, совсем не осталось нормальных тем для разговора — лишь будущие DLC, виртуальная Джессика Чобот и спин-оффы для Facebook и iOS. Одно из таких ответвлений, **Mass Effect: Infiltrator**, обещало стать дорогим мобильным шутером (дорогой домашний шутер почему-то отменили), чьи события разворачиваются параллельно сюжету **Mass Effect 3**. Мол, пока командор Шепард поднимает на баррикады многочисленных союзников для отражения финальной атаки Жнецов, в стенах могущественной корпорации «Цербер» на волю вырывается сердитый кибернетический солдат. У него есть чрезвычайно важные сведения для союзнических сил, которые во что бы то ни стало нужно пронести через пару сотен таких же робо-

тов, как он сам. Придется, в общем, много стрелять.

Ключевой особенностью **Infiltrator** предлагается считать не историю (вся она — абзацем выше), а интеграцию с сервисом Origin, посредством которой можно перенести заработанные здесь «очки готовности Галактики» в вашу PC-версию **Mass Effect 3**. А в остальном это еще один кривой космический шутер для мобильных устройств, качеством не слишком превосходящий **N.O.V.A.**, только с боевой механикой из **Mass Effect**: вид от третьего лица, система укрытий, пара биотических приемов, дешевые трюки с моральным выбором («пристрелить или не пристрелить»).

Все на экране отчаянно пытается походить на дорогой блокбастер, но соответствует, увы, лишь графика. И если нудные промышленные декорации, не сменяющиеся по сорок минут, еще можно перетерпеть, то дурацкая система прицеливания с необходимостью точечной

но копировали дополнения второй части (**The Sims 3: Pets** и **The Sims 3: World Adventures**), то начиная с осеннего **Medieval** (в котором, напоминаем, предлагалось обустроить собственный средневековый замок и примерить на сима латные доспехи) идут на смелые эксперименты. **The Sims 3: Showtime** — как раз продолжение этого благородного курса.

Авторы обещали, что по форме и содержанию **Showtime** будет напоминать известные телешоу по поиску талантов и цели в ней будут соответствующие: нарядить сцену поярче и выучить трюки покруче, а потом похвастаться творческими результатами перед своими друзьями при помощи свежей онлайн-функции «СимПорт» (своеобразная социальная сеть, встроенная в игру). В качестве бонуса — уникальная возможность взять под опеку смазливую певичку и покосплеить Кэти Перри или привести к славе и богатству амбициозного фокус-

Издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
The Sims Studio

ника, пройдя путь от дешевого уличного мага до местного Гарри Гудини.

Хорошие новости касательно **Showtime** заключаются в том, что обещанная атмосфера «Минуты славы» здесь действительно выдержана; немного портит дело лишь система достижений, разбавляющая праздничное настроение каплей нудной карьерщины в духе **The Sims 2: Ambitions**, когда вам нужно долго и упорно выполнять ряд механических действий. Жаль, но **Showtime** слишком рано угасает, прямо как половина молодых звезд эстрады: после нескольких феерически отыгранных выступлений за разных героев (среди которых, к слову, еще и диджеи с акробатами) возвращаться сюда едва ли захочется. Во всяком случае, вплоть до выхода контент-паков с новым сценическим реквизитом и костюмами — вот с этим **Electronic Arts** обычно не подводит. — *Дмитрий Ежов*

Платформа:
iOS

Издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Electronic Arts

фиксации на каждом отдельном противнике (представьте, что делаете это пальцем каждые

несколько секунд) буквально лежит за гранью добра и зла. — *Дмитрий Ежов*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **5.5**

ANGRY BIRDS SPACE

В новой **Angry Birds Space** свиньи осваивают космос, строят космические корабли и станции из привычных досок и камней, а потом неожиданно прикидываются фиолетовым апокалипсисом (не шутка) и снова лишают птиц самого ценного — яиц. В праведном гневе птицы отправляют себя рогаткой вслед за похитителями.

В этот раз студии **Rovio** удалось создать нечто большее, чем клон предыдущих **Angry Birds** с новыми задниками. Механика действительно претерпела изменения: вам по-прежнему нужно, запуская птиц в полет, сбивать конструкции, но игровое поле теперь — кусочек вселенной с невесомостью и гравитационными полями вокруг разбросанных планет. Физика соответствует: предметы в невесомости при столкновении медленно плывут по своей траектории, но стоит только пересечь орбиту планеты, как начинают действовать законы Ньютона. Можно превратить свиней в

пыль подрывом космической станции, направить на них астероид или даже лишить скафандров, от чего они замерзают и превращаются в ценные очки, — любой уровень можно пройти множеством способов. Такая реиграбельность вполне компенсирует тот факт, что на данный момент игра проходится от начала до конца за пару часов (как водится, новые уровни обещают в самом ближайшем будущем).

И все же у **Angry Birds Space** есть два серьезных недостатка. Во-первых, игра ориентирована в первую очередь на планшеты, и на небольшом экране телефона управление получилось не очень точным. Кроме того, порой сложно отличить один вид боевых птиц от другого. Во-вторых, это все та же **Angry Birds**, пусть удачно подкрашенная и дополненная, и в ее основе все та же простейшая и не слишком оригинальная физическая головоломка — если вы видели еще хотя бы несколько хороших игр на iOS и Android, велика вероят-

ность, что от самой популярной казуалки в мире вы устанете за

Издатель:
Rovio Mobile
Разработчик:
Rovio Mobile

считанные минуты. — Максим Бурак



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.5

DRAW SOMETHING

Draw Something попадает под категорию наших любимых историй успеха. Еще вчера компания-разработчик выпускала достаточно посредственные социальные игры, а сегодня их уже покупает социальный медиа-гигант **Zynga** за \$180 миллионов. И все это — после жалкого на первый взгляд клона **Pictionary** для мобильных устройств.

Назвать игру оригинальной очень сложно, так как ее концепция, когда игрок рисует картинку на заданное слово, а другие пытаются это слово отгадать, — развлечение, знакомое едва ли не каждому человеку на планете. Справедливости ради стоит отметить, что **Omgpop** кое-как изменили первоначальную механику. В отличие от **Pictionary** (оригинальной игры, комплект которой есть у каждой американской семьи), здесь не нужно следить за временем и бросать вызов противнику, да и противника здесь как такового нет. В игре вообще отсутствует какой-либо соревновательный элемент. **Draw Some-**

thing — это социальная игра, в которой, выполняя простые действия, вы узнаете что-то новое о вашем напарнике — пусть это близкий друг или совершенно незнакомый человек из маленькой африканской страны, о которой вы никогда не слышали. Важно не то, что он рисует, а как.

Пригласив в игру кого-то знакомого или найдя случайного напарника, вы начинаете по очереди описывать друг другу загаданные слова, рисуя картинку. Для каждого раунда доступно три слова, отличающиеся сложностью, а следовательно, и количеством монеток, которые игроки получают в случае успешного отгадывания. Вот, собственно, и все. Если вы угадываете слово, то переходите в следующий раунд, но это абсолютно ничего не меняет — слова не становятся сложнее, соответственно, не увеличивается и количество получаемых наград.

Расстраивает, что в игре есть только англоязычный словарь и весьма скудный набор для рисования. Новые краски можно ку-

пить в игровом магазине за местные монетки, но те накапливаются настолько медленно, что невольно начинаешь задумываться над их покупкой за реальные деньги. Потому что следить

за народными художествами, рождающимися у вас на глазах, действительно можно бесконечно. Откуда такое гипнотическое свойство — мы и сами пока не поняли. — Максим Бурак

Платформы:
iOS, Android

Издатель:
Omgpop
Разработчик:
Omgpop



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.5

THE SIMPSONS: TAPPED OUT

Пока сценаристы «Симпсонов» иронизируют по поводу модных гаджетов в последних сезонах сериала, сами Симпсоны в качестве героев новой игры **The Simpsons: Tapped Out**

прекрасно себя на этих самых гаджетах чувствуют. Странно, но идея **Electronic Arts** переселить спрингфилдцев на тачдисплеи айфонов и айпадов внезапно оказалась весьма по-



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **7.5**

Платформа:
iOS

Издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Electronic Arts

пулярной: сразу после релиза проекта сервера Origin трагически рухнули от огромного числа игроков.

В отличие от предыдущего iOS-опыта «Симпсонов», **The Simpsons Arcade** (которая имела мало общего с оригиналом из аркадных автоматов и обернулась дешевым клоном **Streets of Rage**), **Tapped Out** с ходу удивляет качеством своего исполнения: все персонажи озвучены нужными актерами (голосом Дэна Кастелланеты, помимо прочего, звучат push-уведомления), за кадром пиликают знакомые мелодии, а яркая и четкая картинка напоминает раскадровку мультфильма.

Хотя внешний вид игры едва уступает графике консольного платформера **The Simpsons: The Game**, по устройству перед нами нечто среднее между упрощенными версиями **SimCity** и **The Sims**. Ключевая задача — с нуля отстроить разрушенный взрывом Спрингфилд, выпол-

няя бытовые квесты за чудом уцелевших жителей. Скажем, Гомер не прочь понежиться в бассейне, Лиза — поиграть на саксофоне и сделать уроки, а продавец-эмигрант Апу — закупить овощей для своего магазина. Каждое подобное действие приносит очки на открытие новых построек (от «Красти-Бургера» до начальной школы) плюс небольшое денежное вознаграждение.

Но гораздо ценнее обычных купюр в мире игры глазированные пончики, без которых инфраструктура вашего Спрингфилда едва ли будет развиваться в полную силу. Тут, наконец, дает о себе знать условно-бесплатная основа проекта: пончики необходимо покупать за реальные деньги в App Store. Впрочем, это единственный серьезный раздражитель **Tapped Out**, в остальном же это приятный симулятор Спрингфилда, который почти неотличим от эпизода оригинального шоу. — *Дмитрий Ежов*

SOLAR DEFENSE

Поднадоевший уже жанр Tower Defense обрел второе дыхание с массовым распространением планшетов: App Store и Android Market набиты подобными играми битком. В такой ситуации **Solar Defense**, аскетичная PC-эксклюзивная стратегия за 10 долларов, которая к тому же не работает на Windows 7, выглядит призраком из прошлого. Даже человеку, который видел сотни проектов в жанре, придется пройти местное обучение. Дело не в оригинальной механике, а в ужасном интерфейсе с одинаковыми уродливыми иконками, из-за которого запомнить назначение кнопок с первого раза невозможно, а в игре их учить некогда — взорвут станцию ко всем чертям.

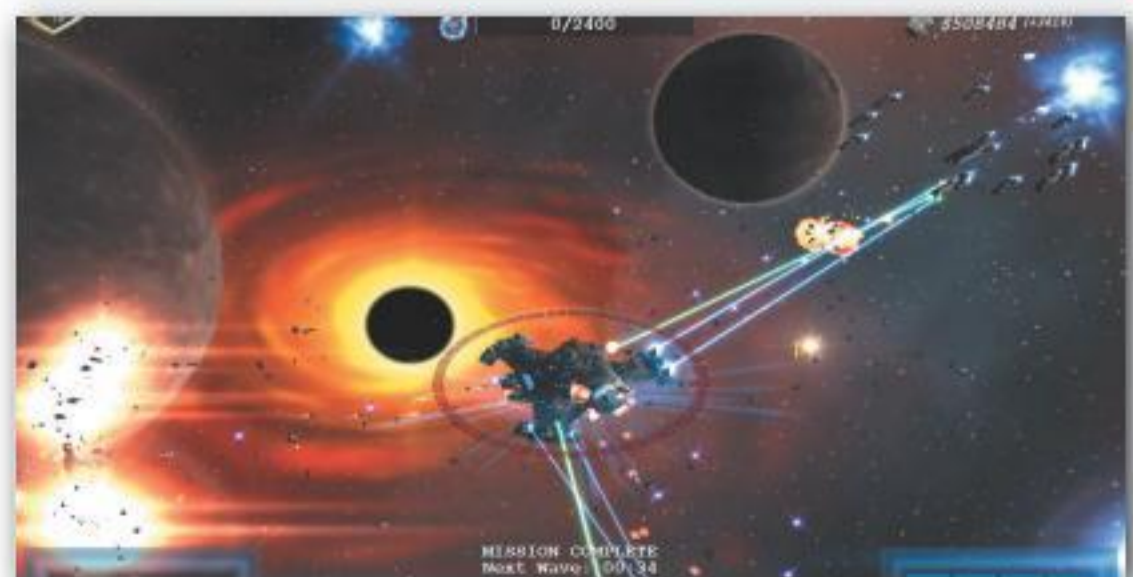
Но все-таки из **Solar Defense** можно выжать несколько приятных часов. Стоит заучить расположение всех кнопок, как начинается настоящая космическая мясорубка: волны вражеского флота идут одна за другой, при-

ходится метаться от ракетных установок к пулеметам, покупать улучшения, следить за надежностью защитного поля и спешно строить новые энергетические генераторы. В это время вокруг летают метеориты (в которые тоже можно стрелять), проносятся истребители, а огромные крейсера взрываются на весь экран. Даже не верится, что рисовал все это один человек.

Не бросить игру после первых пяти минут в основном заставляет музыка, которую написал некто Роб Вествуд; мелодии этого талантливого композитора получились настолько удачными, что подошли бы даже «Звездным войнам». Правда, маловероятно, что их кто-то услышит: игра распространяется исключительно через сайт разработчика и стоит 300 рублей, на которые в App Store можно купить с десяток аналогичных игр. Выбор тут, как вы и сами понимаете, явно не в пользу **Solar Defense**. — *Геворг Акопян*

Платформа:
PC

Издатель:
Gravitysoft Games
Разработчик:
Gravitysoft Games



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **6.0**

COCO LOCO

Платформа:
iOS

Издатель:
Chillingo
Разработчик:
Twiich

Названная не иначе как в честь знаменитого островного коктейля, игра **Coco Loco** на самом деле не имеет ровным счетом никакого отношения ни к алкоголю, ни к отдыху в тропиках. Это вообще не слишком взрослая игра — в центре внимания здесь вооруженный военный конфликт... изделий кондитерской фабрики. Ломтики зефира отбиваются от вероломных какао-бобов, взрывая баррикады из желе и проламывая вражьи укрепления реками горячего шоколада.

Впрочем, базовые правила **Coco Loco** легкомысленными не назовешь — механика досталась игре от **iBlast Moki**, одной из самых изобретательных и сложных головоломок на iOS. Каждый из шестидесяти уровней — своя вариация задачи «слепо выстрели в небо и попади куда надо» (примерно как в **Worms**). Этим самым «куда надо», в свою очередь, очень много: где-то необходимо прорвать выстрелом импровизированную

вражескую плотину и затопить базу какао-напитком, где-то банально подбить опоры у укрепления, а где-то — точно срывать веревки, обрушив на оборонительные вышки из камней и стекла что-нибудь тяжелое. Целиться, как было сказано, нельзя, можно только предварительно подкорректировать предполагаемую траекторию снаряда. В качестве патронов тут выступают вооруженные катаной ниндзя, конфетные бомбы и даже зефир в капитанской кепке, умеющий сокрушительно пикировать на постройки из любых материалов.

К сожалению, даже несмотря на разнообразие боевых ситуаций и юнитов, игре сильно недоста-

ет контента (говоря терминами iOS-развлечений, проходится за пару станций в метро), а замысловатые головоломки тут

почему-то вообще отсутствуют. Но на одно прохождение вас точно хватит. — *Дмитрий Ежов*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.5

DEFENDERS OF ARDANIA

Платформа:
PC

Издатель:
Paradox Interactive
Разработчик:
Most Wanted Entertainment

Defenders of Ardania — это очередная вариация на тему «защита башни», на этот раз в мире **Majesty 2**. Тот факт, что оригинал был весьма нестандартной стратегией (мы уже не говорим про первую часть), накладывал определенные обязательства и на **Most Wanted Entertainment**. Поэтому они решили сделать нестандартный Tower Defense. Если в большинстве подобных игр мы занимаемся исключительно тем, что защищаем собственные башни, крепости, космические станции, фермы и прочие закрома родины, то в **Defenders of Ardania**, помимо этого, нужно атаковать аналогичные укрепления врага. То есть пока компьютерный оппонент (или другой игрок в мультиплеере) клепают башни с баллистами и самострелами на расчерченной квадратики территории и отправляет на штурм свои отряды, вы занимаетесь ровно тем же самым.

В качестве пушечного мяса выступают как знакомые по миру **Majesty** юниты (разбойники, чародеи и чародейки, воины и т.д.), так и новички — например, какие-то летающие гномы-бомбардировщики. У большинства из них роль совсем незавидная: им нужно просто дойти до замка врага, не обращая внимания ни на проносящихся мимо противников, ни на обстреливающие их башни. Лишь единицы могут атаковать встречных врагов или баллисты, поэтому они и стоят дороже остальных.

Большая сюжетная кампания на 20 миссий, фирменный юмор, три сетевых режима, где можно выбрать одну из трех рас — люди, эльфы и нежить, — вот она, казалось бы, Tower Defense нашей мечты. Однако на деле игра быстро наскучивает. У всех трех рас, несмотря на разные названия и обертку, одинаковые юниты и защитные башни. В сюжетной кампании вообще доступны только люди, а выступающие против них

враги приятно удивляют лишь изредка. Да и сама ситуация, когда большинство бойцов проходит мимо друг друга и разве что не приветствует коллегу в поклоне, вызывает недо-

умение. Поэтому мы больше рекомендуем версию для мобильных платформ, которая вышла уже давненько, — там игра смотрится как-то пободрее. — *Кирилл Волошин*.



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с 7 марта 2012 г. по 4 апреля 2012 г.

A	B	C	D
1	NEW	Mass Effect 3	18,8 %
2	▼1	Battlefield 3	10,1 %
3	▼1	Batman: Arkham City	7,1 %
4	▼1	Assassin's Creed: Revelations	6,4 %
5	▼1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	6,3 %
6	▲1	Pro Evolution Soccer 2012	5,9 %
7	▼2	Call of Duty: Modern Warfare 3	5,3 %
8	▼2	Deus Ex: Human Revolution	4,5 %
9	▼1	Crysis 2	2,7 %
10	▼1	The Witcher 2: Assassins of Kings	2,3 %
11	NEW	Syndicate	2 %
12		FIFA 12	1,9 %
13		Portal 2	1,6 %
14	▼3	Saints Row: The Third	1,4 %
15	▼1	Uncharted 3: Drake's Deception	1,3 %
16		Mortal Kombat	1,2 %
17		Minecraft	1,1 %
18	NEW	The Darkness 2	1,1 %
19	▼4	L.A. Noire	1,0 %
20	▲2	Dragon Age 2	0,7 %
21	▼2	Ace Combat: Assault Horizon	0,7 %
22	▼4	Dead Island	0,7 %
23		Star Wars: The Old Republic	0,7 %
24	NEW	DiRT 3	0,7 %
25	▼5	Need for Speed: The Run	0,7 %
26	▼5	Anno 2070	0,6 %
27	NEW	Total War: Shogun 2	0,6 %
28	NEW	Alice: Madness Returns	0,6 %
29	▼5	Gears of War 3	0,6 %
30	NEW	UFC Undisputed 3	0,5 %

По состоянию на 4 апреля в голосовании приняли участие 39 166 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), 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 марта 2011 г. по март 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. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».



Mass Effect 3 18,8 %



The Elder Scrolls 5: Skyrim 6,3 %



Battlefield 3 10,1 %



Batman: Arkham City 7,1 %



Assassin's Creed: Revelations 6,4 %

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Deus Ex: Human Revolution



Рейтинг: 9,5 > «Игромания» №10/2011

Новая команда не смогла придумать ничего нового, но зато с высочайшим уважением воссоздала все лучшее, что было в первом Deus Ex. Даже спустя одиннадцать лет это хорошая заявка на титул «Игра года».

Экшен-RPG • Eidos Montreal • Square Enix

Batman: Arkham City



Рейтинг: 9,5 > «Игромания» №11/2011

Вообще-то Бэтмен никого не убивает: даже сброшенные с небоскреба злодеи у него превращаются в стайку летучих мышей. Но на этот раз все действительно умерли — от счастья.

Экшен • Rocksteady Studios • Warner Bros. Interactive Entertainment

Battlefield 3



Рейтинг: 8,5 > «Игромания» №12/2011

Для фанатов BF — лучший милитари-шутер современности. Для фанатов CoD — второй по значимости милитари-шутер современности. Для всех остальных — просто один из двух лучших милитари-шутеров.

Военный шутер • DICE • Electronic Arts

Ace Combat: Assault Horizon



Рейтинг: 8,5 > «Игромания» №12/2011

Праздник для глаз и отдых для всего остального. Modern Warfare в воздухе. «Трансформеры» от мира видеоигр. Называйте как хотите, а суть одна: перед нами самый зрелищный авиасимулятор за все время существования жанра.

Аркадный авиасимулятор • Project Aces • Namco Bandai Games

Trine 2



Рейтинг: 8,5 > «Игромания» №2/2012

Динамичный и разнообразный платформер, на фоне которого (безо всяких CryENGINE и Frostbite) половина современных игр выглядит просто уродливо.

Платформер • Frozenbyte • Atlas

Minecraft



Рейтинг: 9,5 > «Игромания» №2/2012

Когда вышла Terraria, в редакции едко подтрунивали: что ответят на это создатели главного инди-чуда современности. Теперь все вопросы отпали — даже при наличии вполне достойных конкурентов Minecraft чувствует себя более чем уверенно.

Симулятор выживания • Mojang

Mass Effect 3



Рейтинг: 9,0 > «Игромания» №4/2012

BioWare с помпой заканчивает эпопею о Жнецах. Если вы, подобно нам, уже пять лет жадно ждете узнать, во что все выльется и чего на самом деле хотят злобные машины, пропустить Mass Effect 3 просто глупо.

Ролевая игра • BioWare • Electronic Arts

Driver: San Francisco



Рейтинг: 8,0 > «Игромания» №10/2011

Неожиданное возвращение в форму для серии, которую все похоронили еще во времена Driver 3. Хотя в мире победившей GTA она по-прежнему кажется слегка старомодной и неуклюжей.

Автомобильный экшен • Ubisoft

Gears of War 3



Рейтинг: 9,0 > «Игромания» №11/2011

Отличное завершение самой, возможно, значимой трилогии текущего поколения игровых систем.

Экшен • Epic Games • Microsoft

Resistance 3



Рейтинг: 8,0 > «Игромания» №11/2011

Resistance 3 — лучший пример того, как из кучи старых идей можно сплести отличную новую игру: в последний раз такие ощущения нам дарил, кажется, Half-Life 2.

Экшен • Insomniac Games • Sony

Journey



Рейтинг: 10 > «Игромания» №4/2012

Визионерский шедевр про путешествие на гору через пустыню. Коротко, ясно, безупречно.

Игра • thatgamecompany • Sony

The Elder Scrolls 5: Skyrim



Рейтинг: 9,5 > «Игромания» №1/2012

По многим параметрам Skyrim недалеко ушел от Oblivion, но больше похож все-таки на Morrowind — такой же большой, красивый и сложный. И, что самое важное, в Скайрим хочется возвращаться снова и снова.

Ролевая игра • Bethesda Softworks



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения.

Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Очень понравился ваш материал про игровой автомат-убийцу. А были ли еще какие-то связанные с игровой промышленностью вещи, имеющие зловещую стивенкингговскую репутацию?

По ключу Rocket Firing Boba Fett на YouTube можно найти подробнейшее видео в 6 (!) частях про самую опасную в мире action figure — стреляющую фигурку Бобы Фетта, гигантской ракетой которой насмерть подавились 3-4 (как минимум два!) ребенка.

Вот предельно сжатая версия событий: после выхода оригинальных «Звездных войн» в 1977 году Джордж Лукас поручил компании Kenner производство игрушек по мотивам фильма. Флагманской фигуркой решено было сделать не Дарта Вейдера или Хана Соло, а нарисованного художником Ральфом Маккуари для готовящейся к съемкам картины «Империя наносит ответный удар» галактического охотника за головами.

Все дело в том, что Боба Фетт на эскизах был буквально обвешан различными видами оружия: тут и огнемёт, и метательный крюк, и лазерный пистолет, и бластер на запястье,

и спрятанные в коленях дротики, и джетпак... Такой простор для игрушечных дел мастеров! Лукас потребовал «еще больше гаджетов», и Маккуари пририсовал поверх джетпака огромную красную ракету.

Эта ракета выходит на первый план в рекламе будущей игрушки — по функциональности Боба Фетт должен был затмить все современные action figures. Ноги-руки гнулись во всех положенных суставах, в джетпак была встроена мощная пружина для запуска ракеты по нажатию скрытой кнопки (чем не могли похвастаться ни пластиковый Люк Скайуокер, ни миниатюрный R2-D2).

В 1979-м Kenner экспериментирует с различными шлемами, пусковыми механизмами и моделями ракет — Бобу Фетта планируют не продавать, а бесплатно высылать по почте при покупке любой другой фигурки компании.

Но внезапно ракету перестают упоминать в рекламе (винтажные рекламные ролики доступны на YouTube — Kenner Star Wars Toys Commercial), по почте же приходит версия с дурацкой приклеенной ракетой и карточкой-дислеймером («мы убрали пружинную ракету по причинам безопасности»). Реально стреляющие прототипы — нынче про-

дающиеся на eBay за тысячи долларов — становятся самой дорогой и труднодоступной игрушкой в истории человечества.

Как и в случае с аркадой смерти Polybius, сами несчастные случаи не задокументированы, а зловещие слухи распространяются коллекционерами ради накручивания стоимости и без того редчайших прототипов. Но в конце 1970-х конкурирующей компании Mattel действительно пришлось прекратить выпуск динозавров и роботов японской лицензированной серии Shogun Warriors — дети регулярно получали в глаз отстреливающимися лапами, ракетами и метательными топорами.

Недавно услышал про такое забавное оружие — «летающая гильотина». Как вы думаете, оно использовалось только в кунг-фу-фильмах и видеоиграх («воздушный декапитатор» из Arcanum) или же существовало в реальности?

Летающая гильотина — реальное оружие китайской династии Цин (1644-1912), использовавшееся в эпоху правления императора Юнчжэн. Сохранились отдельные рисунки (использованные в заставке к фильму «Летающая гильотина 2») аппарата, но не руководство по эксплуатации.

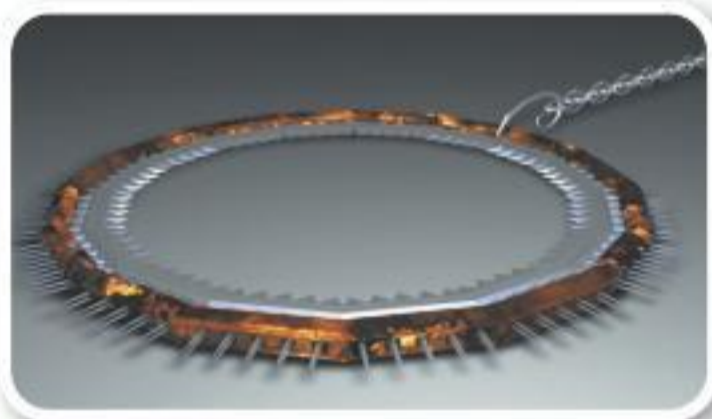
Самый простой дизайн — закрепленная на конце длинной цепи шляпа с заостренным диском вместо поля. Также существовали упрощенная Apple-версия (просто пара изящных дисков) и Android-версия (тяжеленная штукovina со множеством подвесок, подвижных частей и цепочек).

Цель одна: накинуть на голову врагу — и одним небрежным движением обезглавить!

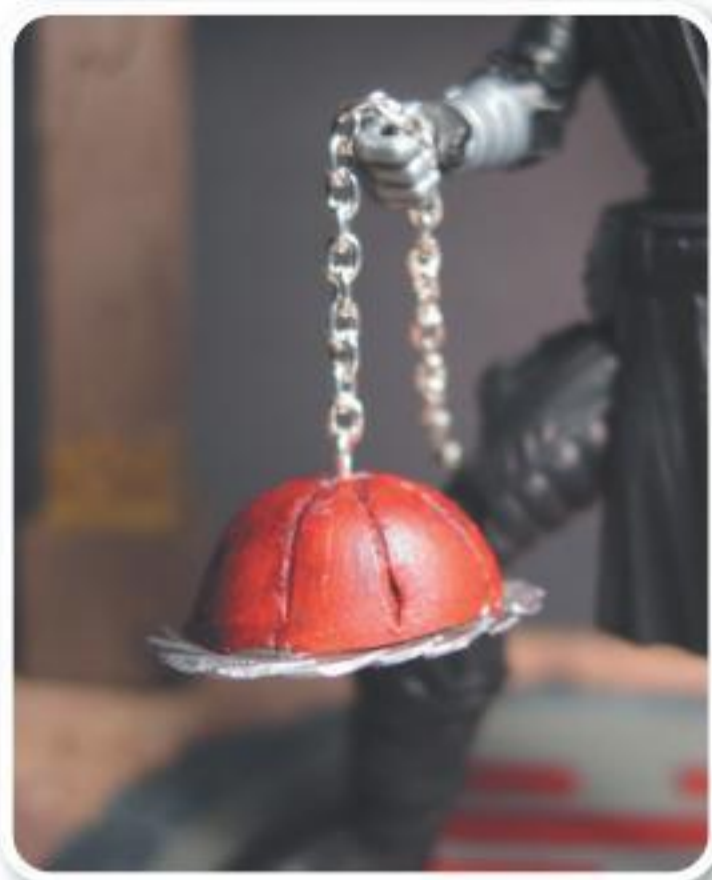
Гильотина использовалась в классических кунг-фу-лентах «Летающая гильотина» (1974) и «Летающая гильотина 2» (1978) кинокомпании братьев Шо, но вошла в массовую культуру после появления в инди-проекте «Однорукий боксер против мастера летающей гильотины» (1976, режиссер Джими Ванг Ю). В этой картине была показана складная зонтикообразная версия устройства, которой умело оперировал слепой тибетский монах.



Слева: при создании стреляющего Бобы Фетта использовались торс C-3PO, ноги имперского офицера и руки штурмовика, голова и ракета у миниатюрного Франкенштейна были оригинальные. Справа: в 2010-м идентичная фигурка все-таки увидела свет усилиями компании Hasbro.



В империи Цин неуклюжее устройство смазывали ядом — после этого умертвить противника можно было, не отрывая ему голову, а лишь слегка оцарапав. Но кого это волнует!



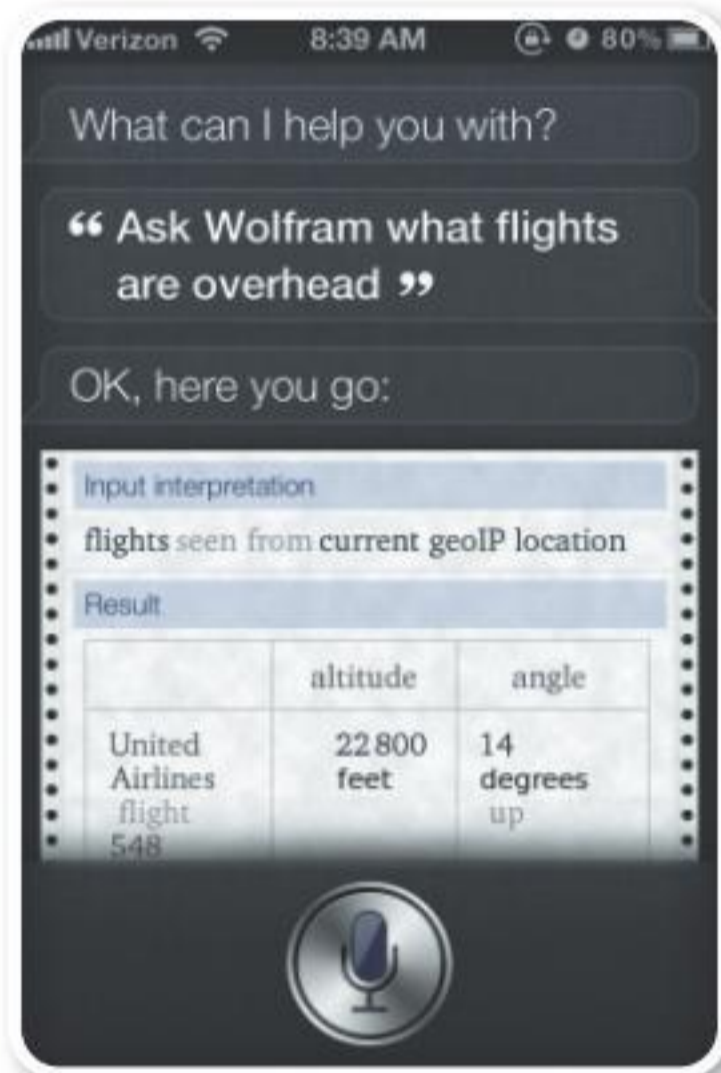
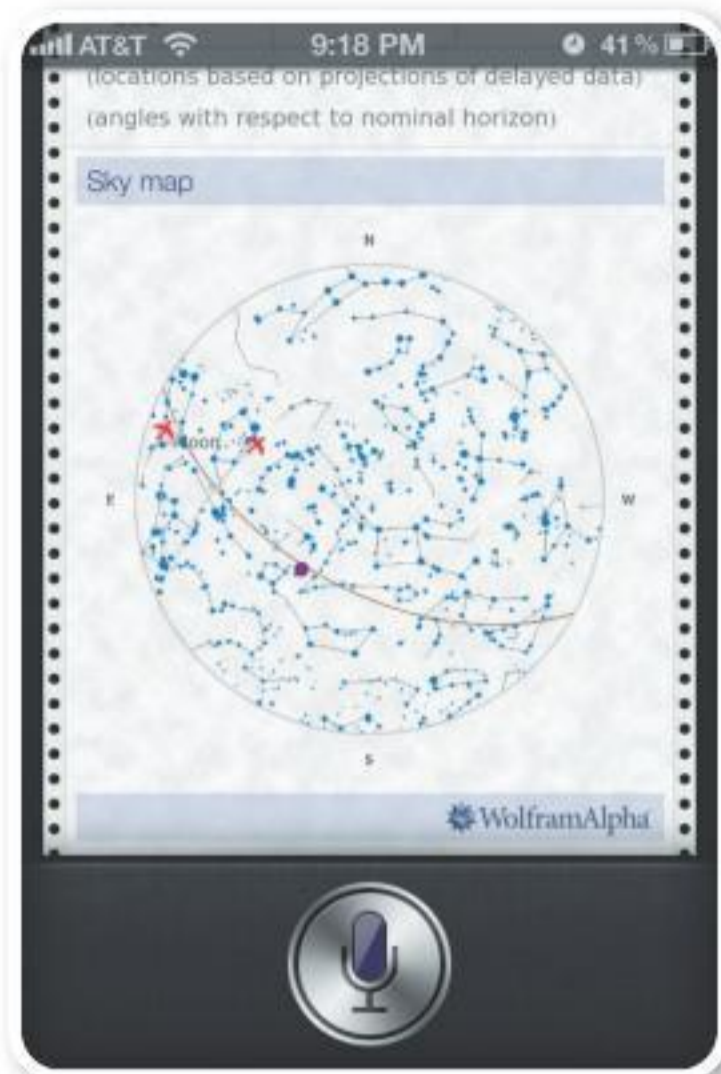
Также летающую гильотину можно увидеть в современном гонконгском боевике «Героическое трио» Джонни То и документальном фильме «Убийцы кунг-фу» канала National Geographic (где она возглавляет десятку самых смертоносных орудий, а специально нанятый мастер безуспешно пытается изобразить с этой хламидой что-нибудь угрожающее).

В октябрьском выпуске передачи «Разрушители легенд» демонстрировались наспех сконструированные в мастерской упрощенные версии классических дизайнов гильотины: ведущие пытались откромсать у манекена голову, закрепленную на натуральной свиной шее.

Декапитировать манекен с трех метров удалось только самому простому устройству — отточенному по внешней кромке металлическому кольцу на куске проволоки (больше всего похожему на чакру — реальное индийское метательное оружие) с салатницей для держания головы.

Как сегодня обстоят дела у поисковика Wolfram Alpha?

Лицензию Wolfram Alpha приобрела Microsoft для поисковика Bing, другие крупные корпорации приобретают специализированные версии поисковика для своих исследовательских отделов. Но важнее всего оказалось соглашение с Apple: после релиза iPhone 4S в октябре 2011-го 25% поисковых запросов Wolfram Alpha прихо-



С помощью Siri в Wolfram Alpha можно выяснить все подробности о пролетающем над головой самолете: авиакомпанию, номер рейса, модель самолета, высоту и даже отклонение от горизонта — плюс увидеть карту с расположением других рейсов.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

КАК И КУДА ОТПРАВЛЯТЬ ВОПРОСЫ

- По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.
- По SMS на номер 1121 с префиксом #games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово #games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ НА ВАШ ВОПРОС ОТВЕТИЛИ

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом**.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковырированное место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?



дят через виртуальную голосовую помощницу Siri. Чаще всего Сири спрашивают про погоду, курсы валют и где лучше всего спрятать труп.

Поисковая база пополнялась в основном за счет личных данных создателя Стивена Вольфрама (скормившего поисковику свою почту, личный график телефонных звонков и перечень нажатых клавиш за последние 20 лет), но в конце 2011 года разработчики начали осваивать американский спортивно-потребительский сектор (недавно в базы данных поступила информация о продукции сети компьютерных магазинов Best Buy).

В феврале была запущена платная версия (www.wolframalpha.com/pro): \$5 в месяц, студентам — 3 доллара, бесплатный триал, в качестве поисковых запросов принимаются изображения, файлы и таблицы (которые Wolfram Alpha теперь умеет конвертировать в красивые графики).

Благодаря способности Сири быстро спрашивать о главном и легко доводить сложные поисковые ответы до обычного пользователя, Wolfram Alpha пропускает через себя полмиллиона пользователей в день и входит в 5000 самых посещаемых сайтов в интернете.

В связи с успешным бурением 5 февраля 2012 года нашими учеными озера Восток хотелось бы услышать о лучших играх, действие которых происходит в Антарктике... или хотя бы в Арктике!

Антарктида — последний из открытых континентов, так что понятно стремление современного человека рассматривать его спутниковые изображения в Google Earth в поисках монстров, тайных баз пришельцев и скрытых подо льдами тропических долин с динозаврами.

К сожалению, снимки и отчеты реальных антарктических экспедиций — это не пропасти, лавины, шогготы, обрушивающиеся ледяные мосты и каннибализм, а довольно скучные образы черно-белых полярников на фоне куполов радарных установок.

Взять хотя бы знаменитую экспедицию ВМС США 1946 года (известную как операция Highjump): 4700 человек, 13 кораблей и изрядное количество гидросамолетов — всяческие достижения в области гидрографии, географии, геологии, метеорологии и распространения электромагнитных волн... а нам бы хотелось увидеть атаку на уцелевшую после Второй мировой базу нацистов с целью захвата складов сверхоружия (как в **Call of Duty: Black Ops**).

