

И
Г
Р
О

МАЙ

В РАЗРАБОТКЕ

- × **Torchlight 2**
- × **DayZ**
- × **Divinity: Original Sin**
- × **Dragon Commander**

ВЕРДИКТ

- × **The Amazing Spider-Man**
- × **Civilization 5: Gods & Kings**
- × **Krater**
- × **Inversion**
- × **Lollipop Chainsaw**

ПОСТЕР
НАКЛЕЙКИ

Tomb Raider

Поездка в Лондон: почему игра получила рейтинг «от 18 и старше»

Взлом СО СМЫСЛОМ

История самого
скандального
хакера
современности



Е3
подробный
репортаж

TOTAL WAR™

ROME II

ОНЛАЙН-ШУТЕР №1 В МИРЕ*

COMBAT ARMS

ONLINE FPS ACTION

КАНИКУЛ
ТОЧНО НЕ БУДЕТ

Бесплатно на playsa.ru

* по версии GameBugs.ru

РЕКЛАМА





Приветствую!

В этом номере сразу несколько важнейших материалов, пропускать которые просто нельзя. Во-первых, это Total War: Rome 2. Чтобы написать статью по этой игре, нам пришлось слетать в Лондон. За деталями можете сразу отправляться на *стр. 18*, если же коротко, то Rome 2 — самая эпическая стратегия в серии Total War, да и просто самая эпическая стратегия за всю историю существования жанра. Если игра окажется хотя бы наполовину настолько хорошей, как обещают (и, кстати, уже показывают) разработчики, то мы будем аплодировать им стоя. Там же, в Лондоне, но уже совсем в другое время, мы поиграли в Tomb Raider — и теперь готовы рассказать вам, почему игра получила рейтинг «от 18 и старше».

Традиционно в этом номере у нас большой репортаж с E3. На этот раз мы постарались не столько охватить максимальное число игр (про большинство из них вы уже и так все знаете из наших онлайн-репортажей), сколько рассказать о тенденциях, наметившихся на выставке, и проанализировать, как самые важные игры, анонсированные на E3, изменят индустрию в самое ближайшее время. Детали на *стр. 43*.

Помимо материала с выставки, мы успели связаться с разработчиками Divinity 3: Original Sin и Torchlight 2, а заодно тщательно изучили, во что превращается самый популярный мод для ArMA 2 — DayZ.

В рецензионном блоке в этот раз не так много игр, как в предыдущие месяцы (релиз было мало, из-за этого журнал временно похудел на шестнадцать страниц, зато в нем почти нет рекламы, так что финальный объем текстов не уменьшился), но это вовсе не значит, что в разгар лета совсем не во что поиграть. Как минимум Lollipop Chainsaw, Inversion, The Amazing Spider-Man и Civilization 5: Gods & Kings заслуживают самого пристального внимания. Плюс — немало приятных сюрпризов для вас приготовлено в разделе дополнений.

И не пропустите наши «Спецматериалы». Там вас ждет рассказ об американце Джордже Хотце, известном в Сети под псевдонимом GeoHot, который за несколько лет стал легендой хакерского сообщества (*стр. 118*). В статье «Полезная игра» предложен новый взгляд на создание детских образовательных игр (*стр. 124*). Ну а материал «Пенсионный возраст» проливает свет на то, как пожилые люди осваивают компьютерные игры (*стр. 126*).

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренко
makarenkov@igromania.ru

ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ



Персонажи приходят и уходят, а те, что задерживаются, имеют нечто общее. Они меняются. Мутируют. Только подумайте обо всех вариациях Бэтмена или Джеймса Бонда. Да, возможно, они пользуются более-менее одними и теми же гаджетами, но идеологические отличия заметны даже сильнее, чем меняющиеся актеры и сюжет. Дэниел Крейг, к примеру, существует в ином, более мрачном мире, нежели Бонд, которого играл Шон Коннери. Так вот, первое, что стоит сказать о Tomb Raider, грядущем перезапуске главной игровой иконы Crystal Dynamics, — она получит возрастную рейтинг «от 18 и старше». Подробности на *стр. 22*.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Продюсер «Видеомания» Антон Логвинов, FXA Studio

Редакторы

Алексей Моисеев
Линар Феткулов
Дмитрий Колганов
Кирилл Токарев
Илья Янович
Алена Ермилова

Дизайн и верстка

Михаил Карасев, *руководитель*
Евгений Загатын, *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

Тел./факс
Руководитель отдела рекламы

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru

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

Реклама

Мария Королева
Анастасия Муравьева
Светлана Попова
Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

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

125466,
ул. Соколово-Мещерская, д. 25.

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

Alexey Moiseev
(am@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 1560-2560.

Цена свободная.

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

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

© «Игромания», 1997-2012

Тираж 154 300

© Igromania, 1997-2012

Circulation 154 300

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 28 августа!

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



⚡ Total War: Rome 2 Римские каникулы



⚡ Torchlight 2 Свет в конце лета

8-17 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
8 Не одной строкой

18-27 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
18 Total War: Rome 2
22 Tomb Raider

28-29 ИГРА ЗА МИНУТУ
28 Divinity:
Dragon Commander

30-33 ХРОНОСКОП
30 Удалите из профессии

34-42 В РАЗРАБОТКЕ
34 **Рейтинговая система
игровых рубрик**
35 Torchlight 2
38 DayZ
40 Divinity 3: The Original Sin

43-61 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
43 Репортаж с E3 2012
44 Все, что нужно знать
о Wii U
47 Pikmin
48 Психология техно
49 Need for Speed: Most
Wanted * Forza Horizon
50 Assassin's Creed 3

51 Far Cry 3
52 God of War: Ascension
53 Beyond: Two Souls
54 Dishonored
55 Watch Dogs
56 Injustice: Gods Among Us
57 The Last of Us
58 The Elder Scrolls Online
60 Шесть провалов E3 2012

62-103 РЕЦЕНЗИИ
62 Lollipop Chainsaw
66 Sorcery
68 Inversion
70 LEGO Batman 2:
DC Super Heroes
72 The Amazing Spider-Man
76 Iron Front: Liberation 1944
78 Sid Meier's Civilization 5:
Gods & Kings
82 Krater:
Shadows Over Solside
84 Combat Arms
86 Mad Riders
87 Doctor Who:
The Eternity Clock
88 Virtua Fighter 5:
Final Showdown
89 Quantum Conundrum
90 The Dark Eye:
Chains of Satinav



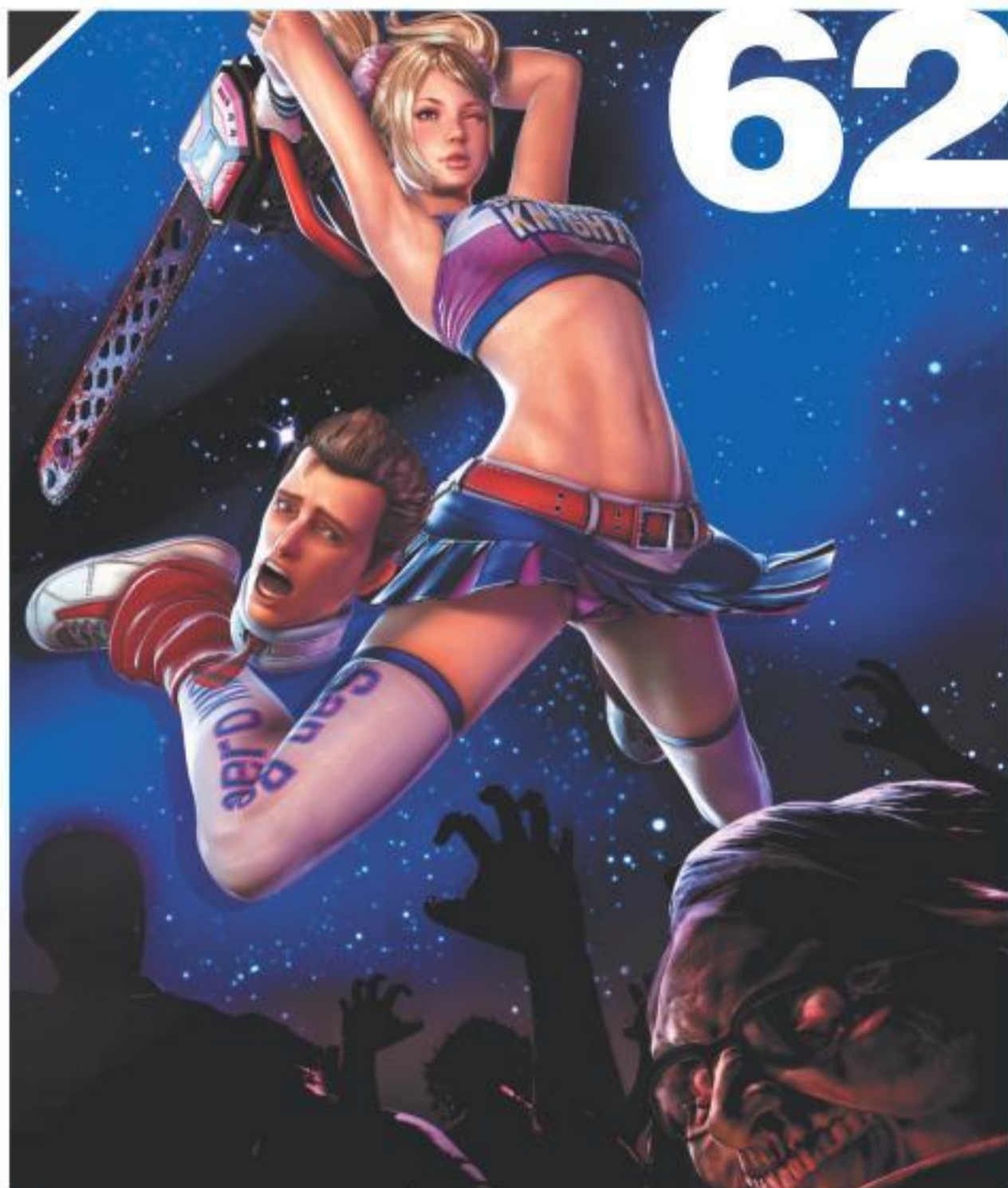
⋮ Divinity 3: The Original Sin Муж и жена. Муж — сатана



⋮ E3 2012 Репортаж с выставки

Assassin's Creed 3	50
Babel Rising	95
Battlefield 3: Close Quarters	103
Beyond: Two Souls	53
Brave	94
Catapult King	99
Combat Arms	84
DayZ	38
Diablo 3	110
Dishonored	54
Divinity 3: The Original Sin	40
Divinity: Dragon Commander	28
Doctor Who: The Eternity Clock	87
Dragon's Dogma: From a Different Sky	103
EVE Online: Inferno	111
Far Cry 3	51
Final Fantasy	114
Forza Horizon	49
Frozen Synapse: Red	103
Gemini Wars	94
God of War: Ascension	52
Gungnir	93
Heroes of Ruin	97
Injustice: Gods Among Us	56

СОДЕРЖАНИЕ №08 (178) 2012



❖ Lollipop Chainsaw Тело Джулиет

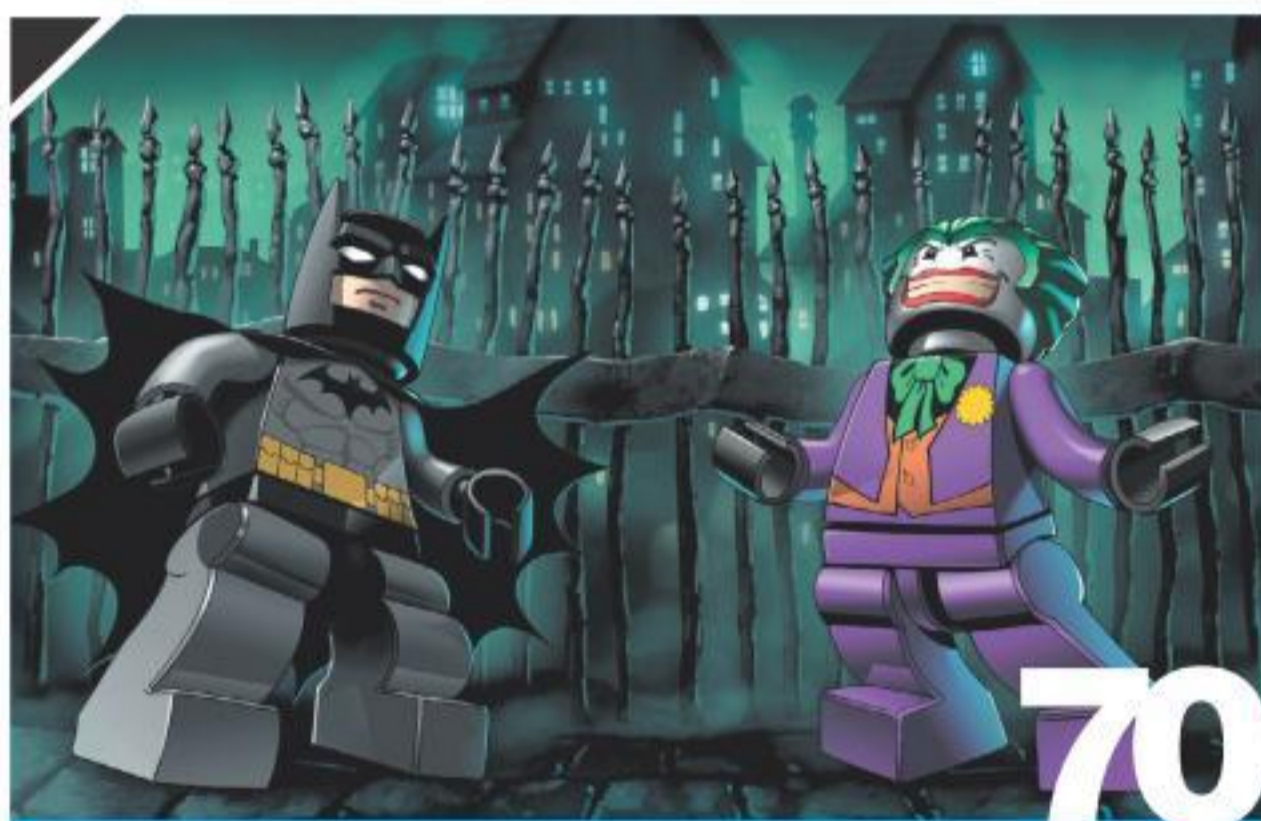
- | | |
|---|---|
| 91 Sins of a Solar Empire: Rebellion | 138 Игровой корпус Thermaltake Level 10GT |
| 92 Madagascar 3 * Ys Origin | 140 Игровой компьютер Meijin Quad SLI GTX 690 |
| 93 Tiny & Big: Grandpa's Leftovers * Gungnir | 142 Телефон Samsung Galaxy S3 |
| 94 Brave * Gemini Wars | 144 Игровой ноутбук Acer Aspire Timeline Ultra M3 |
| 95 Splice * Babel Rising | 146 Компьютерные очки SteelSeries Desmo |
| 96 Table Top Tanks * PulzAR | 148 Разумный компьютер за разумные деньги |
| 97 Magicka: The Other Side of a Coin * Heroes of Ruin | 150 Горячая линия: Железо |
| 98 Мобильный дайджест | |
| 100 Дайджест-порт | |
| 102 Дайджест-DLC | |
| 104-119 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ | 152-155 КОДЕКС |
| 104 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм | 152 Стандартные коды |
| | 155 Читательские пасхалки * Читательские хинты |
| 110-113 ОНЛАЙН | КАЛЕНДАРЬ |
| 110 Дайджест онлайн | 153 Total War: Rome 2 |
| | 154 Tomb Raider |
| 114-117 РЕТРО | 156-159 МОЗГОВОЙ ШТУРМ |
| 114 Final Fantasy | 156 Тест № 8. Август |
| | 157 Сканворд № 8. Август |
| 118-129 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ | 158 Фотографическая память № 8. Август |
| 118 Взлом со смыслом | 159 Подведение итогов за №06/2012 |
| 124 Полезная игра | |
| 126 Пенсионный возраст | |
| КНИГИ | 160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ |
| 141 Uncharted | 160 Зангиев атакует |
| 130-151 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ | |
| 130 Железные новинки | |
| Тесты | |
| 136 Игровая мышка SteelSeries Sensei | |