Вечный холод будоражит воображение создателей комиксов. В «Хранителях» Озимандий отгрохал в Антарктиде роскошный курорт в египетском стиле, в комиксах издательства DC Супермен проживает в полярной Крепости Одиночества (кочующей из Арктики в Антарктику). Подобно Супермену и Озимандию, в **Deus Ex: Invisible War** Джей Си Дентон скрывается среди пингвинов в антарктическом убежище.

Можно вспомнить и твердыни темных лордов в бескрайних замерзших пустошах средней руки фэнтези (Долину Ледяного ветра из **Icwind Dale**, Побережье Мечей из **Baldur's Gate**, Невервинтер, Жемчужину

Севера из **Neverwinter Nights** и Скайрим из **The Elder Scrolls 5: Skyrim**), и Лавкрафта с его антарктическими Хребтами безумия, и очевидную германо-скандинавскую мифологию (где вообще наблюдается недостаток пляжей и ласкового солнца): **Too Human** с



Труднее всего запомнить, на каком из полюсов водятся Ктулху и пингвины (Южный, Антарктида), а на каком — полярные медведи (Северный, Арктика — греч. «арктос», что значит «медведь»). На Северном полюсе ЗЕМЛИ НЕТ, так что Ктулху там гнзедиться негде.

богом Бальдуrom в главной роли — киберпанковская версия Мидгарда.

В **Tomb Raider 3** фигурирует упавший в Антарктике метеорит, переработанный на артефакты древней полинезийской цивилизацией в возведенном прямо в кратере городе Тинносе. В финале **Guitar Hero: Metallica** приходится давать антарктический концерт из подледного логова Ктулху (вполне возможно — что именно в районе полярной станции «Восток», 77° южной широты и 105° восточной долготы, под ледяным щитом толщиной около 4000 м). Интересно, что Древнее Зло предпочитает гнзедиться на полюсах не только на Земле — крепость Харконенов в игре (и книге) **Dune** располагалась на северном полюсе Арракиса.

Замораживающее оружие в играх — кусочек Северного (или Южного) полюса, который всегда с тобой. Тут и ледомет **Duke Nukem 3D**, и замораживающий дробовик **Painkiller**, и морозящая плазма **BioShock**, и M-622 «Лавина» из **Mass Effect 2**, и BK-16 «Кристаллизатор» из **Crusader: No Regret**, и ледяные боссы **Mega Man**, ледяные стрелы Линка из **The Legend of Zelda**, ледяной луч Сэмус Аран из **Metroid**, фаталити Саб-Зиро из **Mortal Kombat**, ледяные пришельцы **Crysis**, замораживающие заклинания AD&D, **Diablo**, **World of Warcraft** и **Final Fantasy**, союзнические криокоптеры из **Command & Conquer: Red Alert 3**.

Я слышал, что Тим Шейфер и Рон Гилберт нашли финансирование для своего нового квеста через сервис Kickstarter... Реально ли мне при помощи Kickstarter собрать деньги для разработки моей игры? Да, и правда ли, что создатель Minecraft Маркус «Notch» Перссон предлагает Шейферу миллион долларов на разработку Psychonauts 2?

Насчет **Psychonauts 2** Нотч и Шейфер «просто пошутили» (Перссон объяснил, что честно поставил в оригинальном Twitter-сообщении подмигивающий смайлик).

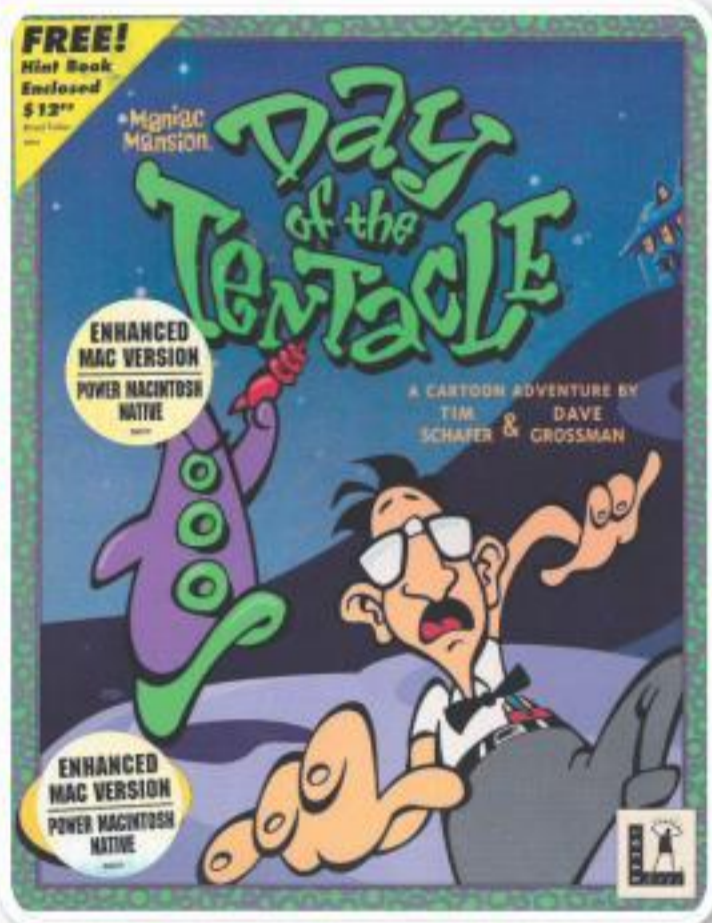
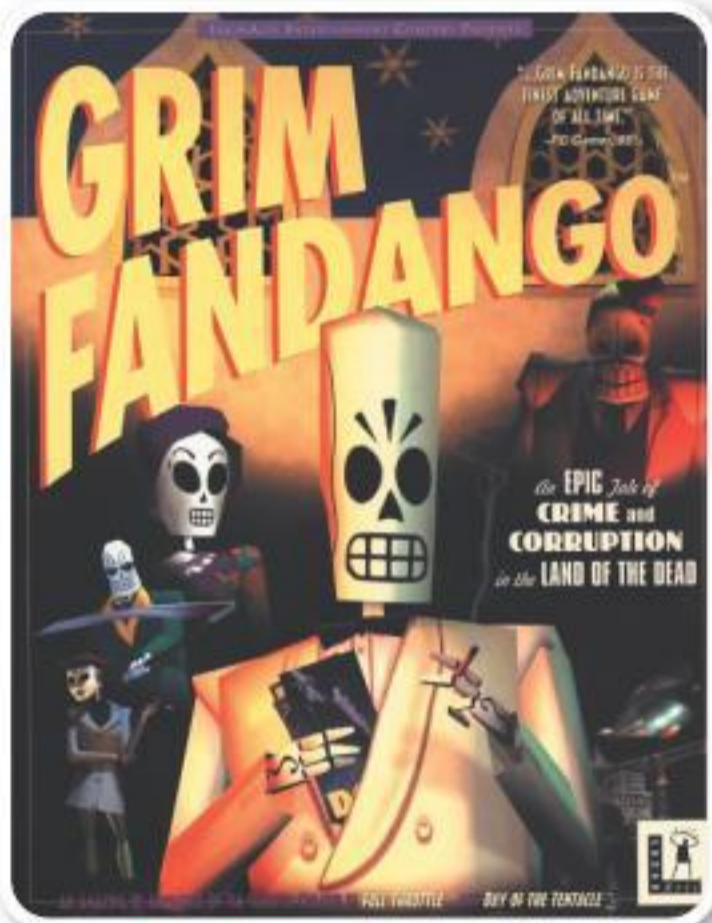
Зато с Kickstarter-проектом все серьезно: www.kickstarter.com/projects/66710809/double-fine-adventure, игра уже в разработке, весь процесс займет 8 месяцев, вдобавок будут документальный фильм о творческой деятельности шейферовской **Double Fine**, подарки и призы для пайщиков, внесших по \$100. Минимальный взнос был в \$15 (бесплатная копия игры гарантируется), участие приняли порядка 90 тыс. человек, было поднято \$3 335 325 (по \$40 на инвестора).

Минимально требуемые для разработки \$400 000 собрали за восемь часов. 4 человека вложили по \$10 000, а 10 — по \$5000 и больше, еще \$110 000 поступили от зловещей группы «неназванных финансистов».

Да, Kickstarter реально позволяет обойти издателей и инвесторов в эпоху, когда даже инди-проекты для XBLA обходятся в 2-3 млн долларов, в мейнстриме лидирует нарочито размытый жанр «тактическая TPS-песочница с элементами онлайн-овой RPG» и минимальными считаются пяти- и более миллионные тиражи.



Но это только в том случае, если за вами стоит стена из поклонников полумертвых жан-



Брайан Фарго благодарит всех за взносы и обещает черпать идеи для игры с форумов Wasteland; Шейфер и Гилберт обещают, что квест будет в стиле Grim Fandango и Day of the Tentacle; Коннерс и Джонс пока просто нудно просят денег.

ров и мертвых поджанров — плоского незпидического квеста или хардкорной RPG 1980-х годов. Это пользовательская база, которой не надо ничего объяснять или рекламировать, та самая аудитория, на которую рассчитывают все голливудские ремейки и экранзации «Морского боя» (как правило, совершенно зря). В Kickstarter сбор денег подвешивается на имя разработчика и короткое описание проекта — и вот тут-то и начинают оправдывать себя бесцельно прожитые 1990-е.

В этих условиях лучше всего чувствуют себя разработчики, с играми которых вышеупомянутая пользовательская база ВЫПОСЛА (а не те, чьи игры и сейчас крутятся в вашей Xbox 360 и PS3).

Как можно не дать денег, скажем, Роберте Уильямс на новый детективный квест ужасов? Ларри Холланду на аналог X-Wing vs. TIE Fighter без лицензии «Звездных войн»? Ну, или Крису Робертсу на следующий по счету Wing Commander? В то же самое время «хардкорный тактический шутер» работавшего над Ghost Recon: Advanced Warfighter и Halo: Reach Кристиана Аллена (www.kickstarter.com/projects/355932838/crowdsourced-hardcore-tactical-shooter) на момент написания этих строк едва-едва перевалил за \$60 тыс. (нужно \$200 000).

Брайан Фарго (дизайнер Battle Chess, Bard's Tale и Stonekeep) много лет носился с идеей сиквела Wasteland (постапокалиптической RPG 1988 года выпуска, предшественницы Fallout), подготовил концепт-дизайн и всю ролевою механику, но не смог заинтересовать инвесторов даже после выхода Fallout 3. При Twitter-поддержке Шейфера, Нотча и дизайнера Fallout 2 Криса Авеллона проект Wasteland 2 (www.kickstarter.com/projects/inxile/wasteland-2) собрал \$600 000 за сутки, перевалил за миллион за месяц и на сегодня набрал полтора млн долларов (нужно было \$900 000) от порядка 30 000 микроинвесторов. Это притом, что в отличие от всеплатформенного (PC, Mac, Linux, iOS и Android) квеста Шейфера и Гилберта Wasteland 2 выйдет только на PC и для Steam.

И пока верстался номер — компания Big Finish Games (www.bigfinishgames.com) Аарона Коннерса и Криса Джонса предпринимает последнюю (девятую) попытку найти финансирование для нового квеста про Текса Мерфи (Mean Streets, Under a Killing Moon).

Кампания Project Fedora на Kickstarter должна начаться 15 мая.

Кем и когда был изобретен первый игровой картридж?

Игровой картридж изобрел умерший 9 апреля 2011 года семидесятилетний Джерри Лоусон, единственный темнокожий участник видеоигровой революции.

Печальный негр в инвалидной коляске (диабет) до конца дней своих увлекался дистанционным управлением телескопами, лазерами и инструментами, был членом Homebrew Computer Club со Стивами Джобсом и Возняком (которых терпеть не мог), на знаменитой фотографии в журнале Popular Computing за 1983 год гордо

стоял среди белых очкастых нердов-разработчиков.

Как и все, Лоусон начинал с ранних персональных компьютеров, использовавшими магнитофонные кассеты для хранения программ, в 1970-м начал работать на компанию Fairchild Semiconductor и собрал в гараже игровой автомат Demolition Derby.

Общался с Ноланом Бушнеллом и Тедом Дабни из Atari, в 1976 году после ознакомления с первой в мире консолью Magnavox Odyssey (игры к которой шли на отдельных печатных платах) разработал для Fairchild консоль Channel F — первую платформу, использовавшую программируемые картриджи (называвшиеся Videocarts и содержавшие главным образом клоны Pong). Самым слабым местом Channel F оказался механизм для вставки картриджей (над этим вопросом будут биться еще инженеры Nintendo): что-нибудь внутри обязательно гнулось, загрязнялось или отламывалось.

Впоследствии Лоусон основал компанию Videocart, производившую картриджи для Atari 2600.



Джерри Лоусон как изобретатель; Channel F как первая картриджная система; Nintendo 64 как последняя домашняя; 3DS как последняя (мы надеемся) портативная; скандальные 4-гигабайтные картриджи Resident Evil: Revelations за \$50 штука.

Онлайн

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:Павел Бажин,
Светлана Померанцева

СОБЫТИЯ

BLIZZARD ПОПАЛА ПОД СОКРАЩЕНИЕ**Шестьсот человек уволены, ветераны World of Warcraft переходят на новый проект**

В World of Warcraft остается все меньше игроков. Надумавших вернуться ожидают огромные бонусы, вплоть до халявного получения 80-го уровня.

Гигантская компания **Blizzard**, насчитывавшая порядка 4600 сотрудников, только что стала чуть менее гигантской. Руководство студии объявило об огромном сокращении штатов, в результате которого около 600 человек потеряли работу. Правда, 90% уволенных не являлись разработчиками — по слухам, больше всего пострадали службы поддержки пользователей и прочий обслуживающий персонал. По словам главы студии **Майка Морхея**, команду разработчиков World of Warcraft эти сокращения не затронули вовсе.

Тем не менее у World of Warcraft есть другая беда. На протяжении последних четырех-пяти лет опытные кадры постепенно переводятся на новую игру — неанонсиро-

ванный пока проект под кодовым названием **Titan**. Место ушедших ветеранов занимают новички, и глава проекта World of Warcraft **Том Чилтон** уверен, что талантов в Blizzard вполне достаточно, чтобы разрабатывать две успешные MMO одновременно. «Да, есть утечка опытных кадров в новый проект. Но поверьте, у нас никогда не будет такой ситуации, когда мы придем и скажем: «О'кей, ребята, все, кто работает над World of Warcraft, собирайте чемоданы, вас переводят на Titan». Я бы сказал, что мы пытаемся наилучшим образом укомплектовать обе команды, чтобы в итоге получить две большие и сильные студии по созданию онлайн-игр», — говорит Чилтон.

слухи

СТАРЫЕ СВИТКИ СОБРАЛИСЬ В ОНЛАЙН

MMORPG The Elder Scrolls — правда или вымысел?



Вместе, понятное дело, веселее, но пока героям Тамриэля приходится совершать подвиги в одиночку.

Слухи о разработке онлайн-игры из серии **The Elder Scrolls** ходят очень давно. Первые упоминания об этом мифическом проекте встречаются еще во втором тысячелетии нашей эры и датируются примерно 2007 годом. Началось все с пустяка: медиахолдинг **ZeniMax**, владелец компании **Bethesda**, основал онлайн-подразделение и лицензировал движок **Hero Engine** — тот самый, на базе которого была создана джедайская сага **Star Wars: The Old Republic** (и еще более пяти тысяч самых разнообразных игр). Журналисты многозначительно покивали друг другу головами и записали в блокноты «студия Bethesda начала работу над MMORPG по вселенной The Elder Scrolls», хотя о последней не было сказано ни слова.

Новые слухи всплыли лишь в 2010 году. Тогда на просторы Сети просочилась информация о том, что одна из команд студии Bethesda, численностью около ста человек, уже три года работает над сверхсекретным онлайн-проектом в духе **World of Warcraft**. Как раз в то время на слуху был скандал с **Interplay**, началась судебная тяжба за права на MMO **Fallout** — так что люди усомнились, а действительно ли речь идет о серии TES? Сайт VG247, ссылаясь на

«надежные источники», сообщил, что все верно: той самой секретной игрой является именно MMORPG The Elder Scrolls, причем анонсировать ее должны были еще в 2009 году, но почему этого не случилось — неизвестно.

С тех пор минуло целых два года, и большинство игроков просто забыло ту историю. Поэтому новая информация показалась громом с ясного неба: журналисты сайта Tom's Guide выяснили, что MMORPG The Elder Scrolls существует; более того, ее анонс состоится уже через несколько недель, в мае этого года. Говорят, что действие игры развернется во времена Второй эпохи, когда армии драконорожденного норда Тайбера Септима еще не подмяли под себя весь Тамриэль, создав Тамриэльскую империю. До Третьей эпохи, в которой произойдут события **Arena**, **Daggerfall**, **Morrowind** и **Oblivion**, остается еще несколько сотен лет, а до Четвертой эпохи, которую мы начали осваивать с выходом **Skyrim**, должно пройти целое тысячелетие.

Напоминаем, что все это пока лишь слухи. К счастью, убедиться в их правдивости (или наоборот — недостоверности) мы сможем уже совсем скоро.

КОРОТКО О ВАЖНОМ



Сколько разработчиков занимается развитием **Star Wars: The Old Republic**? На конференции GDC 2012 студия BioWare ответила на этот вопрос: 30 продюсеров, 40 системных инженеров, 80 программистов, 75 дизайнеров, 140 художников (вероятно, сюда входят также моделлеры и аниматоры) и 280 человек, контролирующих качество конечного продукта. Итого 570 разработчиков.



Студия CCP сказала пару слов о развитии бесплатного шутера **DUST 514**, который выйдет в этом году на PS3. Сразу после релиза в игре будут только PvP-сражения, но разработчики готовят также PvE-режимы, такие как «Битва на выживание», где команде игроков придется отбиваться от армий разумных механических дронов. А в первом аддоне, который выйдет в начале 2013 года, игроки получат новые типы карт (ледяные планеты, лавовые, газовые и другие), а также новый тип техники — роботов-шахтеров, которых можно очень эффективно использовать и в боевых действиях.



ОБНОВЛЕНИЯ

НОВОЙ БРОНЕ — НОВЫЙ ДВИЖОК

Создатели World of Tanks говорят о будущем и настоящем

Глава компании **Wargaming.net** **Виктор Кислый** поделился новыми достижениями сетевого экшена **World of Tanks**. По его словам, количество регистраций уже перевалило за 20 млн, а ежемесячный доход выражается «двухзначной цифрой» — речь, разумеется, о миллионах долларов. «У нас, вероятно, самый высокий процент платящих игроков во всей игровой индустрии, примерно 25-30 процентов», — говорит глава студии.

Наибольшей популярностью «танчики» пользуются в странах бывшего СССР: около 5 миллионов активных игроков, пиковый онлайн всех трех серверов составил 423 тысячи человек. На втором месте китайцы — на их сервер набивается до 150 тысяч человек, причем это число постоянно растет. Европейский сервер набрал «всего» 85 тысяч игроков, но и аудитория там гораздо меньше — около миллиона танкистов. Хуже всего идут

дела в США: около 500 тысяч играющих, а пиковый онлайн в районе 25-30 тысяч человек.

За полтора года штат Wargaming.net вырос со 120 человек (большая часть которых работала в Минске) до 800 сотрудников по всему миру, половина из которых работает над World of Tanks. Это огромное количество людей занято не только созданием нового контента — в секретных лабораториях разработчики готовят новый движок, который кардинально улучшит качество графики. Игра получит новую систему освещения, поддержку HDR, улучшенные динамические тени от всех объектов, более объемные элементы поверхности (рытвины, ямки, воронки, брусчатка и прочее), более реалистичные следы от взрывов и гусениц танков, динамические источники света (например, танки смогут использовать фары) и многое другое. На новых машинах игра будет работать на 10-



Новые карты в World of Tanks делаются с учетом нового движка, но и старые также заметно похорошеют.

30% быстрее прежнего, во многом благодаря наконец добавленной поддержке многоядерных процессоров, а для владельцев совсем уж древних компьютеров останется возможность использовать старый движок.

Впрочем, готовят для игроков и не столь однозначные нововведения: в патче 0.7.2 была изменена экономика игры, которая увеличила прибыльность низкоуровневых машин и в то же вре-

мя снизила доходность многих топовых танков. «Цели уменьшить количество высокоуровневой техники мы не преследуем; я бы сказал, что мы скорее стремимся увеличить число танков среднего и начального уровней», — пояснил нам геймдизайнер **Сергей Буркатовский**, добавив, что теперь жизнь новичков станет куда легче: денег должно хватить и на новые машины, и на модули, и на обучение экипажа.

ОБНОВЛЕНИЯ

НАСЛЕДИЕ ДЖЕДАЕВ

Второе обновление космической саги Star Wars: The Old Republic

Если Blizzard может позволить себе выпускать аддоны раз в пару лет, то для **BioWare** это недоступная роскошь: первое бесплатное дополнение вышло спустя месяц после запуска игры, и уже к апрелю разработчики подготовили второе, гораздо более крупное обновление под названием Legacy. «Раньше мы старались добавить максимум контента, но сейчас мы сосредоточились на реализации новых возможностей», — заявил один из основателей BioWare **Грег Зещук**.

Центральным нововведением стала обновленная система наследия (Legacy), которая и дала название аддону. Игроки смогут объединять персонажей в единое «фамильное древо»: это может повлиять на прохождение квестов, облегчить изучение тех навыков, в которых преуспел один из «предков» вашего героя, и дать массу других интересных возможностей. Также разработчики ввели в игру PvP-ранги и гильдейские банки, добавили возможность настройки интерфейса и пополнили запасы контента — игроков ждет новый

инстанс Lost Island, рейд Explosive Conflict и PvP-зона Novare Coast, где две команды сразятся за конт-

роль над огромными артиллерийскими установками, позволяющими расстрелять базу противника.



Большое место в планах разработчиков занимает развитие главной сюжетной линии: каждый класс вскоре получит продолжение основного квеста.

СОБЫТИЯ

МАЙСКИЕ БУЙСТВА В «АЛЛОДАХ ОНЛАЙН»

Новое обновление «Аллодов Онлайн»



«Аллоды онлайн» осваивают жанр меха-боевика. В апреле тут прошли битвы дредноутов — гигантских механических роботов.

На сервера «Аллодов онлайн» было установлено крупное обновление, получившее название «Золото и сталь». Семь астральных островов открывают новый простор для исследований, причем набор сеттингов поражает — здесь есть даже логово пришельцев в виде легендарной Зоны-51 и женский монастырь, на фоне которых подводные и огненные острова кажутся вполне обыденным явлением.

Новые острова очень опасны, но теперь каждый персонаж, достигший восьмого уровня, может взять себе в помощь наемников. Правда, придется платить им за каждый боевой поход, зато они, в отличие от живых компаньонов, всегда готовы к сражению, не спорят и не претендуют на часть добычи. Кстати, для сбора от-

воеванного у монстров лута теперь можно использовать Авиатора — нового помощника в виде старика с пропеллером.

Также дополнение подготовило мир Сарнаута к традиционным майским гуляньям. В течение всего месяца каждый искатель приключений может взять особый флаг и под его сенью отправиться зарабатывать себе героическую славу, рубя и кроша монстров на мясные полуфабрикаты. Затем все герои соберутся в столице под Победоносным Стягом и начнут мериться легендарностью своих подвигов. Впрочем, майские празднования можно провести и в более мирных развлечениях, вплоть до выезда на виртуальную природу с поеданием виртуального шашлыка.



С выходом дополнения **World of Warcraft: Mists of Pandaria** компания Blizzard начнет воплощать в жизнь свою давнюю мечту о переводе игры на планшетики — в частности, управление некоторыми занятиями, такими как рыбалка или проведение сражений между питомцами, будет адаптировано под использование сенсорного экрана. Надеемся, обновка подоспеет как раз к выходу Windows 8 и появлению первых серьезных Windows-планшетов.



Летнее обновление **EVE Online: Inferno**, как оказалось, выйдет не летом, а в конце весны — 22 мая. Также студия CCP заявила, что в этом году в игру будет добавлена поддержка DirectX 11, улучшены эффекты разрушения кораблей, а скучная добыча руды станет более сложной, интересной и прибыльной.



ПОДРОБНОСТИ

GUILD WARS 2 ГОТОВИТСЯ К РЕЛИЗУ

Какими плюшками кормят ранних пташек

10 апреля открылся предзаказ на ролевую игру **Guild Wars 2**. Стандартное цифровое издание (ключ от игры и ничего более) обойдется в \$60 — дороговато, но что поделать. Продажи будут вестись по западным ценам, ведь в игре нет региональных ограничений: можно беспрепятственно кочевать со своим персонажем с сервера на сервер, участвовать в межсерверных битвах и интересных ивентах, а затем возвращаться к себе «домой», туда, где пинг поменьше.

Но даже стандартное издание получит при предзаказе все причитающиеся бонусы: гарантированный доступ на «бета-уик-энды», ранний доступ (всего 3 дня, чтобы иметь фору по времени для регистрации имени персонажа или клана), а также предмет Hero's Band, улучшающий характеристики вашего героя. За люксовое цифровое издание придется отдать \$80, но взамен игроки

получат массу полезного игрового контента. А коллекционное издание за \$150 добавит ко всему этому статуэтку Ритлока, 112-страничную книжку с артами и историей создания игры, 5 отдельно распечатанных артов

(и специальную рамку для них), плюс CD с саундтреком.

Некоторые удивятся: мол, где-то слышали, что игра бесплатная, зачем покупать ключ? Напомним, что в **Guild Wars 2** уникальная система оплаты: игру и все дополнения необходимо покупать, зато вместо абонентской платы — внутриигровой магазин с необязательными «плюшками», такими как кастомизация персонажа и бонусы для экономии времени прокачки. Исполнительный продюсер **Guild Wars 2 Майк О'Брайен** по-

яснил, что экономика игры держится на двух основных ресурсах: золоте, которое можно накопить игровым путем и потратить на игровые предметы, и драгоценных камнях, которые покупаются за деньги и тратятся только в магазине. При этом игроки могут свободно обменивать камни на золото, самостоятельно устанавливая обменный курс. Разработчики считают, что такая система позволит избавиться от торговцев золотом, дав игрокам легальный способ его покупки.



Вопроса о выборе персонажа для скульптуры не возникало: сотрудники ArenaNet просто обожают своего маскота, Ритлока Бримстоуна.

РЕЛИЗ

AION 3.0 В РОССИИ

От мечты к реальности

Три года назад разработчики ролевой игры **Aion** вместе с игроками мечтали о светлом будущем: ветераны наверняка помнят потрясающий ролик **Aion Vision**, в котором компания **NCsoft** показывала, какой хочет сделать игру к выходу версии 3.0. И вот 13 марта на российских серверах было установлено долгожданное обновление **Aion 3.0**, получившее название «Новая эра». Человек предполагает, а судьба располагает: к сожалению, далеко не все из обещанно-

го удалось воплотить в реальность. Нет подводных путешествий и смены времен года, движок новый, но графика осталась на прежнем уровне, да и текстуры до сих пор не обновили.

Но главный пункт программы — система домоводства — уже работает. Игроки уже вовсю покупают себе квартиры и целые дома, обставляют их по последней моде и устраивают новоселье. И, конечно же, в игру добавлены долгожданные маунты. Какая же игра без верного ездового, скажем, ки-



«Аионская мечта» — уютный виртуальный коттедж и гараж с ездовым животным самой последней марки.

та? Да еще и летающего? Про пополнение контента можно говорить долго, но мы скажем кратко: две локации и девять временных зон, новые точки для осады, новые квесты и навыки и много чего еще.

Большое количество новшеств новичкам не доступно, зато для них открыли «спортзал» — специальный общий сервер, на котором можно покачать персонажа с 20%-ным бонусом.

ИНТЕРЕСНОСТИ

В ОДНОМ КЛИКЕ ОТ ИГРЫ

Как MMO вдохновили Дэвида Перри на создание сервиса Gaikai



Дэвид признался, что уже давно уламывает компанию Blizzard воспользоваться услугами его сервиса. Пока безуспешно.

Дэвид Перри рассказал, что на создание сервиса Gaikai его вдохновили онлайн-игры, а точнее, те кошмарные препятствия, которые стоят перед игроком при попытке их попробовать. Сначала зарегистрируйся на сайте оператора, заполни им целую анкету, скачай клиент на несколько гигабайт... Так любое желание играть пропадет. Когда Перри участвовал в переговорах восточных разработчиков с западными издателями, эта проблема была как нельзя более актуальной. Чем больше людей попробует игру, тем она станет успешнее. Но с точки зрения западного пользователя все эти бесплатные китайские/корейские MMO на одно лицо. Как убедить их зайти на огонек?

Именно для таких случаев и создавался Gaikai. Представьте себе, что вы читаете описание игры. Вроде забавно. И графика ничего. Попробовать или нет? Рядом находится ссылка — вы кликаете ее и с ходу попадаете в игру, запущенную на серверах Gaikai. Вам же передается

лишь видеоизображение, так что можно отыграть триал без всяких проблем, без скачивания клиента и на любом «железе». В идеале попробовать игру должно быть не сложнее, чем посмотреть видеоролик; правда, пока до этого еще не дошло — регистрироваться все-таки придется, хотя в последнее время эту процедуру стараются сократить до минимума.

Заманчиво? Для игроков — да, а уж для издателей — тем более. В сети Gaikai уже попала первая крупная рыбка: компания Warner Bros. объявила, что популярные MMO Lord of the Rings Online и Dungeons & Dragons Online стали первыми в мире онлайн-проектами, размещенными на стриминговом сервисе. Справедливости ради отметим, что насчет «первых в мире» они явно погорячились. Локальные эксперименты были и ранее — так, в Японии для пользователей Dragon Nest недавно был запущен сервис G-Cloud, стопроцентный аналог Gaikai.



Очень неплохая, но сильно недооцененная и забытая игроками MMORPG Vanguard этим летом получит второй шанс: компания Sony Online Entertainment решила сделать игру бесплатной. Похоже, что перевод на бесплатные рельсы таких проектов, как DC Universe Online, EverQuest и EverQuest 2, прошел удачно и компания не прочь попробовать оживить другие свои перспективные проекты.



Этим летом компания Trion World Network, разработчик и издатель набирающей популярность MMORPG Rift, совместно со студией Petroglyph Games запустит открытый бета-тест бесплатной стратегии End of Nations. В случае, если у вас уже есть учетная запись в Rift, повторная регистрация не потребуется. Релиз намечен на осень этого года.

www.maestia.ru

MAESTIA

RISE OF KELEDUS



Maestia — бесплатная онлайн-вселенная с неповторимым колоритом, удивляющая неожиданными геймплейными решениями. В ней собраны лучшие наработки из популярных онлайн-игр, но есть и собственные яркие идеи и находки.



МАЕСТЫ

Особые магические камни — маесты — открывают вам доступ как к пассивным, так и к активируемым умениям, причем даже не свойственным вашему классу! Вы сможете найти маесты в разных уголках мира, а если с поисками не заладилось — купить на аукционе.



ЗА ПРЕДЕЛЫ КЛАССА

Пассивные маесты дают вам серьезные бонусы. Не жалкие «плюс полпроцента к шансу блока», а, скажем, существенное повышение скорости атаки. Активируемые же и вовсе позволяют творить немыслимое: например, воины смогут подлечиваться, а маги — ставить рейнджерские ловушки!



НАЕМНИКИ

Боевые соратники встанут с вами плечом к плечу, достаточно активировать особую магическую книгу. Вдобавок в качестве наемников можно приглашать персонажей других игроков.



КАЖДОМУ ПО СИЛАМ

Три режима подземелий: стандартный, элитный и рейтинговый. В первом режиме инстансы проходятся в одиночку или при поддержке наемника, вторые требуют слаженной работы в группе. Рейтинговые же предназначены для отчаянных одиночек, готовых показать, что равных им нет!

В НОЧНОЙ МГЛЕ

На ночных локациях разрешено нападать на представителей противоположной фракции. Монстры там злее, а вещи, падающие с них, привлекательнее, чем выбиваемые в обычных зонах. Поэтому именно здесь игроки сшибаются друг с другом за ценную добычу.

В БОРЬБЕ ДВУХ ФРАКЦИЙ

Представители каждой из двух игровых фракций обладают особыми навыками. Они преследуют схожие цели, и вражда между ними большей частью идеологическая. Фракционное PvP разворачивается на полях боя и на особых ночных локациях.

УСИЛИТЬ И УЛУЧШИТЬ

Экипировку и камни-маесты можно «заточить». Несколько одинаковых камней складываются в более сильный.

НА ВАШ ЗОВ

Божественные вестники мгновенно прибывают на ваш зов, где бы вы ни были. Они снабжают вас новыми квестами и вручают награды за уже выполненные.

Играть СЕЙЧАС!



Александр Башкиров

Игры с реальностью

Камеры, контроллеры и прочие девайсы, интегрирующие в видеоигры фрагменты реального мира — и наоборот

Во время январского выступления перед инвесторами президент Nintendo Сатору Ивата объявил об использовании технологии коммуникаций ближнего поля (Near Field Communication, NFC) в планшетном контроллере Wii U. С помощью NFC устройство может мгновенно обмениваться данными с различными предметами, расположенными на расстоянии 10 см. И пока новая платформа Nintendo готовится к E3-дебюту, аналитики рассуждают, как новая функция может помочь игрокам.

Благодаря NFC разработчикам больше не понадобится полагаться на громоздкую систему камер и кодированных маркеров, которая используется для дополнения виртуальной реальности в 3DS и PlayStation Vita (а также в большинстве инди-проектов для мобильных телефонов). Внешние аксессуары будут интегрироваться в игру мгновенно, а платить за новые карты и фигурки можно прямо с контроллера, не отвлекаясь на кредитные карты и виртуальные магазины.

Пока Wii U не появилась в магазинах, основными средствами ввода реальных

объектов в виртуальность являются камеры, смартфоны и планшеты с гироскопом, акселерометром и GPS-модулем. Однако попытки соединить две реальности производились и раньше.

Первые шаги

Все началось еще в 1972 году с выпуском первой домашней консоли **Magnavox Odyssey**. Игры на ней были не особенно впечатляющими: вся соль заключалась в манипуляциях между двумя абстрактными светящимися объектами на пустом экране. Из-за бедности визуальных выразитель-



В наше время Nintendo Zapper не покидает рук рецензентов классических восьмибитных игр — единственной части человечества, у которой сохранились дружные с устройством старые кинескопные телевизоры.

ных средств разработчики дополнили компьютерную графику пластиковыми накладками для экрана телевизора, картами и игральными костями. Отдельно можно было купить еще и световое ружье для игры **Shooting Gallery**.



В *Skylanders: Spyro's Adventure* умело подсвеченные игрушки превращают незамысловатую 3D-аркаду в нечто среднее между настольной игрой и украшением новогодней елки.

Несмотря на все ухищрения, *Odyssey* быстро потерялась на фоне консоли **Atari 2600**. В 1983 году обвалился перенасыщенный примитивными поделками рынок американских видеоигр (до сих пор ходят легенды о закопанных в пустыне картриджах с провальным проектом по фильму *ET*, спровоцировавшему этот кризис). Когда через пару лет Nintendo попыталась привезти в США свою первую игровую платформу, ни один дистрибьютор не пожелал связываться с виртуальными развлечениями.

Предприимчивые японцы нашли выход и решили продавать восьмибитную NES не как консоль, а как набор игрушек, включающий световой пистолет **NES Zapper** и маленького робота.

NES Zapper — бластер в Америке, револьвер в Японии — один из самых известных игровых аксессуаров в истории. При нажатии на спусковой крючок экран телевизора темнеет, участок с целью остается белым, а сенсор в стволе пистолета улавливает яркий свет. Вот, собственно, и все. Все мы радостно палили в уток, ковбоев и преступников в **Duck Hunt**, **Wild Gunman** и **Hogan's Alley**, но мало кто подозревал о существовании более поздних гибридных игр вроде **The Adventures of Bayou Billy**, где стрельба только отвлекает от изометрического *beat 'em up* и гоночной аркады, и **Gumshoe** (1986), в которой пистолет используется для управления персонажем.

Ретрокритики любят потешаться над **Gumshoe**. Даром что игра разработана создателем серии **Metroid** Йошио Сакамото. Герой неумолимо движется слева направо, сваливаясь в каждую встречную пропасть, а игроку нужно меткими выстрелами перебрасывать виртуального товарища между платформами. Одновременно нужно успевать расстреливать воздушные шары, падающие камни и птиц.



Gumshoe невозможно пройти со световым пистолетом, зато этот платформер оказывается неожиданно играбельным на эмуляторе (где роль светового пистолета исполняет мышинный курсор).

Но по сравнению со следующим аксессуаром **Zapper** выглядит просто детской шалостью.

Robotic Operating Buddy (более известный как **R.O.B.**) использовался в двух NES-играх — **Gyromite** и **Stack-Up**. Серый пластиковый робот с реагирующими на вспышки фотозлементами и парой сменных клешней умел нажимать кнопки на контроллере за второго игрока и перекладывать цветные кругляшки, которые дизайнеры Nintendo почему-то называли кубиками. Теоретически вся эта сложная машина была задумана довольно изящно, однако настроить полный комплект **Stack-Up** для нормальной работы и по сей день никому не удалось.

Еще более необычной формой взаимодействия с консолью стали сенсорный коврик **Power Pad** для судорожного бега в **World Class Track Meet** и плясок в **Family Fun Fitness** и ультразвуковой орган управления **Power Glove**, отслеживающий сги-

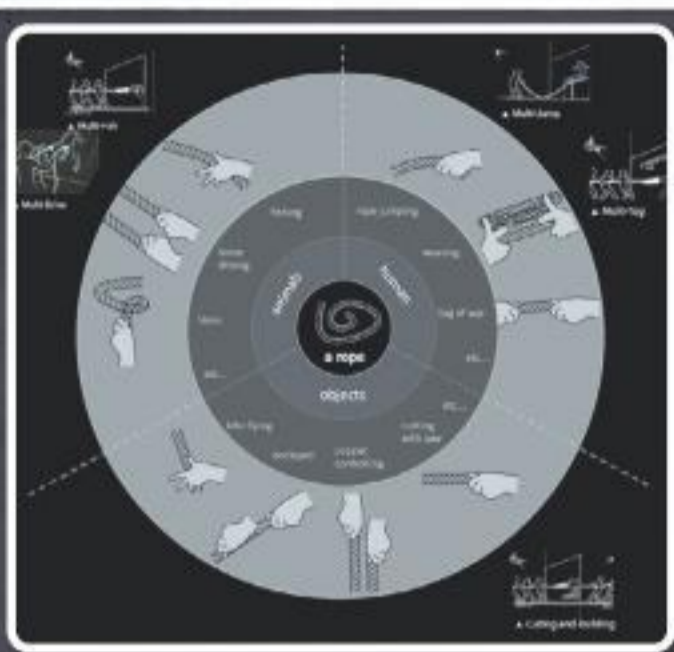
Придуманный **Toys for Bob** для *Skylanders* портал в виртуальность использовать куда проще и интереснее, чем камеру *The Eye of Judgment*, — все-таки монстры должны быть «снаружи» игры, а не внутри нее.

бание пальцев игрока. Хотя этим аксессуаром было еще очень далеко до современных систем аугментированной реальности, они показывали, какими средствами можно обогащать взаимодействие игрока с виртуальными развлечениями.

Самым интересным проектом для **Power Pad** оказалась игра **Street Cop** (1987). В ней управление с коврика совмещено с геймпадом. С помощью **Power Pad** мы бегаем за преступниками, а кнопками контроллера бьем их по голове дубинкой. Развороты и прочие перемещения полицейского тоже задавались с коврика, так что для нормального управления игрой просто не хватало двух ног.

Перчатка **Power Glove**, в отличие от **Power Pad**, работала по совершенно иному и очень непростому принципу. Положение устройства отслеживалось через пару ультразвуковых передатчиков на самом устройстве и три приемника на телевизоре. Система измеряла время, которое нужно звуку, чтобы дойти до микрофона, производила триангуляцию для определения угла вращения вокруг продольного и углового движения относительно поперечной оси руки.

Безусловно, система непрямого управления персонажем, дополняющий игру робот и необычная перчатка стали предшественниками **Wii Balance Board** и *motion*-контроллеров. Эти оригинальные разработки функционировали на NES не идеально, и идеи, положенные в их основу, заработали только много лет спустя.



Виртуальная веревка

Kinect скрещенный с пылесосом? Этим никого не удивишь. Студентка Массачусетского технического университета Лининг Яо и ее коллеги пошли дальше. Они взяли обычную веревку и превратили ее в высокотехнологичный инструмент управления.

Их новая видеоигра Rope Revolution позволяет с помощью веревки контролировать движение виртуальных воздушных змеев или подстегивать лошадь, бегущую по извилистой дороге. Умная система распознает самые разные жесты и может использоваться в сочетании с разными инструментами дополнения действительности вроде вентиляторов или площадок, отслеживающих высоту прыжка.

Создательница проекта уверена, что настоящие видеоигры должны понимать физическую активность и обязательно работать в многопользовательском режиме. Она надеется однажды установить такую развлекательную систему в Шанхае.

Материнская любовь

Следующий виток развития аугментированных игр произошел в середине 1990-х в Японии. Всплеск интереса к этому явлению произошел благодаря объединению двух страстей жителей далекой страны: любви ко всем формам искусственных питомцев и желания повсюду таскать с собой электронные гаджеты.

Маркетолог и сотрудник отдела продаж игрушечного гиганта Bandai Аки Маита очень хотела, чтобы ее домашнее животное можно было брать с собой. По другой версии, она просто увидела по телевизору мальчика, который сетовал на то, что его черепашку нельзя принести в школу. Так и родилась идея «Тамагочи» — одного из самых успешных электронных развлечений в мире. Через год после премьеры было продано более 40 млн пластиковых тамагочи, требующих еды, человеческой ласки и обязательного ухода. В это же время появилась версия игры для карманной платформы Game Boy, где тамагочи жил, жаловался и умирал в картридже, не получив помощи от игроков.

Соединение с реальностью в этих играх проходило на нескольких уровнях. Чел-



Синий экран в Gyromite — сигнал R.O.B., который начинает выполнять череду причудливых манипуляций. Минута-другая — и кнопка нажата!



Первое использование красивых разноцветных физических игрушек в видеоиграх: кругляши для R.O.B., на каждом из которых большими английскими буквами отштамповано слово «КУБИК».

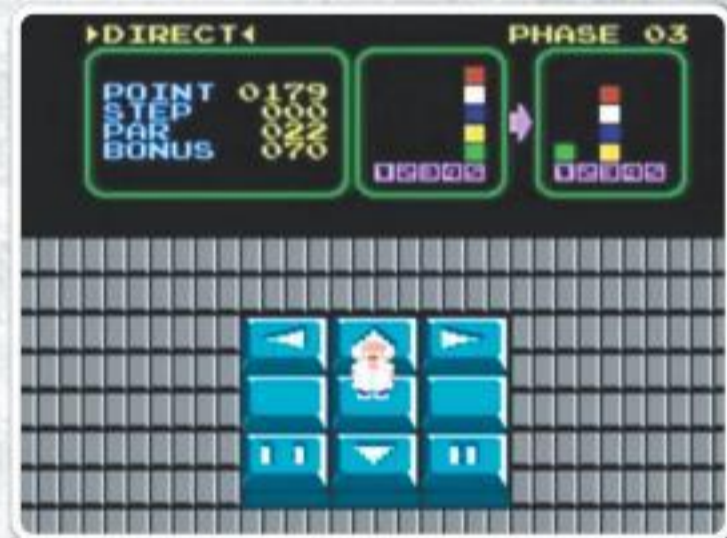


Вот как это работает: станция раскручивает волчок, робот цепляет его манипуляторами и ставит на один из рычагов, который под весом волчка жмет на кнопку геймпада, которая, в свою очередь, поднимает колонну в Gyromite.

век, не желавший лишиться милого виртуального товарища, должен был таскать с собой брелок в форме яйца все время, мгновенно реагировать на малейшие капризы зверька и неизбежно к нему привязывался.

«Тамагочи» стала международной кассовой бомбой, сравнимой по своей популярности с музыкой Майкла Джексона. За игрой последовало несколько игр про милых животных разной степени виртуальности. Например, в **Sonic Adventure** (1998) использована уникальная конструктивная особенность контроллеров платформы Dreamcast, включавших в себя съемную карточку памяти с собственным ЖК-экранчиком и кнопками управления. С ее помощью можно было растить виртуальных питомцев Chao и заставлять их участвовать в подпольных гонках! В случае с **GameCube**-версией игры роль подобной карточки возлагалась на Game Boy Advance.

Венцом необузданной страсти к виртуальным питомцам стала игра **EyePet** для PS3 (2009). Здесь разработчики пошли еще дальше и решили соединить привязанность к питомцу с физической реальностью. В этом проекте виртуальная зве-



Разноцветные колеса используются в игре Stack-Up — незамысловатом пазле с раскладыванием цветных предметов по пяти стопкам.

рюшка реагирует на подброшенные реальные мячи и ласки игрока, отслеживаемые камерой. Несколько иная механика использовалась в **Nintendogs + Cats** (2011) для 3DS. Тут виртуальные собаки и коты с помощью камеры идентифицируют хозяина и радостно бегут облизывать хозяйские физиономии. Отметим еще один важный фактор физического взаимодействия: погладить питомца можно стилусом или прямо пальцем, прикасаясь к сенсорному экрану. Это создает дополнительное измерение для взаимодействия со зверьками.

EyePet, Nintendogs и Pokemon дали современному человеку не просто возможность погладить виртуального спутника и всегда носить его с собой. Они дали то, чего ему не хватало, — любовь. Новые технологические решения лишь расширили ста-



Power Pad: на этом невзрачном с виду коврик с двенадцатью зашитыми сенсорами приходилось прыгать страдающим отдышкой гикам до изобретения данс-платформы Dance Dance Revolution в 1998 году.

Power Glove — первая заявка на motion-контроллер, отслеживающий движения руки и пальцев игрока. Увы — система слежения оказалась настолько неточной, что проще было использовать геймпад на запястье.

рые как мир чувства. Более того, «Тамагочи» показала, как современное общество на постиндустриальном этапе развития страдает от одиночества и отсутствия общения, предпочитая заботиться хотя бы о виртуальном пушистом существе. Маита в интервью недаром отмечала, что «Тамагочи» ориентирована на девочек. Она основана на материнских инстинктах — самом сильном и жизненно важном женском стремлении.

Собери их всех

В 2011-м индустрию поразил успех **Skylanders: Spyro's Adventure**, вышедшей на всех мыслимых платформах и сорвавшей огромный куш. Предприимчивые американцы решили переиначить предложенный японцами подход к виртуальным персонажам, выбросив из них любой намек на чувства, заменив более примитивной, но хорошо знакомой всем страстью к собирательству.

В основу этой игры была положена серия трехмерных платформеров-приключений **Spyro the Dragon**, принадлежавшая

Vivendi, а потом попавшая в руки **Activision**. Вместо того чтобы просто реанимировать старого маскота, сделав его злее и темнее, разработчики посмотрели на проблему под несколько иным углом.

Принцип работы **Skylanders: Spyro's Adventure** прост, как все гениальное. В основе проекта лежит обычная видеоигра. Вы получаете возможность контролировать 37 различных существ, которые путешествуют по опасному миру, сражаются с врагами, собирают сокровища и решают головоломки. Каждый персонаж имеет реальное физическое воплощение в виде симпатичной фигурки с вмонтированным RFID-чипом. Эти микросхемы позволяют передавать информацию о персонаже в игру через идущий в комплекте «портал-сенсор». Трюк заключался в том, что **Skylanders**, стоившая \$70, включала в себя только трех персонажей. Остальных героев приходилось покупать отдельно.

Схема монетизации оказалась настолько успешной, что в 2012 году Activision анонсировала **Skylanders Giants**, которая добавляла в приключение огром-



Полный набор аксессуаров для NES, прокладывающий себе дорогу в поздние двухтысячные (где доспехи и оружие рыцарю видеоигр заменяют Wii Zapper, Wii Balance Board и Wii-пульт).

ных рогатых монстров и дракончиков, оборудованных радиометками и эффектно загорающихся по мере приближения к пластиковому проходу в виртуальность.

Прелесть **Skylanders** во многом заключается в неразрывной связи нашей с вами физической реальности и виртуального ми-





Pokemon Snap — это рельсовый (в буквальном смысле слова: мы сидим в спешащей по рельсам вагонетке) фотошутер, в котором нужно фотографировать позирующего на пляже пикачу.



В геймпад Dreamcast вставлялась карточка памяти (известная как Visual Memory Unit, VMU) с собственным ЖК-экраном и изобилием кнопок. Более того, если ваш геймпад все еще был недостаточно технически оснащенным, во второй слот можно было вогнать еще одну VMU.



Виртуальная версия VMU в Sonic Adventure, где на карту памяти загонялись местные тамагочи (известные как Chao) для последующей жестокой эксплуатации.

ра. Набирать свою армию героев намного веселее, когда понравившегося зверька можно попросить взаймы, подарить приятелю и так далее. Для этого не нужно возиться с кодами или подключаться к беспроводной сети, достаточно просто сунуть фигурку в карман.

Skylanders, конечно, была далеко не первым опытом наживы издателей на жажде собирательства. Гораздо раньше эта страсть начала эксплуатироваться авторами **Pokemon** (хотя справедливости ради стоит сказать, что до этого подобная механика была реализована еще в **Dragon Quest 5**). Виртуальные зверьки в этой вселенной вообще не нуждались в физическом воплощении. Покемона-игрушку встретить куда труднее, чем покемона на игровой карте, в аниме или видеоигре, но при этом бульбазавр, чармандер или сквиртл кажутся куда ярче и живее, нежели любые десятисантиметровые скайлендеры. В чем же секрет?

Огромное значение в развитии **Pokemon** сыграла взаимная интеграция разных версий игры. К примеру, в гениальной японской разработке **Pokemon Stadium** покемоны дрались друг с другом на больших трехмерных аренах. Импортировать бойцов в этот файтинг позволялось из игр **Pokemon Red, Blue** и **Yellow** для Game Boy

(достаточно было подключить специальный кабель). Эта мелочь делала каждый матч в **Pokemon Stadium** сравнимым по накалу страстей с финальным боксерским поединком в фильме «Рокки».

Вы не просто наблюдали за дракой непонятных виртуальных монстров. Нет. Каждый из участников поединка был знаком до мельчайших подробностей. Игроки проводили со своими покемонами сотни часов на Game Boy и буквально плакали от каждого получаемого удара на виртуальной площадке.

Серия **Pokemon** была представлена на Nintendo 64 еще и занятным рельсовым фотошутером **Pokemon Snap** (1999) — предшественником современных **BioShock** и **Dead Rising**, — посвященным фотографированию внезапно выскакивающих из зарослей пикачу, иви, мьюту, баттерфри, додоу и прочих снорлаков. Между прочим, покемоны были добавлены в игру в последний момент: разработчики из **HAL Laboratory** так и не смогли придумать, что еще хотелось бы без конца фотографировать детям 1990-х.

В версии **Pokemon** для Wii есть возможность делиться сделанными снимками в онлайн. 20 лет назад таких функций не было, и юным поклонникам **Pokemon Snap** приходилось нести картридж с игрой в ближайшее отделение видеопрокатной сети

Blockbuster, чтобы четырех запечатленных покемонов там распечатали в виде наклейки.

RPG, аниме, комиксы, коллекционные карточные колоды и видеоигровые адаптации коллекционных карточных игр (**Pokemon Trading Card Game** для **Game Boy Color**) — все эти проекты связаны одной цепью. Тотальная интеграция придает виртуальной вселенной реальный вес. Сравните этот подход со скучнейшим американским франчайзом **Monster in My Pocket**, в котором тоже присутствовали карты, комиксы, книги, игрушки, мультфильмы, настольные и видеоигры (классический платформер 1992 для NES производства **Konami**), воздушные змеи, одежда и стикеры, но все они существовали отдельно, без какой-либо попытки увязать разрозненные кусочки медиаконтента в единое целое.

На Западе мода на карманных монстров прошла в конце прошлого века, но на Востоке история продолжается с мегафранчайзом **Digimon**, в котором соединены лучшие черты «Тамагочи» и «Покемона»: питомцы сначала заботливо вскармливаются, а потом натравливаются друг на друга.

Страсть к коллекционированию и собирательству в сочетании с постепенно возникающей привязанностью к забавным монстрам позволила **Pokemon** и **Skylanders Giants** стать настоящими суперхитами. Виртуальные герои обрели ценность в многопользовательских дуэлях, а взаимная интеграция разных платформ и аксессуаров придала этим милым созданиям реальные очертания.

Мир как игровая площадка

Технологический прогресс значительно расширил возможности по взаимодействию компьютерных программ с окружающей реальностью. Правда, в отличие от японских разработок, новые проекты в этом плане выполнены на несколько ином уровне.



В основном режиме Sky Siege 3D — совершенно невзрачный клон Space Invaders в аугментированном реальном окружении, но до чего же здорово гонять по дому виртуальный радиоуправляемый вертолет!

На современных iPhone 4S, iPad 2 и устройствах с операционной системой Android присутствуют приложения, охотно уродующие окружающую действительность цитатами из «Википедии» или полезными данными для игры в гольф, скалолазания, изучения карт звездного неба и бесцельных прогулок по мегаполису.

В очень понравившейся американскому фантасту и футурологу Брюсу Стерлингу мобильной игре Sky Siege 3D новые технологии аугментации позволяют гонять по реальному офису виртуальный радиоуправляемый вертолет. В AR Basketball распечатанный на принтере маркер превращается в баскетбольное кольцо, куда нужно забрасывать виртуальный снаряд. В AR Invaders приходится расстреливать добавленные в вашу реальность корабли пришельцев. В Firefighter 360 — тушить виртуальные пожары.

Настоящий мир становится площадкой для самых безумных виртуальных развлечений. Камера считывает окружающую действительность, а геймдизайнер накладывает на нее виртуальные объекты, работающие по своим законам. Эта методика может работать и на локальном, и на более масштабном уровне. Например, в MMORPG Parallel Kingdom обычная городская карта в Google Maps превращается в волшебное королевство с монстрами и сокровищами, а в Zombies, Run! соседние улицы оказываются заселенными живыми трупами.

Пока с телефонов и планшетов стрелять в пришельцев неудобно, но ситуация обещает измениться с выходом новых электронных очков Google. Данный аксессуар будет оснащаться дисплеем-линзой, на который выведут разнообразную вспомогательную информацию (в том числе и различные игровые данные),



N64 Transfer Pak — устройство для подключения Game Boy к домашней консоли Nintendo с последующим обменом покемонами. Неуклюжая штука вставляется в слот на контроллере.

На портативные консоли аугментированная реальность пришла одновременно с камерами (Invizimals для PSP в 2009-м), даже немного раньше. В начале двухтысячных Game Boy Advance использовал светодиодный сканер e-Reader для чтения карт с закодированными данными с предметов в Animal Crossing, тренеров в Pokemon Ruby и спецспособностей в Rockman Zero 3.

Современные портативные игровые консоли гораздо ближе к обычным смартфонам по способам аугментации реальности. Например, в игре AR Combat DigiQ для PlayStation Vita ваш стол стал полем боя для миниатюрных танков.

На больших консолях ярким примером первого настоящего аксессуара для аугментированных игр стала EyeToy (2003, PlayStation 2), при помощи которой можно было управлять ховербордом в Antigrav, обезьянами в Monkey Mania и шпионами в Operation Spy. Самым раскрученным проектом подобного плана для PS3 до сих пор



Очевидное — невероятное

Одной из самых интересных разработок в сфере интерактивных аугментированных игр остается движок Obvious Engine. Эта технология умеет самостоятельно определять природные свойства изображения, что делает ненужным использование дополнительных маркеров.

Obvious Engine, запущенный на iPhone, может мгновенно превратить алюминиевую банку в желе, запустить вокруг нее светящиеся цветные круги или трехмерных человечков. Движок напрямую позволяет привязывать виртуальный контент к любым физическим предметам, которые попадают в поле зрения цифровой камеры.

Эту технологию уже лицензируют, но пока о повсеместном ее использовании говорить рановато. Тельную систему в Шанхае.

остается пошаговая стратегия The Eye of Judgment (2007).

Разработанная для The Eye of Judgment камера PlayStation Eye закреплялась на специальной подставке над игровым полем с девятью клетками. На нем соответственно располагались карты со специальными метками. Когда камера распознавала новую карту, на экране телевизора показывалось, как из нее эффектно появлялся виртуальный монстр. Чудищ можно было потыкать пальцами и дожидаться раздраженной реакции. Прототип игры, разработанный Sony Computer Science Laboratories, использовал два суперкомпьютера и дорогие камеры высокого разрешения, но коммерческая версия оказалась упрощенной. Отдельное достоинство The Eye of Judgment заключалось в онлайн-поединках, которые одновременно соединяли в себе футуристические технологии и атмосферу уютных D&D-посиделок.

Хотя сегодняшние технически дополненные игры ушли далеко вперед от своих прародителей, их популярность не может сравниться с той же Pokemon. Новым разработкам не хватает ярких идей, грамотного использования окружающей действительности в геймплее. Тем не менее технические средства, используемые в подобных проектах, сегодня находят применение в хардкорных играх и даже вне сферы интерактивных развлечений.



The Eye of Judgment интересно звучит в теории (и поставляющийся с игрой набор запчастей выглядит очень внушительно), но на деле оказывается стандартной коллекционной карточной игрой.

От игры к реальности

Вскоре после появления Wii-пульта в 2006-м хакеры попробовали применить его в разных сферах. В самом деле, зачем размахивать пультом в **Far Cry** или **Call of Duty 3**, когда при помощи того же устройства, включающего встроенный акселерометр и светочувствительную матрицу, можно управлять противопожарным роботом, ставить пластинки, музицировать на гитаре и барабанах, дистанционно целиться из пневматического ружья, крутить глобус в **Google Earth**, управлять каноэ и газонокосилкой.

Nintendo, съевшая собаку на проектировании разнообразных (иногда удивительно бесполезных) аксессуаров, продолжила работу над совершенствованием этого контроллера и в 2009 году выпустила новую версию **Wii Motion Plus**. К акселерометру добавился вибрационный гироскоп, открывший перед моддерами еще больше возможностей. Теперь это устройство используют даже для управления четырехвинтовым вертолетом.

Неожиданно смело в сфере аугментации выступила **Microsoft**, представившая **Kinect**. В автосимуляторе **Forza Motorsport 4** (2011) эта камера позволяет не только забираться внутрь роскошного автомобиля в огромном ангаре, но и вертеть воображаемую баранку. Более того, устройство отслеживает повороты головы игрока и соответствующим образом корректирует вид на дорогу из кабины виртуального спортсмена.

Своим появлением Kinect также обязан хакерам. В 2007 году Джонни Ли из Университета Карнеги-Меллон приспособил взломанный Wii-пульт для отслежива-



Аналоговая аугментация

Дополнять вымышленную реальность очень любят и кинопрокатчики. Современные 3D-фильмы можно считать попыткой поднести виртуальный вымысел прямо к носу зрителя, но некоторые современные кинотеатры дополняют процесс просмотра ужастика не только объемным изображением, но и трясущимися креслами, брызгами воды и порывами ветра. Подобные 5D-кинотеатры позиционируются как следующий этап развития IMAX, но любители ярких впечатлений легко подметят в этих развлечениях старые добрые аттракционы из парков развлечений.

ния движений головы (с помощью пары закрепленных на лбу датчиков) и вывода на монитор соответствующей картинки. Годом позже Microsoft наняла Ли для работы над интерфейсом аугментированной реальности Kinect (тогда еще **Project Natal**). Возможно, именно хакерскими корнями объясняется решение Microsoft не препятствовать нестандартным использованиям



AR Basketball совмещает в себе два любимых занятия скучающих офисных работников: игру на iPhone и закидывание комка бумаги в импровизированную баскетбольную корзину.

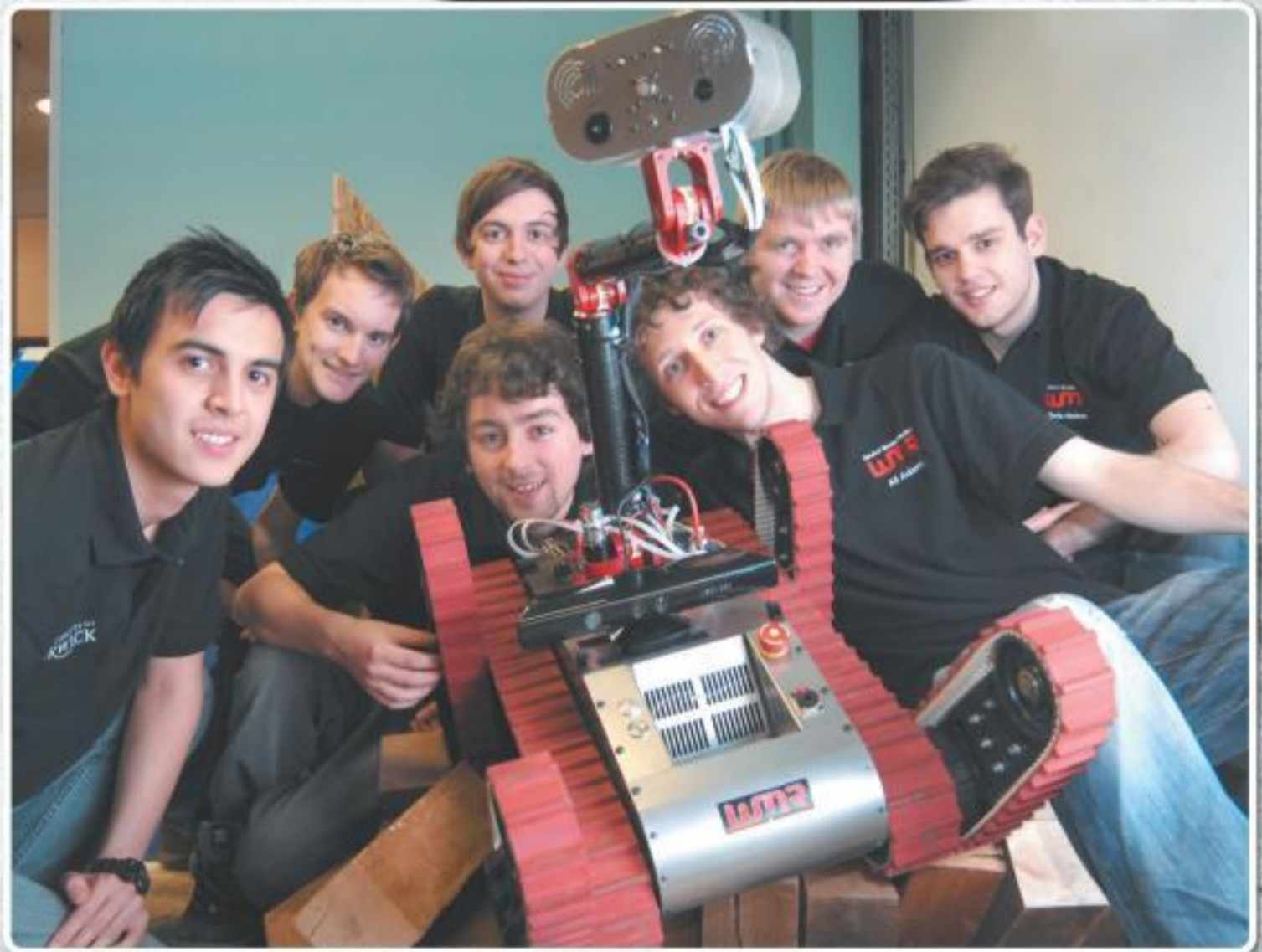


системы. Благодаря этому после выхода Kinect (2010) Филипп Роббел из Массачусетского технологического университета водрузил устройство на автоматический пылесос **Roomba** для составления планов помещений и тестирования возможностей управления робототехникой при помощи жестов.

Фирма **Adafruit Industries** пошла еще дальше и предложила приз в 3000 долларов за первый открытый драйвер для Kinect, который в ноябре 2010 года и был сделан Гектором Мартином. В январе 2011-го Kinect уже использовался для управления хирургическими роботами и строительства голограмм обращения принцессы Леи к Оби-Вану Кеноби в четвертом эпизоде «Звездных войн». Kinect начали использовать для съемок видеоклипов, создания трехмерных автопортретов, управления шезлонгом и световой акупunkturой. Технологии аугментации игрового процесса проделали путь от необязательных приколов к революционным компьютерным решениям многочисленных бытовых проблем.

Это стало во многом возможно благодаря усилиям Microsoft, которая сумела запихнуть цветную камеру, инфракрасные передатчик и приемник, четыре микрофона и выделенный процессор в одно недорогое (\$150) устройство. Раньше для создания таких же сложных модов нужно было тратить тысячи долларов.

Освоение возможностей Kinect далеко не закончено. Изучение технологий устройства показало, что контроллер разбрасывает тысячи инфракрасных точек, а по разме-



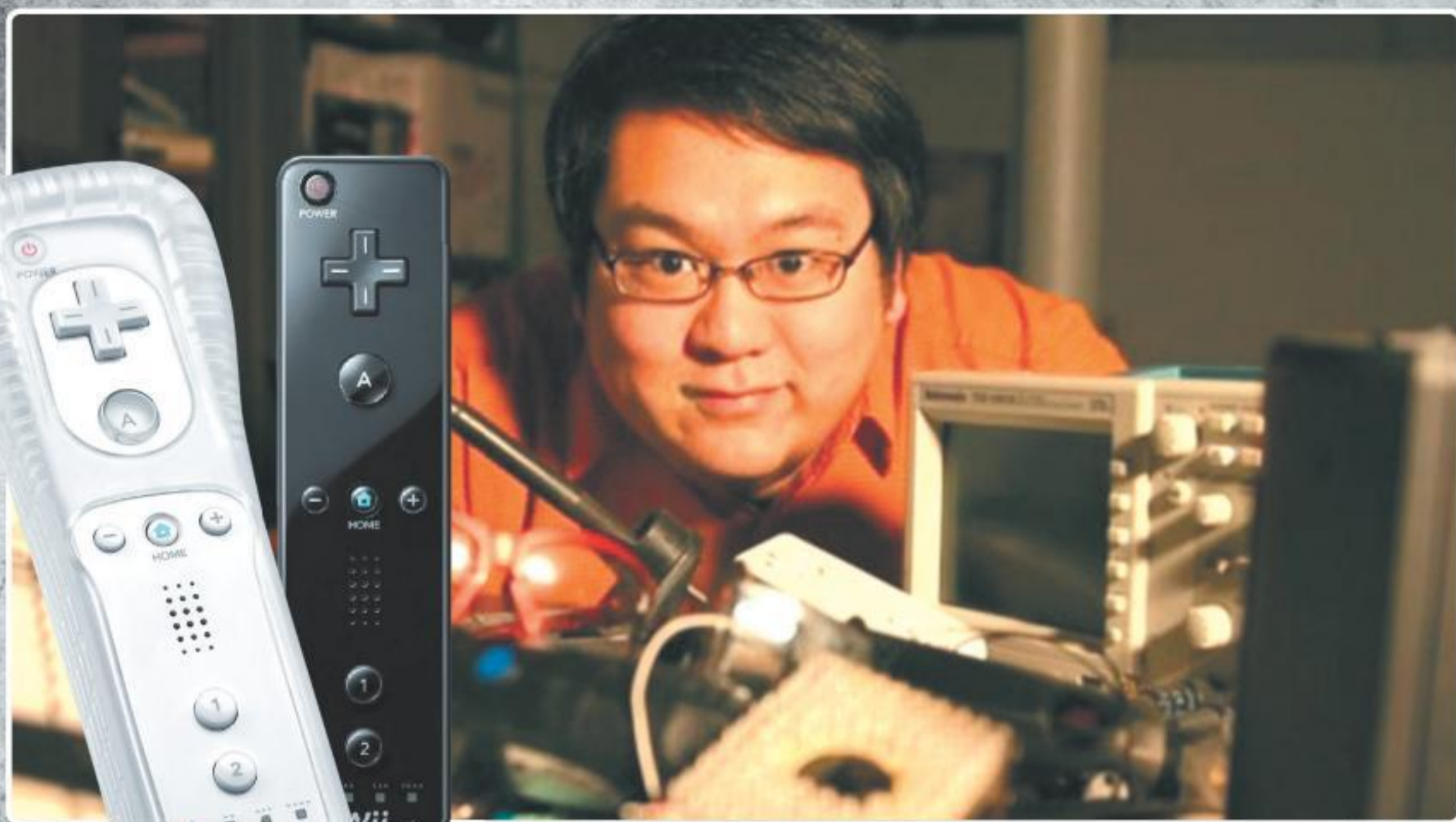
Kinect является важной частью большинства роботов, построенных командой Лаборатории космической и полевой робототехники МИТ после 2010 года.

ру каждой точки определяется дистанция до датчика. Данный функционал можно использовать для поиска людей в развалинах после землетрясений, создания эффектного жестового управления в духе фильма «Особое мнение» или измерения параметров любых объектов на расстоянии. Нельзя не отметить и потрясающий проект **Patten**

Studio, в котором Kinect позволяет использовать руку в качестве мышиного курсора на проецируемых в общественных местах гигантских картинах. Им уже заинтересовались казино, службы новостей, крупные коммерческие сети и галеристы.

Потенциал PlayStation Move (2010) на фоне Kinect кажется куда менее широким,





О своих хаках Wii-пульта Джонни Ли (в прошлом — скромный исследователь Карнеги-Меллон и работник Microsoft, ныне — сотрудник Google) очень доходчиво рассказывает на сайте johnnylee.net.

однако у данной технологии есть целый ряд преимуществ. Во-первых, система улавливает цвет объектов, а также отличается высочайшей точностью определения положения контроллера в

трех измерениях (глубина определяется по количеству света от светодиодов, воспринимаемого камерой). Отношения Sony со взломщиками натянуты, так что пока существует всего один значительный мод Move. Французская группа **PABR Technologies** использовала устройство для создания **Copernitron**, отслеживающего вращение земного шара!

Возможно, такой интерес инженеров к необычным аксессуарам является прямым следствием того, что в хардкорных играх эти устройства применяются крайне редко и зачастую неудачно. Как ни крути, но пока управлять шутерами или стратегиями гораздо удобнее с помощью клавиатуры и мышки, ну или, в крайнем случае, геймпада. Экстравагантные Kinect и

PlayStation Move в этом отношении излишне сложны и перегружены.



Аугментированные и кросс-платформенно связанные игры, новые технологии на базе основательно забытых старых технических решений, использование игровых изобретений в неигровых целях и попытки привязать виртуальные игры к физическим предметам — все это лишний раз указывает на зыбкость границы между развлекательным и серьезным, осязаемым и ощущаемым, реальным и виртуальным. Мы живем в мире, где расстрел телефоном витающих над рабочим столом боевых вертолетов — совершенно нормальное явление, а за виртуальным питомцем, заточенным в карманной приставке, часто следят пристальней, чем за живыми домашними любимцами.

Чем больше в любой игре новаторского, нестандартного и неформатного — тем лучше, и совершенно неважно, какие средства используются разработчиками. Возможность подержать в руке настоящего персонажа Skylanders превращает детскую аркаду в одно из самых ярких игровых переживаний 2011 года, а таинственные магические движения перед камерой в The Eye of Judgment позволяют краешком глаза взглянуть в будущее игровой индустрии.

Аугментации реальности — это лишь побочный эффект общего развития технологий, и пройденный индустрией путь от Gumshoe до Forza Motorsport 4 — такая же прекрасная иллюстрация прогресса человечества, как и дорога от первого поселенца к звездолету до альфы Центавра в Sid Meier's Civilization. ■

Единственный известный на сегодня серьезный хак PS Move называется Копернитрон, состоит из собственно контроллера, старого проигрывателя, пары катушек Гельмгольца и используется для измерения суточного вращения Земли.

Неигровые аугментации

Четыре примера использования средств модификации художественной реальности за пределами индустрии видеоигр



SVK

Экспериментальная графическая повесть английского писателя Уоррена Эллиса (автора любимого комикса всех журналистов «Трансметрополитен») и художника НФ-еженедельника «2000 AD» Мэтта Брукера, изданная дизайнерской студией BERG.

Заказать ее можно в интернете (berglondon.com/products/svk). За 450 рублей вы получаете по почте запечатанный пакет с комиксом и крохотным ультрафиолетовым фонариком.

На первый взгляд — перед нами стандартная детективная история (сам автор описывает сюжет как «смесь Франца Кафки с «Идентификацией Борна») о сыщике Томасе Вудвинде, которого некая злоеющая корпорация нанимает для поисков экспериментального прибора с маркировкой SVK в Лондоне ближайшего будущего.

Но если взять в руки фонарик и подсветить им каждую из сорока черно-синих страниц, то станут видны нарисованные невидимыми чернилами пузыри с тайными мыслями персонажей («сегодня я убью тетю Хетти») и наполовину светящийся портрет Уильяма Гибсона, написавшего предисловие к комиксу.



Knightmare

Транслировавшаяся с 1987 по 1994 год на британском канале ITV передача, в которой вежливые английские дети в очках (все как один похожие на молодого Гарри Поттера) пытались коллективно одолеть подземелье с ловушками, NPC и монстрами.

Главный участник с ведромобразным шлемом на голове бродил по комнатам с синими стенами; троица друзей-советников наблюдала за его похождениями на замаскированном под сундук с сокровищами мониторе и помогала заклиниваниями и советами.

Пустые комнаты студии преображались в сказочные локации посредством последних телевизионных технологий (обычно использовавшихся для рисования карт местности и облаков за спинами ведущих прогноза погоды). Управлять живой фигуркой-участником игрокам-советникам приходилось голосом: «Шаг вперед, Джулиан, теперь смещайся влево, Кевин... нет-нет-нет, ТВОЕ лево, Марк».

Промедление и один неправильный шаг заканчивался попаданием в пропасть, встречей с пауками и скорпионами или гибелью от взрыва гигантской бомбы. За 112 эпизодов Knightmare одолеть все опасности удалось всего восьми командам. Их похождения до сих пор просматриваются и горячо обсуждаются на YouTube.



«Капитан Пауэр и солдаты будущего»

Продержавшийся всего один сезон (1987-1988) сериал, в создании которого участвовали лучшие американские телевизионные фантасты эпохи во главе с будущим автором «Вавилона-5» Джозефом Майклом Стражински.

Желая поддержать команду солдат будущего в их борьбе с лордом Дредом на апокалиптической Земле, зрители покупали игрушечные истребители-пистолеты компании Mattel. Во время просмотра серии нужно было палить из игрушки по мерцающим на досках вражеских киборгов-биодредов мишеням.

Биодреды стреляли в ответ. Если истребитель в руках улавливал больше вражеских лучей, чем сам зритель успевал всадить в киборгов, то из кокпита лихо катапультировалась предварительно посаженная туда фигурка капитана Пауэра, Ястреба, Танка, Скаута или Пилота. Отдельно продавались три видеокассеты с тренировочными полетами, чтобы сюжет и диалоги не отвлекали от стрельбы по вражеским кораблям.

Сериал так никогда и не был выпущен на DVD, но доступен на YouTube. Сегодня купить игрушку-истребитель можно за 2000 рублей, а фигурку героя в хорошем состоянии — за 500 рублей на eBay.



«Чужие среди нас»

They Live — известный в отечественном прокате как «Чужие среди нас» — один из самых удачных фильмов культового режиссера Джона Карпентера, вышедший на экраны в 1988 году.

Это первый случай использования аугментированной реальности в кинематографе: простой рабочий Джон Нада (в исполнении профессионального рестлера Родди Пайпера) находит коробку с темными очками, нацепив которые начинает видеть истинное положение дел в рейгановской Америке.

Оказывается, среди людей затесалась раса мерзких пришельцев с черепообразными физиономиями, разобравшая все ключевые посты и хорошо оплачиваемые должности. Рекламные плакаты, журналы и упаковки пестрят воздействующими на подсознание обывателя надписями «Потребляй», «Размножайся» и «Спи».