Алфавитный список игр в номере

Inversion	.68
Iron Front: Liberation 1944	.76
Kingdoms of Amalur: Reckoning	.113
Krater: Shadows Over Solside	.82
League of Legends	.113
LEGO Batman 2: DC Super Heroes	.70
Lollipop Chainsaw	.62
Mad Riders	.86
Madagascar 3	.92
Magicka: The Other Side of a Coin	.97
Max Payne 3	.101
Mutant Storm	.99
Need for Speed: Most Wanted	.49
Pikmin	.47
Pocket Planes	.99
Project 83113	.99
Prototype 2: Excessive Force Pack	.103
PulzAR	.96
Quantum Conundrum	.89
Rayman Origins	.101
RIFT	.112
Rock(s) Rider	.99
Save the Furrries!	.101
Sid Meier's Civilization 5: Gods & Kings	.78



... Inversion Притяженья больше нет



... LEGO Batman 2: DC Super Heroes Карнавальная ночь

**МЕГАПОСТЕР
«ИГРОМАНИИ»**
Dishonored
Metro: Last Light

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Lollipop Chainsaw
Resident Evil 6
Metro: Last Light
Dead Space 3

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:

GameNet2-я обложка
Ф-центр.....3-я обложка
VenQ4-я обложка

В номере:

Ирбис.....137
ООО «Сони Эрикссон
Мобайл Коммюникейшнз
Рус»7
ТехноМир59

Алфавитный список игр в номере

Sins of a Solar Empire: Rebellion	91
Sorcery	66
Splice	95
Table Top Tanks	96
The Amazing Spider-Man	72
The Binding of Isaac: The Wrath of the Lamb	103
The Dark Eye: Chains of Satinav	90
The Elder Scrolls Online	58
The Last of Us	57
The Sims 3 Katy Perry's Sweet Treats	103
Tiny & Big: Grandpa's Leftovers	93
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	101
Tomb Raider	22
Torchlight 2	35
Total War: Rome 2	18
Unreal Engine 4	113
Virtua Fighter 5: Final Showdown	88
Watch Dogs	55
World of Tanks	111
World of Warcraft: Mists of Pandaria	112
Ys Origin	92
Zombie Carnival	99



... Десять самых-самых красоток

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Передачи об играх и игровой культуре.

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

BioShock, Mafia: The City of Lost Heaven, GoldenEye 007, Darklands.

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

Анонсы

Broken Sea
Oddworld:
Abe's Oddysee HD
Spaceventure
Underrail
Walter
Okami HD
Saints Row 4
Metal Gear Solid 5
Altitude0
Tryst
Naruto Shippuden:
Ultimate Ninja Storm 3
Hoodwink

Таймлайн

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

Большие темы

E3 2012
Unreal Engine 4
Эпоха бесплатных игр

SPECIAL

ArmA 3 — демонстрация разных аспектов игры.
Как создается Call of Duty: Black Ops 2.

Disney Epic Mickey 2 — почему Микки-Маус снова взялся за краски и растворитель.

Особенные наемники из DUST 514.

Sleeping Dogs — разработчики и сообщество делятся впечатлениями от игры.

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Darksiders 2
DMC
Fist of the North Star 2
Guardians of Middle-earth
Lost Planet 3
Metro Last Light
Need for Speed: Most Wanted
Of Orcs and Men
Sleeping Dogs
South Park: The Stick of Truth
Spy Hunter
Star Wars 1313
The Dark Eye:
Demonicon
The Testament of Sherlock Holmes
Transformers: Fall of Cybertron
Zeno Clash 2

Xbox 360

Ascend New Gods
Fable: The Journey
Forza Horizon
Halo 4
Harry Potter for Kinect
Gears of War Judgment
Kung Fu Superstar

PS3

LittleBigPlanet Karting
PlayStation All-Stars Battle Royale

PC

Deponia
Deadline
Fray
Lucius
The Showdown Effect

Online

Defiance
Hawken
The Elder Scrolls Online

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых-самых красоток
Легенды игровой индустрии:
MechWarrior
Репортаж с E3
Batman вне страниц комиксов
Легендарный Тим Шейфер.
Full Throttle

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Datura
Battlefield 3: Close Quarters
Lollipop Chainsaw
Spec Ops: The Line
Civilization 5: Gods and Kings
Inversion
Sorcery

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Тестирование настоящей портальной пушки
Высокотехнологичный Minecraft
Skyrim. Накопители
Расисты в Mortal Kombat



... Легенды игровой индустрии: **MechWarrior**

*Цена указана в рублях и действительна в период с 05.07.2012 – по 05.08.2012г. в интернет-магазине и во всех центрах мобильной связи «Связной». Продавец ЗАО «Связной Логистика» (ОГРН 1057748731336, г. Москва, ул. Ленинская Слобода 19). Информацию о Продавце, технических характеристиках товара и цене уточняйте по тел. 8 800 7000 777 или на сайте www.svyaznoy.ru. Sony, Mobile BRAVIA® Engine и «make.believe» являются товарными знаками Sony Corporation. Xperia является товарным знаком Sony Mobile Communications AB.



За новинками
в «СВЯЗНОЙ»!

13 990.-*

СОЗДАН ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ XPERIA

Xperia™ go — стильный смартфон от Sony с влаго- и пылезащищенным корпусом

- Устойчивый к царапинам сенсорный экран из минерального стекла. Распознает прикосновение мокрыми пальцами
- Reality Display 3.5" с технологией Mobile BRAVIA® Engine — реалистичное изображение
- Камера 5МП с автофокусом, возможностью съемки HD-видео и функцией быстрой съемки: готовый снимок из режима ожидания менее, чем за 1,5 секунды
- Двухъядерный процессор с частотой 1 ГГц обеспечивает мгновенный отклик



СВЯЗНОЙ

НЕ ОДНОЙ

Тренды, веяния, исследования

СТРОКОЙ

закулисные интриги игровой индустрии

ЭКРАН ПОКАЖЕТ НАШ

Телевидение по-прежнему не воспринимает видеоигры всерьез

Выступая в лучших своих проявлениях, сначала британское, а затем и американское общественное телевидение показало себя с разочаровывающей стороны. По ходу репортажа BBC о миротворческой миссии ООН в Сирии на табло в студии появился логотип не крупнейшей международной организации, а ее фантастического аналога из мира **Halo** — UNSC. CNN же допускает вслед за многими другими изданиями во многом ожидаемую неточность, называя Wii U новым контроллером для Wii (и какой-то клоун-аналитик в этом свете заявил, что новый контроллер Wii не поможет, — ну разумеется!). Снизившийся профессионализм — одна из причин того, что рейтинг канала упал до худшего в истории показателя. И все же, пройден ли видеоиграми хоть какой-то путь в сознании некогда популярнейших СМИ или они остаются примерно там же, где начинали?

ПОД ПРЕССОМ

С конца семидесятых американское, да и любое другое телевидение рассказывало о приставках интонациями Николая Дроздова: вот, посмотрите, где обитают любители видеоигр, чем они питаются и живут, а потом послушайте, как один из них будет оправдывать свое увлечение. В девяностых подача изменилась несильно, но с появлением **Mortal Kombat** и **Doom** добавился важный элемент — какой-нибудь врач под конец репортажа объяснял родителям, как ограничить вредное увлечение детей. Рост казу-

ального рынка хоть немного выправили ситуацию, и привычный скепсис слышится разве что на совсем зашоренных каналах.

Взлет видеоигр и их превращение в крупнейшую развлекательную индустрию традиционные СМИ пропустили. Когда **Call of Duty** выплывает очередной рекорд, а **Angry Birds** есть на мобильном почти у каждого, остается только принять это как должное и пытаться их как-то встроить в привычные сетки и форматы. Получается не у всех. Да, телепередачи про видеоигры, странные, непонятно, на кого рассчитанные, выходят даже у нас. Известный американский ведущий Джимми Фэллон так вообще каждый год после E3 устраивает на своем вечернем шоу неделю видеоигр, приглашая гостей из индустрии. Представить, чтобы нечто схожее произошло на нашем ближайшем аналоге — «Вечернем Урганте», — невозможно.

В ответ издателям приходится идти на странные с точки зрения обычного читателя «Игромании» вещи. Та же **Microsoft** совсем не считает, что Ашер интересен многим в зрительном зале на E3-конференции, — просто это единственный способ заставить мейнстрим-прессу хоть раз упомянуть конференцию на следующий день. О **Sony** вспоминают благодаря писательнице Ролинг, а не новым играм **Naughty Dog** и **Quantic Dream**, а **Nintendo** регулярно приходится устраивать цирк, чтобы вновь привлечь когда-то охваченную ею аудиторию. В таких условиях давно живут все издатели — вряд ли это скоро изменится, и далеко не факт, что это плохо.



Было бы неплохо, если бы авторы Halo 4 отразили конфуз из реальной жизни и показали в игре выпуск новостей, где случайно бы засветился логотип ООН.



Об отношении к предмету красноречиво говорит приглашенный CNN гость. Может быть, вы знаете, кто такой разработчик Питер Чернесс? Подсказка: он выпускает католические видеоигры.



Давайте смотреть правде в глаза: игры пока не стали таким большим культурным явлением, поэтому пресса и относится к ним соответствующе. Но скоро все изменится. — Джон Краевски, автор Vessel

ИГРАЛИ ВСЕ

Не упомянуть Сергея Супонева в материале о видеоиграх и СМИ было бы просто неприлично. Он стал первопроходцем нашего ТВ и чуть ли не единственным на федеральных каналах, кто мог разговаривать с новым поколением на его языке. Как бы местами нелепо ни выглядели выпуски «Новой реальности» сегодня, тогда они действительно выглядели как прорыв. Более того, во многом они были куда честнее того, что может предложить наше телевидение сейчас, потому что готовили передачу люди хоть и не слишком, по нашим меркам, знающие, но действительно увлеченные. С трагичной смертью Супонева закончились не только программы, которые он выпускал, — в России вымерло все детское телевидение в принципе.



ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Из этого вытекает другая проблема. Nintendo бы и рада оставаться в гетто понимающих фанатов, которые, как и любые другие, готовы оправдать любой промах компании, но разговаривать нужно в первую очередь с теми, кто в большинстве и покупает игровые консоли, — людьми, не следящими за новостями индустрии. Они привыкли, что любые буквы, следующие за словом «Wii», обозначают надстройку. И их могла бы переубедить пресса, но и она допускает предсказуемый ляп. И если по итогам предыдущей E3 его можно было понять, ведь недоумевали даже некоторые специализированные журналисты (хотя в том, чем занимаются эти люди, можно было тогда усомниться), то на этот раз такая ошибка выглядела очевидным непрофессионализмом.

Связан он с тем, что про видеоигры на ТВ рассказывают по остаточному принципу. Если новостных поводов нет, в мире мало чего происходит, то эфирную сетку можно и заполнить экспромтом на



Джимми Фэллон называет себя большим поклонником видеоигр, но в его ТВ-образе явно больше притворства, чем искренней увлеченности.

тему. Следить за фактической частью, проверять материал не обязательно: те, на кого он рассчитан, не заметят ошибок, а игровые компании свои права в СМИ отстаивать пока до конца не научились. Вот и получается, что Wii U проходит в новостях как планшетник для устаревшей консоли. Наверное, кто-то из зрителей удивится, покупая ее в следующую «черную пятницу», когда поймет, что вместе с контроллером ему еще подсунули какую-то белую короб-

ку, подозрительно похожую на ту, что у него уже есть. С этим нужно научиться жить и не полагаться на добросовестность журналистов «широкого профиля», которые, кроме видеоигр, вынуждены освещать еще десятки сфер жизни.

СМЕРТЬ ФОРМАТА

В таком отношении принято винить кого-то со стороны, но лучше признать правду. Пресса старого образца относится к видео-

играм и игрокам ровно так, как они относятся сами к себе. А те со своим увлечением осторожничают, стесняются его — это объяснимая защитная реакция, вызванная настороженным отношением общества; но не стоит думать, что видеоигры от этого кто-то станет больше уважать. Получается что-то вроде замкнутого круга.

Другое дело, что в своем нынешнем виде ТВ неизбежно вымрет, а видеоигры останутся и через десять, и через пятьдесят лет. Еще живо поколение людей, которое помнит времена, когда никаких электронных развлечений не было. Вряд ли их мировоззрение в таком возрасте изменят телеканалы. Они на то и работают, чтобы поддерживать в их сознании привычную картину происходящего, как и игровые журналы работают на объяснение того, что видеоигры — это нормально. Как бы то ни было, логотип UNSC в эфире BBC — если не показатель взросления, которое, может, и не нужно, то подтверждение, что игры вправду могут исказить реальность. ■



Рейтинговым лидером американского ТВ остается ультраконсервативный Fox News, и его отношение к видеоиграм неудивительно. Зато защитить их честь приглашают известного ведущего Джеффа Кейли.

РЕСУРС ЛОЯЛЬНОСТИ

Авторы *Journey* уходят в мультиплатформу

В 2012 году сбор денег на голые идеи востребован как никогда, и этим пользуются не только пользователи Kickstarter. Компания **thatgamecompany**, сочинившая медитативные **flow**, **Flower** и **Journey**, теперь не ограничена одной PS3 — студенческая самодеятельность за счет вливаний венчурного объединения **Benchmark Capital** разрастается до полноценного предприятия. На прощание они выпускают **Journey Compilation**, куда войдут все три игры компании, но это мелочь — интереснее, куда путешествие по пустыне заведет их дальше.

ЦВЕТНЫЕ СНЫ

Не сказать, что к этому все шло. Ведущий дизайнер компании Дженова Чен всегда настаивал, что блокбастерами заниматься не будет. Игры его интересовали как способ разбудить чувства, а не выразить идеи, не как совокупность механик, а как намеки на них. Его идеал — это полностью альтернативный геймдизайн, отказ ото всех правил и всегда что-то новое. В этом контексте **thatgamecompany** не должна была вылезать за рамки небольшой группы сообщников в головном офисе Sony, но реальность такова, что никаких стабильных состояний почти не бывает — происходит либо развитие, либо стагнация.

Почувствовав это, получив письма потенциальных фанатов, которым не хочется покупать PS3, и собрав \$5,5 миллиона, **thatgamecompany** стала независима и морально, и финансово — закончился их трехлетний контракт с **Sony**. Когда-то маленькая команда начинала стремительно и впечатлила менеджеров, искавших необычные игры для запуска PlayStation Network. Работы калифорнийцев, которые учились на геймдизайнеров у себя в университете, их впечатлили. Неизвестно, насколько была важна идейная основа, но Sony и **thatgamecompany** быстро сработались: одна терпеливо ждала и предсказывала задержки, осознавая неопытность разработчиков, а другая наградила нас важнейшими играми для PSN.

КАПИТАЛИСТЫ

Сейчас по-прежнему малочисленное сборище единомышленников переходит на новый виток. В какой-то момент было не совсем понятно, куда им расти. Дженова Чен откровенно настаивал на том, что студия не будет коммерциализироваться по образу **5th Cell (Scribblenauts)**, потому что давление рынка не позволяет свободно фантазировать. Но конкуренция и жесткие рамки — все-таки добро, и с этих позиций уход **thatgamecompany** от Sony в сторону мультиплатформы точно оправдывает себя. В PSN они были единственные и необыкновенные — такими же они останутся и на других платформах, но подавать себя по-новому все равно нужно будет учиться. Как убедить в своем превосходстве пользователей XBLA, которые привыкли к еще большему разнообразию? Что делать с фанатами Nintendo, редко покупающими то, что не выходит под маркой издателя, тем более в цифровых магазинах? Как повести себя в Steam и что ждет странников на инертном, ухабистом мобильном рынке?

На все эти вопросы придется ответить не только основателям студии, но и их инвесторам. **Benchmark Capital** в потенциале **thatgamecompany** не сомневается, в их стороны доносятся «будущие **Pixar** видеоигр» и другие красочные похвалы. Надо помнить, что любой предприниматель, если он и правда предпри-

ниматель, всегда ищет выгоду, и даже если занимается меценатством, то расчетливым. И ведь со стороны это выглядит неразумным вложением: инди-команда мечтателей, верующая, что игры могут быть не совсем играми, разговаривающая языком сложных эмоций, а не условных рефлексов, не располагает к прибыльным квартальным отчетам и высокой производительности.

Здесь нужно понимать, что планы Чена не такие, как многие себе представляют. Несмотря на полное отрицание игр-блокбастеров, он достаточно амбициозный дизайнер и видит свою задачу в том, чтобы изобрести видеоигры еще раз, сделать так, чтобы в них играли вообще все. Этот подход чем-то напоминает «голубой океан» Nintendo, о котором компания рассказывала на своих занудных E3-конференциях середины нулевых. Следующий проект **thatgamecompany** в этом разрезе видится игрой-медитацией, тренажером для полного расслабления после рабочего дня — в противовес царствующим FPS, которые требуют максимального напряжения. По-видимому, мечта Чена — что-то вроде пока нереализованной задумки Nintendo с легендарным **Vitality Sensor**, только для всех платформ и без причудливого аксессуара.

АЛЬЯНС НЕЗАВИСИМЫХ

Подвижки, происходящие с инди-разработчиками, перенимаемыми более привычные нашему

восприятию корпоративные модели, — это естественное явление. Им просто тесно оставаться на рынках, где дерутся в основном калеки, и они инстинктивно, наверное, и сами того не желая, пробиваются к солнцу. Когда-то покинувший мастерскую Стива Джобса, основатель **Electronic Arts** Трип Хоукинс размышляет в другом направлении: как помочь остальным студиям, тем, которым не верят инвесторы? Хоукинс думает о системе обмена трафиком, об одной большой союзной мегаигре, которую бы делали тысячи разработчиков, — точнее, он об этом думал. Недавно Хоукинс покинул компанию **Digital Chocolate**, которую возглавлял, и о своем будущем говорил расплывчато.

Идея такая: есть сотни браузерных, социальных, мобильных игр, живущих по отдельности. Есть ресурс, собирающий их вместе, предлагающий техническую, финансовую поддержку и рекламу в обмен на талантливые концепты. В союзе Хоукинса одна инди-игра перетекала бы в другую инди-игру, и пользователь даже не отвлекался бы на мелочи вроде блокбастеров для консолей и минутных развлечений для iOS. Зачем, когда в одном месте все почти бесплатное, качественное и всегда разное?

Нужно признать, что основатель EA — большой пессимист, считающий, что лучшие годы индустрии закончились еще в восьмидесятых, с приходом лицензий и платформенных стандартов.



Наверняка в **thatgamecompany** себя чувствуют сейчас так, как кубовидный герой *Journey*, — что там, за этим холмом, никто не знает.

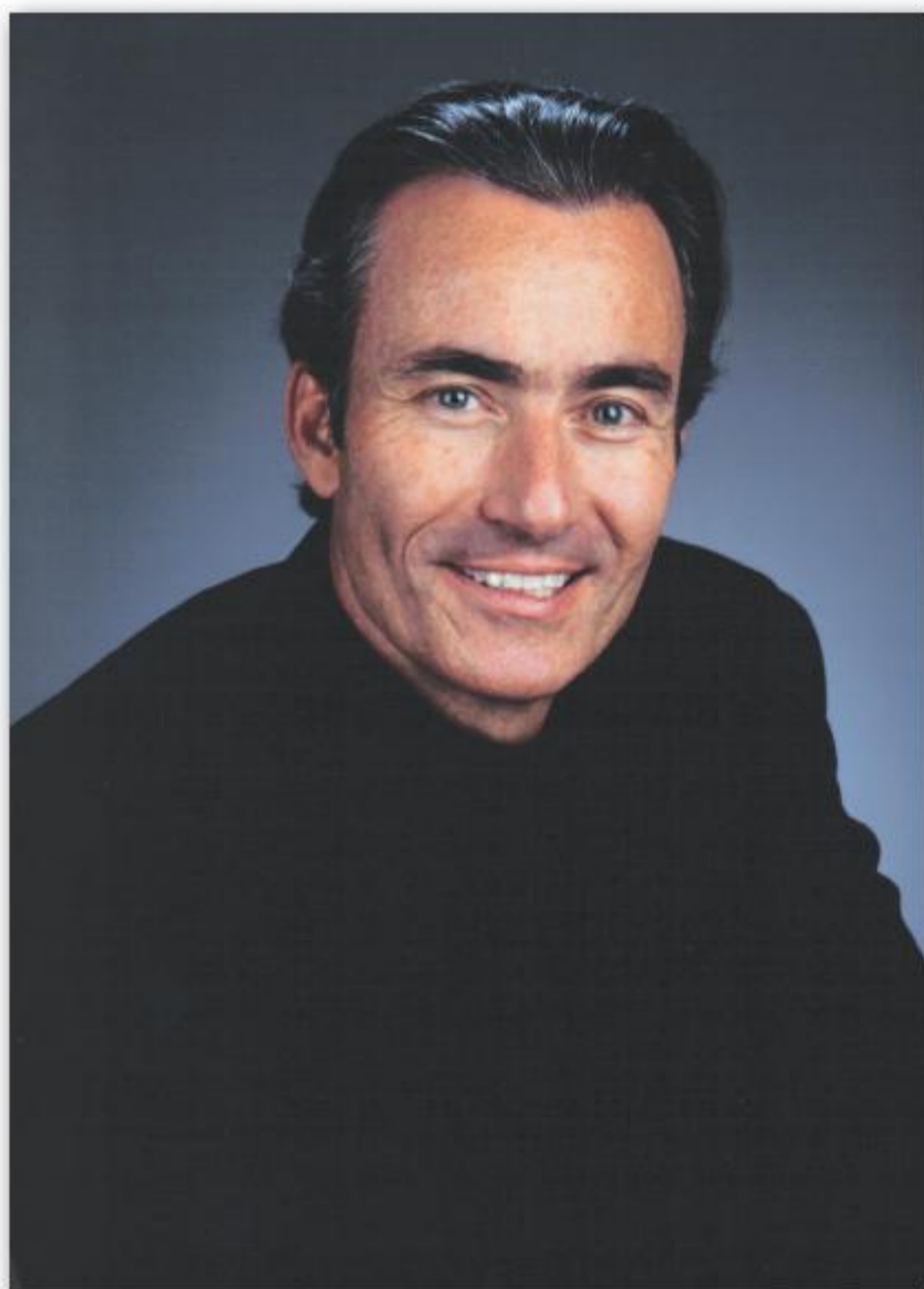
Его миссию Робина Гуда — отобрать аудиторию у злобных корпораций, притесняющих независимых разработчиков, — можно было бы приветствовать, если бы не одна загвоздка. Ключевое преимущество низшей страты индустрии, где производятся самые простые игры, — как раз в том, что она очень честная и всем дает по заслугам. Если ты талантлив, рано или поздно тебя обяза-

тельно заметят. В заваленной мусором среде это не так-то просто. И thatgamecompany тому самый очевидный пример: без средств и с коммерчески убийственными концептами студия все равно направляется в высшую лигу, потому что этого хочет. Да, их вовремя заметила огромная Sony, но теперь-то, когда они продолжают свой путь, свести успех к одной удаче не выйдет. ■



Идея Трипа Хоукинса — смерть инди-разработчиков. Они потому и инди, что сами по себе, для них нет правил, нет законов, они разрушают каноны. Именно поэтому такие проекты, как Minecraft, выстреливают. Если этих фанатиков-энтузиастов объединять в картели, они начнут штамповать игры

и перестанут быть теми безумцами, которые срывают покровы, рушат стереотипы и изменяют наше представление о компьютерных играх. — Николай Борзов, руководитель отдела PR, Panzar Studio



Трип Хоукинс рассуждает созвучно гоголевскому герою: когда-то он основал крупную корпорацию, а сейчас стоит перед аморальным выбором — можно ли ее уничтожить?



Дженова Чен считает, что он еще слишком молод, чтобы наделять свои игры «меседжем». Это мудрый выбор, как бы парадоксально такой вывод ни звучал.



На игровых разработчиков сотрудники thatgamecompany похожи разве что если внимательно присмотреться.



Впрочем, еще семь лет назад все было по-другому. Фигуранты сидят и обсуждают свой первый игровой проект, Cloud.

БЕСКОНЕЧНЫЙ РЕСПАУН

Как независимые разработчики враждуют с издателями, а иногда и друг с другом

Последние два года у Джейсона Уэста и Винса Зампеллы были все шансы стать именами нарицательными, новыми Бэтменом и Робинотом или даже Бонни и Клайдом. Бывшие лидеры **Infinity Ward** стали символами борьбы с доминанцией **Activision** на рынке, и многих разочарует, что обе стороны договорились вне суда, без свидетелей, не разгласив условий мировой. **Activision** отказалась от иска к **EA** и, если верить инсайдерам, выплатила бунтовавшим разработчикам компенсацию. Теперь у Уэста и Зампеллы остается единственный шанс стать супергероями — выпустить в 2013 году такую игру, чтобы создатели **Call of Duty** снова занервничали.

НА САБОТАЖ

Уже в первые месяцы 2010 года главы **Infinity Ward** всем своим видом показывали, что больше не хотят работать в студии. Настороженная **Activision** выяснила, что Уэст и Зампелла связывались с ее главным конкурентом, **EA**, и уволила их 1 марта, указав на нарушение контрактных обязательств. Как выяснилось позднее, перед этим за дизайнерами следили: взламывали их почту и искали компромат, но ничего серьезнее переговоров за спиной не нашли. Вслед за Уэстом и Зампеллой **Infinity Ward** покинуло около 40 человек — все они подали групповой иск, в котором требовали выплатить положенные им отчисления с продаж.

Лидеры команды пошли дальше. Основав совместно с **EA** и бывшими сотрудниками **Infinity Ward** студию **Respawn**, они запросили права на бренд **Modern Warfare**, но на старте дела получили лишь встречный иск, где **Activision** обвинила Уэста и Зампеллу в попытке сорвать разработку **Modern Warfare 3**. После этого почти два года разбирательство никуда не двигалось: слушания постоянно откладывались, а

редкие информационные вбросы касались в основном причин ссоры **Activision** с разработчиками. Из материалов дела стало известно, что в 2008 году обе стороны пошли на необычный компромисс: в обмен на снижение роялти Уэсту и Зампелле позволялось развивать **Call of Duty** в том направлении, в котором они считали нужным. Это и стало причиной увольнения: **Activision** больше не контролировала серию, что не могло устраивать окружение Бобби Котика.

Адвокаты истцов сработали блестяще. У них были доказательства заговора внутри **Activision**, они достали документы, подтверждавшие права клиентов на франчайз, и они выиграли пиар-войну. Именно поэтому ответчик был настолько сговорчив. Четырнадцатого мая этого года несколькими сотрудникам **Respawn** выплатили причитающиеся им премии размером в \$42 миллиона. Спустя пару дней **Activision** отозвала иск к **EA**, но аппетит Уэста и Зампеллы только усилился. Требуемая компенсация возросла с \$36 миллионов до миллиарда: за новые части **Call of Duty** двум бывшим главам **Infinity Ward** тоже полагались отчисления. До суда так и не дошло: чтобы совсем не потерять лицо, **Activision** договорилась с основателями **Respawn** за круглым (а может, и прямоугольным) столом.

О МЕРТВЫХ ТОЛЬКО ПРАВДУ

Тяжеловесы не всегда выглядят так беспомощно. Почти одновременно с делом Уэста и Зампеллы завершилось еще одно разбирательство. Компания **Silicon Knights** известна по **Blood Omen: Legacy of Kain** и блестящему хоррору **Eternal Darkness** для GameCube. Завершив ремейк **Metal Gear Solid** для той же платформы, студия Дениса Дьяка приступила к экшен-RPG **Too Human**, но не добилась желаемого финансирования: платформодержатель требовал от

нее незатратных проектов. Амбиции Дьяка перевесили, и **Silicon Knights** разорвала соглашение, став еще одной жертвой «проклятия **Nintendo**». Суть его в том, что дела компании, ушедшей от издателя, неизменно идут на убыль. Избежать «проклятия» удалось только **DMA Design**, сейчас известной как **Rockstar North**, но их сотрудничество было не таким уж и долгим.

Silicon Knights повезло меньше: **Too Human**, переехавшая на Xbox 360 в качестве эксклюзива, постоянно откладывалась, терпение **Microsoft** истекло, и, чтобы хоть как-то оправдать задержки, студия Дьяка... завела дело на **Epic Games**! По мнению главы **Silicon Knights**, создатель **Unreal Engine** мешал его команде разрабатывать игру — не обеспечивал техническую под-

держку, не предоставлял новые версии движка вовремя, а доходы от лицензирования пускал не на улучшение технологии, а на **Gears of War** и **Unreal Tournament 3**. В заявлении говорилось, что разработчикам **Too Human** пришлось отказаться от **Unreal Engine** и переделать игру с нуля, из-за чего они опоздали по всем срокам и потеряли очень много денег.