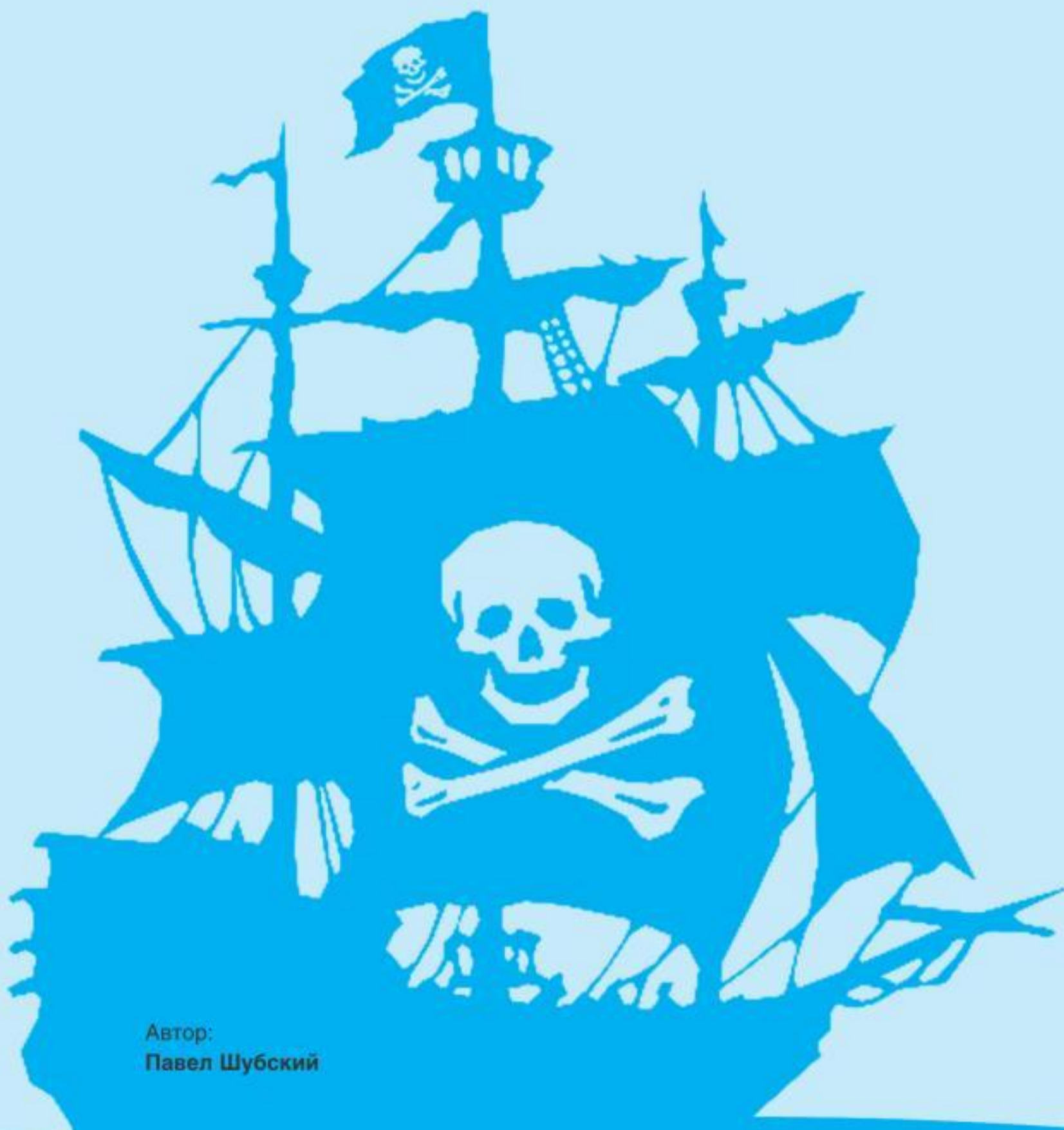
Как заявляет Нада: «Ну, что-то подобное и следовало предположить!»

Никаких компьютерных спецэффектов в фильме нет, в роли альтернативного Лос-Анджелеса использовались картонные коробки с поспешно нарисованными пропагандистскими слоганами. Но пятиминутный эпизод, в которой Нада дипломатично убеждает лучшего друга Фрэнка (Кита Дэвида) нацепить очки и взглянуть на мир новыми глазами, до сих пор остается одним из самых трогательных в истории мирового кино.



СЕТЕВОЕ БЕЗЗАКОНЬЕ

ГРОЗИТ ЛИ ЦЕНЗУРА ИНТЕРНЕТУ?



Автор:
Павел Шубский



Конец 2011 года и начало 2012-го выдались чрезвычайно напряженными для интернет-сообщества. Причиной переполоха послужили новые законодательные акты с непривычными для русского уха названиями SOPA и PIPA, отправленные на рассмотрение в высшие государственные инстанции США. В случае принятия они позволили бы правозащитникам закрывать любой неудобный ресурс. Гиганты звукозаписывающей индустрии, голливудские кинокомпании и крупные корпорации получали тотальный контроль за всем контентом в Сети.



Аналитики заговорили о том, что свободному интернету наступают косяки. Все, к чему мы давно привыкли, могло навсегда исчезнуть: блоги, поисковые сервисы, социальные сети. Мир решил дать отпор: конкуренты объединились в едином порыве, блогеры встали плечом к плечу. Известные сайты, медиаконпании, владельцы популярных сервисов единогласно высказались против принятия SOPA и PIPA. При поддержке миллионов интернетчиков активистам движения удалось одержать победу над властями и приостановить введение новых инициатив.

История закончилась 21 января 2012 года, когда Сенат и Конгресс США приняли решение отложить на неопределенный срок рассмотрение этих законопроектов. К тому времени акты уже лишились поддержки большинства сенаторов и президента США Барака Обамы.

ПУТЬ В НИКУДА

На протяжении последних пятнадцати лет многочисленные медиаконпании при поддержке государственных структур пытаются побороть электронное пиратство. Киностудии, продюсерские центры и разработчики программного обеспечения регулярно теряют внушительные суммы из-за того, что все на свете (от еще не вышедшего альбома Мадонны до очередной версии Windows) можно бесплатно скачать из Сети.

Бороться с пиратами решили на законодательном уровне. Первым серьезным ударом для интернет-корсаров стал акт DMCA (Digital Millennium Copyright Act), принятый американским конгрессом 28 октября 1998 года. Чиновники впервые предложили правообладателям отсылать запросы на любой сайт, где размещены пиратские данные. По закону владельцы провинившегося ресурса должны удалить нелегальный контент в течение пяти дней с момента поступления жалобы. В случае неповиновения пострадавшая сторона имеет все основания обратиться в суд, чтобы получить денежную компенсацию и заставить нарушителей удалить пиратские данные.

DMCA работает. Владелец любого известного интернет-сайта быстро и без лишних разговоров удаляет защищенный контент со своих страниц, если возникают проблемы, и все остаются довольны. Во избежание проблем крупные ресурсы (например, YouTube) сами чистят архивы, не дожидаясь претензий от правообладателей. Но защитникам копирайта этого мало. С момента появления DMCA заинтересованные компании жалуются,

We stand together to protect innovation

November 15, 2011

Dear Chairman Leahy, Ranking Member Grassley, Chairman Smith and Ranking Member Conyers:

The undersigned Internet and technology companies write to express our concern with legislative measures that have been introduced in the United States Senate and United States House of Representatives, S. 968 (the "PROTECT IP Act") and H.R. 3261 (the "Stop Online Piracy Act").

We support the bills' stated goals—providing additional enforcement tools to combat foreign "rogue" websites that are dedicated to copyright infringement or counterfeiting. Unfortunately, the bills as drafted would expose law-abiding U.S. Internet and technology companies to new and uncertain liabilities, private rights of action, and technology mandates that would require monitoring of websites. We are concerned that these measures pose a serious risk to our industry's continued track record of innovation and job creation, as well as to our nation's cybersecurity. We cannot support these bills as written and ask that you consider more targeted ways to combat foreign "rogue" websites dedicated to copyright infringement and trademark counterfeiting, while preserving the innovation and dynamism that has made the Internet such an important driver of economic growth and job creation.

One issue merits special attention. We are very concerned that the bills as written would seriously undermine the effective mechanism Congress enacted in the Digital Millennium Copyright Act (DMCA) to provide a safe harbor for Internet companies that act in good faith to remove infringing content from their sites. Since their enactment in 1998, the DMCA's safe harbor provisions for online service providers have been a cornerstone of the U.S. Internet and technology industry's growth and success. While we work together to find additional ways to target foreign "rogue" sites, we should not jeopardize a foundational structure that has worked for content owners and Internet companies alike and provides certainty to innovators with new ideas for how people create, find, discuss, and share information lawfully online.

We are proud to be part of an industry that has been crucial to U.S. economic growth and job creation. A recent McKinsey Global Institute report found that the Internet accounts for 3.4 percent of GDP in the 13 countries that McKinsey studied, and in the U.S., the Internet's contribution to GDP is even larger. If Internet consumption and expenditure were a sector, its contribution to GDP would be greater than energy, agriculture, communication, mining, or utilities. In addition, the Internet industry has increased productivity for small and medium-sized businesses by 10%. We urge you not to risk either this success or the tremendous benefits the Internet has brought to hundreds of millions of Americans and people around the world.

We stand ready to work with the Congress to develop targeted solutions to address the problem of foreign "rogue" websites.

Thank you in advance for your consideration.



Первая волна протеста началась в конце прошлого года, когда гиганты индустрии не пожалели денег на выкуп полноценной рекламной полосы издания The New York Times.

ДВОЙНЫЕ СТАНДАРТЫ

В то время как конгрессмен Ламар Смит пытался продвинуть SOPA, дальновидные журналисты решили проверить его собственный сайт на наличие пиратского контента. За щекотливое задание взялась колумнистка издания **Vice** Джейми Ли Кертис Тайте.

Для начала госпожа Ли Кертис проверила законность всех изображений на официальном сайте политика (www.texansforlamarsmith.com). Там обнаружилось несколько картинок с фотостоков, специальных хранилищ авторских фотоснимков и иллюстраций, предназначенных для продажи. Автор связалась с несколькими ресурсами и попробовала выяснить, были ли работы куплены официально. Администрация проектов лишь развела руками: проверить законность не получилось, клиентов слишком много.

Интересные детали обнаружились в предыдущей, архивной версии сайта конгрессмена от 25 июля 2011 года. Создатели задействовали симпатичный снимок для заднего плана страницы. Поиск по базе данных картинок вывел Джейми Ли Кертис Тайте на след автора фотографии, некоего DJ Schulte (flickr.com/photos/oxherder). Несколько лет назад он выложил все свои снимки на Flickr и установил лицензию Creative Commons, согласно которой любой человек может использовать фото в некоммерческих целях с указанием авторства. Стоит ли говорить, что ни конгрессмен, ни его свита ни разу не обращались к DJ Schulte за разрешением и не оставили ссылок на первоисточник?

Получается, фотограф мог бы отправить запрос интернет-провайдерам и заблокировать сайт господина Смита, если бы SOPA была принята.



Хакерская группа Anonymous сидела на удивление смирно и не проявляла активности во время всемирного протеста. Но будьте уверены: если бы акты прошли, волны атак на всевозможные сайты было бы не избежать.



Энциклопедия Wikipedia заблокировала только англоязычный сегмент. Жители других стран могли видеть страницы ресурса, но с огромной черной плашкой, призывающей не сидеть на месте.

зались против принятия COICA. Сенатор Рон Уайрен от штата Орегон сравнил акт с «кассетной бомбой для обезвреживания вражеских бункеров», добавив, что США нужна «высокоточная радиоуправляемая ракета», способная поразить пиратов в самом сердце. COICA отложили до лучших времен, наступило временное затишье.

БЕЛМО НА ГЛАЗУ

Разумеется, DMCA — далеко не самое совершенное решение проблемы. Акт разбирается с контентом различных видеосервисов (YouTube), блог-платформ (Tumblr), социальных сетей (Facebook) и других ресурсов, позволяющих размещать пользовательские данные. Но DMCA никак не регулирует взаимодействие с торрент-трекерами (The Pirate Bay).

Ведь протокол BitTorrent, созданный Брэмом Коэном в 2001 году, подразумевает, что на сайте публикуется лишь ссылка на файл, расположенный на жестком диске удаленного компьютера. Скачивание идет мелкими кусочками со всех компьютеров, где находится искомый файл. Кому предъявлять обвинения в таком случае? Владельцы торрент-трекера всего лишь предоставляют возможность обмениваться файлами.

Да и зарегистрированы трекеры обычно за пределами США, поэтому дотянуться до их владельцев весьма проблематично. Поборить торренты в рамках существующего американского законодательства не удастся. Правообладателям и ассоциациям нужен закон, который позволит оперативно блокировать доступ к ресурсам, где размещены ссылки на пиратский контент.

Такие возможности и предлагали SOPA и PIPA.

WHO WATCHES THE WATCHMEN?

В 2011 году американские политики рассматривают сразу два антипиратских акта — PIPA (PROTECT IP Act) и SOPA (Stop Online Privacy Act). Первый был впервые представлен Сенату США в мае 2011 года Патриком Лихи. Второй появился позже: 26 октября 2011 года конгрессмен Ламар Смит вынес SOPA на рассмотрение в Палату представителей конгресса США. Законопроекты оставались в тени до начала 2012-го, так как финальные слушания и голосования были назначены на январь.

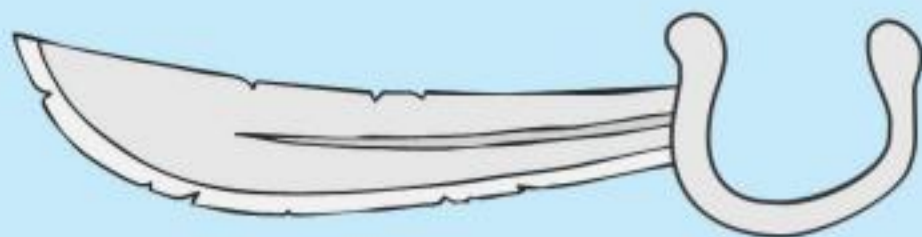
PIPA — это переписанный и доработанный COICA. В случае принятия законопроект позволил бы американским интернет-провайдерам блокировать доступ к сайтам, где (по версии правообладателя) размещены пиратские данные. Акт также призывал к юридической ответственности поисковые движки, блог-сервисы или любые другие ресурсы, которые каким-либо образом ссылаются на сайты из черного списка. Рекламные платформы должны были прекратить сотрудничество с заблокированными ресурсами.

SOPA оказалась еще более жесткой. Законопроект дополняет и расширяет возможности PIPA по всем фронтам. Генеральный прокурор США может заставить любой поисковый или рекламный сервис, DNS-провай-

что рассылать претензии всем нарушителям слишком проблематично и дорого. Под давлением медиаконгломератов американские конгрессмены продолжили без устали разрабатывать новые, более строгие законопроекты.

Важной вехой в истории борьбы с пиратством стал акт COICA (Combating Online Infringement and Counterfeits Act), представленный сенатором Патриком Лихи в 2010 го-

ду. Этот закон давал Генеральному прокурору, рассматривающему дело о нарушении копирайта, право связаться с провайдером доменного имени провинившегося ресурса и попросить либо отменить регистрацию, либо вообще заблокировать сайт. Предложение господина Лихи успешно прошло голосование в Юридическом комитете Сената США, но провалилось на слушаниях в самом Сенате. Многие американские политики выска-



Волнение в сетевых компаниях вполне обоснованно — всех их ожидали громадные штрафы и вагон проблем, если бы законопроекты прошли голосование и были приняты.

деров и сервисы оплаты отказаться от взаимодействия с ресурсами, находящимися в черном списке. Согласно SOPA, любые денежные отношения с нарушителями должны прекращаться в течение пяти дней с момента поступления жалобы. Главное — доказать, что ресурс нарушает права по использованию чужой интеллектуальной собственности.

Прописанные пункты SOPA и PIPA предлагают, на первый взгляд, вполне легитимные методы борьбы с пиратами. Нарушил чей-то копирайт и был пойман за руку? Милости просим в черный список. Попробуй потом докажи свою правоту, когда сайт будет заблокирован, а каналы финансирования перекрыты. Акты также позволяют провайдерам ограждать своих клиентов от доступа к торрент-трекерам.

Проблема в том, кто будет следить за правомочностью действий правообладателей? Насколько далеко зайдут медиагиганты в борьбе с пиратством? SOPA и PIPA предлагали почти безграничную власть звукозаписывающим компаниям, голливуд-

ЗА КАДРОМ

Параллельно с обсуждениями SOPA и PIPA этой зимой в интернете происходили и другие не по сезону горячие разборки. Пали два крупнейших бастиона пиратства — один на Западе, другой на Востоке.

В январе американский суд постановил, что создатели сервиса **Megaupload** были уличены в сговоре с целью вымогательства, нарушении прав на интеллектуальную собственность, а также отмывании денег. Общая сумма убытков, нанесенная пребывавшими на момент задержания в Новой Зеландии бизнесменами, оценивается в \$500 млн. Обвинение утверждает, что руководители Megaupload специально выплачивали деньги за то, чтобы пользователи закачивали пиратский контент.

На другом уголке земного шара — в Киеве — прекратил работу сайт **EX.ua**, по совместительству одна из самых крупных библиотек пиратских файлов в мире. На страницах этого ресурса можно было найти целые терабайты разных телешоу, фильмов, книг, журналов, фотографий, комиксов, музыки, программ и игр. Официальная причина закрытия, по официальной информации МВД Украины, — расследование уголовного дела о нарушениях авторских прав, начатое после обращения в правоохранительные органы представителей крупнейших производителей софта (имена зачинщиков не называются). Дело получило такой резонанс, что Национальная комиссия по вопросам регулирования связи и информатизации Украины (НКРСИ) даже вспомнила об идее монетизации доступа к контенту. Эксперты полагают, что если инициативы НКРСИ будут приняты, то провайдеры начнут требовать от клиентов не просто плату за подключение к Сети, но и за загрузку и передачу информации в рамках определенных программ (например, в Skype).

Закрытие обоих ресурсов сопровождалось гневными акциями протеста, включая

DDoS-атаки на сайт ФБР и митинги на улицах украинской столицы.

На этом фоне незаметно прошла мировая травля знаменитого торрент-трекера **The Pirate Bay**, владельцы которого были осуждены и отправлены в тюрьму в дополнение к весомым штрафам. Один из руководителей Американской ассоциации звукозаписи Митч Глазиер опубликовал небольшую заметку, в которой набросился с критикой на **Pirate Bay**, назвав этот сайт прекрасным примером того, зачем в США нужны более жесткие антипиратские законы. В ответ на его тираду представители торрент-трекера выступили с гневным письмом, в котором утверждали, что ничего не крадут, а просто дают скопировать материалы.

Тем не менее повсеместная борьба с ресурсом продолжается. На момент выпуска статьи суд Великобритании признал сайт **Pirate Bay** содействующим пиратству. В июне пройдет следующее заседание, во время которого может быть принято решение о последующей блокировке сайта на территории

Объединенного Королевства. Сотрудники **The Pirate Bay** не упустили шанса огрызнуться и пообещали, что начнут использовать скрытые методики распространения контента, которые намного сложнее отследить.

Целую бочку дегтя в эту историю добавили русские специалисты из Сколково. Компания «Интернет Контент» разработала новую систему борьбы с торрентами под названием **PiratePay**. Она подключается к сети, ищет адреса, откуда предлагается скачать пиратский файл, и натравливает на IP-адрес специальный тип трафика, после чего связь рвется. Впрочем, у пиратов уже появился эффективный обходной маневр.

Вместо торрент-ссылок на сайте теперь размещаются так называемые «магниты» — набор символов, идентифицирующий цифровой документ. В магните нет имени файла или ссылки на него. Вам просто придется ввести полученные буквы и цифры в BitTorrent-клиент, и система автоматически найдет нужные данные на чужом компьютере, подключенном к пиринговой сети.





Самые инициативные ресурсы создавали картинки и генерировали показательную инфографику только для того, чтобы все же донести свою мысль до властей.

ПРОПОРЦИОНАЛЬНЫЙ ОТВЕТ

ским студиям и всем заинтересованным лицам, которые при желании могут за один день прикрыть весь интернет.

После принятия PIPA и SOPA интернет мог превратиться в поле боевых действий. Любые, пусть даже самые мелкие американские компании принялись бы искать нарушения копирайта и отправлять тысячи писем в адрес провайдеров и обработчиков транзакций. Таким образом, легион судебных приставов задавил бы все популярные сервисы, включая YouTube, Facebook, LinkedIn, Google, Wikipedia.

Представьте ситуацию: ваш любимый блогер опубликовал статью и рассказал про новый смартфон компании «Икс». Описал функционал, рассказал про дизайн, похвалил удачные моменты, отметил недостатки и опубликовал логотип производителя. Юристы компании «Икс» обнаружили упоминание о продукте и свой логотип, размещенный без письменного разрешения. Им это не нравится, и в адрес провайдеров направляются письма, «советующие» заблокировать блог-платформу, где размещена статья. Поставщики услуг вынуждены идти на поводу, лишь бы самим не предстать перед судом за содействие в преступлении.

В мире, где легализованы SOPA и PIPA, не будет облачных хранилищ вроде DropBox, ведь туда можно загружать ворованные данные. Не станет забавных самодельных видеоклипов на YouTube. Социальные инновации прекратятся, глобальные платформы исчезнут и тысячи людей останутся без работы.

Официальные протесты начались в конце прошлого года, когда 15 ноября газета The New York Times опубликовала обращение главных интернет-гигантов к правительству и народу. AOL, eBay, Facebook, Google, LinkedIn, Mozilla, Twitter, Yahoo! и Zynga выкупили рекламную полосу, чтобы выразить опасения по поводу введения SOPA и PIPA.

Самое интересное началось потом. Массовый протест против злополучных актов прошел 18 января — в день, когда конгресс собирался рассматривать законопроекты. Настолько согласованного взаимодействия сотен тысяч человек из разных стран в интернете еще не было.

Одной из первых против инициативы политиков выступила Wikipedia. Администрация ресурса заблокировала англоязычный сегмент сайта и поставила на титульную страницу черную заглушку, призывающую противостоять действиям американских властей. В своем обращении создатель энциклопедии Джимми Уэйлс сообщил, что в случае принятия актов бесплатные знания просто исчезнут. По данным фонда Wikimedia Foundation, около 162 миллионов человек посмотрели страницу протеста. Инициативу энциклопедии поддержали около 75 тысяч сайтов: создатели ресурсов заблокировали свои сайты, перекрыли весь размещенный контент черными прямоугольниками или поставили крупные баннеры в поддержку акции.

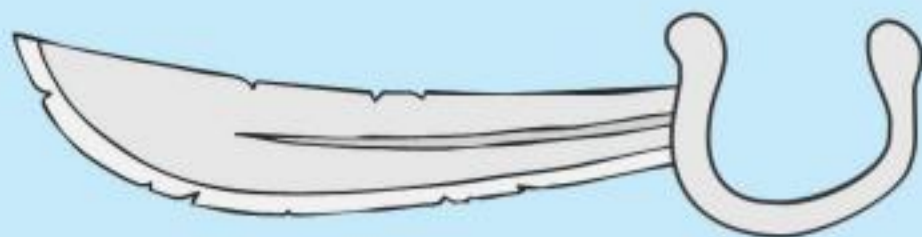
Google поместила черную плашку поверх своего логотипа и начала собирать подписи

против SOPA и PIPA. На момент окончания акции около 4,5 миллиона человек со всего мира подписали петицию. Еще 350 тысяч человек отправили письма в конгресс через формы на специально созданных сайтах americancensorship.org и sopastrike.com.

В борьбе за право пользоваться привычным интернетом объединились все. Обычно стоящий в стороне от подобных конфликтов создатель Facebook Марк Цукерберг вышел из тени и написал заявление о том, что его компания не поддерживает законопроекты. Писатель Нил Гейман, актер Азиз Ансари, музыканты The Lonely Island и OK Go, фронтмен Nine Inch Nails Трент Резнор подписали открытое письмо и выразили беспокойство по поводу того, что новые акты не столько навредят пиратству, сколько честным интернет-сервисам.

К протесту присоединились эксперты по киберпреступности. Бывший советник Агентства национальной безопасности США Стюарт Бейкер сравнил акты с действиями самих правонарушителей и пиратов. Господин Бейкер подчеркнул, что в будущем преступники смогут обманывать посетителей ресурсов, опираясь на возможности PIPA и SOPA. Член конгресса Зои Лофгрэн специально связалась с исследователями из национальной лаборатории Sandia и попросила проанализировать механизмы фильтрации DNS-адресов, предлагаемые актом Protect IP Act. Эксперты выразили сомнение в эффективности DNS-фильтрации и описали ее негативное влияние на сетевую безопасность.

Юридическое агентство Holch & Erickson LLP говорит о том, что SOPA и PIPA разру-



шают существующие законы, угрожают быстрорастущей интернет-экономике США и подрывают безопасность пользователей. По версии юриста Маркхема Эриксона, рассматриваемые проекты подвергают законопослушные компании неоправданному риску.

Протест быстро переместился за пределы интернета. Жители разных стран направились к американским посольствам с плакатами и листовками, требующими остановить беспредел. Сложно представить, сколько людей откликнулось на призыв позвонить конгрессмену или сенатору от своего округа и высказать мнение по поводу законопроектов. По данным веб-сайта Fight for the Future (*fightforthefuture.org*), в период массовых протестов более 8 миллионов посетителей поисковых движков запрашивали телефон представителей власти. Нет никаких сомнений в том, что многие все же дозвонились. Своеобразные протесты прошли и в России, когда несколько участников Пиратской партии России собралось около американского посольства, чтобы высказаться по поводу проектов.

Заключительным аккордом в адрес SOPA и PIPA стали высказывания президента США Барака Обамы, который официально отказался поддерживать акты. Позже от поддержки законов отказались и многие конгрессмены, а слушание перенесли на неопределенный срок. Голос интернета был услышан.

ДОГНАТЬ И ПЕРЕГНАТЬ

На данном этапе российские политики высказываются по поводу SOPA и PIPA скорее отрицательно. Министр связи и массовых коммуникаций РФ Игорь Щеголев уверен, что законопроекты негативно

Stopsopa Standard

ALL SITES AND PEOPLE TO GO OUT AGAINST SOPA AND PIPA RIGHT NOW FOR 150 SECONDS

INTERNET GOES ON STRIKE

ALL SITES AND PEOPLE TO GO OUT

Major sites all over the internet have gone on strike due to SOPA and PIPA, the hot-button anti-piracy legislation. Experts expect strike to last 150 seconds, and agree this is a "near eternity" in internet time. Congress is about to pass what has been called the internet censorship bill, even though the vast majority of Americans are opposed. The Senate is scheduled to vote on its version of the internet censorship bill on Tuesday, January 24th, and unless there are 41 senators to voice their opposition to allowing the bill to proceed, it is expected to pass. Legislation called the PROTECT-IP Act (PIPA) in the Senate and the Stop Online Piracy Act (SOPA) in the House are purported to be a way to crack down on online copyright infringement. In reality the bill is much broader. It would empower governments and corporations to take down virtually any website.



THIS SITE IS ON STRIKE TO STOP SOPA.

Родина-мать зовет. Политики больше не смогут протолкнуть плохо написанный закон. Осталось только дать понять, что интернет-общественность давно изменилась.

БОБЕР РАЗБУШЕВАЛСЯ

Недавно вопрос определения правомерности использования контента в интернете был остро поставлен в игровом сегменте. Представители поп-певца Джастина Бибера подали в суд на студию RC3, создавшую популярную игру *Justin' Beaver* для устройств под управлением iOS и Android.

Мы не пожалели доллар на покупку *Justin' Beaver*, чтобы проверить, на что обиделся Джастин Бибер. Главный персонаж игры — гламурный бобер с торчащими зубами и густой челкой. Он сражается со свинками-папарацци. Если пропустить хоть одну свинью с фотоаппаратом, игра начинается сначала. Сальвадор Дали был бы в восторге.

Сначала юристы господина Бибера связались с RC3 и заявили, что разработчики не имеют права использовать образ артиста, создавать похожих персонажей, искажать его имя в целях получения выгоды. Якобы они нарушили торговую марку, обманывают людей, да и вообще ведут себя крайне нечестно в рамках существующего американского законодательства. Защитники певца потребовали прекратить продажу игры и пригрозили подать в суд, если этого не произойдет.

Небольшая игровая студия из Джексонвилля подала упреждающий иск против музыкального кумира американской молодежи и попросила Верховный суд США подтвердить, что все игры подпадают под действие Первой

поправки (право на свободу слова в печатных изданиях, фильмах, музыке). Таким образом, пародия на публичного человека вполне вписывается в рамки американского законодательства и официально разрешена.





Ограничиваться онлайн-акциями активисты не стали. Самые смелые отправились митинговать на улицы с листовками и привычными для таких мероприятий лозунгами. К счастью, обошлось без погромов.

отразятся на интернете как бизнес-пространстве.

Отечественные законопроекты по защите авторского права в интернете пока далеки от заморских аналогов. Российское законодательство в отношении интернета может показаться даже более открытым по сравнению, скажем, с британским. Во время массовых беспорядков в Лондоне летом 2011 года правительство Великобритании всерьез собиралось перекрыть доступ к популярным социальным платформам и сервисам, где происходила координация действий уличных вандалов. В России, если верить Щеголеву, о подобном даже не думают.

Впрочем, с министром согласны не все. Бывший глава ФСБ и нынешний секретарь Совета безопасности РФ Николай Патрушев открыто восхищался опытом Китая и предлагал закрыть доступ российских пользователей к социальным сетям, блогам и видеохостингам. К счастью, дальше громких заявлений в прессе дело не пошло, но подобные выступления вполне показательны — разговоры о реализации закрытого «китайского интернета» в России возникали не раз.

Борьба с электронными пиратами у нас пока сводится к показательным акциям, которые не имеют серьезного эффекта. По мнению правозащитников, самые опасные «пиратские» сайты (в список которых, к слову, входит социальная сеть «ВКонтакте») давно реализовали механизмы борьбы с пиратством. Обладателям прав достаточно обратиться к владельцам сервиса с просьбой заблокировать распространение контента, чтобы решить проблему. Администрация обычно идет навстречу. К примеру, RuTracker моментально блокирует подозрительную раздачу. Но, как и в случае с американскими RIAA/MPAA, российских правообладателей такое сотрудничество не устраивает. Направлять письмо в адрес ресурса и ждать реакции — часто нецелесообразно. К тому моменту, как администрация отреагирует, многие уже успеют скачать пиратскую копию.

Чаще всего правообладатели (кинокомпании и звукозаписывающие конгломераты) нападают на сеть «ВКонтакте». Дело не раз доходило до суда и каждый раз заканчивалось ничем. Так, в ходе дела с участием государственного медиахолдинга ВГТРК (размещение кинокартины «Охота на пиранию» на страницах сети) «ВКонтакте» вы-

стояла. Суд закрыл дело после того, как со страниц были удалены копии фильма. В другой раз социальную сеть обязали выплатить штраф в размере 220 тысяч рублей звукозаписывающей компании Gala Records за незаконное размещение песни певицы МакСим. Однако даже в этом случае иск был удовлетворен лишь частично, ведь изначально правообладатели требовали 1 миллион рублей. По такому случаю «ВКонтакте» даже позволила владельцам оригинальных материалов удалять видео и музыку самостоятельно через выделенный административный раздел.

В рамках действующего в России законодательства вполне возможно наказывать сервисы, если они иницируют загрузку, создают технологические условия для нарушения авторских прав или не реагируют на явные нарушения. По крайней мере, так считает Президиум Высшего арбитражного суда. Именно эта организация вынесла вердикт по показательному делу «Топ 7» против «Агава-софт». В тот раз на страницах сервиса *ifolder.ru*, чьим владельцем является «Агава», были обнаружены некие украденные фотографии.

Важной вехой в истории российской борьбы с пиратством стало появление нового закона «О полиции», вступившего в силу 1 марта 2011 года. Законопроект наделяет

полицию возможностями закрывать любой ресурс по требованию правообладателя без обращения в суд. При обнаружении нарушения сотрудник Министерства внутренних дел может отправлять так называемое «представление» в адрес хостинг-провайдеров, где размещен подозреваемый сайт. Хостинг должен будет отключить ресурс и уведомить его владельца, которому придется судиться с полицией самостоятельно, без участия оператора, предоставившего хостинг. Однако за год с момента вступления закона в силу в российском интернете особо ничего не изменилось. Пиратские сервера просто переехали на зарубежные мощности и продолжают работать, не опасаясь визита полиции.



Разумеется, SOPA и PIPA не станут концом борьбы с пиратством. Европейский союз, к примеру, готовит новую инициативу ACTA (Anti-Counterfeiting Trade Agreement), вызвавшую бурю негодования в Германии, Польше и Нидерландах. Радует лишь то, что интернет-сообщество сумело объединиться и дать отпор несовершенным законам. Сегодня протолкнуть непродуманную антипиратскую инициативу без боя уже не получится. ☹



За считанные дни конгрессмен Патрик Лихи стал одним из самых ненавистных людей в интернете. Кто-то упорно атаковал его официальный сайт, кто-то рисовал шаржи.



ИНТЕРВЬЮ С ПИРАТОМ



В марте 2012 года стало известно, что крупнейшие пиратские группы, которые осуществляют выпуск видео на торрент-трекерах, организовали своего рода профсоюз, в рамках которого создаются правила по оформлению и публикации релизов. Пока на таких виртуальных съездах решаются только технические вопросы (какой кодек использовать), однако это только начало.

С тех пор как в интернете развернулась битва за копирайт, по всему миру стали возникать так называемые пиратские партии. Их члены не носят на глазу черные повязки и не заводят попугаев. Они выступают за свободный некоммерческий обмен данными в интернете и неприкосновенность частной жизни. Подобные организации уже действуют в США, Великобритании, Германии, Нидерландах, Швеции, Чехии, России, Болгарии, Украине, Беларуси и Казахстане. Мы связались с британскими «пиратами» и попытались узнать, что они думают по поводу SOPA и PIPA. Лидер партии Лоран «Лоз» Кей любезно согласился ответить на наши вопросы.

ЧТО ВЫ ВКЛАДЫВАЕТЕ В ПОНЯТИЕ ИНТЕРНЕТ ?

Недавно я прочитал повесть «Мы, дети Всемирной паутины» польского писателя Петра Кзерски («We, the Web Kids», Piotr Czerski, www.pastebin.com/0xXV8k7k), который, как мне кажется, отлично отвечает на ваш вопрос. Я хотел бы привести несколько цитат: «Мы не просто серфим по Сети, интернет для нас — не какое-то «место» и не «виртуальное пространство». Интернет неотделим от нашей реальности, он стал ее частью — невидимым, но существующим слоем, связанным с физической средой обитания. Мы не просто используем интернет, мы живем в нем. [...] В онлайн мы нашли своих друзей и врагов, мы готовили шпаргалки для экзаменов, мы планировали вечеринки и сборы по учебе, мы влюблялись и расходились. Всемирная паутина для нас — это не технология, которую нам пришлось изучить. Всемирная паутина — это процесс, происходящий непрерывно и изменяющийся на наших глазах, с нашей помощью или без нее.

КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, АКТЫ, АНАЛОГИЧНЫЕ SOPA И PIPA, ВСЕ ЖЕ БУДУТ ПРИНЯТЫ В БУДУЩЕМ?

Мы уверены, что лоббисты медиакомпаний еще не раз вернутся и попытаются протолкнуть похожие законы. Однако интернет-население (Лоран Кей называет интернет-юзеров словом «netizens»; от англ. net, citizens — сеть, граждане) умнеет. Четырнадцать лет назад акт DMCA был принят без всяких возражений; сделать то же самое сейчас у властей уже не получится.

В общем смысле любые компьютеры и сети копируют информацию. Любой, кто пытается продать вам технологию или создать закон, который затруднит копирование, обещает сделать невозможное. Своего эти люди не добьются, но причинят много непреднамеренного вреда.

КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К ЭЛЕКТРОННОМУ ЭКСТРЕМИЗМУ И ГРУППЕ ANONYMOUS?

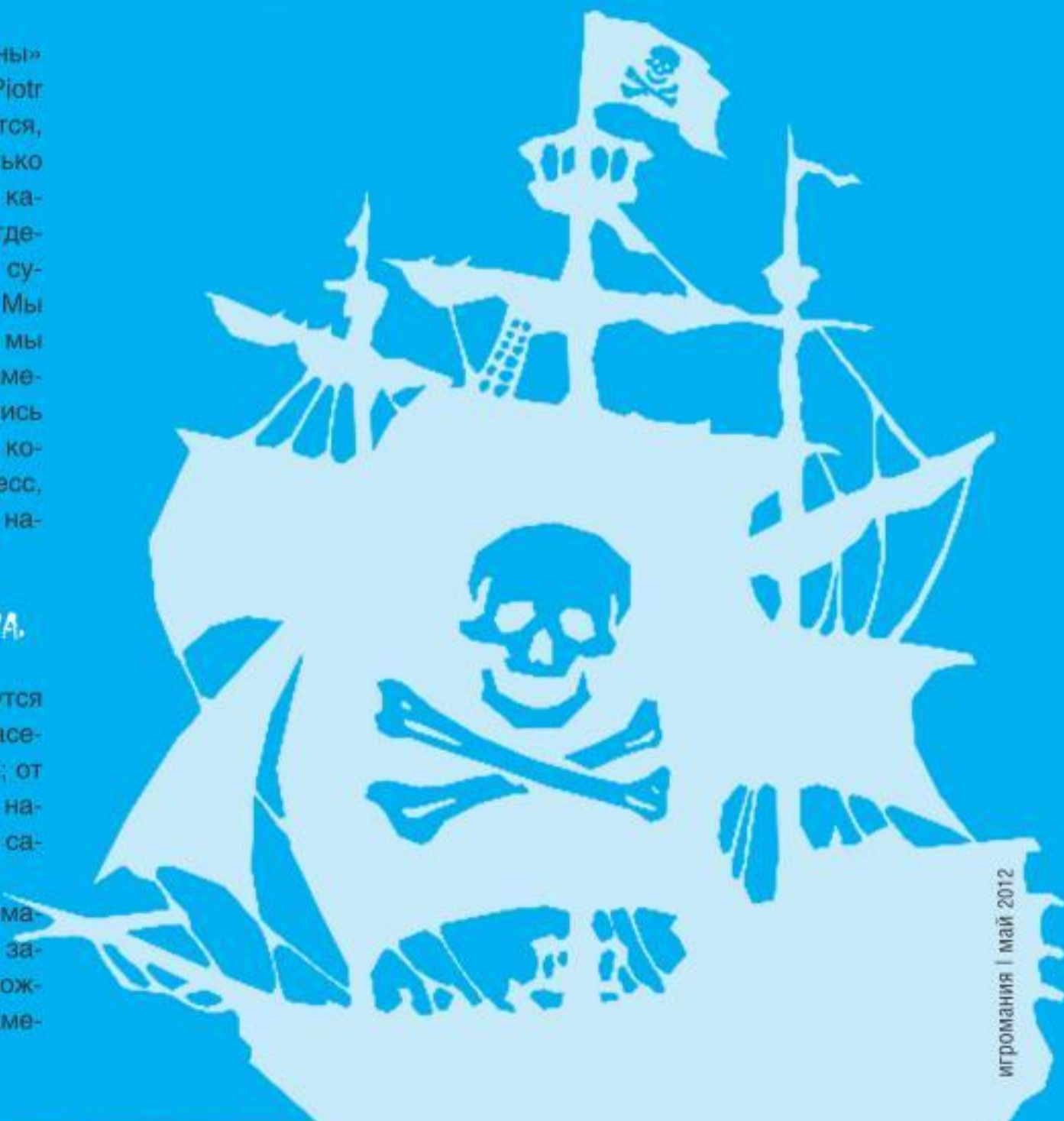
Не стоит подразделять экстремизм на электронный, печатный или телефонный. Экстремизм — это экстремизм. Что касается Anonymous, то мне не нравится, что их пытаются приравнять к террористам, как это делают службы национальной безопасности. Они не взрывают дома и не захватывают страны. Мне больше нравится мнение Ричарда Столлмана, американского программиста и борца за свободное программное обеспечение, на этот счет. Он приравнивает DDoS-атаки скорее к уличным протестам, нежели к терроризму.