О деле ничего не было слышно почти пять лет, пока в мае этого года не появилось сообщение, казавшееся шуткой: судья постановил, что максимальная компенсация, на которую могли рассчитывать истцы, не превышала один доллар. А в конце месяца все закончилось тем, что **Epic** выиграла дело; **Silicon Knights** обязали выплатить почти \$4,5 миллиона за судебные издержки.



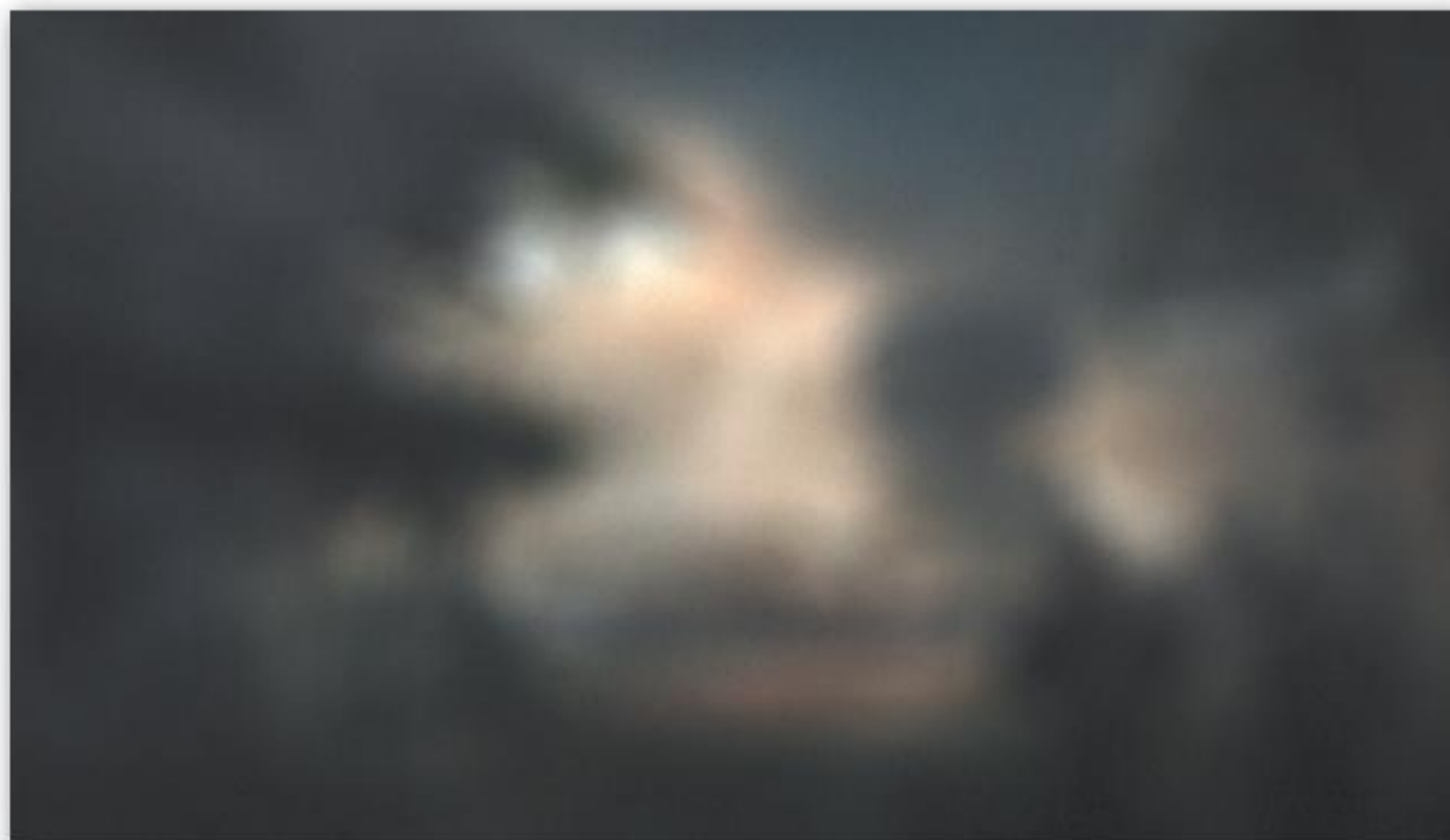
Везде вместе и всегда довольные: сначала они создали крупнейший развлекательный франчайз в мире, а потом оставили с носом его владельцев.



Подписывая договоры с Уэстом и Зампеллой в 2008 году, Котик не собирался их выполнять. Глава **Activision** также не мог не знать, что его подчиненному приказали взломать почту опальных геймдизайнеров.

НЕ ТРОГАЙ МЕНЯ СЗАДИ

В российский суд не принято обращаться, потому что ему не очень верят: процент оправдательных приговоров, выносимых третьей ветвью власти, сопоставим со статистической погрешностью. Может, понадеявшись на эти данные, московские изобретатели Виталий Пилкин и Владимир Мирошниченко и подали иск против Sony. По мнению заявителей, японская корпорация нарушила своей PlayStation Vita патент на «управление виртуальными символами», а потому должна была прекратить продавать консоль на территории РФ. Хуже описаний патентов только инструкции к симуляторам японских роботов, поэтому за экстремальными ощущениями отправляйтесь на специально созданный сайт vitigor.com. Для остальных суть дела можно свести к тому, что задний тачпад портативки оказался отдаленно похож на то, что расплывчатыми формулировками пытались разъяснить в патенте наши изобретатели. Но это уже не так важно: иск отозвали в мае без объяснения причин, через четыре месяца после того, как подали заявление.



Этот расплывчатый снимок — единственное изображение, связанное с первой игрой Respawn. E3 компания проигнорировала, но анонс может случиться уже скоро.



Денис Дьяк раньше участвовал в баталиях на западных игровых форумах: по количеству «фотожаб» его обгоняют разве что главы платформодержателей.

ИЗОБРАЖАЯ ЖЕРТВУ

Совсем недавно ходили слухи, что Silicon Knights разрабатывала **Eternal Darkness 2** для Wii U, но Nintendo не понравился прототип, игру отдали кому-то другому, а то и вовсе отменили. Если так, то студии осталось всего ничего. Как бы то ни было, лучший способ кому-то что-то доказывать — не судиться, а выпускать хорошие игры. Silicon Knights этого не делала уже очень давно и закономерно идет к краху. Отношение к Уэсту и Зампелле тоже быстро поменяется, если дебютная игра Respawn не выстрелит хотя бы как **Battlefield 3**. Отходите от предубеждений к «злым» корпорациям: история все равно рассудит, и самые алчные из них, особенно те, кто ломает почту сотрудников, либо вылетят, либо рухнут. ■



Too Human всегда приписывали сумасшедшую стоимость разработки, сопоставимую с Shenmue, но сколько десятков миллионов проела Silicon Knights — никто точно разузнать не смог.

И НИ СЛОВА О

The Last Guardian вновь проспала E3

Раз за разом проваливаясь, многие издатели недооценивают, как важно вовремя анонсировать игру. Представишь ее слишком поздно, и получится **Syndicate**, которая разошлась печальным тиражом в 150 000 копий. Представишь слишком рано, и к выходу все перегорит. **The Last Guardian**, которую с 2006 года безуспешно заканчивают создатели **ICO** и **Shadow of the Colossus**, такая судьба вряд ли ждет, но и поверить, что из затянувшегося цикла разработки выйдет что-нибудь хорошее, больше не получается.

НАДЕЙСЯ И ЖДИ

Что бы ни думали фанаты, **Sony** регулярно запускает новые серии не потому, что у нее так много идей (хотя и с идеями все в порядке), а потому, что она не может родить ничего с культурным резонансом уровня **Halo** или **Super Mario Bros**. Когда-то компания выезжала за счет эксклюзивов сторонних разработчиков, но те давно сообразили, что работать на несколько сторон выгоднее. Сама **Sony** никогда не отличалась бережливостью. Помните Крэша Бандикута, героя и символа PS1? Уже в следующем поколении его заменяли Джек и Декстер, Рэтчет и Кланк, которые такими же сильными брендами не стали и о которых давно ничего интересного не слышно. **Uncharted**, **LittleBigPlanet**, **God of War** — это прекрасно, но если смотреть на большую картину, то они все равно относятся ко второму эшелону, а новые **Gran Turismo** выходят редко и ничего не меняют.

Поэтому для **Sony** всегда были очень важны имиджевые проекты, не приносящие особой прибыли, но окучивавшие нишевую, очень важную для репутации аудиторию. В этом поколении издатель субсидировал инди-разработчиков и продвигал киноигры Дэвида Кейджа, а в прошлом терпел неторопливую, затратную **Team ICO**, с которой сейчас происходят удивительные вещи. Шухей Йошида

очень неубедительно успокаивает: «У нас технические трудности, вам придется подождать». Хорошо, но что вы делали предыдущие шесть лет? И что это была за игра, которую вы сами показывали три года назад в Лос-Анджелесе?

В декабре **Team ICO** покинули ведущий геймдизайнер Фумито Уэда и исполнительный продюсер Йосифуса Хаяма. Тот, кто всерьез рассуждал об их роли, вряд ли говорил со знанием дела: как почти любая японская студия, **Team ICO** оставалась очень закрытой, и понять, что там происходило, можно было только по редким

утечкам. Сигнала ярче ухода глав компании не бывает — значит, в этой крошечной, очень сплоченной команде что-то пошло не так. **Sony** всегда понимало относилось к задержкам, и тем удивительнее разлад, тем удивительнее переход Уэды в статус консультанта-фрилансера.

До этого Уэда предупреждал, что его студия не может решить некоторые дизайнерские вопросы (в частности, будет ли у игры HUD или нет), но никто не думал, что придется просить помощи западных подразделений — то, что никакие японцы не любят (если они, конечно, не

Capcom). Помощь со стороны авторов **God of War** и **Twisted Metal** говорит о том, что **Sony** рассчитывает на выход игры в 2013 году. Но к тому времени все будут говорить о новой Xbox, а может, и PS4 — куда уж там **The Last Guardian**.

ОНА НЕ ОДНА

Справедливости ради, **Sony** подводит не только сама себя, ее подводят и партнеры. С начала поколения тянутся две эпопеи — **Agent** и **Final Fantasy XIII Versus**. Первую представили в 2007 году, в те времена, когда ценник в \$599 еще был реаль-



Лучше всего у **Team ICO** получается дизайн древних механизмов и руин.



По законам жанра спутник главного героя погибнет в конце игры, а вы будете плакать и никому об этом не скажете.

ТОРМОЗА ПО-РУССКИ

Для российской индустрии игр задержки еще более привычны, и связаны они чаще всего с недостатком финансирования, излишней амбициозностью, а порой и никудышной организацией. Особенно запомнились, конечно, **S.T.A.L.-K.E.R.**, «Дальнобойщики 3» и несколько проектов с менее громкими именами. К этой компании присоединяются «Приключения капитана Блада», разработка которых порядком затянулась (игра получала приз КРИ аж в 2007-м). «1С» отказывается комментировать, что происходит с проектом сейчас, лишь указывая на приблизительную дату выхода — 2013 год. Их можно понять: затянувшийся цикл разработки — это всегда удар по самолюбию издателя, а еще кошелек и многим другим вещам.



ностью и когда эксклюзивом оставалась **L.A. Noire**, угробившая **Team Bondi**. Как это всегда бывает, **Rockstar** молчит, утечек почти не случается, а обрывки интервью ни о чем не говорят. Известно, что события игры разворачиваются во время холодной войны и играть нужно за шпиона. Очевидно, что она не появится в ближайший год: весной 2013-го будет **GTA 5** (наверное), а уже в 2014-м **Agent** вряд ли останется PS3-эксклюзивом.

Для Sony задержка **Agent** была очевидным провалом, но для **Rockstar** это часть продуманной стратегии. За последние годы

компания перешла на циклы: весной, как можно дальше от релиза **Call of Duty**, выходит новая игра. За полгода до этого о ней еще молчат, чтобы начать раскручивать внезапно. Следующие полгода реклама только набирает ход, выкладывают DLC, затем выпускают расширенное издание, и только тогда внимание **Rockstar** переключается на следующую игру. Хотите знать секрет высоких продаж? Продуманная рекламная кампания.

Японцы ведут дела по-другому. Эталон анекдотического маркетинга, **Square Enix** под руководством Йоити Вадэ пе-

рекашивает по-всякому. **Final Fantasy XIII Versus** впервые показали на E3 2006. Красивого (как это всегда бывает) CG с отрядом женственных мужчин Тэцуи Номуры было достаточно, чтобы зрители, наблюдавшие дичайшую пресс-конференцию в истории Sony, хотя бы чуть-чуть верили в успех PS3. Спустя пять лет было уже не смешно: сохраняя серьезный вид, Номура заявил, что препродакшен закончился, и его команда перешла непосредственно к разработке. В интернете в ответ на это предложили анонсировать игры на 20-30 лет вперед. «Все равно ваши RPG больше никому не интересны, а так хоть красивые заставки посмотрим».

Но смеяться над **Square Enix** как-то неудобно — слишком легкая мишень, поэтому вернемся к **The Last Guardian**. Замечательный историк Арнольд Тойнби, автор теории цивилизаций, позаимствованной у Сида Мейера, рассказывал, как крупные общины людей переживают одинаковые циклы развития, расцвета и заката. В случае с франчайзами Sony эта закономерность прослеживается очень точно, поэтому, если с **Quantum Dream** после **Beyond: Two Souls** случится примерно то же, что в этом поколении с **Team ICO**, никто не удивится. **The Last Guardian** обязательно выпустят в следующем году на PS3, но это будет уже не та игра, которая должна была появиться в 2010-м. ■



Как бы ни старался заслуженный дизайнер Номура, все его персонажи родом из **Final Fantasy** времен PS1.



Почти все, что мы знаем об **Agent**, ограничивается этим логотипом.



Выход HD-ремейков **ICO** и **Shadow of the Colossus** обнадеживает. Даже со всей угловатостью, унаследованной от PS2, антураж сохранился.



НЕПРАВОЕ ДЕЛО

Психиатр Андерса Брейвика «диагностировал» читателей «Игромании»

Неизвестный норвежский психиатр стал звездой игрового интернета. Дело террориста Андерса Брейвика закрывается: судья заслушал вердикт психиатров, обследовавших обвиняемого, и приготовился читать приговор. До этого один из экспертов обронил такую фразу: «Сидеть дома в одиночестве и играть в видеоигры ненормально для человека старше 20 лет». Ее вырвали из контекста — подразумевалось то, что ни одна социалка не заменит живого общения, которого Брейвику явно не хватало. Но уже поздно: пресса подхватила, и давно протухшая тема влияния игр на психику еще раз всплыла. Значит, надо утопить. Снова.

ПУТЬ НА СЕВЕР

Если вы вдруг забыли подробности теракта годовой давности, напоминаем. Днем 22 июля у здания норвежского правительства взорвалась машина (погибли 9 человек), а через пару часов заложивший бомбу террорист, приверженец радикально правых взглядов Брейвик, напал на детский лагерь Рабочей партии и оставил после себя почти 70 трупов. Затем он сдался спецназу, а свои действия объяснил тем, что защищал страну от бездумной, по его мнению, политики лейбористов, а именно — неконтролируемой миграции с Ближнего Востока.

Здесь не обойтись без небольшой справки. По оценкам многих международных организаций, Норвегия — государство с самым высоким уровнем жизни в мире. Внезапно свалившиеся полвека назад доходы от нефти и газа там не разворовывали, а поступательно вкладывали в экономику. Это страна, где фермер оставляет на обочине дороги два мешка: большой, например с картошкой, и маленький, со сдачей, — а позже приходит и забирает выручку, уверенный, что его не обсчитают. Такая обстановка не предусматривает существования Брейвика, но вот он — сидит на скамье подсудимых и то злорадно улыбается, то плачет.

ПОД ПРИКРЫТИЕМ

С Норвегией приключилась самая страшная трагедия со времен Второй мировой, и правосудие к ней не было готово. Понятия «пожизненный срок» (не говоря уж про «электрический стул») законы страны не предусматривают. Более того, гуманная прокуратура признает Андерса невменяемым и отправляет на принудительное лечение в психиатрическую больницу, хотя сам обвиняемый уверял, что здоров, и требовал оправдания или смертной казни. А еще Брейвик упоминал, что очень любил видеоигры и готовился стрелять в людей, сидя за **Modern Warfare 2** и, как ни странно, **World of Warcraft**, к чему сразу прицепилась консервативная пресса.

В полевевшей Европе, с ее высокими пособиями, открытыми границами и всеобщим благосостоянием, Андерс Брейвик сыграл роль вируса, проверившего, насколько прочен социалистический иммунитет. Как оказалось, не очень: почти год с террористом возились как с ребенком, а он будто этого и добивался. Семьи убитых детей чувствовали беспомощность правосудия, а Брейвик использовал скамью подсудимых как трибуну, с которой он продвигал радикальные идеи. Брейвик и сам признался, что теракт был «рекламой» его манифеста, который он разместил за несколько часов до убийств. Из этого 1500-страничного документа следует, что игры он использовал не как источник вдохновения, а как прикрытие. Там рассказывается, как можно притворяться зависимым от них, чтобы родственники и друзья ничего не заподозрили. А то, что он в играх учился стрелять, сомнительно, учитывая, что у него были лицензии на пистолет и винтовку. Вопросы нужно задавать тем, кто их выдал.

АНАЛИЗИРУЙ ТО

Давайте откажемся от риторики «они ничего не понимают». Специализированные издания используют ее всегда и ничего

не добиваются. До сих пор никто точно не знает, как игры влияют на психику. Подверженных психическим расстройствам они уж точно не лечат, слишком

впечатлительных — не успокаивают. Так что настороженность старшего поколения — замечательная защитная реакция, которую, наверное, надо уважать.



Еще в четыре года врач Брейвика отмечал, что его странная улыбка — не выражение эмоций, а приспособление к окружающей среде. Уже в сознательном возрасте будущий террорист сделал себе пластику лица, чтобы больше походить на «арийца».



Последние годы рождаемость в Норвегии растет за счет мусульман, составляющих около 3%. Но даже до волны мигрантов коллеги Брейвика на работе отмечали, что его легко раздражали клиенты с Ближнего Востока.



Защита Брейвика строилась на стратегии самообороны, но сам подсудимый, якобы считающий себя тевтонским рыцарем, отказывался признавать любой суд, кроме военного трибунала.

ЯПОНСКИЙ СЛЕД

В России болезни общества тоже сваливают на видеоигры. Вспоминается показательный случай: в 2001 году в городке Кстово близ Нижнего Новгорода несколько подростков покончили с собой. Основной версией следствия якобы было то, что их довела одна из частей **Final Fantasy**, которая «деструктивно влияла на психику и могла содержать кодовый сигнал, подтолкнувший к самоубийству». Об этом со-

общала желтая пресса, но никто проверить существование «компьютерной» версии не смог. Неудивительно. Раз аудитория считает видеоигры злом, значит их будут гнать, и все равно, что это — сайт Lifenews или газета Daily Mail. Печально другое: Россия остается мировым лидером по числу подростковых самоубийств уже много лет, и виноваты в этом точно не видеоигры.



Психологи говорят, что World of Warcraft привлекает людей, которые не могут стать своими в среде сверстников, но приводят к этому другие причины.

Те же периоды взросления в массовом сознании переживали джаз и рок — и ничего, пережили.

Между тем, хоть безобидность видеоигр все еще под вопросом, их вредное влияние на психику тоже ни разу не доказали. Комментируя дело Брейвика информагентству «Рейтер»,

психиатр Оксфордского университета Сина Фейзел отрицала, что его зависимость могла быть решающим фактором, указав на недавнее исследование, где на агрессивность человека влияли прежде всего пол и насилие в семье, но никак не видеоигры. Слова Фейзел подтвердил коллега из Кардиффского универ-



Конечно, компьютерные игры — это определенный уход от реальности, часто проявление незрелости. Суть в ином — суть в уровне социальной адаптации или в дезадаптации. Если человек трудоустроен, имеет средства к существованию, адаптирован в привычной среде, есть контакты с

приятелями, есть семья, с удовлетворительными взаимоотношениями с людьми, сохранной эмоциональностью, а игра — второстепенное, то здесь скорее можно говорить о психическом здоровье (хотя и здесь не все так просто). Если у человека основной интерес — компьютерные игры (не берем профессию), он из-за или на фоне этого теряет семью, рассорился с приятелями, родственниками, стал одиночкой, бросил работу, не удержался в учебной среде, убивает и не испытывает при этом чувства вины, а даже гордится содеянным — тогда можно говорить о психическом нездоровье. Но, опять же, каком — истинном или личностного плана? Больше вопросов, чем ответов.

— Кирилл Шендеров, психиатр

ситета Кристофер Чемберз, указавший на разницу между каузальностью и корреляцией, то есть на то, что пристрастие к видеоиграм — не причина, а следствие агрессии. Хотя полного единения в профессио-

нальном сообществе нет: другие психиатры говорили об альтернативной реальности, которую Брейвику нужно было создать, чтобы оправдать этот поступок перед самим собой.

ТОЛСТЫЙ И ТОНКИЙ

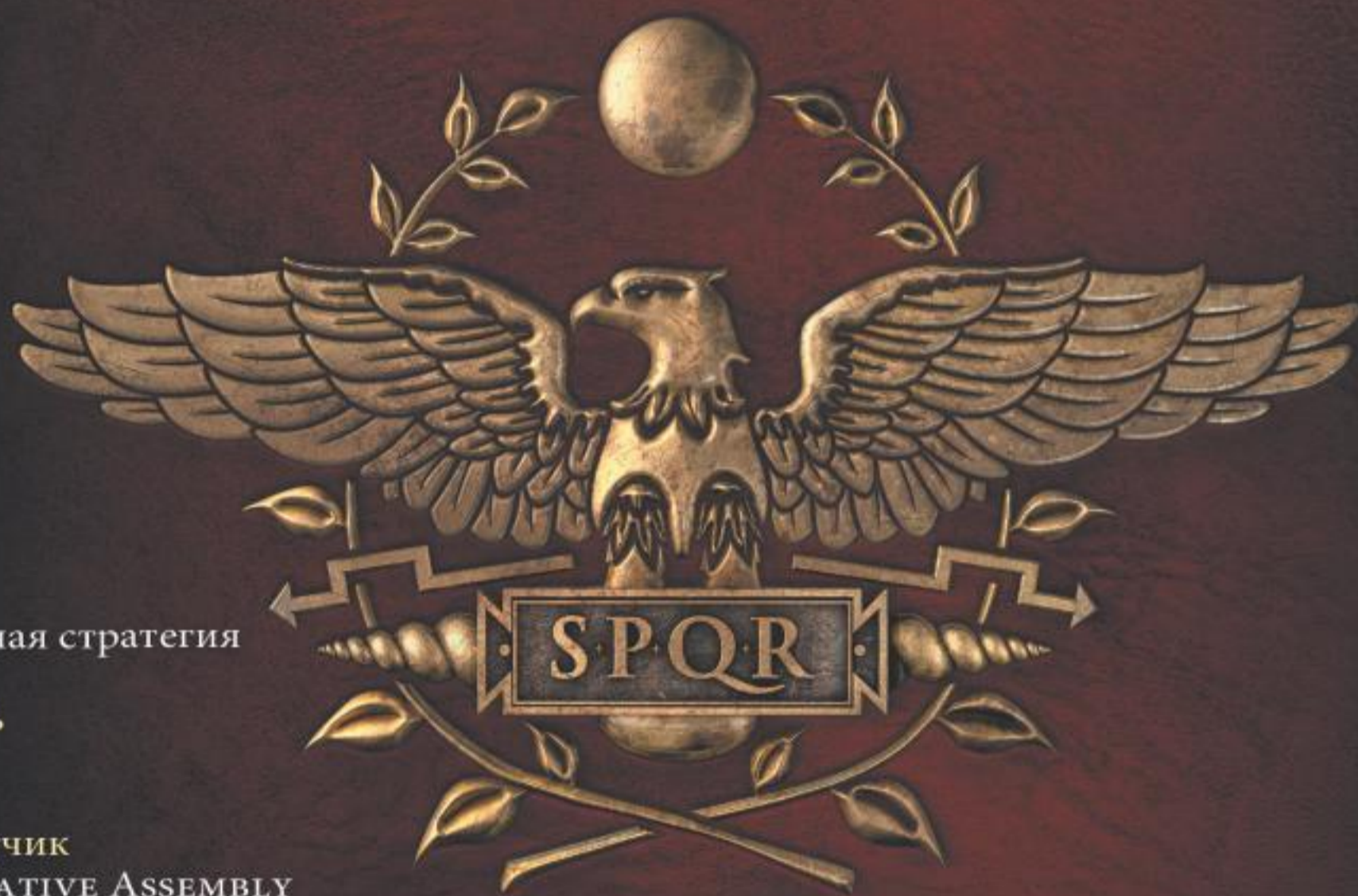
Вероятно, что противоречия в диагностике Брейвика вызваны другим. Все, чем он занимался последние месяцы, все его комментарии, «зиги» в объективы камер — обычный троллинг левых правыми, выбравшийся из застенок интернета. А диагноза такого в психиатрии еще не придумали. Брейвик издевался над феминизированным обществом и беспомощной судебной системой, которая не могла по достоинству его наказать. Упоминание видеоигр в этом контексте — просто еще одна провокация. «Сейчас я упомяну Call of Duty, и завопят, что это она виновата». Как известно, с троллями борются «игнором» — давайте теперь и будем сле довать этой простой истине. ■



Последние годы рождаемость в Норвегии растет за счет мусульман, составляющих около 3%. Но даже до волны мигрантов коллеги Брейвика на работе отмечали, что его легко раздражали клиенты с Ближнего Востока.

TOTAL WAR ROME II

ЧТО? Глобальный стратегический эпос о величии Рима, выпуск второй
ГДЕ? Великобритания, Лондон



Жанр
Глобальная стратегия

Издатель
SEGA

Разработчик
THE CREATIVE ASSEMBLY

Платформа
PC

Дата выхода
2013 год

РИМСКИЕ КАНИКУЛЫ

Северное побережье Африки, 146 год до н.э. Войска Римской республики уже три года осаждают Карфаген, и защитники города начинают отчаиваться. Тем временем судьба города решается в римском сенате: одна фракция требует заключить с Карфагеном мир и отступить, другая — взять город любой ценой. «Так закончилась Третья Пуническая война, — рассказывает нам Ал Бикам из **The Creative Assembly**. — Ганнибал, генерал карфагенцев, имел наглость захватить Италию и напасть на сам Рим. Сципион Африканский остановил вражескую армию только у самых ворот Вечного города. Такого унижения Рим еще не испытывал, он дол-

жен был ответить». В последней фразе — более-менее вся суть **Rome 2**.

Цезарь с курицей

Пока Бикам говорил, на экране появился город. А перед ним — великая армада Рима, десятки и сотни кораблей, простирающиеся до горизонта. А на каждом корабле располагается манипула (отряд) солдат — должно быть, целый легион. А с ними войска сопровождения, конница, закаленные в боях ветераны, и все ждут приказа своего командующего Сципиона Эмилиана, племянника Сципиона Африканского и будущего героя всей Римской республики. Наконец, он дает сигнал к

наступлению, и армия, по размеру не сравнимая ни с чем, что мы доселе видели в серии **Total War**, срывается с места.

Карфаген великолепен. Он настолько огромен, что с нашей точки обзора мы не видели его конца, скрывающегося где-то за горизонтом; он гораздо больше, чем любой город в любой игре серии **Total War**. Откровенно говоря, он больше похож на города из ролевых игр. В нем явно живут люди. Пока. Вы сможете посетить (и сжечь) каждую из узких улочек давно забытого города. «Стены Карфагена простирались на 37 километров, — продолжает Бикам, — а гигантский залив помог городу стать центром торговли. Город был в осаде около трех лет,

в течение которых некомпетентные генералы раз за разом штурмовали его стены и раз за разом терпели неудачу». В дымке раскаленного солнцем воздуха мы видим и улицы, и дома, и гигантский залив, и легендарную цитадель на холме — Бирсу.

С точки зрения истории и археологии невероятен сам факт того, что **The Creative Assembly** вообще смогли воссоздать город. Когда римляне все-таки захватили Карфаген, они не посадили на его трон лояльного римской власти царька, они стерли город с лица Земли. Разрушили величественные стены, сожгли дома, продали все пятидесятитысячное население в рабство. Если верить летописям, они даже засыпали со-



Морские битвы теперь тесно связаны с сухопутными, больше это не занудная мини-игра про кораблики.

жженный город солью, чтобы эта земля никогда уже не стала плодородной. Римляне стерли историю целой цивилизации, уничтожили все упоминания о городе, осквернили наследие карфагенян. Римская пропаганда была настолько сильна, что на Западе карфагенский бог Ваал до сих пор ассоциируется с дьяволом.

Но разработчикам это удалось только после бесконечно дорогих и долгих исследований. Главный дизайнер игры Джеймс Рассел честно признался: «Цена некоторых антикварных томов впечатляет. Некоторые книги обходились нам в несколько сот фунтов за штуку. Зато теперь вся

команда по очереди ими пользуется. У нас есть книги о боевых стилях, о войнах, о карфагенском сенате и т.д.» Немногие разработчики решились бы на такое.

И все же разработчики столкнулись с некоторыми проблемами, как признался нам главный художник Кевин Макдауэл: «Было сложно. Римляне сожгли город более 2000 лет назад, а затем еще построили сверху свое поселение. Остатки Карфагена все еще можно найти — вы, например, можете посмотреть на залив в Google Maps. Но по большей части нам приходилось гадать, судить по архитектуре других городов того времени и руи-

нам, дожившим до наших дней. По большей части это были захоронения и мавзолеи, облик которых зачастую копировали с реальных зданий. А расположение улиц — исключительно наши предположения на пару с нашими, скажем так, пожеланиями по игровому процессу».