ПОЧЕМУ, НА ВАШ ВЗГЛЯД, МОДИ ДОЛЖНЫ (И ДОЛЖНЫ ЛИ?) ВЫСТУПАТЬ ПРОТИВ АНТИПИРАТСКИХ ЗАКОНОВ СО СТОРОНЫ ПРАВИТЕЛЬСТВ?

Должны. В первую очередь потому, что это неправильные законы, которые не обоснованы фактами и существуют только для того, чтобы поддерживать лицензионных привратников. К примеру, в 1982 году американская ассоциация кинокомпаний (MPAA) обратилась к американскому конгрессу и сообщила, что записывающие видеомассеточники уничтожат кино-, ТВ-, спортивную индустрию и американскую экономику. Спустя пять лет прибыль киностудий удвоилась, опасения не оправдались. На протяжении последних двадцати лет почти все законы по защите копирайта, торговых марок и патентов были основаны на лоббировании, но не на фактах.

СВОБОДНЫЙ ИНТЕРНЕТ = ПИРАТСКИЕ ДАННЫЕ? КАК РЕГУЛИРОВАТЬ ЗАКОН В ТАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ?

Представьте, что кто-то цитирует несколько строк из фильма во время публичной дискуссии. И что, этого человека нужно схватить и привлечь к ответственности? Это было бы нелепо. Так почему мы должны поддерживать непропорциональные наказания для тех, кто делает то же самое, но в интернете? Законы по защите копирайта и патентов были разработаны для бизнесов. Но сейчас, из-за технологий и интернета, эти законы пытаются применять к обычным людям, когда они ведут полностью некоммерческую деятельность. Этого быть не должно.





BATTLEFIELD 3. РУССКИЙ

Альтернативный взгляд на события Battlefield 3

Авторы: Энди Макнаб, Питер Гримсдейл
Издательство: Азбука-Аттикус

Язык: русский
Твердый переплет, 384 стр.

Оценка: 4/5

Появление романа по мотивам **Battlefield 3** оказалось весьма неожиданным. Конечно, игра может похвастаться очень неплохим по меркам военных шутеров сюжетом, но история не входит в число главных достоинств проекта. Потрясающая графика, динамичные бои и прочие прелести FPS неминуемо должны были потеряться при переносе сценария в книжный формат.

Однако подобные трудности не волновали **DICE**. Среди военных консультантов, привлеченных к работе над **Battlefield 3**, нашелся опытный писатель — ветеран британского спецназа Энди Макнаб. После выхода в отставку этот солдат решил попробовать свои силы в литературе и преуспел на новом для себя поприще. Начал он с документалистики, а затем принялся сочинять боевики, посвященные приключениям храбрых спецназовцев. Отметим, что над своей новой художественной книгой Макнаб работал вместе с английским тележурналистом Питером Гримсдейлом.

Сюжет романа «Русский» в целом повторяет события игры, только на этот раз они показаны с точки зрения бывшего советского боевика Димы Маяковского. Одной лишь сменой перспективы авторы не ограничились. Некоторые сцены (например, эпизод знакомства Димы и Блэкберна) показаны в книге несколько иначе, нежели в самой **Battlefield 3**, а финал романа и вовсе кардинально отличается от концовки игры. Сложно сказать, с чем это связано. То ли подкачала координация между сценаристами **DICE** и авторами «Русского», то ли они намеренно решили предложить читателям альтернативный вариант концовки. Как бы то ни было, если в **Battlefield 3** не хватило счастливой развязки, книга вам точно понравится.

«Русский» удивляет не столько отличиями от первоисточника, сколько качеством текста. Писатели не скатываются в банальный пересказ событий оригинальной игры и не пытаются переплюнуть ее по части действия,

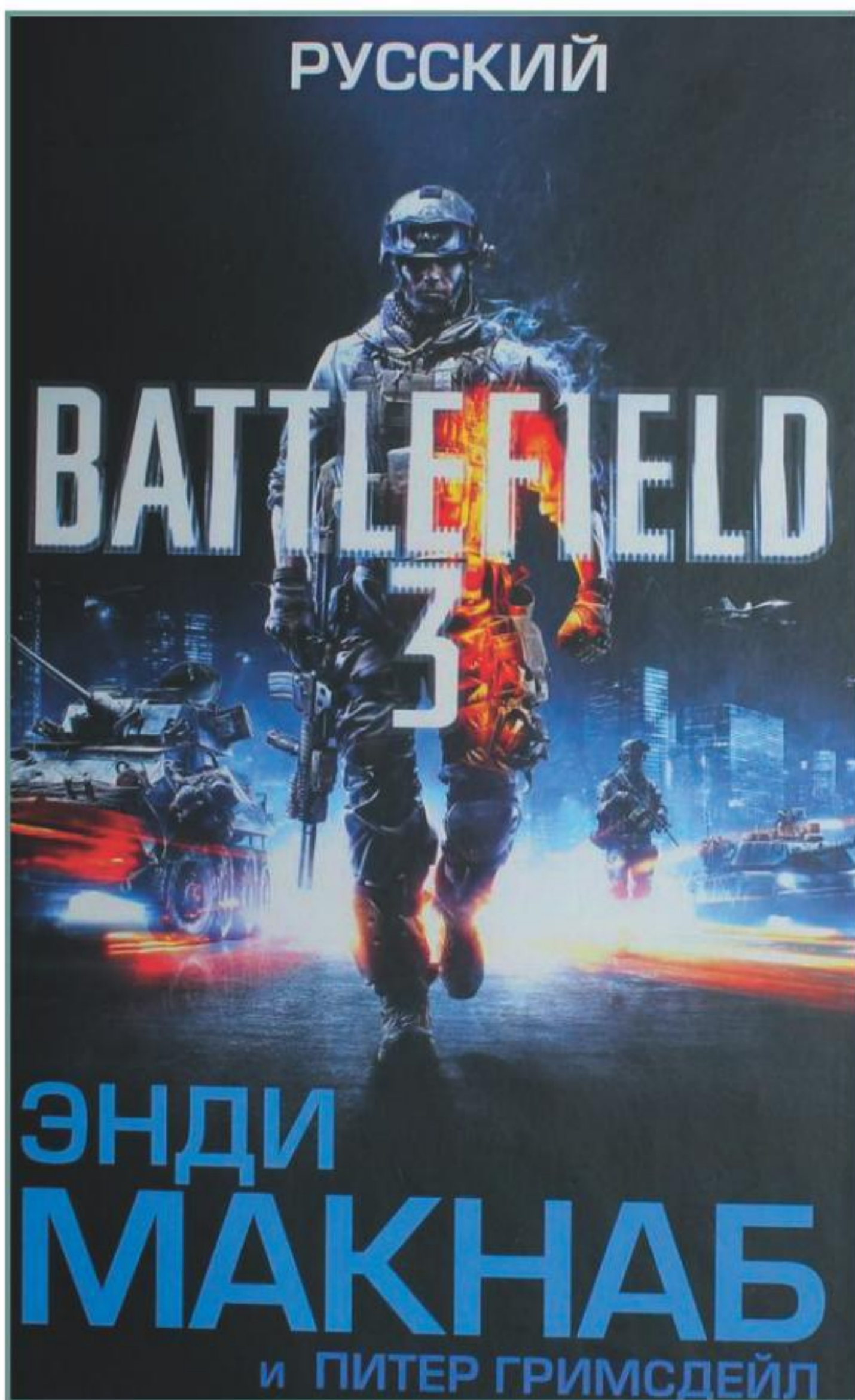
а акцентируют внимание на характерах и переживаниях героев. Поскольку Макнаб прекрасно знает, как себя ведут и что думают опытные солдаты, Дима, который в игре казался картонным персонажем, на страницах книги превращается в яркую личность. Да и самому Блэкберну «Русский» добавит несколько любопытных штришков. Уже через пару-тройку глав совершенно забываешь, что держишь в руках адаптацию игры. Роман оказался великолепным образчиком остросюжетного шпионского боевика в духе произведений Роберта Ладлэма, Фредерика Форсайта или Джона Ле Карре.

Учитывая национальность протагониста, нам было очень интересно, какими предстанут на страницах романа русские персонажи. Когда иностранцы пишут о России, обычно у них получается карикатура. Новелизация **Battlefield 3** не стала исключением. Авторы имеют весьма своеобразное представление о нашей стране. Это становится понятно в первой же главе, когда Дима в спальном районе Первопрестольной сталкивается с десятилетним мальчишкой с пистолетом за по-

ясом. Герой считает это само собой разумеющимся.

Утешает, что эпизодов, которые русский читатель не сможет воспринимать без ехидной ухмылки, в романе немного, а к нашим соотечественникам соавторы относятся с нескрываемым уважением. В общем, если за-

крыть глаза на несколько комичную Россию, можно с уверенностью констатировать: роман Макнаба и Гримсдейла относится к той редкой категории книг по играм, которые можно с легкостью читать в отрыве от первоисточника и получать при этом массу удовольствия. +





MASS EFFECT: ВТОРЖЕНИЕ

Реквием по станции «Омега»

■ **Автор:** Мак Уолтерс и Джон Джексон Миллер
 ■ **Издательство:** Белый единорог
 ■ **Иллюстратор:** Омар Франсиа

■ **Язык:** русский
 ■ **Мягкий переплет,** четыре выпуска общим объемом 112 стр.

Издательство «Белый единорог» появилось совсем недавно и сразу же развернуло бурную деятельность. Едва завершилась мини-серия «Mass Effect: Эволюция», ставшая дебютным проектом молодой компании, как тут же стартовал выпуск новых комиксов, приуроченных к выходу третьей части фантастического игрового сериала.

Расторопности «Белого единорога» могут позавидовать маститые отечественные издательства. В Россию комикс добрался с минимальной задержкой и поспел в аккурат к финалу приключений Шепарда. Главному герою серии места на страницах комиксов не нашлось. Ведущую роль отдали Арии Т'Лоак —

правительнице криминальной столицы вселенной Mass Effect.

Хитроумная асари связалась с организацией «Цербер» и позволила проводить по соседству с «Омегой» эксперименты с технологиями Жнецов. Заигрывание с наследием расы злобных машин до добра не довело: на «Омегу» обрушилась атака жутких кибернетических чудовищ. Одновременно с этим «Цербер» решает прибрать к рукам космическую станцию. В Mass Effect 2 Т'Лоак исполняла роль крестной матери преступного мира «Омеги» и обычно не пачкала руки кровью. А в комиксе она лично с оружием в руках защищает свою криминальную империю.

Силами «Цербера» руководит генерал Олег Петровский,

отличающийся строгими моральными принципами, что делает его практически полной противоположностью коварной и беспринципной Арии. Персонажи выстраивают сложные комбинации, даже когда вокруг гремят взрывы и полыхают разряды бластеров. В оригинальных играх столь интересные конфликты, в которых грань между правыми и виноватыми размыта до предела, встречались нечасто.

Хотя «Вторжение» и позиционируется как пролог к Mass Effect 3, на самом деле никакой ключевой информации комикс не несет. Читать его перед прохождением игры совершенно необязательно. Зато история позволяет узнать, что произошло с «Омегой» и по-



чему Ария ее покинула. С другой стороны, почти сразу после релиза Mass Effect 3 поползли слухи, что как раз Ария станет главным героем одного из готовящихся скачиваемых дополнений к игре.

«Вторжение» интересно само по себе. Из всей печатной продукции, которая вышла за последние годы по Mass Effect, пожалуй, именно эта мини-серия нагляднее всего демонстрирует, что созданная BioWare вселенная не сводится к приключениям командора Шепарда и его друзей, а способна стать основой для других захватывающих историй. +





ПРОМЕТЕЙ

Второе пришествие сэра Ридли

■ **Жанр:** фантастика
 ■ **Режиссер:** Ридли Скотт
 ■ **Сценаристы:** Джон Спэйтс, Дэймон Линделоф

■ **В главных ролях:** Нуми Рапас, Майкл Фасбендер, Шарлиз Терон, Идрис Эльба, Гай Пирс, Logan Marshall-Green, Шон Харрис
 ■ **Бюджет:** \$150 млн



Премьера: 30 мая

Ридли Скотт навеки вписал свое имя в историю научной фантастики, сняв «Чужого» и «Бегущего по лезвию». Он долго не хотел возвращаться к жанру, который принес ему всемирную славу. Спустя тридцать лет знаменитый режиссер соскучился по космическим кораблям, инопланетянам и загадкам мироздания.

Поначалу режиссер собирался рассказать предысторию «Чужого», объяснив появление Космического жокея — таинственного инопланетного чудовища, которое в классическом фильме появлялось лишь на считанные секунды. Однако, когда проект добрался до стадии препродакшена, планы сэра Ридли поменялись. На этот раз он захотел снять не просто стильное развлекательное кино, а замахнуться на тайну происхождения человечества. Незадолго до начала съемок Скотт объявил, что ни о каком приквеле речи больше не идет и проект будет абсолютно самостоятельным. А к тому моменту, когда фильм обрел название «Прометей», режиссер снова передумал и принял соломоново решение. Космические жокеи останутся одной из центральных загадок картины, да и без других отсылок к «Чужим» не обойдется. В то же время не будет никакой непосредственной связи между сюжетом последнего фильма серии и «Прометеем».

Не исключено, что на самом деле прославленный режиссер просто пытался запутать поклонников. Такая версия хорошо сочетается с секретностью, которая с первых дней окружала «Прометей». Доступ к сценарию имели лишь актеры и ближайшие помощники режиссера, и все они подписали бумаги, запрещающие им без разрешения рассказывать о фильме. Были приняты строжайшие меры, чтобы никакой лишней информации о сюжете не просочилось в интернет без ведома самого Скотта. Впрочем, кое-какие детали о будущей картине все-таки известны.

Действие фильма разворачивается в конце двадцать первого века. Изучая наследие древних цивилизаций, человечество приходит к выводу, что некогда в далеком прошлом нашу планету посещали инопланетяне. Пришельцы повлияли на ход развития человечества и, возможно, даже несут ответственность за его появление. Археологические находки указывают на то, что ответы на животрепещущие вопросы о происхождении людей надо искать на далекой планете, куда и отправляется космический корабль «Прометей» с разношерстным экипажем.

Команда подобралась самая звездная, за исключением главной героини — археолога Элизабет Шоу. Ее роль исполнила не слишком известная шведская актриса Нуми Рапас («Шерлок Холмс: Игра теней»). Зато остальные важные роли Скотт доверил исключительно актерам первой величины. Майклу Фасбендеру («Центурион», «Люди Икс: Первый класс») досталась роль андроида Дэвида, Гай Пирс («Мemento») сыграл хозяина «Прометей» богача Питера Вейланда, интересующегося не столько знаниями, сколько при-

былью, которую можно из них извлечь, а Шарлиз Терон («Адвокат дьявола», «Монстр») перевоплотилась в Мередит Уикерс, представляющую на борту корабля интересы крупных корпораций.

Какие именно вселенские секреты предстоит раскрыть членам экспедиции, вероятно, до самой премьеры фильма будут знать лишь сам Ридли Скотт и съемочная команда, но сухие официальные синопсисы не оставляют сомнений: инопланетные открытия не только прольют свет на прошлое человечества, но и поставят его будущее под угрозу. +





НАПРОЛОМ

«Заложница» в космосе

- **Жанр:** фантастический боевик
- **Режиссеры:** Джеймс Мэтер, Стивен Ст. Леджер
- **Сценаристы:** Люк Бессон, Джеймс Мэтер, Стивен Ст. Леджер
- **В главных ролях:** Мэгги Грэйс, Гай Пирс, Петер Стормаре, Ленни Джеймс, Джозеф Гилган, Винсент Риган
- **Бюджет:** \$30 млн



Идея отселить особо опасных преступников в полностью изолированное место уже давно будоражит человечество. Пару веков назад прогрессивные англичане приспособили под эти цели Австралию, но потом сообразили, что «зеленый континент» уж больно хорош для каторжников. То ли дело безвоздушное космическое пространство. Еще Роберт Хайнлайн в романе 1965 года «Луна — суровая хозяйка» предположил, что в будущем тюрьмы для особо опасных заключенных переместятся за пределы Земли.

Эта идея лежит и в основе сюжета фантастического боевика «Напролом», снятого по сценарию и под чутким руководством Люка Бессона. Правда, если Хайнлайн в своей книге отправил зеков мотать срок на Луну, то Бессон предпочел использовать в качестве тюрьмы строгого режима космическую станцию, да еще и погрузил заключенных в состояние глубокой заморозки для пущей надежности. Само собой, столь жесткие условия вызвали праведный гнев у земных правозащитников. Чтобы поумерить их пыл, на станцию с инспекцией отправляется дочь президента США Эмили Уорнок в исполнении **Мэгги Грэйс** («Заложница», «Остаться в живых»). Проверка закончилась весьма неожиданно: девушка на собственном опыте убедилась, что надежность летающей на орбите тюрьмы сильно преувеличена.

Не успевают Эмили толком осмотреться, как одному из заключенных удается вырваться на свободу и разморозить своих товарищей. Восставшие захватывают станцию, так что президентская дочка оказывается в смертельной ловушке. Как требуют законы жанра, спасти незадачливую красотку предстоит браво-герою-одиночке Сноу в исполнении Гая Пирса («Король гово-

рит!», «Смертельный номер»). Он бывший сотрудник ЦРУ, которому грозит серьезный срок по обвинению в предательстве, но сложившаяся ситуация предлагает ему спасительную соломинку. Сноу ставят перед выбором: либо отправиться на нары, либо полететь в космическую тюрьму, спасти дочь президента и получить свободу. Герой нехотя соглашается на последнее.

Сюжет картины вызывает стойкие ассоциации с «Побегом из Нью-Йорка» и «Заложницей». Шуточки здесь звучат постоянно. Герой Пирса проявляет чудеса остроумия и находчивости в самых сложных ситуациях. Больше всего радует, что в фильме воссоздана атмосфера лучших классических боевиков 80-90-х годов прошлого века, к чему, по словам Мэгги Грэйс, стремилась вся съемочная группа.

В итоге должен получиться фильм с неплохим сюжетом, добротными драками, хорошими актерами и веселыми шутками. Люк Бессон славится своим умением превращать самые банальные истории в настоящую «конфетку». Очень надеемся, что мастерство не изменит знаменитому французу. +





НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

АЛЬТЕРНАТИВА SIXAXIS

Speedlink Strike FX-6

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимость:** PlayStation 3
- **Аналоговые органы управления:** 2 стика, 2 курка
- **Цифровые органы управления:** крестовина, 2 шифта, 4 кнопки
- **Дополнительные кнопки:** Home, Start, Select, Rapid Fire
- **Соединение:** Bluetooth, USB 2.0
- **Время автономной работы:** до 8 ч
- **Дополнительно:** Force Feedback, акселерометр, гироскоп
- **Цена:** 1500 рублей

Список геймпадов **Speedlink** пополнился моделью **Strike FX-6**. По внешнему виду и расположению элементов новичок похож на традиционный **DualShock 3** с незначительными доработками. Появились вогнутые аналоговые триггеры, крестовина в форме сегментированного круга и неглубокая впадина в районе кнопок-символов. Переделанный блок системных клавиш дополнен светодиодной индикацией и кнопкой «Rapid Fire». Похвалы заслуживает и корпус, который выполнен из качественного пластика, а в местах хвата оснащен прорезиненными вставками.

Питает новинку встроенный литиево-полимерный аккумулятор, его заря-

да хватает на восемь часов игры. Для связи с приставкой используется Bluetooth, заявленная дальность действия — 10 метров. Есть тут и гироскоп с акселерометром, как в Sixaxis, а также поддержка виброотдачи. Стоит контроллер 1500 рублей, в полтора раза дешевле оригинального джойстика от Sony.



ДРУГ ЧЕЛОВЕКА

CBR Cyber Dog

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Сенсор:** CMOS, 2 Мп
- **Разрешение фотографий:** до 4608x3456 (с интерполяцией)
- **Разрешение видео:** до 2560x2048 (с интерполяцией)
- **Фокусировка:** ручная
- **Микрофон:** встроенный
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Цена:** 700 рублей

Веб-камеры условно делятся на две категории — профессиональные и сувенирные. Первые делают ставку на технологичность, вторые подкупают необычным дизайном и невысокой стоимостью, как, например, **CBR Cyber Dog**.

Камера похожа на ушастого песика синей-белой расцветки. Позу этого забавного зверька можно изменить (спасибо шарнирам), подобрав оптимальный угол наклона объектива. Выглядит Cyber Dog как игрушка, и лишь USB-кабель да едва заметная оптика выдают истинное назначение устройства — отличный вариант для тех, кто устал от серой и безликой техники.

Собственно, внешний вид — это главное достоинство новинки. Аппаратная составляющая проста — сенсор на 2 Мп и никакого автофокуса. При использовании программных трюков разрешение фотографии увеличивается до 4608x3456 пикселей. С видео другая беда: размеры выше 640x480 сильно просаживают фреймрейт. Впрочем, за 700 рублей большего и требовать как-то неудобно.





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:**
7,7 дюйма (1280x800), Super AMOLED, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:**
Android 3.2
- **Процессор:**
Samsung Exynos 4210 (1,4 ГГц)
- **Оперативная память:**
1 Гб
- **Встроенная память:**
16/32/64 Гб
- **Поддержка карт памяти:**
microSD
- **Камеры:**
задняя — 3 Мп (автофокус, вспышка), фронтальная — 2 Мп
- **Разъемы:**
док-коннектор, 3,5-мм
- **Связь:**
GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:**
Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:**
A-GPS, ГЛОНАСС
- **Аккумулятор:**
литиево-ионный (5100 мАч)
- **Время автономной работы:**
ожидание — до 1500 ч, разговоры — до 49 ч, видео — до 10 ч
- **Размеры:**
19,7x13,3x0,8 см
- **Вес:**
340 г
- **Цена:**
от 23 000 рублей

Большие планшеты — это не всегда удобно. Они тяжелые и помещаются только в сумку. Другое дело их 7-дюймовые собратья. Отлично лежат в руке, весят в два раза меньше и влезают в карман пиджака. Яркий пример — новенький **Samsung Galaxy Tab 7.7**.

Как следует из названия, диагональ экрана равна 7,7 дюйма. Дисплей сделан по технологии Super AMOLED Plus и поддерживает разрешение 1280x800 точек, что означает

АЙПАДУ — БОЙ!

Samsung Galaxy Tab 7.7

превосходную цветопередачу, шикарные углы обзора и отличную детализацию.

Корпус у Galaxy Tab 7.7 металлический и очень тонкий — около 8 мм. На его задней крышке располагается камера на 3 Мп со вспышкой, а торцы заняты разъемами для гарнитуры, док-коннектором, кнопками включения и регулировки громкости, а также сло-

тами под карты microSD и SIM. Последняя нужна не только для связи с интернетом, но и для обычных телефонных звонков.

Внутри стоит двухъядерный **Samsung Exynos 4210**, разогнанный до 1,4 ГГц, и 1 Гб оперативной памяти. Младшую модель укомплектовали накопителем на 16 Гб, старшую — на 64 Гб. Мощное железо питается от «взрослого» аккумулятора на 5100 мАч, что делает новинку одним из самых долгоиграющих планшетов на рынке. Программная составляющая устройства — ОС **Android 3.2** и фирменная оболочка **TouchWiz**.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:**
сенсорный моноблок
- **Операционная система:**
Android 2.3
- **Дисплей:**
4 дюйма (854x480), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор:**
Qualcomm MSM8255T (1,4 ГГц)
- **Оперативная память:**
512 Мб
- **Встроенная память:**
4 Гб
- **Карты памяти:**
microSD
- **Камеры:**
передняя — 0,3 Мп, задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:**
GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:**
Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:**
литиево-полимерный, 1900 мАч
- **Размеры:**
12,2x6,2x1,1 см
- **Вес:** 135 г
- **Цена:** 11 500 рублей

СМАРТФОН

Huawei Honor

На рынке недорогих смартфонов появился сильный игрок — **Huawei Honor**. За мощную начинку и поддержку **Android 4.0** просят всего 11 500 рублей.

Начнем с того, что устройство оснащено крупным 4-дюймовым тачскрином с разрешением 854x480 пикселей. Дисплей базируется на обычной ЖК-матрице, и углы обзора у него невысокие.

Корпус новинки выполнен из пластика, однако размеры и вес невелики. В соответствии с последними тенденциями системные клавиши сенсорные. Разъем для microSD-карт прячется под задней крышкой, горячая замена невозможна.

Процессор у новинки одноядерный, но мощный — **Qualcomm MSM8255T** частотой 1,4 ГГц. Оперативной памяти — 512 Мб, встроенной — 4 Гб. Не самая прожорливая начинка дополнена емким аккумулятором на 1900 мАч, так что автономность аппарата должна быть на высоте. Что касается камеры, то она может похвастаться сенсором на 8 Мп и вспышкой. Смартфон поставляется с предустановленной **Android 2.3**, однако ОС можно обновить до версии 4.0. На данный момент это один из немногих телефонов на нашем рынке, поддерживающих последнюю версию операционки от **Google**.





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Дисплей:** 4,7 дюйма (1280x720), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** NVIDIA Tegra 3 (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 32 Гб
- **Камеры:** передняя — 1,3 Мп, задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1800 мАч
- **Размеры:** 13,4x7x0,9 см
- **Вес:** 130 г
- **Цена:** 30 000 рублей

НА ГРЕБНЕ ТЕХНОЛОГИЙ

HTC One X

Двухъядерными смартфонами сегодня никого не удивишь, а вот четыре кристалла — это уже сила. И **HTC One X** — один из первых аппаратов подобного рода. Передняя панель занята 4,7-дюймовым ЖК-дисплеем с разрешением 1280x720. Над экраном располагается камера на 1,3 Мп для видеозвонков, у основания — трио сенсорных кнопок.

Корпус выполнен из поликарбоната и в толщину всего 9 мм. Предусмотрено два цветовых исполнения — черное и белое. Для жесткости конструкции телефон сделан неразборным, так что снять аккумулятор не получится. «Симка» (micro-SIM) вставляется в специальный слот на торце.

Вычислительная мощь новинки: процессор **Tegra 3** с четырьмя основными и одним вспомогательным ядром частотой 1,5 ГГц. Оперативной памяти — гигабайт. Емкость накопителя составляет 32 Гб.

Коммуникатор оснащается великолепной камерой на 8 Мп: здесь и задняя подсветка матрицы, и вспышка с регулируемой мощностью, и двойной затвор, позволяющий одновременно снимать фото и видео. Впечатляет и быстродействие: приложение для фотосъемки стартует практически мгновенно, а скорость достигает пяти кадров в секунду.

К прочим достоинствам One X отнесем поддержку NFC, качественный звук **Beats Audio** и,

конечно же, **Android 4.0**, дополненный свежей версией фирменного интерфейса **Sense**. В общем, One X — это превосходный флагман, вобравший в себя самые передовые технологии.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 9,7 дюйма (2048x1536), IPS, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** iOS 5
- **Процессор:** Apple A5X (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 16/32/64 Гб
- **Камеры:** передняя — 0,3 Мп, задняя — 5 Мп (автофокус)
- **Разъемы:** док-коннектор, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, LTE (опционально)
- **Навигация:** A-GPS
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** до 10 ч
- **Размеры:** 24,1x18,6x0,9 см
- **Вес:** от 652 г
- **Цена:** от 22 500 рублей

НОВЫЙ ЯБЛОЧНЫЙ

Apple iPad

Новая версия планшета **Apple** наконец увидела свет. Зовется она не **iPad 3**, и даже не **iPad HD**, а просто **iPad**. Слухи подтвердились: главной особенностью стал дисплей повышенной четкости. Его диагональ все еще равна 9,7 дюйма, зато разрешение выросло в четыре раза и составляет 2048x1536 — больше, чем у Full HD-телевизоров! При этом экран базируется на IPS-матрице, что означает великолепную цветопередачу и максимальные углы обзора.

Матрица предъявляет высокие требования к графической подсистеме, поэтому Apple заменила чип **A5** на **A5X** с усиленным GPU. Прибавилось и оперативной памяти — 1 Гб против 512 Мб у второго поколения. Проблему энергопотребления решили увеличением емкости аккумулятора на 70 процентов — планшет выдает привычные 10 часов автономной работы.

На радость фотолюбителям Apple оснастила свою таблетку приличной камерой на 5 Мп и автофокусом, а вот вспышку опять забыла. Передняя камера, увы, без изменений — сенсор на 0,3 Мп. Последнее важное нововведение — поддержка сетей LTE, которая, по необъяснимым причинам, работает только в США.

По традиции предлагается шесть вариантов iPad, отличающихся объемом накопителя (от 16 до 64 Гб) и наличием 4G-модуля. Цены на планшет с лучшим в мире экраном стартуют с отметки в 15 000 рублей за рубежом и с 22 500 рублей в России.





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (1366x768), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Core i3-2367M (1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 Гб DDR3-1333 МГц
- **Графика:** Intel HD Graphics 3000
- **Накопитель:** 500 Гб
- **Оптический привод:** нет
- **Разъемы:** USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, HDMI, D-sub, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 4 ячейки
- **Дополнительно:** веб-камера 1,3 Мп, кардридер
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:** 31,6x21,9x1,8 см
- **Вес:** 1,45 кг
- **Цена:** 27 000 рублей

ДОСТУПНАЯ СТРОЙНОСТЬ

Samsung 530U3B

Ультрабуки задумывались как компактные и недорогие ноутбуки. С габаритами производители совладали, а вот цены все никак не поддаются. **Samsung 530U3B** — исключение из правил.

В корейском образце стоит 13-дюймовый экран с разрешением 1366x768, который примечателен разве что отсутствием глянца. Куда интереснее выглядит корпус: наряду с алюминием в нем активно используется пластик. Такой подход немного снижает прочность, но зато позволяет здорово сэкономить.

На фоне прочих ультрабуков 530U3B выделяется обилием доступных разъемов: по бокам расположено три USB, HDMI, 3,5-мм джек, складной LAN, а также D-sub, выполненный в виде порта для подключения комплектного переходника. Кроме того, на правом торце нашлось место под кардридер. Клавиатура у 530U3B самая обычная, с низкопрофильными островными кнопками и без подсветки. Тачпад отличается большой площадью и наличием пары аппаратных клавиш.

Базовая версия включает двухъядерный **Core i3-2367M** частотой 1,4 ГГц, 4 Гб оперативки и винчестер на 500 Гб. Помимо этого есть 16 Гб флэш-памяти для работы функции **ExpressCache**, отвечающей за кэширование данных и быстрый выход из режима сна. Доступные опции — процессор **Core i5-2467M** (1,6 ГГц) и SSD-накопитель на 128 Гб. Минимальная комплектация обойдется в 27 000 рублей, максимальная — в 32 000 рублей.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формат видео:** AVI (до 1080i)
- **Входы:** компонентный, RCA
- **Выходы:** компонентный, RCA
- **Совместимые HDD:** SATA, 2,5 дюйма
- **Дополнительно:** пульт ДУ, поддержка USB-накопителей
- **Размеры:** 16,4x12,4x5,7 см
- **Вес:** 335 г
- **Цена:** 4500 рублей

ЗАПИШЕМ

AVerMedia HD EzRecorder C283

Надо записать футбольный матч или любимый сериал? Тогда вас заинтересует **AVerMedia HD EzRecorder C283**, автономное решение, не требующее подключения к компьютеру. Новинка самостоятельно обрабатывает сигнал и записывает результат на USB-накопитель или внутренний HDD.

Сам рекордер — небольшая коробочка из черного пластика. На передней панели расположены порт USB, ИК-ресивер и пара кнопок, сзади ютятся два набора из компонентных разъемов и «тюльпанов» RCA. За управление отвечает ИК-пульт. К технике устройство подключается по сквозному принципу и не мешает просмотру.

Творение AVerMedia поддерживает несколько режимов кодирования, вплоть до 1080i. Для обработки потока используется кодек H.264, обеспечивающий хорошее соотношение объем/качество. Терабайта памяти хватает на 150 часов при максимальных настройках и на 650 часов — при минимальных. Заметим, что накопителя в

комплекте нет, его надо докупать отдельно; подойдет любой 2,5-дюймовый SATA-винчестер толщиной до 12,5 мм.

С аппаратной точки зрения C283 идентичен недавнему **Game Capture HD** («Игромания» №4/2012, см. «Одной кнопкой»). Различие кроется в прошивке — HD EzRecorder заточен под работу с телепередачами: умеет вести запись по расписанию и представляет снятый материал в более удобной форме.





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 240 Гб (224 Гб доступно)
- **Тип памяти:** MLC NAND
- **Контроллер:** SandForce SF-2281
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 550 Мб/с
- **Скорость последовательной записи:** до 520 Мб/с
- **Поддержка TRIM:** да
- **Энергопотребление:** 0,85 Вт
- **Дополнительно:** крепление для 3,5-дюймового отсека
- **Размеры:** 100x70x9,5 мм
- **Вес:** 78 г
- **Цена:** 11 500 рублей

БЫСТРО И НАДЕЖНО

Intel SSD 520 (240 Гб)

SSD от Intel всегда считались самыми надежными в мире, однако по части производительности они сильно уступали своим конкурентам. Новая серия должна это исправить.

Intel сделала ставку на чип **SandForce SF-2281**, быстрее решение на сегодняшний день. Немного доработав этот контроллер, процессорный гигант снабдил его пятилетней гарантией и поставил в линейку **SSD 520**.

Формфактор устройств — 2,5 дюйма. Толщина корпуса — стандартные 9,5 мм, но при необходимости можно снять пластиковые рамки и уменьшить ее до 7 мм. К компьютеру «флэшки» подключаются по SATA Rev. 3.

По быстродействию новички сопоставимы с другими продуктами на базе SF-2281. Например, у версии на 240 Гб скорость чтения достигает 550 Мб/с, а записи — 520 Мб/с. Цены на накопители Intel выше, чем на аналогичные модели, — такова плата за надежность.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 2.3 с обновлением до 4.0
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (1280x720), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm MSM8260 (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 Гб
- **Встроенная память:** 32 Гб
- **Камеры:** передняя — 1,3 Мп, задняя — 12 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** встроенный, литиево-ионный, 1750 мАч
- **Время работы:** разговор — до 8,5 ч, ожидание — до 450 ч
- **Размеры:** 12,8x6,4x1,1 см
- **Вес:** 144 г
- **Цена:** 24 990 рублей

ПОД НОВЫМ ИМЕНЕМ

Sony Xperia S

Компания **Sony** представила первый телефон под собственным брендом — **Xperia S**. Выглядит новинка интересно. Основной материал — стойкий к загрязнениям софттач. Под 4,3-дюймовым HD-дисплеем располагается вставка из прозрачного пластика, которая визуально рассекает корпус на две части. Под экраном находятся три сенсорных клавиши. На торцах, помимо стандартных кнопок включения и регулировки громкости, есть клавиша запуска камеры.

Xperia S оснащается мощным двухъядерным процессором **Qualcomm MSM8260** частотой 1,5 ГГц, гигабайтом оперативки и накопителем на 32 Гб. Слота под SD-карты нет, а модификаций с другим объемом памяти не предусмотрено. Емкость аккумулятора составляет 1750 мАч. Выделяет коммуникатор наличие NFC-чипа, а также отсутствие поддержки обычных SIM-карт — принимаются только micro-SIM.

Камер две штуки — фронтальная на 1,3 Мп и задняя с сенсором на 12 Мп. Последняя может похвастаться не только великолепной детализацией, но и удобством использования: клавиша спуска затвора позволяет фотографировать, даже если смартфон заблокирован, причем для получения кадра требуется всего полторы секунды.

Новичок работает на **Android 2.3**, но разработчики обязуются перевести устройство на **Android 4.0**. В числе интересных программных особенностей значатся алгоритмы цветокоррекции **Mobile BRAVIA Engine** и приложение **Media Remote**, которое превращает аппарат в пульт управления техникой Sony.





ПОГОВОРИ СО МНОЙ

Тестирование консольной гарнитуры SteelSeries Siberia V2 for PS3

Когда мы говорим о гарнитурах, то обычно подразумеваем компьютерные модели. Но многие из нас пользуются PlayStation Network или Xbox LIVE и не прочь поболтать с друзьями во время ожесточенного матча. Однако купить первую попавшуюся гарнитуру и подключить ее к консоли — невозможно. Разработчики приставок зажали пару копеечных 3,5-мм джеков и обязали нас приобретать фирменные наушники с микрофоном, которые стоят приличных денег и не отличаются высоким качеством. Сегодня мы расскажем об альтернативных вариантах. И начнем со **SteelSeries Siberia V2 for PS3**.

Старый знакомый

В основе модели лежит известный дизайн наушников Siberia, который впервые был представлен в 2006 году компанией **Icemat** и разработан фирмой **Toong In**. Объяснить такое долголетие нетрудно: Siberia отлично сидят на голове. Основа — две металлические дуги, спрятанные в резиновые трубочки. Динамики крепятся к арке пластиковыми коромыслами. Амбюшюры сделаны из мягкого кожзама и хорошо прилегают к голове, обеспечивая приличную звукоизоляцию. На голову конструкция опирается мягким ободком, закрепленным на паре металлических тростиков. Микрофон прячется в левом динамике: гибкая дужка с приемником на конце.

Сидят Siberia V2 идеально. Вес равномерно распределяется между макушкой и ушами, и играть в такой гарнитуре можно не один час. Единственный момент — чашечки поворачиваются только в вертикальной плоскости, так что лучше померить Siberia V2 перед покупкой, и если не сядут, то брать их не стоит. Отдельно отметим уровень сборки. Материалы качественные, ничего не болтается, смущают только дуги, удерживающие динамики: если сильно крутануть чашечки, конструкция может треснуть.

Трудности перевода

Подключить наушники непросто. По задумке Sony все гарнитуры должны работать по Bluetooth, то есть приставку можно связать с любой, даже телефонной моделью. Только вот используемый стандарт будет передавать монофонический сигнал. А играть без стерео — то еще удовольствие. В SteelSeries это ограничение обошли.

Звук динамики получают с телевизора: 3,5-мм выход. А вот микрофон работает по USB. На словах звучит просто, в реальности — придется помучиться. Из чашечек выходит метровый кабель с окончанием на два 3,5-мм джека. Их надо воткнуть в специальный трехметровый удлиннитель, который раздваивается на аудио и USB-микрофон.



Оркестр

Главная особенность Siberia V2 for PS3 — маленькая коробочка-микшер **Livemix**, в которую втыкаются джеки от наушников. Устройство отвечает за работу системы усиления голоса. Когда вы общаетесь, Livemix приглушает звуки игры и выводит на передний план речь собеседника. При этом уровень подавления можно настраивать прямо с микшера, на котором также расположены колесико громкости и слайдер отключения микрофона.

Для тестов Siberia V2 мы взяли две игры: **FIFA 12** и **Call of Duty: Modern Warfare 3**. Отработали наушники на отлично. В спортивном симуляторе было полное ощущение того, что мы следим за настоящим футбольным матчем. А в шутере Siberia V2 показали хорошее позиционирование источников звука и приличный баланс частот. Что же касается музыки, тот тут гарнитура спасовала. Динамики нацелены на игры и немного заваливают средние частоты.