Куда ведут дороги

Тем временем на экране римские войска, возглавляемые Эмилианом, высадились на побережье Карфагена и направились в сторону города. Бикам комментирует: «Теперь в игре остался только один режим сражений, в котором

объединены морские и наземные батальи вместе с осадами. Вы можете посадить ваши легионы на корабли, подплыть к городу, высадиться и сформировать береговой плацдарм».

Между легионом, укрывшимся за частоколами, оставшимися от прошлых попыток штурма, и стенами Карфагена находятся сожженные руины прибрежного городка. В море римская армада старалась оказать десанту поддержку и не попасть под стрелы и горящие булыжники защитников. «Это самая эпическая битва, за реконструкцию которой когда-то бралась наша студия, впервые мы решились на такой размах и



Вы, конечно, и так знаете, но Сципиона Африканского на самом деле звали Публий Корнелий Сципион Эмилиан Африканский (Младший) Нумантийский.



Это далеко не самый драматический ракурс, на который способна игра.



Сложно даже поверить в то, что раньше города в серии были представлены набором каких-то условных домиков.

детализацию, — утверждает Бикам. — Игра работает на новом графическом движке с новой системой освещения. Она не только реалистична, но и стилизует изображение под античные картины».

Легионеры бросаются к брошенным осадным башням, а Бикам показывает нам новые режимы камеры. Во-первых, у нас осталась классическая камера, при которой мы смотрим на битву свысока, ею можно легко управлять. Во-вторых, появилась камера отряда, которая покажет вам каждую схватку каждого солдата на поле боя. «Она добавляет в игру немного простой человеческой драмы. Если я был бы солдатом, а в моего приятеля, стоящего рядом со мной, попала стрела, я на это точно бы отреагировал».

Третья камера показывает нам карту в максимальном удале-

нии. Армии и цели становятся в игре настолько велики, что иногда без вида с высоты птичьего полета не обойтись. Как и в **Supreme Commander**, при максимальном зуме отряды превращаются в иконки, дающие вам возможность почувствовать себя настоящим генералом, передвигающим фишки-отряды по столу. При таком увеличении мы разглядели, что легионы Рима заполнили весь пляж, а защитники Карфагена компактно разместились на стенах города.

Осадные башни, как и все остальное в игре, смоделированы с невиданными доселе деталями. Солдаты группками залазят по лестницам на башни, часть из них остается внизу и толкает осадные машины к стенам. Тем временем катапульты на кораблях обстреливают стены с моря. Звучит боевая, яростная музыка. Rome 2 —

вообще игра крайне шумная. Вы можете услышать командиров, выкрикивающих приказы, тогда как их солдаты толкают башни, и даже отдаленный гул сотен катапульт.

Мы же следим за Эмилианом, стоящим в первых рядах на вершине одной из осадных башен, подползающих к стенам. Массивный трап башни опускается на стену, давя защитников своим весом. «Мы хотим воссоздать войны древности именно такими, какими они были на самом деле, при этом сделав игру максимально разнообразной как в плане игрового процесса, так и в плане культуры и боевых стилей. А эти войны были жестоки. Если **Shogun 2** был про то, как два самурая сходятся в прекрасной схватке на мечах, здесь вы увидите только неприкрытую жестокость», — говорит Рассел.

На востоке, неподалеку от гавани, начинается настоящая битва: римляне сумели разрушить часть стены и теперь пытаются пробиться внутрь города. На стенах же легионеры-ветераны отбрасывают карфагенские войска, занимают ворота и пропускают в город римскую кавалерию.

Бои идут быстро и крайне жестоко, в The Creative Assembly не зря так тщательно исследовали боевые стили того времени. «Один генерал того времени писал о гладиусе, коротком римском мече: «Не выпендривайся, есть не так уж много способов протыкания противника, — делится Макдауэл. — Гладиус, по своей сути, всего лишь кинжал с громким именем. И на самом деле, поразному врага на что-нибудь острое не насадишь».

Бой переходит за стены, где легкая пехота Карфагена разбивается на мелкие группки; их слишком мало, чтобы защищать такой большой город от такой большой армии, поэтому они сосредотачиваются на ключевых позициях, где они могут дать хоть какой-то отпор. Разобраться, что происходит на горящих улицах, становится совершенно невозможно, поэтому к нам на помощь приходит режим максимального удаления камеры, в котором мы сразу разбираемся, кто, где и с кем воюет.

Детализация города поражает: на многих домах есть роспись, легко можно отличить, где живут зажиточные граждане, а где — люди попроще. Даже бога-

Джеймс Рассел, главный дизайнер серии Total War, отвечает на вопросы «Игромании»

Игроки постоянно жалуются, что искусственный интеллект врагов слишком слаб. Вы собираетесь это исправить?

В Rome 2 над искусственным интеллектом работает больше людей, чем когда-либо в истории серии. Мы решили изменить алгоритмы его поведения радикальными способами. Пример: мы внедряем дипломатию в основной ИИ. Раньше за дипломатические отношения отвечал отдельный ИИ, решающий, на кого можно нападать, а на кого — нельзя, и зачастую просто блокирующий решения основного стратегического ИИ: «Он наш друг, нападай на кого-нибудь еще!»

Мы понимаем, что искусственный интеллект очень важен для создания иллюзии правдоподобности, поэтому теперь акцент сделан на том, что ИИ «думает» про

конкретную фракцию. Мы хотим придать странам индивидуальность. Если фракция мстительна, лучше вам ее не дразнить, она обязательно пнет вас в ответ. Другой ИИ может решить сыграть с вами в высокую политику, спокойно разменивая пешки, чтобы выиграть в конце.

А как еще эта «индивидуальность» влияет на новый ИИ?

Город, вокруг которого захватили все территории, заранее находится в проигрышном положении. Мы хотим показать игрокам, насколько важны армии и какими разрушительными они могут стать в умелых руках. Римский генерал думает о том, когда же «подойдет его Десятый легион», а не о том, объединить ли ему один отряд лучников с другим. Больше армий, меньше микроменедж-

мента. У армий тоже есть свои герои и своя история.

Какой временной период будет охватывать игра?

Не могу назвать точные даты, но в игре будет рассказана вся история Древнего Рима — от республики до величия империи.

Будут ли в игре знаменитости вроде Юлия Цезаря?

Мы хотим, чтобы в игре было как можно больше человеческих эмоций. История у Рима длинная, и мы расскажем ее великолепным набором персонажей. Но помните, в таком масштабе армии куда важнее людей. Десятый легион, например, надолго переживет своих генералов.

Будут ли полководцы вести войска в битву?

Полководцы будут отличаться характерами и привычками, мы все еще экспериментируем с ними. К тому же это будет зависеть от фракций и культурных особенностей.

Будет ли в игре сюжет, как в Napoleon: Total War?

Не буду отрицать, элементы сюжета в игре будут. Но мы хотим, чтобы события игры развивались в зависимости от ваших действий, которые иногда будут вызывать цепочки заскриптованных событий.

Смогут ли игроки выбрать между империей и республикой?

Возможно, в игре будет целая механика, отвечающая за подобные решения.

тая торговая гавань, выполненная циклопической кладкой, отличается от древних деревянных рыбацких мостиков. «Мы стараемся придать городам ощущение «обжитости», а конкретно Карфагену — ощущение того, что он был в осаде три года. В предыдущих играх города выглядели нетронутыми человеком, на этот раз мы хотим этой стерильности избежать. Повсюду горы мусора, рисунки на стенах, все здания уже немного разрушены. Битвы больше не будут похожи на утренник в летнем лагере».

Рыцари Старой республики

В самой гуще битвы мы снова видим Сципиона Эмилиана, и то, что он делает, похоже на смесь заранее записанного сюжетного ролика и заставки на движке игры. В Rome 2 персонажи и герои будут очень важны. В серии Total War такое внимание к историческим персонажам было только в Napoleon, и то исключительно в сюжетном режиме. Тут же история пишется заново прямо на ваших глазах. SEGA позволила The Creative Assembly потратить на аренду самой большой в Европе студии захвата движений (размером с немаленький склад и оснащенную 40 камерами), которую используют в Rome 2 и неанонсированной ролевой игре во вселенной Чужих (только мы вам этого не рассказывали), так что ждите много роликов.

Однако разработчикам еще надо понять, как выглядели эти исторические фигуры. Макдауэл шутит: «Ладно, с Цезарем благодаря Астериксу и Обеликсу все просто. А вот с Клеопатрой пришлось попотеть, чтобы она не была похожа на Софи Лорен, а то ведь нас и засудить могут! Похорошему, я бы ее сделал похожей на Нефертити, но без накладки на подбородок. Хотя я видел результаты реконструкции лица Клеопатры по ее останкам, и выглядела она довольно обыденно». Менее известных исторических фигур студии пришлось моделировать с нуля.

Эмилиан ведет свою тяжелую пехоту (с подкреплением из легкобронированных пехотинцев) к одной из ключевых позиций. Таких позиций теперь будет несколько, что позволит избежать постоянных повторов одних и тех же действий, как было в предыдущих играх. На Эмилиана бросается пехота карфагенян, но... на нее падает подкошенное катапультами здание. Однако не думайте, что генерал легко отделался, — теперь за него берутся знаменитые боевые слоны Карфагена...

Демонстрация перескакивает к концу битвы. Город горит, Эмилиан стоит на вершине Бирсы и дает приказ сровнять город с землей. Это не единственный город, который вы сожжете в Rome 2, в игре будут и другие большие города, хотя сравнимых размером и величием с Карфагеном — единицы. Разве что сам

Рим, который, по заверениям разработчиков, будет впервые смоделирован целиком.

Хотя добраться до Вечного города теперь будет гораздо труднее. Карта значительно больше, чем в предыдущих играх, а провинции разделены на регионы, благодаря чему игра не превратится в бесконечные осады.

«Мы стараемся связать стратегическую карту с картами боев, — говорит Макдауэл. — Города и провинции состоят из кусочков, которые мы можем менять в зависимости от местности и культуры страны. Но все важные локации вроде Карфагена целиком сделаны вручную». Иными словами, Рим тоже будет сиять рукотворными деталями. «Рим будет выглядеть таким, каким он и был, — с семью холмами, форумом и прочими достопримечательностями».

Облик городов будет меняться, если вы будете развивать их, и все они будут соответствовать их культурной принадлежности. Карфаген, например, сочетает в себе классический, восточный и африканский стили архитектуры. Бюджет Rome 2 на 40% больше, чем у Shogun 2, и дополнительные деньги явно пущены в дело.

Фракции, скорее всего, будут те же, что и в оригинальном Rome, но с некоторыми отличиями. В частности, в The Creative Assembly настаивают, что «культура» и «фракция» — понятия разные, поэтому можете ожидать, например, раз-

личные фракции внутри Римской республики. Различаться они будут не только войсками и внешним видом, но и организацией провинций и административными порядками, а также военными тактиками: некоторые генералы персов предпочитают командовать из тыла, некоторые римляне — вести войска личным примером, а некоторые египетские воеводы — стоя на боевой колеснице.



Я смотрю на скриншоты игры, и мне кажется, что они нарисованы — слишком уж много на них деталей, слишком сложны сцены. И чем дольше я смотрю, тем больше деталей замечаю. Корабли римлян слегка отличаются друг от друга, лодки, в которых попали из катапульты, тонут, горят осадные башни, боевые слоны сносят все на своем пути, а на крышах домов идут отчаянные бои. За пятнадцать минут я увидел совершенно новый Рим — Рим как мою республику или, возможно, Рим как мою империю. ■

Будем ждать?

Rome 2 примерно в сто раз больше и лучше первой части, а еще это, кажется, последняя PC-стратегия «высокого стиля» и губительно красивый байопик про всех римских правителей разом.

Процент готовности:

40%

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

TOMB RAIDER

ЖАНР

Экшен
на выживание

ИЗДАТЕЛЬ

Square

Enix

РАЗРАБОТЧИК

Crystal

Dynamics

ПЛАТФОРМЫ

PC, Xbox 360, PS3

ДАТА ВЫХОДА

2013 год

ЧТО?

ИГРА, В КОТОРОЙ ЛАРЕ КРОФТ
НУЖНО ЕСТЬ ОЛЕНИНУ, ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ

ГДЕ?

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ, ЛОНДОН

ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Персонажи приходят и уходят, а те, что задерживаются, имеют нечто общее. Они меняются. Мутируют. Только подумайте обо всех вариациях Бэтмена или Джеймса Бонда. Да, возможно, они пользуются более-менее одними и теми же гаджетами, но идеологические отличия заметны даже сильнее, чем меняющиеся актеры и сюжет. Дэниел Крейг, к примеру, существует в ином, более мрачном мире, нежели Бонд, которого играл Шон Коннери. Так вот, первое, что стоит сказать о **Tomb Raider**, грядущем перезапуске главной игровой иконы **Crystal Dynamics**, — она получит возрастной рейтинг «от 18 и старше».

Лара и охота

Возможно, кому-то это не покажется чем-то особенно важным, даже учитывая, что это будет первый подобный опыт для серии. Но это значит адову кучу всего для самой Лары Крофт. Ведь до сегодняшнего дня, если быть откровенным, она не была интересным персонажем — скорее набором каких-то характеристик. Большая грудь, обтягивающая одежда, два пистолета и шикарный голос — это старая Лара Крофт. В этом **Tomb Raider** она совершенно другая.



Среди способностей Лары мы смогли обнаружить неожиданные «увеличить вместительность магазинов» и «интуиция исследователя», что говорит о возможности прокачать практически каждую способность героини.

Самое главное изменение — Лара стала больше походить на живого человека. Безусловно, она все еще вполне себе привлекательная женщина, но теперь без этих пропорций секс-куклы. Ее лицо стало невероятно выразительным, почти как в **L.A. Noire**: реакции на происходящее стали очень реалистичными — брови поднимаются, появляются складки на лбу, а каждая мелкая деталь на лице что-то изображает и символизирует, даже когда героиня ничего не

говорит. Никакой связи с предыдущими играми сериала нет; перед нами здесь молодая Лара, ей 21 год, она отправляется на свою первую серьезную экспедицию и попадает в кораблекрушение.

Впервые продемонстрировали игру на прошлогодней выставке E3, и наиболее точным ориентиром для сравнения стал, конечно, **Uncharted**: визуально игра выглядела невероятно, но казалась слишком линейной. Несколько месяцев назад проект достиг

статуса альфа-версии, что значит — работа над механикой игры подошла к концу и сейчас ее полируют и вычесывают к дате выхода, началу 2013 года (перенесли игру, скорее всего, чтобы не столкнуться с **Assassin's Creed 3**, а не из-за чего-то еще).

Показывали нам новый отрезок из самого начала игры. Лара с края утеса осматривает пляж, где видна брошенная спасательная шлюпка — наверняка кем-то из выживших в кораблекрушении пассажиров.



Боевая система со свободным прицеливанием, большой набор персонажей, а также система укрытий намекают, что многопользовательский режим нового Tomb Raider может быть похож на мультиплеер Uncharted.