SteelSeries V2 for PS3 — одна из немногих гарнитур, рассчитанных на работу с приставкой от Sony. Стоят наушники прилично, 3900 рублей, но свою цену оправдывают на 100%. Пожалуй, единственный минус этой модели — слишком много проводов. **Дмитрий Колганов**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Тип гарнитуры:** 2.0
- **Частотный диапазон:** 18-28 000 Гц (наушники), 50-16 000 Гц (микрофон)
- **Микрофон:** выдвижной, узконаправленный
- **Подключение:** 2x 3,5-мм джек, USB 2.0
- **Цена:** 3900 рублей



+ ПЛЮСЫ +

- + хороший звук
- + удобно сидят на голове
- + технология Livemix
- + работает с компьютером

- МИНУСЫ -

- слабые арки динамиков
- слишком много проводов



МОБИЛЬНЫЙ ДРУГ

Тестирование игрового ноутбука MSI GT683

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 15,6 дюйма (1920x1080), LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i5-2410M (2,3 ГГц)
- **Память:** 4 Гб DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 560M
- **Жесткий диск:** 500 Гб (7200 об/мин)
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0, LAN
- **Разъемы:** 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, LAN, D-sub, HDMI, аудио
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 9 ячеек
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Дополнительно:** кардридер, веб-камера
- **Габариты:** 39,6x26,9x5,5 см
- **Вес:** 3,3 кг
- **Цена на март 2012 года:** 45 000 рублей

Выбрать мощный ноутбук — легко. Ищем тот, что подороже, и покупаем: производительность гарантирована. Куда сложнее подыскать хороший лэптоп за приемлемые деньги. В нашей стране есть всего несколько фирм, выпускающих интересные модели по разумной цене, и одна из них — MSI. Сегодня у нас на тестах ее игровой ноутбук **GT683**.

Мускулы

Внешний вид лэптопа четко указывает на принадлежность к игровой серии. Пухлый прямоугольник толщиной 5,5 см и весом 3,3 кг. Лицевая часть немного заужена, задняя — приподнята. Все углы скошены. Основной материал — матовый пластик черного цвета. Верхняя половинка закрыта глянцем и украшена светящимся логотипом компании. На днище — много вентиляционных отверстий

и крышка, открывающая доступ к жестким дискам. Верхняя половина держится на двух петлях. Дополнительных крепежей нет: шарнир достаточно тугой, чтобы ноутбук не раскрылся при переноске.

Внутренний дизайн GT683 на любителя. Нарочито острые скосы на гранях, толстая рамка по периметру экрана, зеркальный пластик вокруг тачпада и веб-камеры. Выглядит симпатично, хотя кому-то может не понравиться.

Центр управления

Клавиатура здесь островная, кнопки низкопрофильные и с длинным ходом. Раскладка стандартная: все клавиши на месте, «Ctrl» с «Fn» не перепутаны. Смущают только стрелочный и «Home/Insert» блоки. Для последнего не нашлось места, и он стоит над цифровой клавиатурой. Стрелки же вроде остались там, где надо, но для этого пришлось подвинуться клавишам «Ctrl» и «0». В целом клавиатура получилась удобной не только для игр, но и активной печати. Кнопки тихие, да и к раскладке не надо привыкать. Единственный минус — подложка немного проседает по центру.



Что касается тачпада, то от него у нас осталось двойное впечатление. С одной стороны, сенсорная панель слишком маленькая для 15,6-дюймового дисплея. С другой — сделана она на совесть. Площадка утоплена в корпус и отгорожена высоким пластиковым бортиком, так что палец не вылетает за ее пределы.

Из дополнительного управления у GT683 есть ряд сенсорных кнопок над клавиатурой. Большая их часть отвечает за работу беспроводных технологий и экрана, но есть и несколько интересных функций. К примеру, если ноутбук сильно нагрелся, можно повисить скорость вентиляторов. Уровень шума заметно увеличится, но железу станет легче. Еще одна технология, **Turbo Drive Engine**, на 5% поднимает частоты видеокарты, что позволяет получить дополнительные 2-3 fps в особо «тяжелых» играх. Ну и, наконец, последняя особенность — режим просмотра видео. При нажатии на соответствующую кнопку изменяются параметры дисплея: снижается яркость и улучшается цветопередача.

За звук отвечают два динамика и один сабвуфер от компании **Dynaudio**. Основные излучатели расположены под дисплеем и защищены мелкой решеткой, низкочастотный стоит на днище. Звук приятный — громкий и четкий. Конечно, для музыки лучше использовать внешнюю акустику или наушники, но для фильмов или игр встроенных динамиков хватит.

Посмотри на меня

Для дисплея используется 15,6-дюймовая TN-матрица. В нашем случае панель поддерживала разрешение





1920x1080, так что плотность точек была на высоте. Однако если ноутбук будет покупаться только для игр, то на экране можно сэкономить. В продаже есть модели с 1366x768 точек. Для «пятнашки» этого хватит с головой, да и на производительности скажется лучшим образом. Что касается качества изображения, то оно стандартно для TN: средний уровень яркости и скромные углы обзора по вертикали. А вот контрастность и цветопередача хорошие — спасибо за это глянцевому покрытию, которое хоть и бликует на солнце, но заметно улучшает картинку.

С набором портов у GT683 полный порядок. Все редко используемые разъемы вынесены на заднюю часть: питание, LAN, D-sub, eSATA и HDMI. Это очень удобно — кабели не болтаются под рукой. Более популярные порты раскидали по бокам. Тут и по паре USB 3.0 с USB 2.0, и кардридер, и четыре гнезда для подключения акустики. Интересный факт: USB-порты поддерживают фирменную технологию MSI i-Charger, позволяющую заряжать все устройства Apple, которые вместо стандартных 0,5 требуют 1,2 А.

Начинка

В продаже можно встретить несколько конфигураций GT683. В нашей за основу взяли **Core i5-2410M** — двухъядерный кристалл частотой 2,3 ГГц, автоматическим разгоном до 2,9 ГГц и 3 Мб кэш-памяти третьего уровня. Оперативной памяти было 4 Гб стандарта DDR3-1333 МГц. Под хранение данных стоял жесткий диск объемом 500 Гб и скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин.

За игры в GT683 отвечала знакомая **GeForce GTX 560M**: 192 потоковых процессора на скорости 775 МГц и 1,5 Гб GDDR5 на частоте 3 ГГц. Если сравнивать с «домашними» видеокартами, то это уровень **GeForce GTX 550 Ti**.

Заметим, что в продаже можно найти и более мощные варианты GT683. К примеру, с четырехъядерным процессором **Core i7-2630QM**, набором DDR3 объемом 8/16/32 Гб и двумя жесткими дисками по 750 Гб каждый.

На выход

С учетом мощной начинки набор тестов мы подготовили из синтетических бенчмарков **PCMark7**, **3DMark11**, **Unigine Heaven Benchmark 2.5** и четырех игр: **Resident Evil 5**, **DiRT 2**, **Aliens vs. Predator** и **Just Cause 2**. Настройки выставлялись на максимум, разрешение варьировалось от 1680x1050 до 1920x1080.



Синтетические тесты

PCMark7		
Scores		
2235		
3DMark11		
Graphics	Physics	Overall
1814	3056	1926
Unigine Heaven Benchmark 2.5		
FPS	Scores	
8,6	217	

Игровые тесты (кадров в секунду)

Resident Evil 5 (DX10)		
Настройки	1680x1050	1920x1080
High, AF 16x	64,5	61,9
High, AF 16x, AA 4x	63,3	56,9
DiRT 2 (DX11)		
Настройки	1680x1050	1920x1080
Ultra, AF 16x	60,7	55,5
Ultra, AF 16x, AA 2x	52,3	48,6
Just Cause 2		
Настройки	1680x1050	1920x1080
High, AF 16x	28,5	28,6
High, AF 16x, AA 4x	30,8	27,4
Aliens vs. Predator (DX11)		
Настройки	1680x1050	1920x1080
VeryHigh, AF 16x	26,2	23,2
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	20,9	18,5



В PCMark7 система набрала 2235 баллов, 3DMark11 в режиме Performance показал 1926 «пугаев», ну а Unigine Heaven Benchmark 2.5 выдал 217 очков при средней скорости 8,6 fps. Не подвела система и в игровых тестах. В Resident Evil 5 счетчик кадров не опускался ниже 56,9 fps. В DiRT 2 минимальный показатель — 48,6 кадра. А вот в Aliens vs. Predator и Just Cause 2 комфортного fps получить не удалось, надо снижать настройки графики.



В протестированной конфигурации GT683 обойдется в 45 000 рублей. Это хорошая цена для мобильного игрового компьютера, который практически не занимает место в квартире. За максимальную комплектацию с Core i7 и 1,5 Тб дискового пространства придется отдать 65 000 рублей. Однако наиболее интересным выглядит предложение с экраном разрешением 1366x768 по цене 37 000 рублей.

● Дмитрий Колганов

+ ПЛЮСЫ +

- + хорошая производительность
- + большое количество портов
- + качественный звук

- МИНУСЫ -

- прогибается подложка клавиатуры
- дисплей бликует на солнце



ПОВТОРНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Тестирование технологии NVIDIA 3D Vision 2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** TN
- **Подсветка:** светодиодная
- **Частота развертки:** 120 Гц
- **Время отклика:** 2 мс
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Динамическая контрастность:** 50 000 000:1
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** DVI, HDMI, D-sub, 2x 3,5-мм джек
- **Встроенные динамики:** 2x 3 Вт
- **Энергопотребление:** до 65 Вт
- **Дополнительно:** встроенный ИК-эмиттер, очки 3D Vision 2, кенсингтонский замок
- **Размеры:** 64,3x46x22 см
- **Вес:** 8 кг
- **Цена:** 26 000 рублей



Стереоскопическое изображение на компьютере пытаются продвинуть чуть ли не с появления первых видеокарт. Однако реальную популярность 3D Stereo получило лишь в 2008 году, когда **NVIDIA** представила **3D Vision**. За прошедшее время разработчики довели технологию до ума и в начале этого года анонсировали **3D Vision 2**, о которой и пойдет речь.

Проверенный путь

Для начала расскажем, как работала первая версия 3D Vision. Для построения стереоскопического изображения **NVIDIA** выбрала один из самых простых и в то же время технологичных способов. Видеокарта рассчитывает для каждого глаза свои картинки и поочередно выводит их на дисплей. В свою очередь, специальные затворные очки закрывают то один, то другой глаз.

В итоге для 3D Vision нужно было три компонента: ЖК-дисплей с частотой кадров 120 штук в секунду, видеокарта GeForce и очки. Для особо привередливых **NVIDIA** предлагала 3D Vision Surround — возможность играть сразу на трех мониторах одновременно, но до выхода GTX 680 для этого нужна была SLI-связка из двух и более видеокарт.

Стерео 2.0

Изменения в новой 3D Vision — в деталях. Перво-наперво преобразились сами очки. Улучшилась эргономика: дужки переделали так, чтобы было удобно сидеть в наушниках, а по периметру линз появился прорезиненный ободок, облегчающий ношение окуляров в течение

долгого времени. Рамка оправы стала глубже и эффективнее борется с боковыми засветками. Сами стекла увеличились примерно на 20%, что позволило расширить угол обзора. Уделили внимание и оптимизации алгоритмов переключения ЖК-шторок, чтобы избавиться от фантомных изображений и мерцания.

В остальном все по-прежнему. Питание от аккумулятора, зарядка по mini-USB, время работы — 60 ч. Для связи с компьютером используется тот же ИК-излучатель, который может быть встроен как в монитор, так и продаваться в виде отдельной коробочки. Интересно, что, несмотря на все улучшения и увеличение размеров, вес очков почти не изменился: 56 против 51 грамма у прошлой версии.

Еще одно нововведение — мониторы. Совместимые с 3D Vision 2 модели оснащаются технологией **3D LightBoost**. При включении стереоскопического режима она автоматически повышает уровень яркости экрана, что избавляет от набившей оскомину темной картинки и фантомных изображений, а также позволяет держать очки в постоянно открытом состоянии. А это значит, что с 3D Vision 2 наконец-то будет нормально видно все, что происходит вокруг вас. С первой версией технологии даже печатать приходилось на ощупь.

Первопроходец

Для тестов новинки мы заказали один из первых мониторов с поддержкой 3D Vision 2, **ASUS VG278H**. В основе лежит матовая ЖК-панель с внушительной диагональю 27 дюймов и разрешением Full HD. Частота развертки составляет 120 Гц, время отклика — 2 мс. Заявленная яркость в стандартном режиме ограничена 300 кд/м². В мо-



монитор встроен ИК-эмиттер — скрывается в небольшом выступе над экраном. Картинку VG278H может получать по DVI, HDMI или D-sub. Кроме того, есть два аудиоразъема: вход для встроенных стереодинамиков и выход на наушники. В комплекте поставки VG278H есть очки 3D Vision 2 — докупать ничего не нужно. На момент написания материала монитор оценивался в 26 000 рублей. Для сравнения мы взяли **ASUS VG236** — 23-дюймовый дисплей с поддержкой первой версии 3D Vision.

Раздвоение

Для тестирования новой технологии выбрали две игры: **Battlefield 3** и **Trine 2**. Сначала мы пробовали игру на VG236 и только потом переходили на VG278H. Разница огромна. Такое ощущение, что смотрел старенький ЭЛТ-телевизор и вдруг перед тобой поставили Full HD-панель, — появились цвета, нормальная яркость, исчезли артефакты. Картинка выглядит на-

столько здорово, что практически не замечаешь, что сидишь в очках.

От фильмов впечатлений еще больше. Мы увидели на компьютере задуманные режиссерами эффекты — вылетающие из экрана самолеты, парящие на уровне носа мыльные пузыри. В первой 3D Vision всего этого просто не было.



Новый вариант 3D Vision, безусловно, большой шаг в развитии стереоскопического изображения на компьютере. Наконец-то мы получили то, что уже давно предлагают кинотеатры и телевизоры с поддержкой 3D Stereo, — светлую картинку и нормальные эффекты. Конечно, сложно говорить о том, насколько этому поспособствовали новые технологии и очки; возможно, эффект объема появился из-за существенно выросших диагоналей мониторов. Но в любом случае, выбирая между первой и второй версией 3D Vision, предпочтение лучше отдать последней. ● **Николай Жогов, Дмитрий Колганов**

+ ПЛЮСЫ +

- + яркая картинка
- + большие линзы
- + возросшая диагональ дисплеев
- + совместимость с очками прошлого поколения

- МИНУСЫ -

- слишком дорогие мониторы



СПЕЦНАЗ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Тестирование игрового корпуса Cooler Master Storm Trooper

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** full tower
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвет:** черный
- **Типы материнской платы:** microATX, ATX, XL-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 9 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 8 внутренних
- **Отсеки 2,5 дюйма:** до 12 внутренних, 1 внешний
- **Слоты расширения:** 9 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 120 мм (1200 об/мин, красная подсветка) на корзинах HDD, 200 мм (1000 об/мин) на верхней панели, 140 мм (1200 об/мин) на задней панели
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, eSATA, аудио
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, система StormGuard, съемные пылесборники
- **Размеры:** 60,5x57,8x25 см
- **Вес:** 8,9 кг
- **Цена на март 2012 года:** 6200 рублей

Большие корпуса всегда были в почете у любителей мощных компьютеров. Башни типа full tower не только обеспечивают удобную сборку и хорошую вентиляцию, но и не стесняют при апгрейде. К сожалению, в последнее время таких моделей выпускается все меньше и меньше. За последние полгода выделилась лишь пара компаний: **Aerocool** и **Cooler Master**. О последней мы и поговорим. На тестах **Storm Trooper**, получивший у нас звание «Корпус года-2011».

Мускулы

Storm Trooper — это угольно-черная башня высотой 60, шириной 57 см и весом 15 кг. Основной материал — сталь, однако верхняя и часть лицевой панели закрыты прорезиненным материалом. На крыше расположена мощная ручка для переноски. Тут же нашел свое место и блок управления со множеством дополнительных портов. По центру красуется огромная клавиша включения с красной подсветкой, под ней — три кнопки, отвечающие за работу вентиляторов. «Перезагрузка» размещалась по правому краю. Для подключения периферии есть стандартные аудиоджеки, парочка USB 2.0 и один eSATA. Дополнительно на переднюю панель выведены два разъема с быстрым USB 3.0.

Лицевая часть Storm Trooper оснащена девятью 5,25-дюймовыми отсеками, закрытыми решетчатыми заглушками. Под самой крышей расположена прорезь для горячей установки 2,5-дюймовых накопителей высотой до 10 мм. У основания стоит специальный отсек для всякой мелочевки типа флэшек, проводков, небольшого инструмента. Чтобы добраться до него, нужно отстегнуть зеркальную заглушку и вынуть установленный ящичек. Боковые крышки корпуса перфорированы и украшены выпуклой штамповкой, которая не только увеличивает внутреннее пространство, но и усиливает конструкцию.

Задняя сторона Storm Trooper стандартная. Есть девять отсеков расширения, три входа для подключения системы водяного охлаждения, вентиляционная решетка для 140-мм вентилятора и фирменная система защиты **StormGuard**. Последняя — это специальная планка с прорезями, через которые пропускаются провода периферии. Крепите такую болтиками с внутренней стороны корпуса, и вашу мышку никто не утащит. Полезно, если таскаете компьютер по киберспортивным соревнованиям.



ИМАНУЛЯ
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ!!!

Сезам, откройся

Чтобы добраться до внутренностей корпуса, достаточно открутить пару болтиков с большой шляпкой и вытянуть на себя боковые крышки. Внутри все выкрашено в черный цвет, углы аккуратно

загнуты и отполированы. На панели под материнскую плату вырезано множество отверстий для укладки проводов за боковой крышкой. Все дырочки прикрыты резиновыми заглушками, как для шлангов СВО.

Блок питания предлагается ставить внизу, под него выделено все днище корпуса, закрытое съемными пылесборниками. Для гашения вибраций проложили пару резинок.



Под жесткие диски в Storm Trooper предлагаются три корзины. Две по четыре отсека на 3,5 дюйма и один на столько же 2,5-дюймовых устройств. Чтобы поставить последний, придется избавиться от коробочки для мелочевки. В итоге Storm Trooper может принять на борт до восьми классических жестких дисков и дюжины 2,5-дюймовых. Интересно, что стандартно большие отсеки смотрят на вас, но при желании их можно развернуть на 90 градусов, чтобы HDD были ориентированы внутрь корпуса.

Что касается системы охлаждения, то изначально в Storm Trooper работают четыре вертушки. Одна — 140-мм — стоит на задней стенке. Вторая — 200-мм — расположилась на верхней крышке и прикрыта длинным пылесборником. Еще пара 120-мм вентиляторов нашла свое место на отсеках под HDD. При желании систему охлаждения можно улучшить. На днище есть посадочные места под две 120-мм крутилки, еще два отсека — на левой боковой крышке. Ну и наконец, разрешается сменить верхнюю 200-мм вертушку на два 120-мм «карлсона».

Военные сборы

Тесты корпуса мы начали с традиционной сборки. Как заверяет Cooler Master, новинка может вместить материнские платы любого размера, вплоть до XL-ATX. Таких монстров у нас под рукой не оказалось, и мы взяли на вооружение стандартную ATX — **Gigabyte GA-X58A-UD3R**. Поддон под материнку в Storm Trooper несъемный, поэтому сборку пришлось проводить в корпусе. Ничего страшного в этом нет: завалили Storm Trooper на бок, прикрутили стойки и закрепили на них материнку.

Следующим на очереди оказался процессор. Тут без проблем — воткнули в сокет **Intel Core i7-920** и накрыли его здоровой башней **Cooler Master V6**. Отметим, что последняя крепится через планку на оборотной стороне материнки. Для таких случаев на поддоне сделан большой вырез. Не возникло трудностей и с оперативной памятью — две планки **Kingston HyperX DDR3-1666 МГц**. В качестве видеокарты выбрали трехслотовую **ASUS HD 7970 DirectCU II Top**. Вот с этим монстром пришлось помучаться. Для отсеков расширения не продуманы пластиковые заглушки, и, чтобы удержать видеокарту, пришлось вкрутить три болта.

Жестких дисков мы поставили две штуки. Один — 2,5-дюймовый **Kingston SSDNow** — воткнули в «горячий» отсек под крышкой корпуса. Второй — классический HDD — поставили в верхнюю корзину. Отметим, что последняя у нас была ориентирована поперек корпуса, и, чтобы добраться до нее, мы сняли правую боковую крышку. Кстати, для крепежа самого HDD инструменты не нужны. Диск укладывается в специальные салазки и проскальзывает в отсек до щелчка. Завершил нашу систему блок питания **Hiper K900**. Тут все просто. Водрузили его на резиновые салазки и притянули к задней панели.

Ради интереса мы попробовали проложить все кабели за поддоном под материнскую плату. Сделать это оказалось нетрудно. Резиновые заглушки на отверстиях отлично удерживают провода и позволяют максимально разгрузить основной отсек.

Стужа

Вторая часть теста — замер температуры процессора внутри корпуса и на открытом стенде. Сначала мы запустили компьютер в стандартной сборке, когда корзины HDD и установленные на них вентиляторы стояли поперек корпуса. Итоговый результат под нагрузкой — 52°C. Для сравнения: на открытом стенде та же система показывала 55°C. Для полноты тестов мы изменили на-

Температура процессора

Условия тестирования	Core i7-920 (2,66 ГГц), без нагрузки	Core i7-920 (2,66 ГГц), под нагрузкой
Cooler Master Storm Trooper (вентиляторы HDD поперек корпуса)	38°C	52°C
Cooler Master Storm Trooper (вентиляторы HDD вдоль корпуса)	39°C	51°C
Открытый стенд	38°C	55°C

правление потоков и поставили корзины с HDD вдоль корпуса — минус 1°C.



Про корпуса типа Cooler Master Storm Trooper принято говорить, что они предназначены для энтузиастов, которые не жалеют денег на топовые видеокарты, большие кулеры и киловаттные блоки питания. Наше мнение: такой корпус подойдет любой системе. Отличное охлаждение, качественная сборка, возможность управлять вентиляторами, симпатичный и в то же время неброский дизайн, ну и, конечно же, куча пространства для будущих апгрейдов. Мы уверены, этот full tower переживет не одно поколение видеокарт и процессоров. ● **Дмитрий Колганов**



+ ПЛЮСЫ +

- + большое количество внешних портов
- + удобная сборка
- + качественные материалы
- + съемные пылесборники

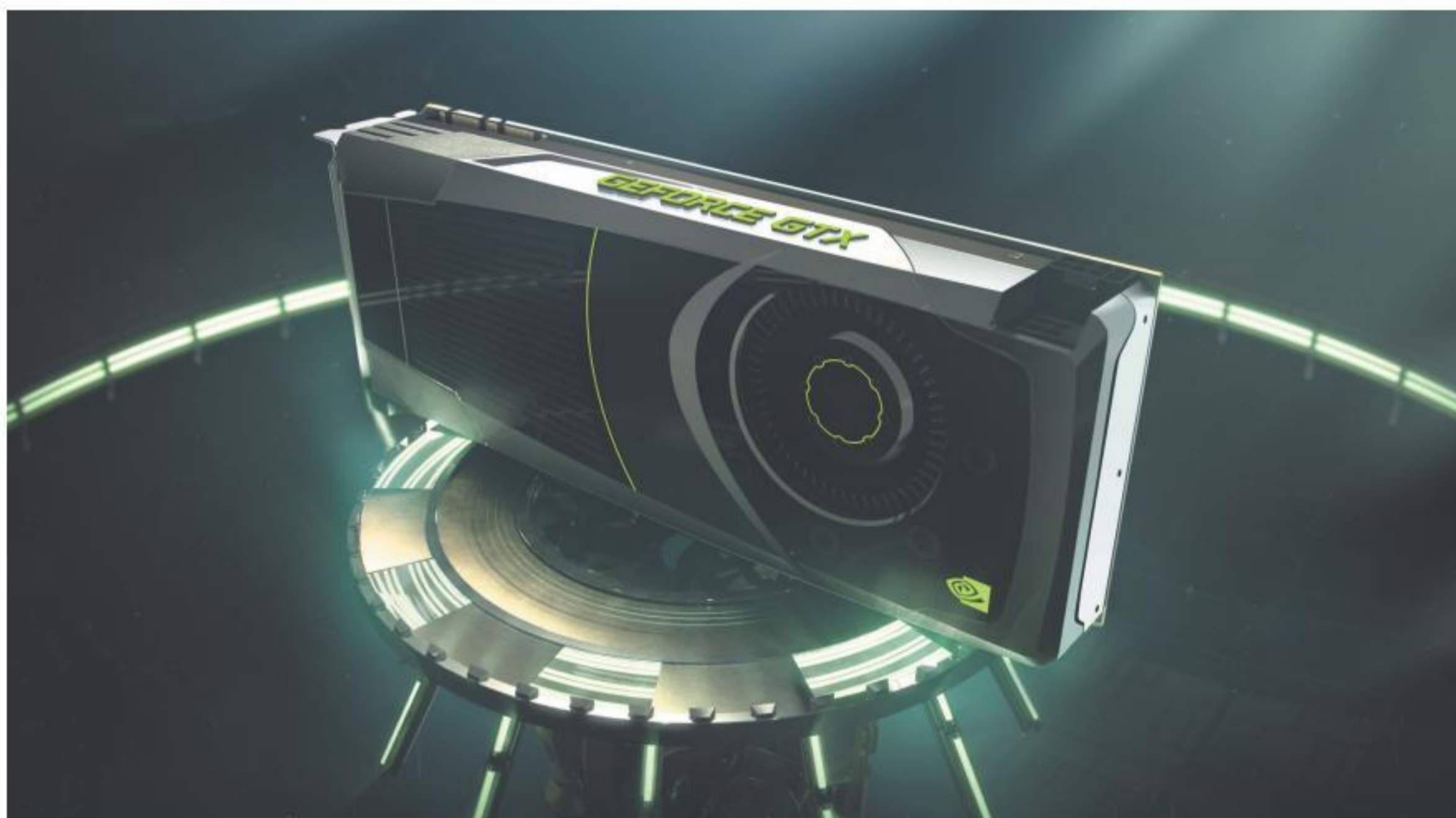
- МИНУСЫ -

- большой вес



ОТВЕТНЫЙ УДАР

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX 680



Компания **NVIDIA** вступила в гонку видеокарт нового поколения. В конце марта этого года в продаже появилась **GeForce GTX 680** — главный конкурент **AMD Radeon HD 7970**. Сейчас мы расскажем, что скрывается под кодовым названием **Kepler**, сколько ядер получил свежий кристалл и на какой частоте он работает. Ну и, конечно, ответим на извечный вопрос: кто быстрее, «зеленые» или «красные»?

Реорганизация

Архитектура **Fermi**, на которую делали ставку последнюю пару лет, себя исчерпала. На смену ей пришла **Kepler**. На первый взгляд все по-прежнему: потоковые процессоры объединяются в **SM**-модули, те, в свою очередь, образуют кластеры **GPC**, и уже из них собирается **GPU**. Но если в **GF110 (GeForce GTX 580)** каждый **SM**-модуль оснащался 32 **CUDA**-ядрами, то в **Kepler** их стало в шесть раз больше —

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 680	AMD Radeon HD 7970	AMD Radeon HD 6970	NVIDIA GeForce GTX 580	NVIDIA GeForce GTX 590
Ядро	Kepler	Thaiti	Cauman	GF110	2x GF110
Количество транзисторов	3,54 млрд	4,31 млрд	1,95 млрд	3 млрд	2x 3 млрд
Техпроцесс	28-нм	28-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	1536 шт.	2048 шт.	1536 шт.	512 шт.	2x 512 шт.
Частота графического ядра	1006 МГц	925 МГц	880 МГц	772 МГц	607 МГц
Частота потоковых процессоров	1006 МГц	925 МГц	880 МГц	1544 МГц	1214 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 2 Гб	GDDR5, 3 Гб	GDDR5, 2 Гб	GDDR5, 1,5 Гб	GDDR5, 3 Гб
Частота памяти	6008 МГц	5500 МГц	5500 МГц	4008 МГц	3414 МГц
Шина данных	256 бит	384 бит	256 бит	384 бит	2x 384 бит
Количество текстурных блоков	128 шт.	128 шт.	96 шт.	64 шт.	2x 64 шт.
Количество блоков растеризации	32 шт.	32 шт.	32 шт.	46 шт.	2x 46 шт.
Энергопотребление	195 Вт	250 Вт	250 Вт	244 Вт	365 Вт
Длина платы	250 мм	270 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	17 990 рублей	16 500 рублей	10 000 рублей	12 500 рублей	23 500 рублей



МЫСЛИ ВСЛУХ

Если немного отвлечься от результатов Kerpleg и повнимательнее присмотреться к характеристикам, то можно заметить много интересного. GTX 680 выглядит слишком странно для топовой видеокарты. Первое, что бросается в глаза, — заметное упрощение подсистемы памяти: всего 256 против 384 бит у GTX 580. Дальше — больше. Энергопотребление новинки на удивление мало — 195 Вт. И хотя это соответствует современным тенденциям увеличения производительности на ватт, все мы знаем, что NVIDIA никогда не стеснялась делать большие и горячие чипы, которые потребляли по 250 Вт. Смуцает и подозрительно скромный объем GDDR5 — всего 2 Гб, и это у

платы, которая должна обеспечивать сумасшедшее разрешение 5760x1080 при игре на трех мониторах. Кстати, о последнем: GK104 поддерживает всего четыре дисплея одновременно, хотя вполне мог бы потянуть и шесть, как старшие представители AMD. Ну и, наконец, ничтожно маленький прирост элементов и скромная площадь ядра. А ведь NVIDIA никогда не стремилась к минимализму.

Проводя параллели с прошлыми поколениями, складывается ощущение, что перед нами урезанная версия кристалла и в скором времени нас вполне может ожидать что-то помощнее. Конечно, это всего лишь мысли вслух, и, возможно, NVIDIA действительно пошла против собственных принципов, но очень уж GTX 680 похожа на какую-нибудь GTX 670.

192 штуки. Прибавилось в растолстевших блоках (теперь они называются SMX) и вспомогательных элементов: «текстурников» отныне 16 вместо 4, а наборов специальных операций — 32 против 4 SFU у предыдущего флагмана.

Пара SMX и один растеризатор формируют GPC (Graphics Processing Cluster). Четыре таких комплекта составляют основу чипа **GK104** — сердца GTX 680. Таким образом, новый GPU несет на борту 1536 ядер и 128 «текстурников», в то время как GF110 довольствовался 512 процессорами и 64 TMU. А вот число PolyMorph Engine, отвечающих за тесселяцию, сократилось: 8 против 16 штук у прошлого поколения. Мало? Как бы не так. Разработчики не только пересмотрели принципы функционирования PM Engine, но и добавили мегагерц. Так что, по словам инженеров, общая производительность выросла примерно на 28%.

А вот от чего в Kerpleg отказались — разделение частот. В Fermi потоковые процессоры работали на удвоенной скорости камня, теперь цифры сравнялись. С одной стороны, это хорошо: основные элементы GK104 получили нехилую дозу адреналина. С другой — заметно упала итоговая мощность отдельно взятого CUDA-ядра.

Еще одна потеря — шина памяти. GK104 оснащен четырьмя 64-битными контроллерами GDDR5, так что разрядность равна 256 против 384 бит у GF110 и Thaiti на Radeon HD 7970. Меньше теперь и ROP: 32 вместо 46 единиц у GTX 580.

Новые возможности

С Kerpleg представили несколько свежих технологий. Первая — **GPU Boost**. Она следит за температурой и энергопотреблением и, если показатели не превышают критических значений, автоматически повышает скорость и напряжение кристалла. Работает все это на аппаратном уровне и не отключается даже во время ручного разгона.

Вторая — возможность подключить сразу четыре монитора. При этом для **3D Vision Surround** (игры на трех дисплеях) больше не нужна SLI-связка, хватит одной GTX 680.

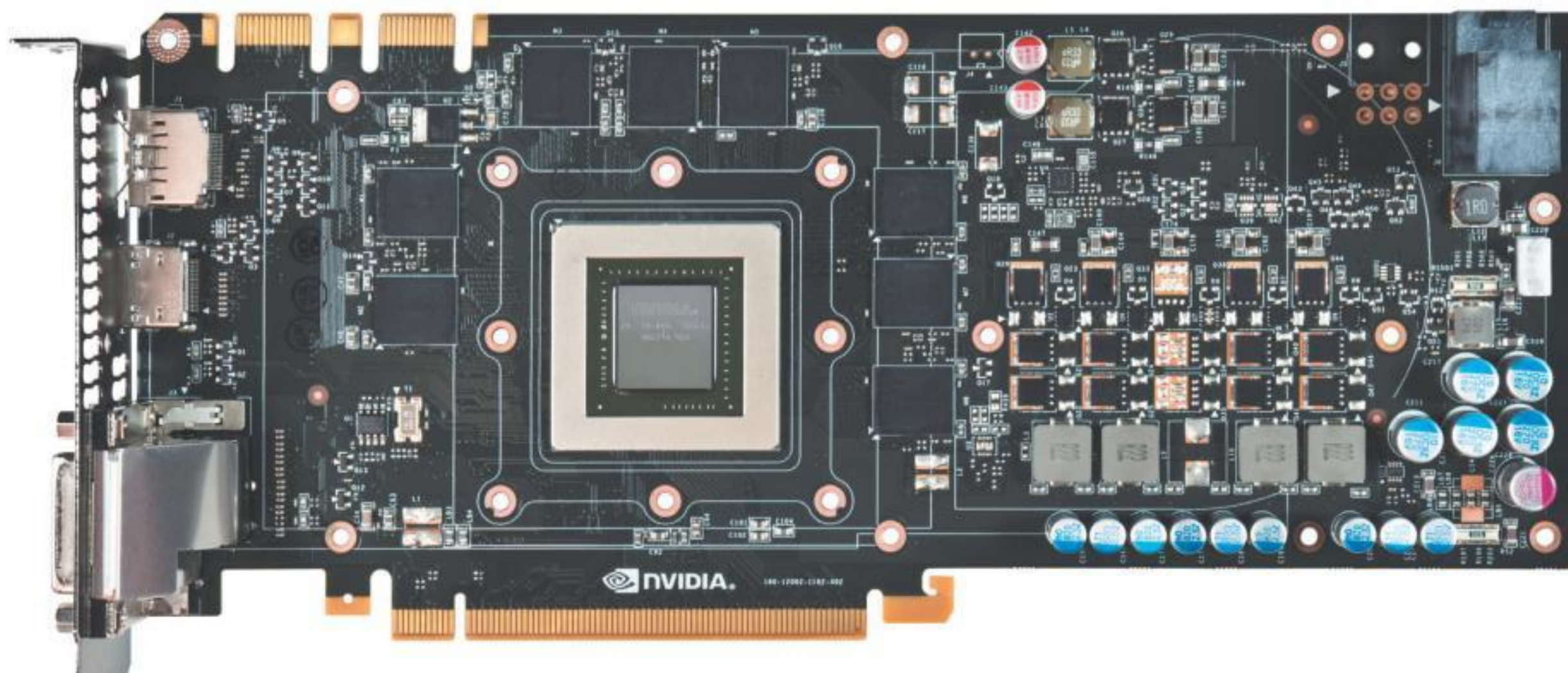
Третья — дискретный чип кодирования видео **NVENC**. Карты NVIDIA и раньше неплохо справлялись с обработкой видеопотоков, но использовали для этого вычислительную мощь CUDA-ядер. Теперь они играют лишь вспомогательную роль: основные расчеты выполняет новый модуль и делает это в четыре раза быстрее Fermi. Слабое место NVENC — он знаком лишь с кодеком H.264.

Четвертая — свежие алгоритмы сглаживания, **TXAA** и **FXAA**. Последний — «дешевая» замена традиционному MSAA. Влияние на производительность минимально, но расплачиваться приходится легкой размытостью картинки. TXAA — более серьезный подход, и, если верить разработчикам, он не только превосходит MSAA по качеству, но и требует меньше ресурсов.

Наконец, пятая — режим адаптивной вертикальной синхронизации. Здесь все просто: VSync активируется, только когда fps превышает развертку экрана. Как следствие, проседание фреймрейта ниже заветного порога больше не приводит к резкому падению скорости.

Хладнокровный

Несмотря на трехкратное увеличение числа потоковых процессоров, количество транзисторов, используемых для построения чипа, возросло незначительно — с 3 до 3,54 млрд. Благодаря новому 28-нм техпроцессу площадь ядра и уровень энергопотребления получились небольшими. Даже при максимальной нагрузке TDP не превышает 195 Вт, и это когда базовая частота достигла фантастической отметки в 1006 МГц, а под GPU Boost поднимается до 1058 МГц! Для сравнения: Radeon HD 7970, работающая на 925 МГц и несущая на борту 4,31 млрд транзисторов, потребляет 250 Вт.





Холодный нрав GK104 позволил упростить дизайн платы. У GTX 680 нет разъема 8-pin PCIe, столь любимого топовыми решениями, — хватило пары 6-контактных розеток. На питание кристалла выделено лишь четыре фазы, и, судя по разводке, от пятой отказались в последний момент. Длина карты — 25 см, что немного меньше, чем у флагманских GeForce предыдущих поколений.

Новинка комплектуется восьмью модулями GDDR5 общей емкостью 2 Гб. Скорость памяти равна рекордным 6008 МГц, что частично компенсирует низкую разрядность шины. Задняя панель оснащена одним HDMI 1.4a с DisplayPort 1.2 и парой DVI. В качестве интерфейса используется PCIe 3.0, с обратной совместимостью с PCIe 2.0.

За охлаждение отвечает двухэтажная турбина. Она включает в себя крупный алюминиевый радиатор с тремя тепловыми трубками и необычную для «зеленых» цилиндрическую вертушку, в конструкции которой используются звукопоглощающие материалы.

Первые в мире

Плату мы получили напрямую из российского офиса NVIDIA. Внешний вид карты стандартный: вся поверхность закрыта черным пластиковым кожухом и украшена фирменными логотипами. По габаритам GTX 680 действительно чуть меньше своей предшественницы и выгля-

дит очень аккуратно. Из нестандартных решений отметим необычное расположение контактов питания: два 6-pin гнезда стоят не в линию, а друг над другом.