Когда девушка начинает двигаться по узкой тропинке, камера уходит немного в сторону и открывает более полный вид на происходящее впереди, буквально притягивая взгляд игрока к важным объектам и каким-то примечательным местам вдалеке. Кинематограф сильно повлиял на систему обзора в новом Tomb Raider: к примеру, когда Лара пересекает овраг по неустойчивому бревну, камера перемещается и фиксируется прямо над головой героини, вызывая легкое головокружение, а затем просто возвращается в привычное положение.

Подобные штуки случаются в Tomb Raider постоянно. Скажем, во время провисания на обрыве Лара подтягивается, и камера начинает приближаться к ней одновременно с тем, как героиня поднимается вверх, — это один из немногих визуальных маркеров предыдущих игр серии, который перекочевал сюда. Когда, перейдя по бревну, Лара обнаруживает застрявший прямо по центру водопада самолет времен Второй мировой, камера фокусируется на нем, в то время как Крофт проходит вдоль него. Подобные приемы, ори-

ентирующие игрока в пространстве, могут показаться чем-то не слишком важным, но именно благодаря им Tomb Raider ощущается чем-то новым в сравнении с поднадоевшими приключенческими играми прошлого.

Игра действительно выглядит фантастически. Грязь, прилипшая к Ларе, похожа именно на грязь, а не на какую-то коричневую текстуру. Анимации случайных движений героини просто великолепны — например, как она выбрасывает руки в сторону, чтобы сохранить равновесие. Разбитый старый самолет покрыт реалистичной ржавчиной, и когда Крофт взбирается по нему — тот с грохотом начинает разваливаться на куски, а обезумевшие птицы вылетают из всех щелей.

Влияние кино прослеживается и в кат-сценах, которые аккуратно вшиты в игровой процесс; они все выполнены на движке игры и отбирают у игрока управление буквально на 5-10 секунд для какого-нибудь коротенького сюжетного представления. Разумеется, есть ролики и подлиннее, но даже в них игрок просто не успевает убрать пальцы с геймпада.

В начале игры у Лары Крофт одна задача — выживание. Ей нужно найти убежище от разбушевавшегося шторма. К моменту, когда игрок найдет подходящее место, Лара будет вся трястись и пребывать в полубессознательном состоянии. А когда она попытается разжечь костер с помощью единственной оставшейся спички, чтобы хоть как-то согреться, вы наверняка увидите страх в ее глазах. На этом этапе Лара едва ли похожа на героя видеоигры.

Следующим заданием в борьбе за жизнь станет поиск чего-нибудь съедобного — в нем и продемонстрируются основы новой боевой системы. Лара замечает болтающийся лук на спине неизвестного бедолаги, чье тело мало того, что подвесили на дерево, так еще и озверевшие птицы обглодали его до костей. Чтобы получить вожаделенное оружие, сначала потребуется забраться на дерево, а затем пройти небольшую мини-игру, в которой Крофт потребуется зацепить раскачивающийся на ветру труп. После того как задание выполнено, девушка спустится на землю, отряхнется от пыли и проверит тетиву.

Лара и Натан Дрейк

Основой схваток в предыдущих играх серии была «система захвата цели», где игроку требовалось зажать одну кнопку для автонаведения на врагов, а вторую — для непосредственно выстрела. Сегодня такое уже, конечно, не сработает. В этом Tomb Raider царит свободное прицеливание в духе Resident Evil 4, а что самое главное — испробовать новую систему можно на вкусных и питательных оленях, которым забит первый уровень игры.

На одного оленя требуется несколько стрел, если, конечно же, не попасть сразу прямо промеж глаз. Если игрок просто заденет бедное животное, то оно, прихрамывая, в панике попытается убежать. После смерти оленя Лара начнет его разделывать, и, несмотря на то, что наиболее жестокие моменты процесса в камеру не попадают, места для двусмысленности не остается. Интересно еще и то, что животные могут услышать шаги Лары, а это открывает возможности для стелс-геймплея, который в дальнейшем наверняка станет важным элементом игры.



Та самая скандальная сцена с попыткой изнасилования. Ничего страшного в ней, конечно, нет.

КАРЛ СТЮАРТ, ГЛАВА БРЕНДА ТОМБ РАЙДЕР, ОТВЕЧАЕТ НА ВОПРОСЫ «ИГРОМАНИИ»



И: Сможет ли Лара, на ваш взгляд, найти общий язык с современной аудиторией?

КС: Мы хотим рассказать историю о девочке, которая стала «расхитительницей гробниц», чтобы у игрока сложилось впечатление, будто он знает ее. Также мы хотели заложить фундамент для будущего всей серии. По-моему, это как раз то, чего ждет современная аудитория.

И: И как все это повлияло на персонажа?

КС: Она молодая, наивная и амбициозная. Думает, что просто может пойти и стать крутым исследователем. Она уверена, что у нее есть ответы на все вопросы. Когда же Лара очущается висящей вниз головой, она подумает: «Дерьмо! Что же я наделала?!» Мы хотим, чтобы игроки выросли вместе с новой Ларой Крофт.

И: Расскажите больше о структуре игры. Насколько она линейная?

КС: Когда мы задумались о структуре, наиболее важным для нас было рассказать историю от начала до конца. Предыдущие игры серии Tomb Raider были очень линейными, но сейчас мы сделали огромные взаимосвязанные локации. Есть сюжетные миссии, но потом вы, набравшись опыта и хорошего снаряжения, сможете вернуться в эти зоны, чтобы найти новые гробницы и секреты. На сюжет игрокам понадобится около десяти часов, но Лара — исследователь, так что она сможет возвращаться и исследовать старые места. Если говорить о размерах этих зон, то они будут больше продемонстрированного охотничьего уголья в 50-100 раз.

И: Несмотря на то, что в демоверсии вас атаковали много раз, вы ни разу не умерли. Игра что — такая простая?

КС: В игре, поверьте, очень просто умереть. Я ни разу не умер, так как отыграл этот отрезок очень много раз! Я избегал света факелов во время стелс-миссии, но, если хотя бы часть лучика осветила Лару, она тут же схлопотала бы стрелу в грудь. Героиня может умереть множеством способов, и это что-то вроде дани уважения оригинальному Tomb Raider. Там героиня умирала невероятное количество раз!

И: В предыдущих играх серии Лару, кажется, еще не пытались изнасиловать. Чем вообще для серии чреват рейтинг «Только для взрослых»?

КС: Мы дистанцировались от прошлого франчайза, и игра совершенно точно получит рейтинг «от 18 и старше». Это действительно очень важно. Когда этот мужик схватил Лару и приложился носом к ее уху, вы думаете: «Боже ж ты мой, что за больной ублюдок?» — и вы действительно хотите убить его! Именно этого мы пытались добиться. Получается, вы должны убить его, и, хотя героине это не нравится, именно в этот момент она понимает, что для выживания ей придется убивать.

И: Живая природа выглядит отлично, но повлияет ли она как-то на игровой процесс?

КС: Мы потратили безумное количество времени, заставляя новую боевую систему, которая действует в том числе и окружение, работать как надо, и вы действительно правы, если думаете, что остров — это тоже персонаж. Он создан не только для того, чтобы Лара там забавлялась. Но если я скажу что-нибудь еще, то сотрудник, отвечающий за боевую систему в игре, просто прикончит меня! Мы делаем многое, чтобы игра стала главным проектом в нашей карьере, и в ней есть еще много всего, о чем вы пока даже не догадываетесь.



Первоначально управляется с луком Крофт не слишком ловко, но для этого в игре есть новая система прокачки. Она охватывает практически все способности Лары, а также появляющееся по ходу игры снаряжение, которое делает героиню не только более изобретательной, но и хозяйственной. К примеру, одним из первых навыков, которому сможет научиться Крофт, — выдергивание стрел из трупов поверженных врагов. Кроме пункта «снаряжение», в меню есть три категории — «выживальщик», «охотник» и, простите, «коллекционер животных», причем каждую категорию можно развивать в трех направлениях. Получается, у Лары есть около дюжины «обновлений» для ее способностей и столько же — для снаряжения.

Весь описанный выше процесс проходил недалеко от одного из многочисленных костров, которые отмечаются на карте как контрольные точки, и в дальнейшем с их помощью можно будет быстро перемещаться по острову. Подобная система передвижения — один из главных элементов, которые отлича-

ют Tomb Raider от шаблона Uncharted. Да, основой игры станет линейная сюжетная кампания протяженностью около десяти часов, но будет еще и огромное количество участков с пещерами (и, разумеется, гробницами) для исследования. Правда, далеко не в каждую можно будет попасть сразу же.

Crystal Dynamics называет эту систему «gear-gating» — она не открывает доступ к новой местности, если у Лары отсутствует необходимое снаряжение. Почти как в Metroid. Игра разделена на небольшие линейные уровни и гигантские центры. Вместе с тем как Лара становится опытней, а ее арсенал — обширней, игрок сможет возвращаться назад по уровням и искать секреты, которые откроют доступ к интересной информации и, разумеется, сокровищам.

Но все это пока не волнует нашу Лару, которая вернулась со свежей олениной к костру и наконец-то смогла по рации связаться с Ротом — капитаном корабля. Она совсем не похожа на самоуверенного героя из прошлого и практически умоляет Рота прийти и спасти ее, но тот вынужден остаться с

другими выжившими. Лара возвращается к дереву, где нашла лук, и вдруг замечает — что-то изменилось.

Запертая ранее дверь сейчас широко открыта, а из проема раздается жутковатая музыка. Полная сомнений, Лара осторожно заходит внутрь, и в этот момент ветер с грохотом захлопывает дверь. Совершенно точно это был ветер. Подземное жилище заполнено зажженными свечами, человеческими черепами, бутылками из-под ликера и пива, а также останками животных. Грубая наскальная живопись приводит Лару в комнатушку с одной кроватью, над которой большими буквами написано «НЕЛЬЗЯ СПАТЬ».

Разгадав простую загадку — пропалив факелом брезент (освещение и частицы огня в игре просто божественны), героиня попадает в комнату, увешенную гниющим мясом. Здесь она находит старый граммофон — источник странной музыки, а также новый предмет — немного помятую кирку, которая позволит взламывать различные замки. С помощью этой находки Лара выбирается наружу и находит первого выжившего — ее дру-

га Сэма, стоящего в компании странного парня по имени Мэттиас, который клянется, будто он тоже плыл на разбившемся корабле. Он врет. Позже Лара это поймет, но, когда она попытается оттолкнуть своего товарища подальше от незнакомца, Мэттиас сообразит, что его ложь раскрыта, молниеносным движением выхватит нож и перережет Сэму горло. Крофт попытается сбежать, но в процессе угодит прямо в медвежий капкан.

Она моментально становится недееспособной и начинает кричать от боли, а злодей, мерзко хихикая, куда-то удаляется. И тут Лара слышит волчий вой. Находясь на земле, в обездвиженном состоянии, героиня поднимает свой лук и прицеливается в сторону леса, вслушиваясь в шорохи. Когда из кустов прямо в ее лицо выпрыгивает первый волк — игра замедляется, позволяя как следует прицелиться и выстрелить в хищника; после попадания серая туша приземляется рядом с Ларой. В схожей манере проходят еще две атаки, пока на крики о помощи не прибегают другие выжившие и не освобождают героиню из капкана.



Кнопка LB запускает «взгляд выжившего», который подсвечивает предметы и указывает, в каком направлении героине нужно двигаться.



Охота тут не праздное развлечение — Ларе нечего кушать.

Лара и сексуальный маньяк

Группа разделяется: Лара вместе с мужчиной по имени Уитман уходит к лагерю Рота, в то время как остальные отправляются на поиски убитого Сэма. У Уитмана имеется пистолет, и он начинает болтать с девушкой, пока они, передвигаясь по открытой местности, приближаются к огромной двери (на данный момент — наиболее «томбрайдерному» объекту окружения). Здесь волков намного больше, но умирают они быстро, если как следует целиться. Бывает, что хищные твари успевают запрыгнуть на Лару, и тогда начинается ожесточенная схватка, которая всегда заканчивается brutally: либо Крофт запускает стрелу в пасть животному, либо волк перегрызает ей горло.

Здесь же можно познакомиться с основами прокачки оружия. Лара собирает из разбитых ящиков необходимые для прокачки своей кирки материалы. Это простое задание со сбором предметов, но оно, честно говоря, кажется немного преждевременным для данного этапа игры — эти ящики смотрятся несколько искусственными

на фоне живого и яркого окружения.

Пройдя через дверь, Лара и Уитман бредут по тропинке, обсуждая расположенные по обеим сторонам статуи японской богини Инико. Внезапно их окружают вооруженные островитяне, которые требуют сдаться... и Уитман подчиняется. Лара кричит, чтобы он одумался, напоминая, что у него есть пистолет. Но Уитман пропускает это мимо ушей, героев связывают и уводят в лагерь, где другие выжившие окружены группой вооруженных до зубов маньяков. Их главарю, кажется, интересна именно Лара.

Дальше следует довольно тревожная сцена, и она непосредственно показывает, что именно означает рейтинг «от 18 и старше» для серии. Один из выживших невероятно жестоко избит, другой пытается улизнуть, и один из местных без каких-либо колебаний тут же отправляет пулю ему в затылок. Наша героиня получает удар в лицо, и воцаряется настоящий хаос — все выжившие пытаются спастись бегством.

Играется этот отрезок небольшими стелс-перебежками: Лара использует укрытия и темноту, чтобы скрываться из поля зрения врагов. Крики

и выстрелы звучат непрерывно. Крофт успевает спрятаться, но кто-то подбирается к ней слишком близко. Враг замечает девушку и, наведя на нее оружие, заставляет выйти из укрытия. Дальше происходит сцена с QTE.

Прижав Лару к стене, бандит нюхает ее волосы и проводит по бедру. Заметно, как страх в глазах Крофт куда-то исчезает, его вытесняет... что-то другое. Руки Лары все еще связаны, но она ухитряется откусить обидчику ухо, в то время как они вместе падают на землю, а она отчаянно пытается высвободить свои конечности. Это получается аккуратно в тот момент, когда враг запрыгивает на нее, и они начинают напряженную драку за пистолет. В определенный момент у Лары все-таки получается направить оружие врагу в лицо и нажать на курок.

Голова нападающего буквально взрывается мешаниной из крови и мозгов, а его тело падает на землю и продолжает дергаться в предсмертных судорогах. Шокированную и все еще крепко сжимающую пистолет Крофт начинает тошнить, она рыдает. Когда тело обидчика перестает двигаться, Лара встает

и делает еще один выстрел — и здесь, кажется, окончательно меняется ее характер.



Новая Лара Крофт? Похоже на это. Серия Tomb Raider уже успела зачерстветь, ей остро необходимо большое обновление. Сложная структура и RPG-прокачка персонажа, безусловно, выделяют проект на фоне конкурентов, но что больше всего шокирует — характер, настроение игры. Первый Tomb Raider развлекал подростков. Новая же часть со своим нарративом и диалогами отправляется в такие жанровые глубины, где не осмеливалась появиться ни одна игра серии. За эти шестнадцать лет мы все повзрослели. Похоже, повзрослела и сама Лара. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Формально Лара Крофт стала моложе, а на деле — окрепла и возмужала, превратившись из секс-куклы в персонажа, которому теперь действительно хочется соперничать.