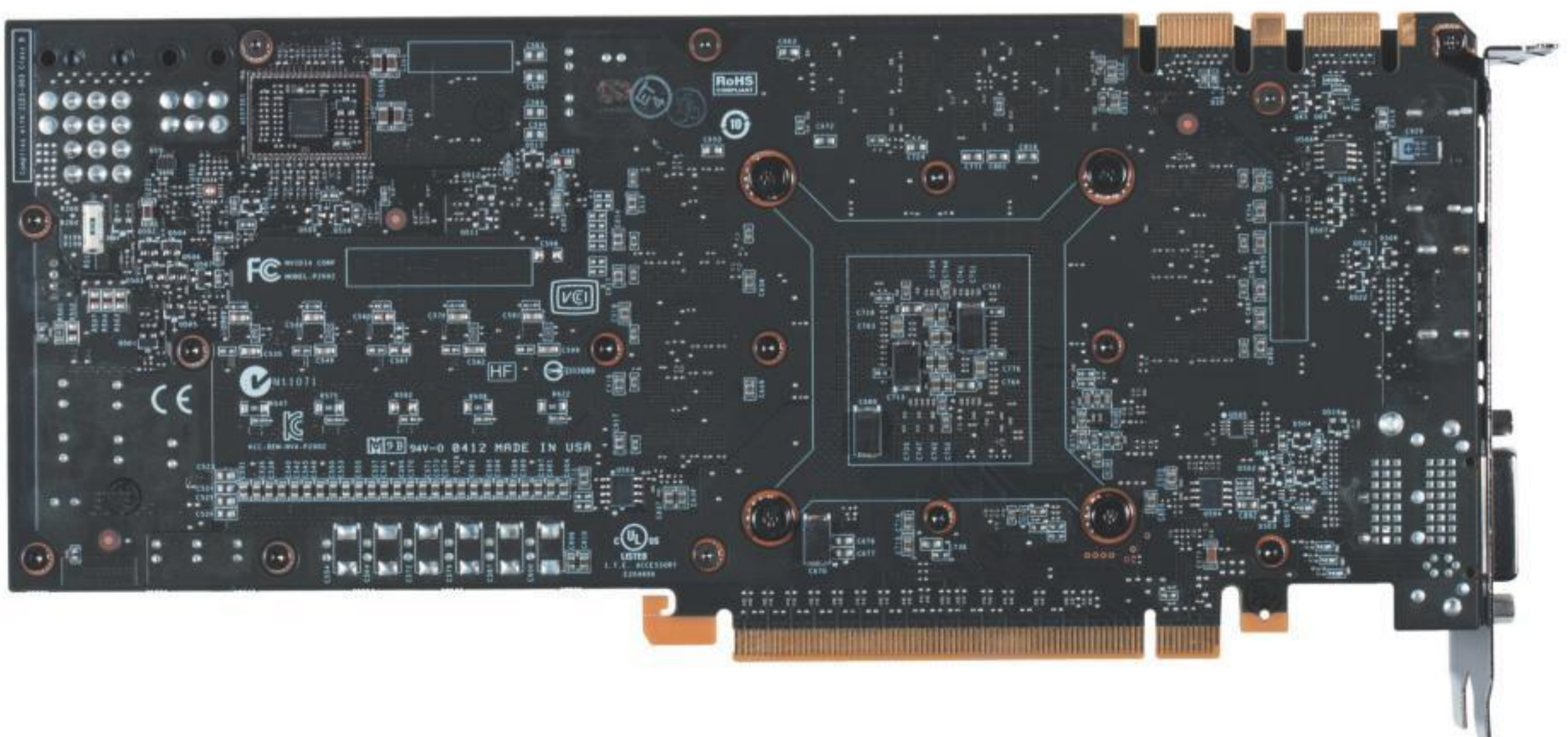
Для тестов мы собрали стенд на основе материнки Gigabyte GA-X58A-UD3R. В качестве процессора использовали Core i7-920, памяти поставили три планки Kingston HyperX DDR3-1666 МГц по 2 Гб каждая, Windows 7 Ultimate 64-bit и все программы записали на Kingston SSDNow.

В список приложений вошли 3DMark11, Unigine Heaven Benchmark 2.5, Just Cause 2, DiRT 2, Aliens vs. Predator, Batman: Arkham City и Total War: Shogun 2. В конкуренты были назначены GeForce GTX 590, GTX 580, AMD Radeon HD 6970 и HD 7970.

Кто первый?

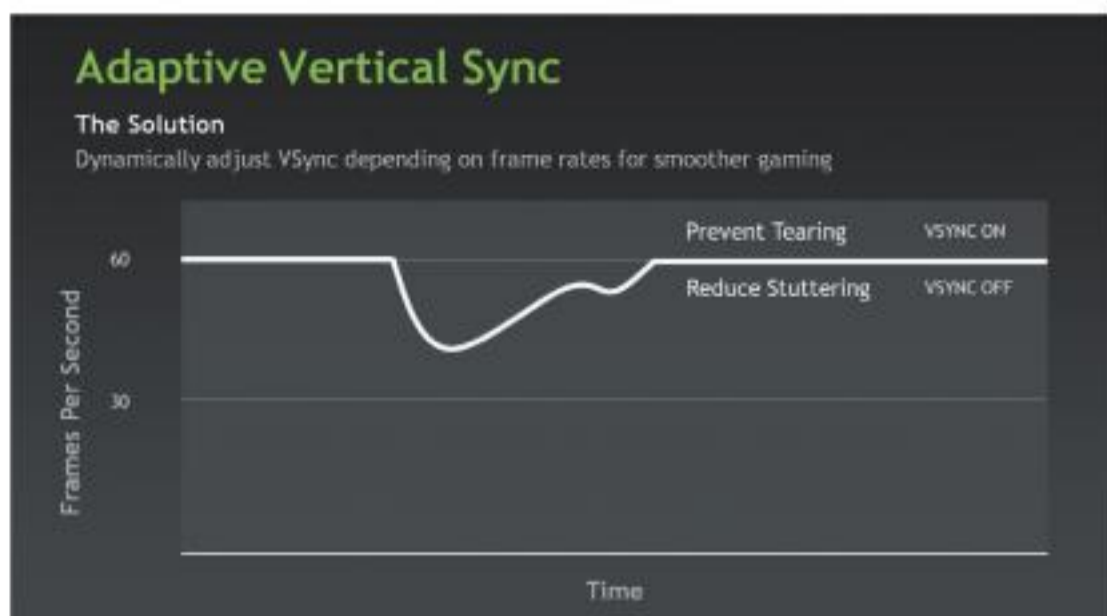
В 3DMark11 новинка оказалась на 17% быстрее HD 7970 и приблизилась к итогам двойной GTX 590! Понравился Kepler и жадному до ресурсов Unigine Heaven Benchmark 2.5: превосходство над AMD — 26%. В играх цифры получились еще интереснее.

В Aliens vs. Predator флагман «зеленых» показал 57,7 fps, опередив GTX 580 с HD 6970 и отстав от HD 7970 и GTX 590 на 1,5 и 15,8 кадра соответственно. Проиграл новичок и в Just Cause 2, которая оптимизирована под драйвера AMD, — разница с HD 7970 составила 21,7 fps.





ИНТЕРЕСНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



В основной части статьи мы упомянули несколько новых технологий. Расскажем о них подробнее. Начнем с Adaptive VSync.

У любого монитора есть собственная частота развертки. Для современных ЖК-панелей она составляет 60 или 120 Гц при поддержке 3D Stereo. Эти цифры указывают на максимальное количество кадров, которое экран может показать за одну секунду. Однако в некоторых играх fps переходит эту границу. С одной стороны, это хорошо — никаких тормозов. С другой — превышение развертки приводит к подергиваниям изображения.

VSync позволяет подогнать частоту обновления под возможности монитора. Если матрица ограничена 60 Гц, то больше 60 fps видеокарта не выдаст, а значит, не будет искажения картинки. Но есть у такого подхода один существенный минус. Когда GPU не может обеспечить нужное число кадров, VSync выставляет планку «не больше» 30, потом 20 и 10 fps. И не обращает внимания, что карта легко держит, к примеру, 40 fps. В NVIDIA решили эту проблему.

Adaptive VSync отслеживает производительность системы, и если скорость падает ниже 60 fps — отключает VSync, не давая плате простаивать. Как только игра набирает обороты, ограничение возвращается. Итог: отсутствие артефактов и искусственных зависаний.

СГЛАЖИВАНИЕ

Следующими на повестке дня значатся новые методы сглаживания, призванные заменить привычный Multisampling Antialiasing. Чтобы понять, чем же плох стандартный MSAA, надо разобраться с принципами его работы.

Технология была придумана для избавления от алиасинга по углам объектов. Неприятные зазубрины появляются по очень простой причине. ЖК-панель можно представить как лист тетрадки в мелкую клеточку, каждую из которых разрешается закрасить одним цветом. Попробуйте нарисовать по этим правилам какой-нибудь домик: горизонтальные и вертикальные линии получатся ровными, а наклонные — «елочкой». В компьютере все то же самое. Видеокарта превращает фигуры в пиксели (этим занимаются блоки ROP) и заполняет ими экран. Так как точек у дисплея немного, на неровных плоскостях вылезают характерные «зубчики». Избавиться от них

сравнительно просто: надо соседние с краями предметов пиксели перекрасить в переходные цвета. Чтобы их определить — и используют антиалиасинг.

Сначала для этого применяли SuperSampling: сцена рендерилась в разрешении в 2/4/8 раз выше нужного, потом картинка сжималась до возможностей матрицы и выводилась на монитор — зазубрины исчезали. Одно плохо — такой подход потреблял неприлично много ресурсов, поэтому вскоре его сменил Multisampling. При помощи хитрых алгоритмов он обрабатывал исключительно проблемные места и не трогал остальную часть изображения, что позволяло заметно увеличить производительность.

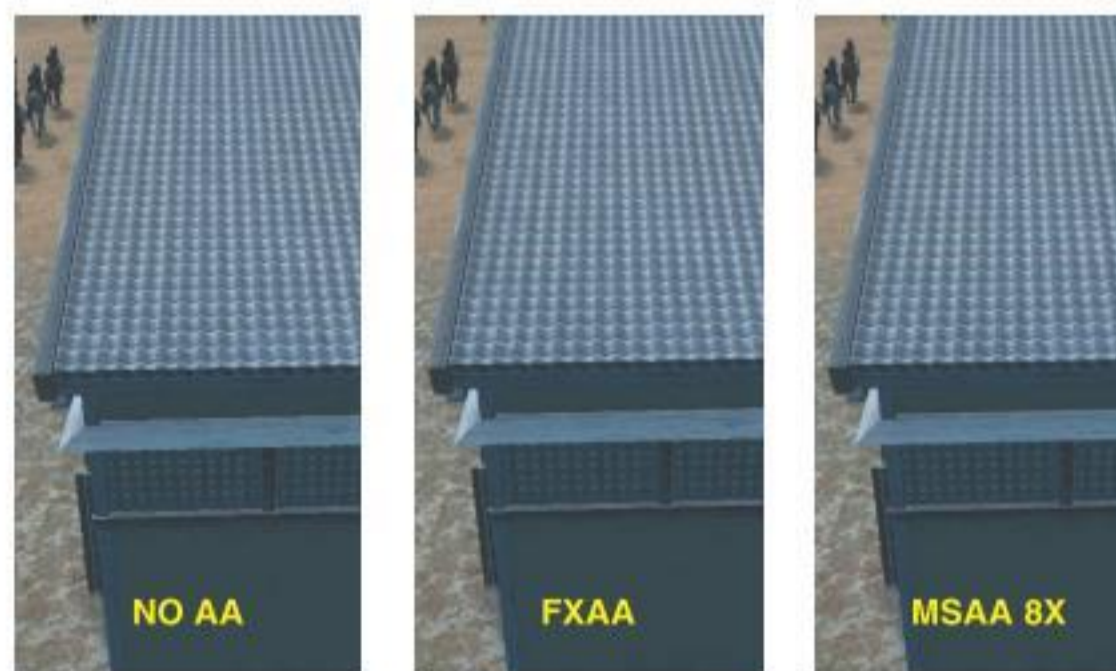
К сожалению, с ростом количества полигонов и появлением новых сложных эффектов эта технология оказалась неэффективна: потери в скорости перестали соответствовать увеличению качества. Плюс много проблем стали создавать движки с отложенным рендерингом. Они сначала рассчитывают геометрию и только потом накладывают освещение. Яркий пример — «Метро 2033», где включение MSAA приводило к чудовищному падению fps. В общем, трудностей с современным антиалиасингом хватает, и производители ищут ему альтернативу.

Первой ласточкой стала Morphological AA, анонсированная с AMD Radeon HD 6970. Видеокарта рендерит кадр в стандартном разрешении и применяет к нему легкий «фотошоп» — размывает изображение. В результате никаких «зазубрин», но при этом теряется четкость текстур. Такой же прием теперь использует NVIDIA, правда, зовет его FXAA.

А вот TXAA — это уже кое-что новенькое. Он сочетает в себе как традиционные способы антиалиасинга, так и постобработку на основе HDR и информации из предыдущих кадров. Итоговый результат по качеству превышает MSAA 8x, а ресурсов потребляет меньше, чем MSAA 4x.

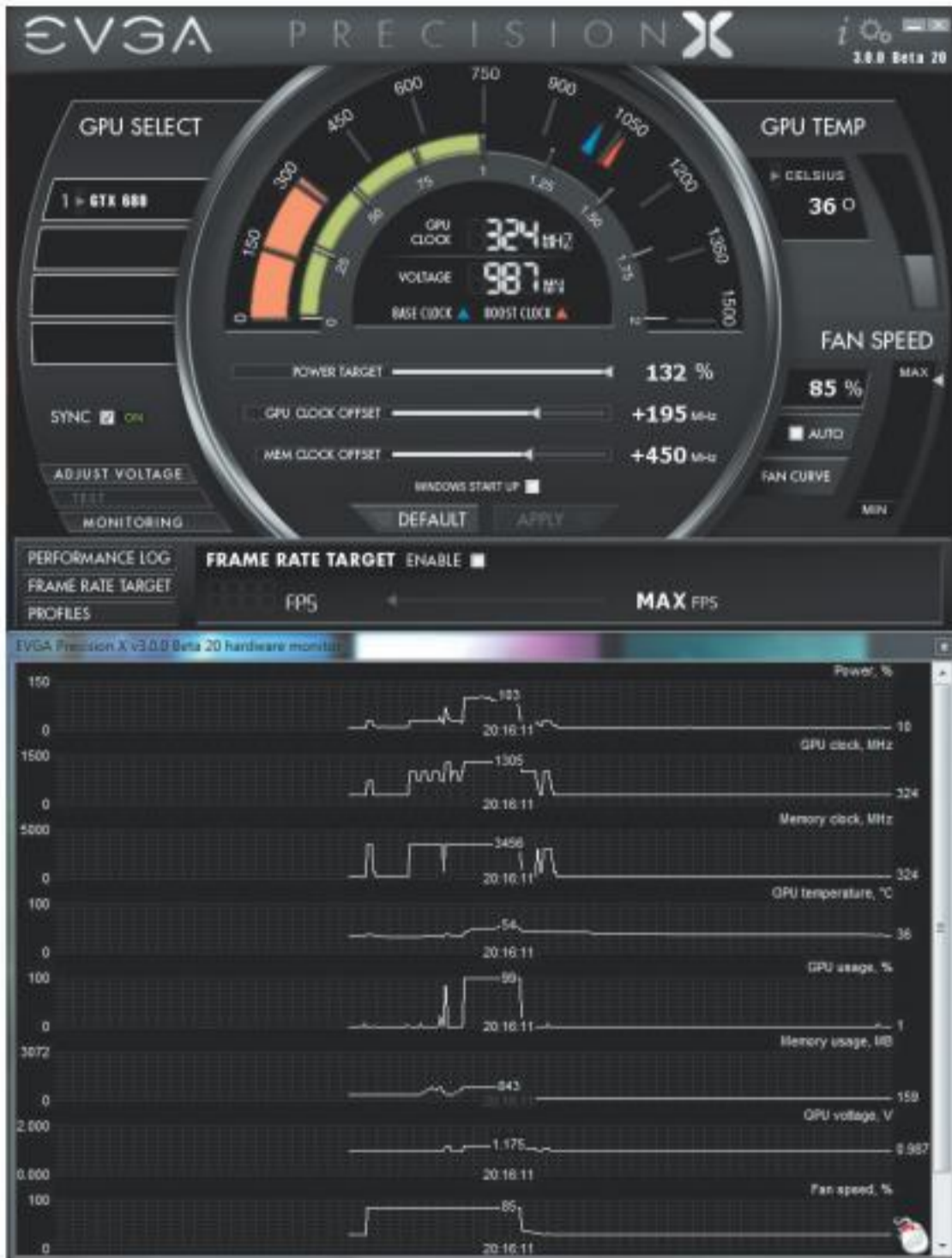
Отметим, что все эти нововведения — не игры маркетологов. Мы провели тест, в котором сравнили MSAA и FXAA. Разница в производительности составила 30%. Результат вы можете увидеть на приведенных рядом скриншотах. FXAA выглядит не так красиво, как традиционный MSAA, однако в динамике это почти не заметно.

К сожалению, проверить новенький TXAA нам не удалось. Он должен быть встроен в игру; о его поддержке в будущих проектах уже заявили Epic, Crytek, Gearbox и CCP.





РАЗГОН



GPU Boost, реализованный в GTX 680, давно просился на видеокарты. В центральных процессорах автоматический разгон используют еще со времен первых Core i7. В GPU он проник лишь с появлением GTX 580, да и то в урезанном виде. Технология предназначалась для защиты от перегрева: понижала скорость при превышении TDP. Таким образом NVIDIA оберегала свои чипы от специальных грелок типа **FurMark** и могла существенно увеличить итоговые частоты работы. Минусом старого подхода была реализация: управляли всем драйвера, которые реагировали на заранее прописанные приложения.

Эту ошибку исправили в AMD. PowerTune, представленная с Radeon HD 6970, так же боролась с перегревом, но за температурой следили встроенные в кристалл датчики, которые оказывались зна-

чительно расторопнее программных решений и не зависели от конкретных программ.

В GTX 680 инженеры пошли еще дальше. Аппаратные средства контроля теперь разгоняют GPU. Когда игра не может полностью нагрузить камень и есть запас по TDP, быстродействие платы увеличивается. Как только достигается максимальный уровень энергопотребления, карта сбавляет обороты. Интересно, что заявленные 1056 МГц не предел для GPU Boost. В наших тестах Kepler нередко поднимался до отметки 1100 МГц.

Единственный негативный момент — «допинг» невозможно отключить. Даже при повышении базовой частоты GPU Boost продолжает работать. Так, выставив Base Clock на 1100 МГц, мы были свидетелями того, как GK104 добрался до 1300 МГц! Правда, жаловаться на это будут только профессиональные тестеры, нам с вами «бесплатная» прибавка никогда не помешает.

ФИЗИКА



Еще одна новость — обновление PhysX. С GTX 680 он получил два свежих эффекта. Первый — доработанная версия расчета волос. Если на GTX 580 демонстрировались отдельные пряди, то на презентации Kepler нам показали техническое демо с натуральным йети, каждый волосок которого реагировал на внешние воздействия вроде ветра или поглаживания.

Второй — возможность разрушения объектов. NVIDIA научила движок разбивать предметы в реальном времени. И не просто рассчитывать анимацию заранее заготовленных блоков, а натурально разламывать целые колонны, накладывая текстуры на получившиеся обломки и раскидывая их по всем законам физики.

Отличиться удалось в DiRT 2, «красный» лидер упустил 37,5 fps.

Следующая победа NVIDIA — Batman: Arkham City. При включенном на максимум PhysX, MSAA 8x и разрешении 1920x1080 герой нашего обзора выдал вполне играбельные 26 fps, в то время как HD 7970 еле дотянулась до 20 кадров. После отключения PhysX ситуация не изменилась: с MSAA 4x отрыв составлял 4-6 fps, а после перехода на 8x — 15-18 fps. Триумфальное шествие GTX 680 остановила Total War: Shogun 2. Старший GeForce добрался до 23,2 fps, HD 7970 — до 24,9.

Последнее слово

Скажем прямо, от GeForce GTX 680 мы ждали большего. Посмотрите на итоговое соотношение fps: всего на 8% быстрее HD 7970. Такая же разница два года назад была между GTX 580 и HD 6970. Да, во многих приложения «зеленый» флагман на голову превосходит своего конкурента. Но все это лишь оптимизированные под NVIDIA игры. В беспристрастных тестах — Aliens vs. Predator, Batman: Arkham City, Total War: Shogun 2 — соперники идут вровень.

Сегодняшняя победа GTX 680, вполне возможно, заслуга позднего выхода. Появись GeForce раньше HD 7970, и инженеры AMD кровь из носу, но подтянули бы Graphics Core Next до частот Kepler. Что бы из этого вышло — смотрите наши таблички. Мы разогнали HD 7970 до средней скорости GK104 — 1035 МГц — и получили похожие с GTX 680 результаты.



Назвать GTX 680 безоговорочным лидером невозможно. По производительности карта ненамного опережает HD 7970. Пожалуй, единственное преимущество Kepler — технологичность. Автоматический разгон по запасу TDP, оригинальные режимы сглаживания, возможность играть на трех мониторах, отдельный чип декодирования видео, PhysX, 3D Vision, шумоизоляция системы охлаждения. И все это при крайне скромном энергопотреблении в 195 Вт. В остальном AMD и NVIDIA примерно равны. И сейчас все зависит от грамотной поддержки, настройки драйверов и, конечно, ценовой политики компаний. К примеру, HD 7970 уже можно купить за 16 500 рублей, официальный ценник на GTX 680 — 17 990 рублей. ● **Николай Жогов, Дмитрий Колганов**



Синтетические тесты

3DMark11

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 680	9659	5286	7930	100%
XFX R7970 Double Dissipation (925/5500 МГц)	7326	5210	6603	83%
ASUS HD 7970 DirectCU II Top (1035/5500 МГц)	-	-	-	-
VTX Radeon HD 6970	5506	5200	5367	68%
ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	6182	4653	5746	72%
Point of View GeForce GTX 590	9729	5287	7922	99%

Unigine Heaven Benchmark 2.5

Модель видеокарты	FPS	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 680	43,7	1102	100%
XFX R7970 Double Dissipation (925/5500 МГц)	32,6	822	74%
ASUS HD 7970 DirectCU II Top (1035/5500 МГц)	37,4	941	88%
VTX Radeon HD 6970	24,1	606	55%
ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	29,6	747	68%
Point of View GeForce GTX 590	46,9	1181	107%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 680	XFX R7970 Double Dissipation (925/5500 МГц)	ASUS HD 7970 DirectCU II Top (1035/5500 МГц)	VTX Radeon HD 6970	ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! (772/4008 МГц)	Point of View GeForce GTX 590
Aliens vs. Predator (DX11)						
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	69,5	76,6	82,7	61,1	63	94,3
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	64	65,9	70,8	57,7	53,3	81,3
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	71,8	68,9	74,2	55,1	56,7	85,4
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	57,7	59,2	63,7	51,1	48	73,5
%	100%	103%	111%	85%	84%	127%
DIRT 2 (DX11)						
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	124,1	98	101,1	78,5	125,2	117,8
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	119,9	89,1	100,5	75,5	116,3	122,9
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	121,5	89	98	76	117,5	119,2
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	121	83,5	97,9	73,7	109,9	121
%	100%	74%	82%	62%	96%	99%
Just Cause 2						
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	72,3	119,1	119,9	83,6	68,9	58,2
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	76,1	103,4	109,1	74,8	62,9	63,5
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	74,8	111,9	112,8	76,1	65,1	61,3
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	71,5	93,2	99,8	67,1	62,7	62
%	100%	145%	150%	102%	88%	83%
Batman: Arkham City (DX11, Full PhysX)						
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	28	22	22	21	26	27
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	27	21	21	20	23	25
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	28	22	22	21	25	26
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	26	20	20	19	23	24
%	100%	78%	78%	74%	89%	94%
Batman: Arkham City (DX11, no PhysX)						
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	66	62	65	51	53	49
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	61	43	48	39	41	42
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	62	56	59	45	48	48
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	53	38	40	35	38	41
%	100%	82%	88%	70%	74%	74%
Total War: Shogun 2 (DX11)						
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	42,8	42,1	42,8	39,7	39	59,6
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	27,8	28,6	31,1	29,9	30	57,2
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	36,9	34,3	37,8	34,9	34,4	53,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	23,2	24,9	26,2	26	29,3	41,3
%	100%	99%	105%	100%	101%	161%

Соотношение цена/производительность

Модель видеокарты	Производительность	Цена
NVIDIA GeForce GTX 680	100%	100%
AMD Radeon HD 7970 (925/5500 МГц)	92%	91%
AMD Radeon HD 7970 (1035/5500 МГц)	100%	91%
AMD Radeon HD 6970	77%	56%
NVIDIA GeForce GTX 580	84%	69%
NVIDIA GeForce GTX 590	106%	131%





РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Процессорная дуэль Intel и AMD закончилась. Поверженному Bulldozer не помогли даже патчи для Windows 7 и BIOS — в игровых приложениях он по-прежнему отстает. Зато AMD берет верх в графике. Тот факт, что Intel давно проиграла в борьбе интегрированных решений, нам малоинтересен. А вот новые модели дискретной графики от AMD — заслуживают внимания.

Основные изменения этого месяца

- ✦ Подтянем видеокарты в сегменте «Дешево и сердито» до разогнанных версий **Radeon HD 6950** и **GeForce GTX 560 Ti**. После такого апгрейда компьютеры справятся практически с любой игрой в разрешении Full HD.
- ✦ Компьютер из раздела «Смерть тормозам» с процессором **AMD** укомплектуем **Palit GeForce GTX 570 Sonic**. За счет разгона GPU по производительности видеокарта почти не отличается от более дорогой **GTX 580**.
- ✦ Систему «Займи, но купи!» на базе Intel оснастим **ZOTAC GeForce GTX580 AMP!** В версии на базе процессора AMD за графику будет отвечать **MSI R7950-2PMD3GD5/OC** на основе разогнанной **Radeon HD 7950**.
- ✦ Завершим обновление графической системы тремя **GeForce GTX 680**, которые мы установим в «Тебя я видел во сне».

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)	31 300
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, 7x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	9300
Память: 2x Kit 2x 4 Гб Kingston HyperX DDR3-2133 МГц PC3-17000 (KHX2133C10D3X2K2/4GX)	7600
Видеокарты: 3x Palit GeForce GTX 680 NE5X68001042-P2002F (GeForce GTX 680, 1006/6008 МГц, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	54 570
Твердотельный накопитель: 960 Гб OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-960G (PCIe x4)	85 760
Жесткие диски: 2x 3 Тб Seagate Barracuda XT ST33000651AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	17 000
Дисковод: Pifexor PX-B940SA (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	6000
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	14 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	9000
Беспроводной комплект клавиатура + мышь: Logitech Cordless Desktop MX 5500 Revolution (104 основных + 15 дополнительных клавиш, ЖК-дисплей; 1600 dpi, лазерная, 7 клавиш)	4500
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe (24 бит, 192 кГц, 120 дБ)	9500
Колонки: Microlab H600D (5.1, 5x 50 + 110 Вт, 45-22 000 Гц, 80 дБ)	16 000
Мониторы: 3x Samsung S27A950D (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort)	54 600
Со всеми наворотами:	322 930

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)	4850
Кулер: Cooler Master Hyper 212 EVO (алюминий + медь, 120 мм, 600-1600 об/мин, 9-31 дБ)	1200
Системная плата: ASUS M5A97 PRO (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1800/1866/2133 до 32 Гб, 2x PCIe 2.0 x16 (CrossFireX), 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3250
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1640
Видеокарта: MSI R7950-2PMD3GD5/OC (Radeon HD 7950, 830/5000 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	14 050
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	3150
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Thermaltake V6 Black Edition VM100M1W2Z-A (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	2450
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	3150
Системный блок:	34 340
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, подсветка, 114 осн. + 10 доп. клавиш)	1970
Колонки: SVEN IH00 T100 (5.1, 5x 20 + 50 Вт, 40-22 000 Гц)	6000
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	14 550
Системный блок и периферия:	58 810
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2000
Замена видеокарты: MSI R7970-2PMD3GD5 (Radeon HD 7970, 925/5500 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2250
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1640
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	67 050

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	6600
Кулер: Cooler Master Hyper 212 EVO (алюминий + медь, 120 мм, 600-1600 об/мин, 9-31 дБ)	1200
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)	3550
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1640
Видеокарта: ZOTAC GeForce GTX580 AMP! (GeForce GTX 580, 815/4100 МГц, 1536 Мб GDDR5m PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI)	13 160
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	3150
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Thermaltake V6 Black Edition VM100M1W2Z-A (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	2450
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	3150
Системный блок:	35 500
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: Philips 273G3DHSB/00 (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, 2x HDMI, 3D Stereo)	15 900
Системный блок и периферия:	65 120
Замена ЦП: Intel Core i7-2600K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	2550
Замена видеокарты: MSI R7970-2PMD3GD5 (Radeon HD 7970, 925/5500 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4150
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1640
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	75 810

игромания | май 2012



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD Athlon II X3 460 OEM (Rana, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб)	2260
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	545
Системная плата: ASUS M5A87 (ATX, Socket AM3+, AMD 870, 4x DDR3-1066/1333/1866/2000 до 16 Гб, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, COM, LPT, LAN, S/PDIF-out, аудио)	2250
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1050
Видеокарта: Gigabyte GV-R6950C-1GD (870/5000 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7850
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	2450
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Cooler Master Elite 370 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1500
Блок питания: HIPRO HPC500W-Active (500 Вт, 120 мм, 24+4+4-pin, 6-pin, 6+2-pin)	1380
Системный блок:	20 185
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	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
Системный блок и периферия:	32 555
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 965 (Deneb, Socket AM3, 3,4 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1540
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic (GeForce GTX 570, 750/1500/3900 МГц, 1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, Mini DisplayPort)	1950
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1640
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	40 035

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Core i3-2100 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,1 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	3420
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	545
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, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, HDMI, аудио)	2800
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1050
Видеокарта: ZOTAC GeForce GTX 560 Ti OC (GeForce GTX 560 Ti, 905/1810/4010 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16, D-sub, DVI, HDMI)	6650
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	2450
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Cooler Master Elite 370 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1500
Блок питания: FSP 500PNR (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6+2-pin)	1380
Системный блок:	20 395
Мышь: A4Tech XL-747H (3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	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
Системный блок и периферия:	33 665
Замена ЦП: Intel Core i3-2130 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L3-кэш 3 Мб)	750
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic (GeForce GTX 570, 750/1500/3900 МГц, 1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, Mini DisplayPort)	3150
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1640
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	41 255

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)	3800
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 EVO (алюминий + медь, 92 мм, 800-2800 об/мин, 17-30 дБ)	800
Системная плата: ASUS M5A87 (ATX, Socket AM3+, AMD 870, 4x DDR3-1066/1333/1800/1866/2000 до 16 Гб, PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF, аудио)	2550
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1640
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 570 Sonic (GeForce GTX 570, 750/1500/3900 МГц, 1280 Мб GDDR5, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, Mini DisplayPort)	9800
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 Мб)	2450
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Cooler Master Elite 370 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1500
Блок питания: HIPRO HPP600W-80Plus (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 6+2-pin, 4+4-pin CPU)	2200
Системный блок:	25 340
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab Solo 5C (2.0, 2x 80 Вт, 55-20 000 Гц, 85 дБ)	4500
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, 4x USB 2.0, стереоколонки 2x 2 Вт)	11 050
Системный блок и периферия:	43 070
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 980 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,7 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1050
Замена видеокарты: MSI R7950-2PMD3GD5/OC (Radeon HD 7950, 830/5000 МГц, 3 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4250
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1640
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	52 360

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i3-2130 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	4170
Кулер: Cooler Master Hyper TX3 EVO (алюминий + медь, 92 мм, 800-2800 об/мин, 17-30 дБ)	800
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, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, PS/2, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, HDMI, аудио)	2800
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 (CMX4GX3M2B1600C9)	1640
Видеокарта: Gigabyte GV-R6950C-1GD (Radeon HD 6950, 870/5000 МГц, 1 Гб GDDR5, PCIe 2.1 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7850
Жесткий диск: 750 Гб Seagate Barracuda ST3750525AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб)	2900
Дисковод: Sony AD-5260S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Cooler Master Elite 370 (ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	1500
Блок питания: HIPRO HPP600W-80Plus (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 6+2-pin, 4+4-pin CPU)	2200
Системный блок:	24 460
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab X 14 (5.1, 135 Вт, 30-20 000 Гц, 75 дБ)	5300
Монитор: BenQ XL2420T (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 350 кд/м², D-sub, DVI, 2x HDMI, DisplayPort, USB-концентратор, NVIDIA 3D Vision 2)	12 650
Системный блок и периферия:	44 590
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2430
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX580 AMP! (GeForce GTX 580, 815/4100 МГц, 1536 Мб GDDR5m PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI)	5310
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance 8-8-8-24 (CMZ8GX3M2A1600C8R)	1640
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	56 320

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



Здравствуйте, собрал недавно компьютер и наткнулся на незнакомый порт mSATA. Зачем он нужен?



Этот разъем обычно используется в ноутбуках, и на вашу материнку его поставили, как говорится, «для галочки»: mini-SATA нужен для подключения маленьких SSD, которые устанавливаются в тандеме с классическими жесткими дисками. Объем таких твердотельных накопителей не превышает 20/40 Гб и используется либо под операционную систему, либо для ускорения HDD по технологии **Intel Smart Response**. Внешне mSATA похож на PCIe, а по скорости передачи данных соответствует стандарту SATA 2.

Многопоточность процессоров — это маркетинговый ход или действительно работающая технология? Каким образом удастся реализовать больше потоков, чем самих ядер?



Технологию многопоточности мы обсуждали не один раз. Но освежить знания — всегда полезно. Первым считать две задачи на одном ядре научился **Intel Pentium 4**. Логика этого процесса проста. Любую задачу кристалл выполняет в несколько приемов: загружает данные, переводит команды в машинный код, распределяет очередность исполнения, производит расчет, объединяет и выводит результаты. К сожалению, делать все это одновременно и, соответственно, полностью загружать конвейер невозможно, и часть ресурсов обычно простаивает. Чтобы не терять время, и придумали многопоточность. Суть ее в том, что если какая-то задача забуксовала, то незанятые вычислительные блоки загружаются другим потоком данных. Таким образом удастся миними-



зировать время простоя ядер и увеличить общую скорость работы примерно на 10-15%. При этом для операционной системы каждый поток представляется в качестве самостоятельного ядра, на которое отсылается своя задача. В какой очередности исполнять полученные команды — процессор решает самостоятельно.

Заметим, что многопоточность используется только в процессорах Intel и называется Hyper-Threading. После Pentium 4 технология не применялась несколько лет и вернулась в кристаллы лишь с приходом первых **Core i7** и **Atom**. В ЦП **AMD** многопоточность появилась лишь в этом году — в процессорах на архитектуре **Bulldozer**. Правда, тут есть своя особенность. Инженеры не стали плодить виртуальные потоки, а оснастили каждое ядро двойным набором вычислительных блоков.

Типичная игровая ситуация. Пуля попадает в бочку с бензином, и она взрывается. Что все это время делают видеокарта и процессор? Как разделяется нагрузка? Что в данном случае важнее: мощная видеокарта или быстрый процессор?

Начнем с первой части вопроса. В заданной ситуации процесс выглядит следующим образом. Как только пуля влетает в бочку, на ЦП отправляется поток команд, в котором прописано, как объект отреагирует на попадание. После расчета сложных формул кристалл выдает готовый результат — к примеру, «разлетится на куски» или «отправится на околоземную орбиту».



В это время видеокарта занимается отрисовкой сцены: рассчитывает тысячи полигонов, «натягивает» на них текстуры, подключает освещение, превращает все это в кучу пикселей и отправляет на дисплей. От попадания пули в бочку плате ни горячо ни холодно, весь



игромания | май 2012



процесс анимации для нее представляется все тем же набором треугольников и точек, единственное — добавляются какие-то новые эффекты, над которыми придется дополнительно потрудиться.

Что касается второй части вопроса, тут расклад следующий. Если кристалл будет слишком слабым, то даже на двухъядерной **GeForce GTX 590** вся эта красота будет тормозить (ведь бочка не сможет полететь, пока ЦП не рассчитает ее траекторию). То же самое и в обратном случае. Если процессор очень быстрый и считает эти бочки пачками, а видеокарта не может справиться с потоком полигонов, мы все равно получим тормоза. Правда, здесь можно схитрить и понизить качество графики. Со слабым ЦП такой фокус не пройдет: пока кристалл не досчитает, игра не сдвинется с места. Так что, чисто теоретически, в конкретном примере процессор важнее.

Однако надо понимать, что разработчики игр прекрасно знают, что топовые **Core i7** стоят далеко не у всех, и стараются оформлять эффекты таким образом, чтобы они нормально считались даже на слабых ЦП. Так что экономить на видеокарте в угоду процессору не стоит. Но и ставить GTX 590 в паре с бюджетным **Core i3-2100** — тоже бессмысленно. Комплектующие должны быть сбалансированны.

Отдельно нужно рассказать про ситуацию, когда в играх используется уникальный физический движок, такой как **PhysX**. Он рассчитан на работу с видеокартами **GeForce** и способен поставить на колени не только самые дорогие Core i7, но и топовую **GTX 580**. Чтобы нормально работать с PhysX, лучше всего установить отдельную видеокарту — использовать можно даже бюджетные **GT 520/530/540**.



Стоит ли делать безопасное извлечение устройства, прежде чем вытащить накопитель (жесткий диск, флэшку)? Microsoft говорит, что надо; разработчики USB, наоборот, обещают «горячее» подключение. Кому верить?



Вы не поверите, но этот вопрос волнует очень многих. Стандарт USB действительно поддерживает горячую замену внешних накопителей. Обеспечивается это особым расположением контактов. Взгляните на сам порт: по центру стоят две коротких пластины, по бокам — пара длинных. Первые отвечают исключительно за передачу данных, вторые — за питание. Разная длина выбрана не случайно. Когда вы вставляете флэшку, на нее сначала подается питание, и только затем происходит связь с самим компьютером. Таким образом разработчики USB обезопасили материнскую плату от выгорания. Если бы все контакты были одной длины, то электрическая цепь замыкалась на материнку и это приводило к весьма печальным последствиям.

Однако такое расположение контактов не защищает сам накопитель. Когда вы вытаскиваете устройство, что называется, на горячую, то в момент разъединения между компьютером и накопителем может проскочить искра, которая способна не только повредить контроллер записи/чтения, но и, например, обнулить часть конденсаторов на флэшке. А это приведет к полной или частичной потере информации.

Также надо понимать, что любое горячее отключение — это шок для операционной системы. Представь-

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутригровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

те, ОС работает с устройством, что-то на него записывает или считывает... и тут накопитель резко исчезает. Процессы не завершены, запись остановилась на полпути — в общем, прощай информация.

Безопасное отключение не гарантирует полной сохранности накопителя, но минимизирует все возможные риски. Так что, если вы дорожите сохраненной информацией, лучше прислушаться к советам Microsoft.



Видела в продаже цветные электронные книги, которые стоят дешевле обычных черно-белых, в чем подвох?



Многие компании под видом eBook продают планшеты со слабой начинкой и ужасающей TN-матрицей. Неприятность в том, что если дисплеи на электронных чернилах работают на отраженном свете (как простая бумага), то TN-матрицы — обычные компьютерные мониторы с подсветкой. А это значит, что от длительного чтения будут уставать глаза. В общем, лучше такие устройства обходить стороной, а для чтения

покупать нормальные электронные книги, тем более что цены на них падают с каждым месяцем. Сейчас 6-дюймовый ридер можно приобрести за 6000 рублей. Кстати, совсем скоро в продаже должны появиться цветные электронные книги. Компания **Amazon** заказала несколько миллионов соответствующих экранов у фирмы **E Ink**. Официального подтверждения пока нет, но, скорее всего, дисплеи предназначаются для новых версий **Kindle**.

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Согласно одной теории, 90% работы делается в последние 10% времени, отведенного на эту работу. С «Почтой» подобный вариант не проходит.

Если бы Света не мониторила почтовый ящик на протяжении месяца и не отбирала кандидатов на публикацию заранее, вряд ли мы бы успевали сделать рубрику за один день.

В следующем месяце работы у Светы, надеюсь, прибавится. Почему — смотрите в «Письме номера», а пока не будем размениваться на мелочи и непосредственно к этому самому письму и перейдем.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйтесь, дорогие читатели. В этот раз на «Почту» у нас отведено всего четыре страницы, да еще и призов подобрались целых три, так что места совсем мало.

Поэтому, как и Старпом, не буду писать длинные вступления, а сразу перейду к разбору ваших писем, число которых с наступлением тепла отчего-то увеличилось, а не уменьшилось, как это обычно бывает.

ПИСЬМО НОМЕРА

ИЗМЕНЫ И ИЗМЕНЕНИЯ

Света, Алексей, расскажите, планируются ли какие-то изменения в «Игромании» и дальше? Мне понравилась рубрика «Не одной строкой» — я так понимаю, что это видоизмененный «Новостной меридиан», неплохо получилось с «Правилами игры» и «Завесой тайны», совершенно не понравился «Онлайн». Это все, что вы хотели сделать с журналом или в этом году будут еще изменения? — Леон Забаров



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

загибала пальцы

Будут. Первый этап мини-реформ — это как раз рубрики «Не одной строкой» и «Правила игры» — за плечами, в ближайшие несколько номеров запустим еще несколько и дальше перейдем к тактическому планированию уже на уровне конкретных статей. Самое же важное, что хочется сказать: именно сейчас нам как никогда важно ваше мнение. Так что если в журнале что-то не нравится, а также если что-то нравится, если есть предложения и пожелания, комментарии и просто полезные мысли — у вас имеется от-

личная возможность высказаться прямо на наш почтовый ящик, mail@igromania.ru.

Собственно, не откладывайте дело в долгий ящик. Уверена, что мысли есть у каждого, просто многие стесняются их высказать. Прямо здесь и сейчас — фр-р-р — избавляю вас ото всех страхов, садитесь и пишите. Лично все отсмотрю, суммирую и Алексею на блюдечке с голубой каемочкой преподнесу.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
чесал за ухом

Свет, обойдемся без блюдечек, достаточно DOC-файла с протоколом исследования. А если серьезно, то журнал сдвинулся с мертвой точки, изменения продолжатся. Сейчас в коллектив «Игромании» влилось несколько новых, молодых и по-боевому настроенных авторов и редакторов. У них много новых идей, так что сейчас главная задача у нас — выбрать самое интересное, убедиться, что это интересно не только нам, но и вам, а потом...

шарашить, шарашить и еще раз шарашить, потому что любая новая задумка — это всегда вал работы. Прежде чем новая интересная идея воплотится в жизнь и встанет на поток, она умудряется чудодейственным образом выпить столько твоей крови, что потом только диву даешься.

А когда идея уже на потоке, то оказывается, что пора придумывать новую идею... и так далее, до бесконечности. И сразу напомню, что, помимо почты, высказаться можно на нашем форуме или забежать ко мне на страничку в «ВКонтакте» (vk.com/alexey_makarenkoff) — там сейчас регулярно обсуждаются изменения в журнале, смело присоединяйтесь, иногда это самый быстрый способ донести свои мысли до редакции, не отменяющий, правда, почты (в нее нужно писать много и вдумчиво, а в соцсетях можно наметить основные идеи и посмотреть, что пишут другие читатели).

ПИСЬМО №1

ЯБЛОФИЛИЯ И СОНИБОЙСТВО

Как вы относитесь к тем, кто называет людей «сонибоями», «ик-...черами», «х-маньяками», «яблофилами»? Вроде это не совсем нормально, но явление носит тотальный характер. Вас это не смущает? Знаю, что кто-то перестал вас читать, когда вы стали писать о консолях. Кто-то, правда, наоборот — перешел именно на ваш журнал. — Лена Сивохина



ПРИЗ



Традиционно мы премируем авторов писем, опубликованных на страницах журнала. Мозг, породивший «Письмо номера», и его постоянный владелец получают от нас отличную игровую гарнитуру **ARCTIC SOUND P301**. Частота ответа — 12 Гц — 24 кГц, чувствительность — 97 дБ, сопротивление — 32 Ом, звуковой элемент — 50 мм, выходная мощность — 40 мВт.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
грыз надкушенные яблоки

Знаете, чтобы понять всю абсурдность подобной ситуации, достаточно попытаться провести аналогию из какой-то другой сферы. Возьмем, например, нежно любимую мной рыбалку. Есть люди, которые ловят рыбу. Кто-то предпочитает сидеть на берегу с поплавочной удочкой, кто-то любит спиннинг, кому-то больше нравится нахлыст, а кого-то хлебом не корми — дай половить на донку или жерлицей. Кто-то совмещает разные способы лова, но немало и таких, кто всю жизнь охотится, скажем, только на щуку и только с блесной наперевес.

Представить себе, что кто-то из поклонников, скажем, донки начнет, уж простите за просторечие, катить баллон на мастера штекерной ловли, — сложно: «Эй, слышь, ты, идиот с палкой, чего уселся? Ты что, не понимаешь, что у дна ходит самая жирная, а значит, самая правильная, рыба? Да твои подлещики — шняга редкостная! И костлявые! Вот мои бычки и ротаны — то да! Поплавочник чертов!»

Глупость? Глупость! Но отчего-то взаимное оскорбление в среде игроков по «платформенной принадлежности» многими считается нормальным. Особенно забавно наблюдать, что подобным вывертом мозга зачастую страдают вполне взрослые люди.

Есть игровая индустрия, и если увлеченный человек считает какую-то ее часть неприемлемой для себя, то есть подозрение, что дело не в идеологии, а банально в нехватке средств и в попытке оправдать идеологией эту нехватку. Как-то так.



СВЕТЛАНА ПОМРАНЦЕВА
ныкала айфон в кармашек

Знаешь, Старпом, а я вот, как это ни странно, вижу в

ПРИЗ



Автор письма №1 получает в подарок портативный 3G/3.75G беспроводной маршрутизатор TP-LINK — **TL-MR3020**. Один порт WAN/LAN 10/100 Мбит/с, порт USB 2.0 для модема 3G, порт mini-USB для блока питания, частотный диапазон 2,4 — 2,4835 ГГц.

ситуации и некоторые плюсы. Ведь сколько ярких, живых, утопленных по самые ушки в канализации споров возникает на этой почве. Один кричит, что кола лучше, другой — что пепси, один — что «пи-си форева», другой — что «плойка рулит». И понеслась по закоулочкам... Сразу становится понятно, что людям не все равно, что у них есть своя, пускай даже основанная на эфемерных умозаключениях позиция.

Это ведь интересней, если бы все считали, что все платформы равны, и вообще не спорили бы на эту тему. Я, страшно сказать, иногда люблю ввязаться в такие троло-ло-споры и даже отстаиваю в них свои любимые игровые устройства.

Так что не надо во всем видеть только негатив. Позитива тоже хватает.

ПИСЬМО №2 ВОКРУГ ЗАКОНА

Друзья рассказали, что в одном из номеров журнала «Новости СМИ» было интервью с вами на тему нового закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», который вступает в силу первого сентября. Это правда? Что за закон и о чем вы рассказывали? Пока я знаю, что это как-то может отразиться на журналах.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
штудировал законодательство

Все верно. Закон принят, вступает в силу именно 1 сентября. Ознакомиться с ним можно в интернете. В печать пошла сокращенная версия интервью. Полная выглядела примерно вот так. Из него, кстати, понятно, о чем примерно закон и чем нам это все грозит. Читая, делаем поправку на то, что ответы давались для людей, не знающих ничего про игровую индустрию и не подозревающих, что существуют журналы, об этой индустрии пишущие.



«Романтик-момент» на фоне зомби в представлении Сергея Обрезкова.

**РАССКАЗЫ
ЧИТАТЕЛЕЙ**



На нашем диске вас ждет факультативная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

Ваше отношение к этому закону. Будет ли он работать, на ваш взгляд?

Как начинание — законопроект нужный, а вот будет ли он работать так, как задумано, покажет только время. Законов, которые из благого начинания превращаются в каторгу для людей, к сожалению, хватает, и не факт, что законопроект «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» не станет одним из таких.

Считаете ли вы, что ограничениями и запретами можно добиться положительного результата? Или же нужно использовать какие-то другие методы?

Только ограничениями и запретами — нет. В сочетании с другими методами — да. Самая серьезная опасность нового закона в том, что из-за расплывчивости формулировок и возможности трактовать некоторые



Коллаж «Ревность». Автор — Евгений Ковалев.



«Обычный день в TF2-школе». Алексей Вагин.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания»: Игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Игромания»: Рассказ читателя».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Игромания/Картинка».

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.

ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

ARIO

ИП
МАХИУА

Май 2012 May

Календар Май	Понедельник Monday	Среда Wednesday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday		
19	30	1	2	3	4	5	6
20	7	8	9	10	11	12	13
21	14	15	16	17	18	19	20
22	21	22	23	24	25	26	27
23	28	29	30	31	1	2	3

RIDGER RACER™
ИМБРОУИМУЕУ

Издатель: Namco Bandai Разработчик: Bugbear Entertainment

И П О
МАХУА

Май 2012 May

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
19	30	1	2	3	4	5	6
20	7	8	9	10	11	12	13
21	14	15	16	17	18	19	20
22	21	22	23	24	25	26	27
23	28	29	30	31	1	2	3

WORLD OF WARCRAFT

MISTS OF PANDARIA

Издатель/разработчик Blizzard Entertainment



ПРИЗ



Автор письма №2 получает игровую мышь ARCTIC M551.

пункты даже не двойко, а десятками разных способов его можно использовать для давления на СМИ. Одно дело, если в детском или юношеском журнале законодательно запрещено публиковать, скажем, статьи о нацизме или материалы сексуального характера. Это правильно. И совсем другое дело, если журналы начнут закрывать или под эгидой закона банально раскручивать на деньги за публикацию вполне невинных материалов, которые кому-то показались незаконными.

Формулировки закона достаточно расплывчатые. Как оценить степень вредности информации для ребенка?

Это самый тонкий момент. В некоторых случаях вред очевиден. Нельзя маленькому ребенку показывать, скажем, расчлененку, трупы, кровь. В других случаях, которые при этом вполне подпадают под закон, вред совсем не так очевиден. Простой пример. В компьютерных играх для подростков и даже в детских играх почти всегда есть элементы насилия. Там кто-то кого-то бьет, кто-то в кого-то стреляет. Даже совершенно невинные комичные персонажи обычно проявляют насилие в той или иной его форме. По новому закону описание таких игр и публикация скриншотов (это картинки, снятые с экрана компьютера прямо во время игры) из них вполне может оказаться наказуемо. А ведь дети видят подобные изображения в интернете тысячами, их публикуют сами издатели и разработчики этих игр, картинки и видео разлетаются по интернету моментально, оградить подростков от этого — невозможно, а во многих случаях и не нужно.

На мой взгляд, куда полезней был бы не этот закон с расплывчатыми формулировками, а нормальная, адекватная, четкая рейтинговая система для кино и игр. Аналог американской ESRB и европейской PEGI. А сейчас мы можем оказаться в крайне забавной ситуации, когда в газетах и журналах публиковать картинки из жестоких игр будет незакон-

но, а продавать сами жестокие игры даже маленьким детям никто не запрещает. Абсурд.

Что из ваших публикаций подпадает под действие этого закона?

Если напрячь воображение, то многое. Все игровые журналы публикуют рецензии на игры, даже на очень жестокие. Обзоры носят описательно-аналитический характер, специально никто никого не запугивает, но одна из задач авторов — рассказать людям о том, насколько жестокая та или иная игра и почему. Текст обычно сопровождается скриншотами, показывающими, как данная игра выглядит. А там же могут быть крайне неприятные сцены — кровь, демонстрация убийства одного игрового персонажа другим (напомню, что эти сцены попадают даже в игры для маленьких детей).

Если использовать закон разумно, то никаких проблем не будет. Если неразумно, то к нам уже второго сентября могут прийти и сказать, что мы публикуем статьи, нарушающие закон, — притом что подобные публикации уже не одно десятилетие являются нормой во всех цивилизованных странах.

Планируются ли какие-либо изменения в контенте издания в связи с принятием закона?

Будем внимательнее следить за контентом: видимо, придется не публиковать жестокие скриншоты и картины некоторых игровых художников. При желании «градус насилия» на страницах журнала можно резко снизить, просто выбирая «мирные» игровые моменты. Хотя мы и раньше за всем этим следили — например, в отличие от многих изданий, мы никогда не публикуем женских игровых персонажей топлес или в чересчур фривольных позах, хотя в игровой индустрии тема эта весьма популярна.

Просто теперь будем соблюдать рамки приличия, зная, что делаем это не по собст-

венной инициативе, а согласно действующему законодательству.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Дорогие читатели, до встречи в следующем выпуске «Игромании». И не забывайте про мою просьбу в «Письме номера». До скорых встреч.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

На этом плавно закругляемся. В следующем номере игр выходит поменьше, командировок тоже не так много, поэтому «Почта» будет побольше и понасыщенной. Так что — пишите письма и оставайтесь на связи. ■



*Отличные работы (судя по всему, из пластика) от читателя Ивана *****.*



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.

SYNDICATE (PC)



Нажмите **Ctrl + Alt + ~** (тильда) и набирайте:
cheat 1 — включает режим читов (без этого не будут работать коды)
cmd(godmode) — бессмертие
cmd(giveall) — оружие и патроны
cmd(noclip) — прохождение сквозь стены
map x — переход на уровень **x**, где **x** — его название. Названия уровней можно посмотреть в папке `Syndicate\Content\Worlds`.

PAINKILLER: RECURRING EVIL (PC)



Нажмите тильду (~) и печатайте:
sv_cheat_godmode_1 — бессмертие
sv_demon_1 — режим демона
sv_everything_1 — все оружие
sv_keep_decals_1 — трупы врагов не исчезают со временем
sv_less_monster_hp_1 — убийство с одного попадания
sv_max_ammo_1 — максимум патронов
sv_max_health_1 — максимум здоровья
sv_monsters_always_gib_1 — враги взрываются после смерти
sv_perfect_finish_1 — завершает текущий уровень с идеальными результатами

SILENT HILL: DOWNPOUR (XBOX 360, PS3)



Добравшись до зеленого шкафчика, активируйте его и наберите:
171678 — гвоздомет и секира
353479 — пистолет 45-го калибра и бейсбольная бита
911977 — винтовка и клюшка для гольфа

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM GENERATIONS (XBOX 360, PS3)



Зайдите в меню коллекции, выберите пункт **Password** и вбивайте следующие коды для открытия коллекционных бонусов:

PQVG0KUCL0 — Американы
UFG3GKQJ5B — Catastrophic Planetary Construction
UTG4GWQ65P — Gedo: Art of Rinne Rebirth
MKKJMC7CWF — Gentle Step: Twin Lion Fists
ENE5N43M91 — Хаку
0CKC96JGVL или **2MFFXGNKWL** — Хината Хьюга
ADUMLGTR7M — карточка Каруи
53HXEB6EQ1 — карточка Кибы
F515Q009CE — Kimmimaro (State 2)
9P8BLJ6FXX — Наруто Удзумачи
C0DGMFHCCD — Наруто Удзумачи (Sage Mode)
L3PAK7BPUM — Pain (Deva Path)
6RQD5KD6GN — карточка Сасуке Утиха (State 2)
EL52EVS00X — Shadows of the Path
E23G24EB0B — карточка Суигетсу
8CTCJFSQ6L — The 6th Hokage
KTS46B3JUP — Tsunade
R4C43XB8PD — Wind Style: Rasen Shuriken
F7T1103JNS — Забуза Момоти
1WQ4WR17VV — карточка Зетцу

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

MASS EFFECT 3



Космического хомяка из предыдущих частей игры можно найти на нижнем уровне инженерного отсека. Он бегаёт по полу, так что смотрите под ноги внимательнее. Поймав зверюгу, отправьте звездного скитальца на законное место в каюте капитана. — *Андрей Добряков*

BATTLEFIELD 3



В мультиплеере на карте Wake Island есть что-то типа памятника, на котором написано: «To those who fought here 1942 — BF2 — 2142 and 1943. We are grateful. DICE». Слева стоит забавная фигурка динозавра, с которой в одиночной кампании игрался один из главных героев. Таким образом разработчики поблагодарили тех, кто играл в предыдущие части Battlefield. Находится памятник на краю карты, за ангарами. — *Роман Галиев*

работчики поблагодарили тех, кто играл в предыдущие части Battlefield. Находится памятник на краю карты, за ангарами. — *Роман Галиев*

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3



На мультиплеерной карте Village разработчики приготовили нам целых два сюрприза. Во-первых, недалеко от церкви можно найти медвежонка Тедди, который засветился в мультиплеере Black Ops и, похоже, собирается стать неофициальным символом серии.

Во-вторых, около маленького моста находится игровой автомат, на котором большими буквами написано Modern Warfare, а под надписью стоит Прайс, подозрительно похожий на Марио. — *Григорий Голев*

SYNDICATE



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «Ведьмак 2: Убийцы королей. Расширенное издание» от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу info@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



На четырнадцатом уровне (The Wall) можно заметить на одной из стен граффити «Why Torbjörn?! Why?!» («Почему, Торбьёрн?! Почему?!»). Возможно, оно относится к Алену Торбьёрну, который работал в **Starbreeze** ведущим дизайнером уровней, но ушел из компании в ноябре 2010-го. Похоже, что по нему все еще скучают. — *Дмитрий Макаров*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполнить самое крутое оружие и т.д.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

У торговцев капитал редко превышает 1000 монет. Когда эти деньги заканчиваются, приходится искать другого торговца, чтобы продать ненужный хлам. Ограничение можно легко обойти. Когда у лавочника не останется ни гроша, сохранитесь (F5) и выходите из игры полностью (на рабочий стол). Снова запускайте Skyrim, загружайте только что сделанное сохранение — и вот карманы перекупщика снова полны золота. Повторять можно сколько угодно — всяко быстрее, чем бродить по всему Скайриму. — *Елена Климова*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДеКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам info@igromania.ru или dormi@igromania.ru.

ТЕСТ №5

МАЙ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В какой игре серии Silent Hill впервые прозвучала песня Мелиссы Уильямсон?

- А. Silent Hill
- Б. Silent Hill 2
- В. Silent Hill 3
- Г. Silent Hill 4: The Room
- Д. Silent Hill: Downpour

❷ Какую новую возможность получит главный герой Crysis 3, которой не было у его коллег из предыдущих частей игры?

- А. Резать гадов ножом, незаметно подкравшись к ним сзади
- Б. Высоко прыгать благодаря нанокостюму
- В. Убивать врагов из высокотехнологичного лука
- Г. Швыряться в противников различными предметами
- Д. Водить различную боевую технику

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Серия Ridge Racer существует с 1993 года и насчитывает десятки игр. Удиви-

тельно, но Ridge Racer Unbounded — первая игра в серии, вышедшая на PC.

- А. Невероятно, но факт.
- Б. Первая за почти двадцать лет? Брехня.

❹ Изначально I Am Alive планировалась экшеном от первого лица, действие которого происходило бы после сильнейшего землетрясения в Чикаго. А задачей героя было не только выживание, но и сбор достаточного количества людей (чтобы их заметило правительство) в лагере для эвакуации. Но на протяжении лет планы менялись, и какой игра вышла в итоге — можно прочитать в рецензии в этом номере журнала.

- А. Все верно.
- Б. Планам свойственно меняться, но не до такой же степени.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

- ❺ — How are you getting drunk?
 — Very carefully. Turian brandy, triple filtered, then introduced into the suit through an emergency induction port.
 — That's a straw.
 (— Как ты вообще можешь напиться?
 — Очень осторожно. Турианское бренди, трижды фильтрованное, подается в костюме через предохранительный впускной клапан.
 — Это называется «соломинка».)

- А. Mass Effect
- Б. Mass Effect 2
- В. Mass Effect 2: Lair of the Shadow Broker
- Г. Mass Effect 2: Arrival
- Д. Mass Effect 3

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



- А. NeverDead
- Б. Resistance 3
- В. Half-Life 2
- Г. Halo: Reach
- Д. Afterfall: Insanity

❼ С кем из указанных ниже персонажей Mass Effect 3 нельзя закрутить романчик?

- А. Лиара Тисони
- Б. Гаррус Вакариан
- В. Тали
- Г. Ева
- Д. Стив Кортес

НАШ ПРИЗ

Материнская плата

с широкими возможностями для разгона

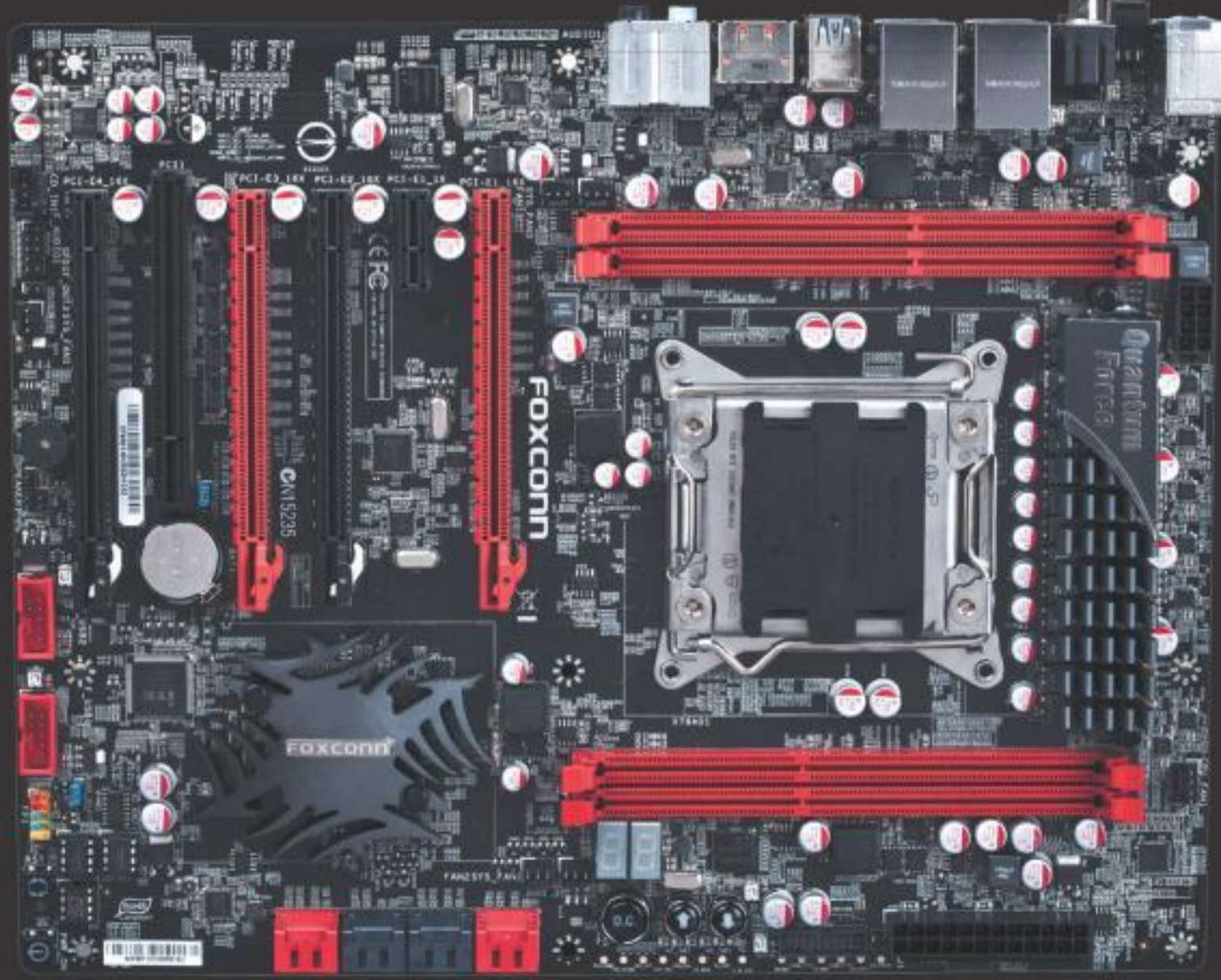
Foxconn

Quantumian 1

для процессоров семейства

Intel Sandy Bridge-E


(www.foxconnchannel.com)



СКАНВОРД №5

МАЙ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишете на русском языке.

	Боевая единица в The Banner Saga		2				Фамилия Человека-паука	Аукцион в MMORPG (жарг.)	Убийца из Tekken	Дубина для драки	Песни этой группы звучали в «Дальнобойщиках-2»
	Снайперская винтовка из Mass Effect 2 и 3		Основное лакомство в I Am Alive		Пистолет системы Токарева						
1	Нужен, чтобы получить новый уровень		1								
2	Герой фильмов серии Resident Evil									6	
3					Новое оружие в Crysis 3			Чего боится Мерфи Пендлтон?			
4	Из-за их календаря половина землян стоит на ушах	Преобразователь аналогового сигнала в цифровой	Выпадает из убитых врагов	5	Одна из студий Crytek находится в этом городе				Подруга Маркуса Феникса	Следит за порядком в мире	Самая известная взрывчатка
5	Спутница Гордона Фримена					Бывает боевой, саперный и даже пылесос-сящий	3				
6	Гигантская волна							Неудавшийся самоубийца из Yesterday			
	Древне-египетский Аполлон				Учетная запись			4			



НАШИ ПРИЗЫ

Беспроводная мини-клавиатура

ARCTIC K481

с мультитачпадом

и лазерная мышь

ARCTIC M571

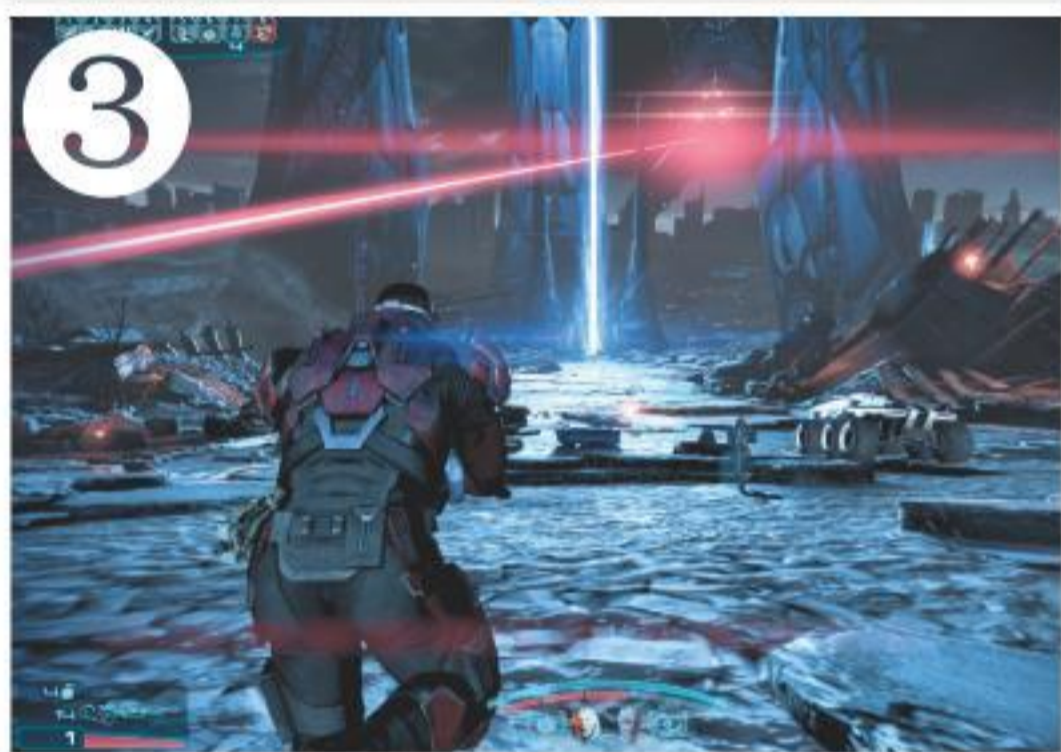
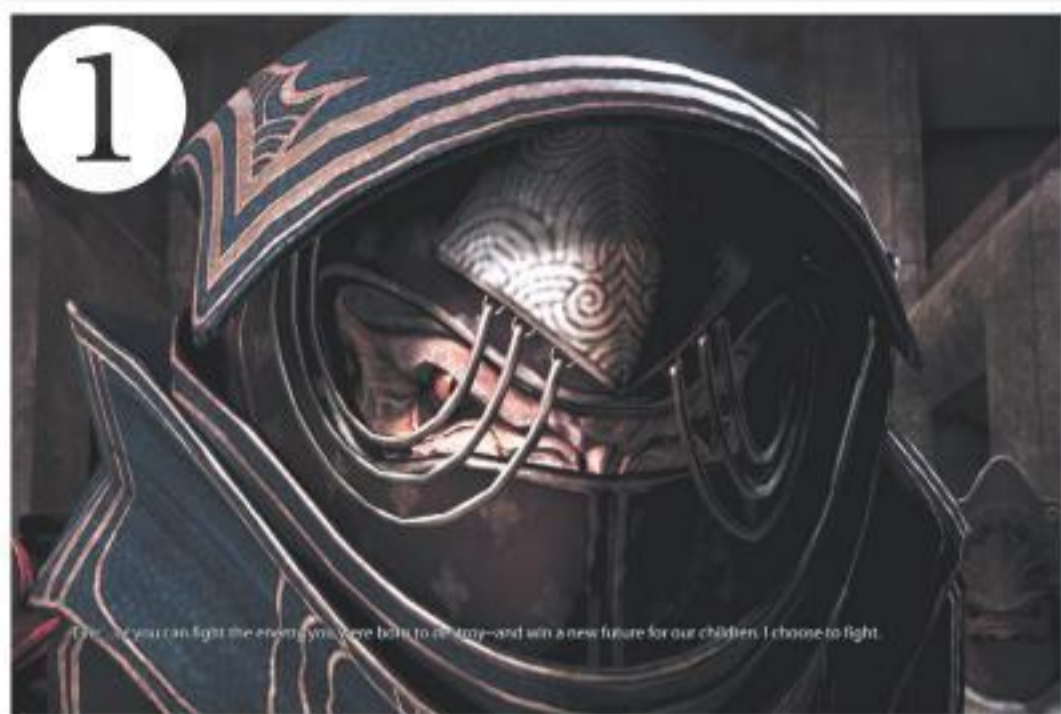
с разрешением сенсора до 2400 dpi

(www.arctic.ac)

ФОТОПАМЯТЬ №5

МАЙ

Вам нужно расставить картинки из игры **Mass Effect 3** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



НАШ **ПРИЗ**

Красивая игровая мышь
ROCCAT Kone[+]

с разноцветной подсветкой.

Разрешение сенсора мыши
6000 dpi

а назначить на ее кнопки можно
до 22 функций или макросов
(www.roccat.org)



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№03/2012

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 Б (Лознгрин не имеет прямого отношения к легенде о короле Артуре)
- 2 Г (Final Fantasy X — первая игра в серии Final Fantasy, которая обзавелась прямым сиквелом)
- 3 Б (Syndicate 2012 года выпуска — первый шутер в серии)
- 4 Б (Star Wars: The Old Republic изначально была онлайн-овой игрой)
- 5 В (цитата из Star Wars: The Old Republic)
- 6 А (скриншот из Kingdoms of Amalur: Reckoning)
- 7 А (мультиплеер — основное новшество Mass Effect 3)

Победитель

Николай Кузнецов (Хабаровск)

ПРИЗ



Карманный медиаплеер **Ritmix RP-430HD** с поддержкой видео стандарта 720p и всех популярных музыкальных форматов.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: бас, Кошмар, демо, Рю, Брюс, ас, свалка, устье, Артур, цокот, ситх, земляника, меню, Арал. По вертикали: Алиса, Сид, гик, Дима, ось, Швеция, астрал, аутизм, окна, Каир, орка. Ключевое слово: киборг.

Победитель

Дмитрий Иванов (Хабаровск)

ПРИЗ



Материнская плата **Biostar H61ML Ver 6.x**.

ФОТОПАМЯТЬ


Правильные ответы:

- (The Elder Scrolls 5: Skyrim)**
- 1 — Blackreach
 - 2 — High Hrothgar
 - 3 — Markarth
 - 4 — Whiterun

Победители

Иван Шубин (Находка)

ПРИЗ



Копия титанового шлема «Рысь-Т», который используется в МВД и в игре **Battlefield 3** классом поддержки российской армии.

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 5. Май»). 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», #skp 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 5. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №5. Май**

- 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 5. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на майские конкурсы принимаются до 21.05.2012. Итоги будут подведены в июльском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленнее).

НОГУ СВЕЛО

Что не так со спортивными играми сегодня

Пора бы уже признаться: писать о спортивных симуляторах стало невыносимо сложно. И дело, увы, не в том, что подходят к концу наши запасы восхищенных эпитетов в адрес картинки новой FIFA или обновлений в «легендарном» режиме Pro Evolution Soccer. Славные люди, что регулярно хаю очередную Call of Duty за отсутствие скольких-нибудь свежих идей, должно быть, и не подозревают, какой штиль нынче царит в нише спортивных симуляторов.

Пожалуйста, поймите меня правильно. PES, FIFA, NHL, NBA 2K и даже какая-нибудь полностью чуждая русскому духу Madden NFL — все это игры в общем-то хорошие, но уже который год писать о них приходится преимущественно одно и то же, и очень скоро на это не останется вообще никаких сил. Положа руку на сердце, единственным светлым пятном прошлого сезона стала FIFA 12, все остальное — настолько грустное повторение пройденного, что лишний раз и вспоминать стыдно.

О том, почему так происходит, всем известно. Спортивные симуляторы — не продукты ручной выделки, их производство давно поставлено на поток, дедлайны идут сплошной чередой, и с головой бросаться в эксперименты, пытаясь ввести что-то действительно новое, в таких условиях мало кто рискнет. Тут бы хоть успеть пригласить спортсменов для новой обложки!

Именно поэтому всем удобнее переделывать и переусложнять старое. Когда читаешь пресс-релиз о какой-нибудь новой системе прицеливания или физике, над которой честно трудилось восемьсот лучших инженеров, можно заснуть и никогда не проснуться. Видимо, потому я устал от спортивных симуляторов в их современном виде. В большинстве своем это дорогие, вылизанные, но страшно скучные игры, как благовоспитанные дети из богатых семей: сверкают блестящими пуговицами, гордятся идеальным пробормом... и быстро надоедают своей невыносимой правильностью. Еще несколько лет назад EA и Konami разрешали играть в футбол гигантским пляжным мячом или развезжать по полю верхом на велоцирапторе. Сегодня в их проектах нет ничего, кроме академического футбола — который, кажется, все любят уже скорее по инерции. И неважно, хороший этот академический футбол или плохой.

Еще одно важное признание. Все разговоры о том, реалистичнее ли PES, чем FIFA, — они всегда были от лукавого, и любого нормального мужчину, оставшегося в душе сопливым мальчишкой, возбуждает в первую очередь сама возможность со всей силы ударить грязным кедом по мячу, а не достоверно смоделированные бутсы Маркеса.

Когда спортивные игры растеряли все веселье? И когда из доступного развлечения они превратились в закрытые клубы для тех, кто внимательно смотрит спортивный канал? Seriously, сгонять матч-другой в виртуальный футбол, хоккей или баскетбол раньше мог каждый — включая людей, которые с этим самым футболом, хоккеем и баскетболом были едва знакомы. Чтобы успешно играть в ту же FIFA сегодня, нужно разучить с десяток хитрых комбинаций, держать в уме характеристики своих полузащитников и знать, за какой клуб играет Златан Ибрагимович. Для кого-то это станет открытием, но у взрослых и просто занятых людей, которые не следят за турнирной таблицей Лиги чемпионов, просто нет времени на то, чтобы вникать в подобные тонкости.

Индустрии отчаянно нужны игры вроде NBA Jam — заводной аркады двух-

летней давности, с метичным комментатором, горящими мячами и прыжками под самую стратосферу, помимо прочего позволявшей столкнуть лбами сборные команды демократов и республиканцев во главе с президентом Обамой и Бушем-младшим соответственно. Именно такие простые и аддитивные игры, а не дорогущая лицензированная морда с обложки, способны привить любовь к реальному спорту. Поэтому возвращение FIFA Street, которое мы восхваляли в прошлом номере, — гораздо более важное для индустрии событие, чем может показаться на первый взгляд.



Автор:
Сергей
Колокольников



В ОДИНОЧКУ ПРОТИВ 500...
В ЧЕМ ПРОБЛЕМА?



ГАЙ ПИРС

ЛЮК БЕССОН
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

МЭГГИ ГРЕЙС

НАПРОЛОМ

В КИНО С 17 МАЯ

РЕКЛАМА

EUROPCORP PRESENTS A EUROPCORP PRODUCTION WITH THE PARTICIPATION OF CANAL + AND CINE + GUY PEARCE MAGGIE GRACE "LOCKOUT" VINCENT REGAN JOSEPH GILGIM LENNIE JAMES AND PETER STORMARE PRODUCTION DESIGNER TROMEK DELIMATA SUPERVISING
ART DIRECTOR FRANK WALSH EDITING CAMILLE DELAMARE CAMDINN POWER LINE PRODUCER ANJELKA VLAJSKA JEVIC DIGITAL VISUAL EFFECTS WINDMILL LANE VISUAL EFFECTS - DUBLIN DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JAMES MATHER ORIGINAL MUSIC BY ALEXANDRE AZAVIA
WRITTEN BY STEPHEN SAINT LÉGER JAMES MATHER & LUC BESSON PRODUCED BY LUC BESSON MARC LIBERT & LEILA SMITH DIRECTED BY SAINT & MATHER

smotri

MAXIM
MAXIMONLINE.RU



TELECOM

СТС

FOOT

EUROPCORP

КиноПоиск
НАЙДИ СВОЁ КИНО!



MAESTIA

RISE OF KELEDUS

www.maestia.ru



© Destiny Karo, 2012 г.
© RoC Works, 2012 г.
Все права защищены.