DIVINITY: DRAGON COMMANDER

Где-то на соседних страницах мы восторженно рассказываем о новой игре в именитой серии Divine Divinity.

Она возвращается к истокам, вводит пошаговые сражения и, судя по всему, оставляет за бортом полеты и воздушные сражения в облике дракона, которые кого-то так радовали, а кого-то, наоборот, огорчали в Divinity 2: Ego Draconis.

Для любителей крылатых рептилий бельгийцы из Larian Studios делают Dragon Commander. Накануне отъезда на E3 разработчики добавили к названию игры заветное слово «Divinity» и поделились новой информацией о проекте.



0:03 ВОЗДУШНАЯ СТРАТЕГИЯ

Dragon Commander — это такой **Total War** про драконов. Мы играем за героев, способных превращаться в крылатых рептилий и лично поджаривать врагов. Они ведут за собой целые армии, занимаются политикой, дипломатией и строительством, зарятся на закрома соседей, слушают советников, нанимают новые войска. Это все происходит в пошаговом режиме на глобальной карте. А вот сами сражения разворачиваются в реальном времени и исключительно в воздухе. В них участвуют как герои-драконы, так и прочий флот. Воздушные бои из Ego Draconis здесь доработаны и возведены в абсолют.

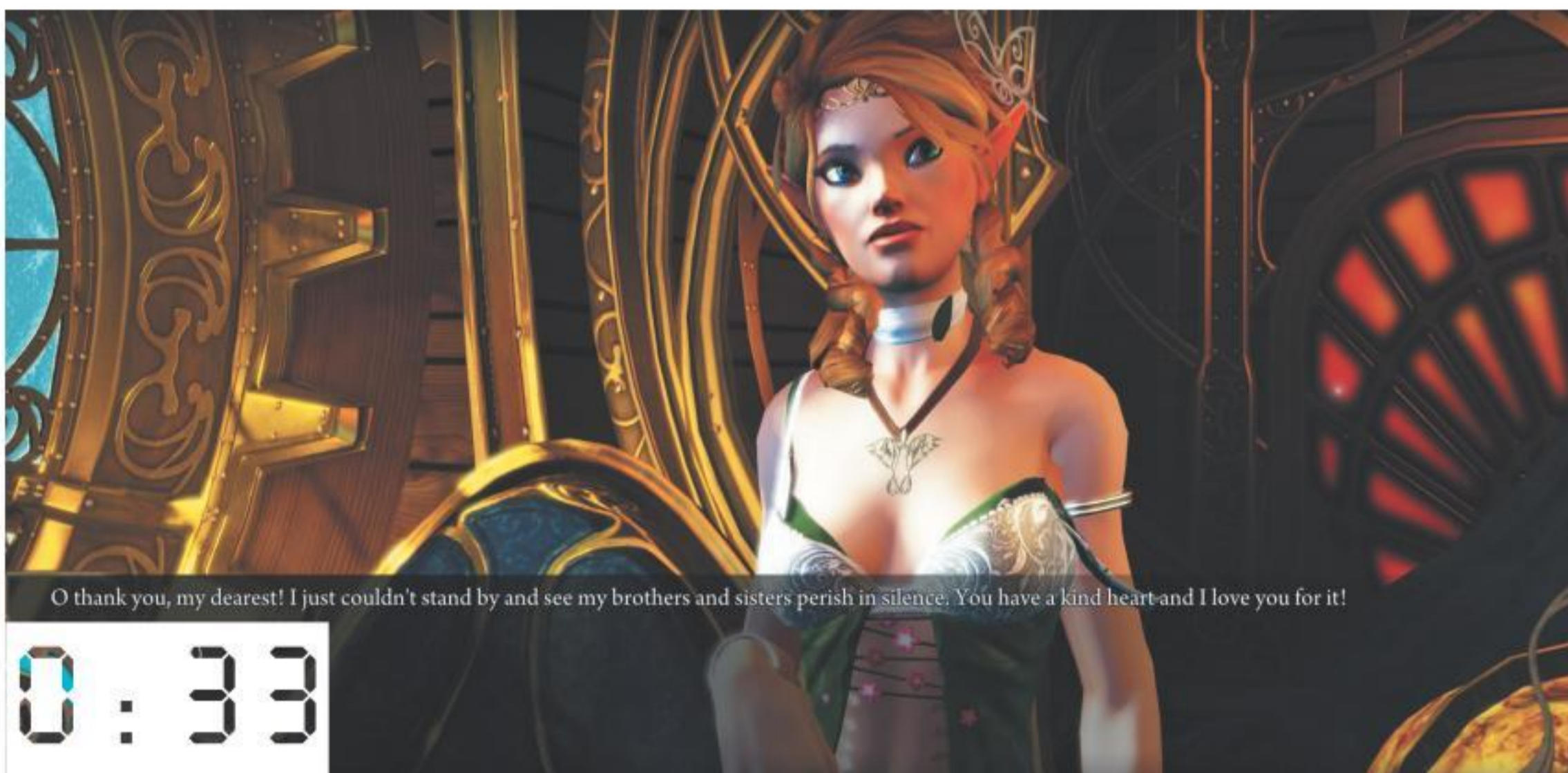
0:15 ГЕРОЙ

В сюжетной кампании один главный герой. Он — Пламенный рыцарь, сын короля, убитого за свое противодействие новой религии, появившейся в Ривеллоне. От наследника трона требуется не только покарать убийцу отца, но и попутно объединить империю под своей властью и победить армию главного врага — императрицы Авроры. Для этого в его распоряжение выделена летающая цитадель «Ворон».

0:30 ДРАКОНЫ

Драконы могут принадлежать разным расам. В одиночной кампании мы всегда играем за Пламенного рыцаря (воителя, способного переходить из человеческой формы в драконью и наоборот) из людей. А вот в мультиплеере можно выбрать рыцарей других рас: будет дракон-имп, дракон-гном и дракон-эльф. Отличия между ними заключаются в стартовом наборе личных умений и доступном наборе юнитов (флот дракона-эльфа будет существенно отличаться от флотилии дракона-импа). В процессе сражения игроки будут открывать новые умения для своих подопечных.





0:33

0:33

ДРАКОН ГОВОРИТ

Одна из ключевых особенностей игры — нелинейность и необходимость каждый ход принимать важные решения. Куда направить флот, к какому советнику прислушаться, какую политику проводить — эти решения мгновенно повлияют на отношения всех игровых фракций, как тех, которые уже находятся под нашей властью, так и тех, кого еще только предстоит завоевать. Последствием может стать или, например, революция в одной из провинций (при этом она перестанет поставлять ресурсы и производить войска), или же рост симпатий населения одной из соседних территорий, что в теории поможет захватить ее без боя. Ну и, конечно, наши решения повлияют на то, чем закончится вся эта история.

0:50

ПРОГРЕСС

В игре можно будет улучшать как своего героя-дракона, так и рядовых юнитов флота. Для этого нужно изучать и применять новые технологии. Еще полезный апгрейд становится доступным благодаря успехам в дипломатии или какому-то сюжетному событию. Изначально предполагалось, что мы сможем модернизировать и материнский корабль «Ворон», но в итоге от этой идеи отказались. Зато под воздействием всевозможных сюжетных событий, происходящих на борту, будут изменяться интерьеры цитадели.

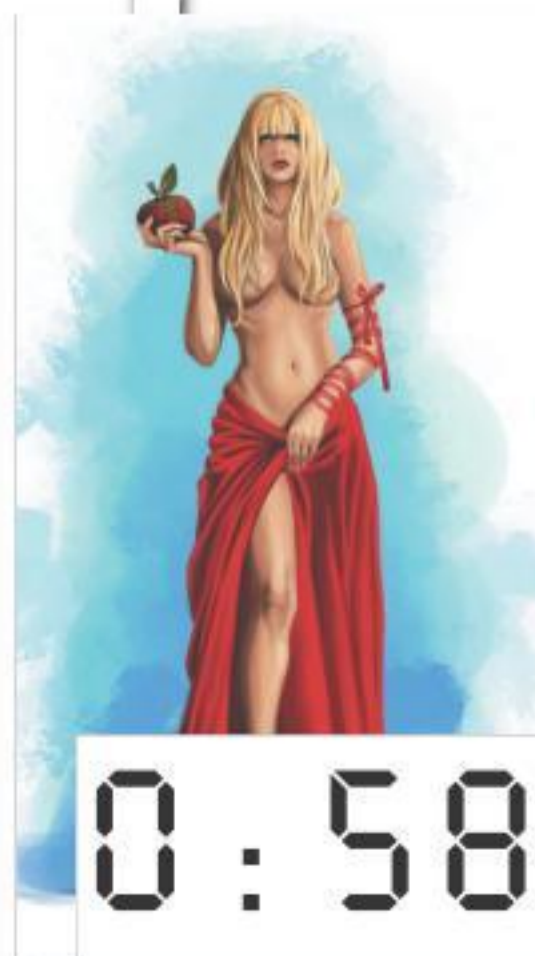
0:58

ЖЕНЩИНЫ НА БОРТУ

Драконы, естественно, просто не представляют себе жизни без захвата принцесс. В Dragon Commander общение с принцессами, исполнение их капризов и получение от них, хм, наград — важный элемент игры. Принцессы становятся женами героев, дают разные расовые бонусы и потом принимают активное участие в нашей жизни, советуя или прямо говоря, как себя вести и что делать. Решение, впрочем, всегда остается за мужчиной. При этом принцесса той или иной расы может оказаться на корабле в результате абсолютно разных действий — как дипломатических, так и не очень. Мы можем потребовать выдать девушку в ходе переговоров или нам ее предложат в качестве жеста доброй воли.



0:50



0:58

УДАЛИТЕ ИЗ ПРОФЕССИИ

ЧАСТЬ 1

Этой осенью в игровой индустрии, вместе с выходом Wii U, первой в мире консоли восьмого поколения, пройдет невероятно важное событие — смена платформенных циклов. Больше формальная, чем фактическая (два из трех игроков на рынке еще даже не анонсировали новые системы), но это все равно повод подвести кое-какие итоги.

И если про лучшие игры говорить, во-первых, еще очень рано, во-вторых, совершенно бессмысленно (о них и так говорили и будут говорить все), то вот о худших из худших вспоминать как-то не принято. И очень зря: подняв консольные библиотеки за последние шесть с половиной лет, мы откопали такие вещи, что мурашки по коже.

С этого номера — под эгидой перерожденной и переосмысленной рубрики «Хроноскоп» — мы

вспоминаем все самое мусорное, непотребное, безвкусное и попросту плохое, что случилось за седьмое поколение игровых систем и о чем вы, скорее всего, никогда не слышали. Правила простые: начинаем с конца 2005 года и движемся по хронологии с шагом в полгода (исключительно для удобства; это не значит, что каждый выпуск посвящен только шестимесячному отрезку или что мы берем лишь по две игры в год). Портативные PSP и DS тоже учитываем, но рассматриваем лишь те игры, что вышли после начала консольного цикла, то есть после запуска Xbox 360 в ноябре 2005 года.

Название материала, а также специальные рейтинги любезно предоставлены фильмографией Эдварда Вуда-младшего, худшего режиссера всех времен, которому все эти игры наверняка приглянулись бы.

Издатель:
Ubisoft

Разработчик:
Ubisoft Casablanca

Nintendo ds
конец 2005-го

ХРОНОСКОП

PETER JACKSON'S KING KONG



Студия **Ubisoft Casablanca**, чей удивительный творческий путь начался с отличного дополнения для великой **Rainbow Six 3**, давно стала одной из тех студий, которые обречены всю свою жизнь затыкать дежурные маркетинговые дыры; в основном — делать порты для Nintendo DS, а теперь уже и для Nintendo 3DS. Если взглянуть на все самостоятельные проекты, разработанные «Касабланкой», то в голове возникнет только один вопрос: там действительно нет вменяемых людей или они просто неспособны делать игры для портативных платформ (для чего требуются особенные таланты)? **King Kong** для DS при этом умудрилась взять какую-то совершенно новую планку. Играя в нее, понимаешь, что есть в игровой индустрии жуткий паутинистый уголок, куда не светит солнце. И в этот уголок лучше не заглядывать, даже если у тебя карцинома мочевого пузыря последней стадии и ты

уверен, что познал уже абсолютно все ужасы и боли жизни.

Вы, скорее всего, прекрасно знакомы с той большой версией лицензионного «Кинг-Конга», у которой совсем другая жизненная история, — ей занимался аморфный французский хипстер Мишель Ансель. Это первый в истории по-настоящему жестокий аутентичный шутер без интерфейса на экране, и в наших итогах за 2005 год игра заняла нестыдное 7-е место в хит-параде.

При этом «Кинг-Конг» на DS — это почему-то тоже трехмерный экшен про мужчину с копьем и томми-ганом. Но, конечно, с собственным изумительным шармом. Так, например, история тут вываливается на игрока с помощью психоделических картинок с подписями. Причем эти картинки как будто случайным образом выдернуты из очень плохого ролика — все это не только дико и безумно, но и абсолютно непонятно. Если

игрок не видел или не помнит фильм, то по игре он, увы, ничего в сюжете разобрать не сможет. Реакция на происходящие события у нас была приблизительно следующая: «Кто? Что? Какой остров? А! Нет... А, динозавры! Динозавры? КРАБЫ! Нет. Пещеры, Джек! Джек? А, Карл! КАРЛ? ДИНОЗАВРЫ! Девушка? Кинг-Конг. Водопад». К тому же белокурую Наоми Уоттс тут ожидаемым образом подменяет огородное пугало с внешними симптомами бубонной чумы.

Все, что требуется от игрока, — пытаться прорваться вперед через крабов и динозавров. Это в основном значит, что очередное чудовище нужно пинать веселым спрайтовым пламенем из автомата и молиться, чтобы зверь, наконец, упал. Особенно яркие впечатления испытываешь, когда постоянно повторяющееся однообразное треньканье, условно обозначающее музыкальное сопровождение, начинает высасывать из тебя душу. Но все это не придется переживать одному, в игре есть напарники, знакомые по фильму, — пузатый режиссер Карл (вообще-то Джек Блэк, но догадаться об этом невозможно) и милотидная актриса Анна (то самое пугало). Различать их можно только по цветовой палитре, все модели в игре выглядят одинаково плохо. Но не обращайте внимания на их внешность, ведь важная часть геймплея висит на их низкополигональных плечах: ползать по камням (с которых постоянно сползают текстуры) и нажимать рычаги, а также взрывать непроходимые препятствия из пары небольших веточек (между которыми спокойно пройдет самолет) — это их работа. Нам остается только увлекательный спрайтовый огонек.

Бесспорно, делать трехмерный экшен от первого лица для DS — изначально дурацкая идея. Авторы могли бы попробовать плохой скроллер — получилась бы, по крайней мере, смешная версия **Flashback**.



РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
СОЛНЦЕ САДИЛОСЬ

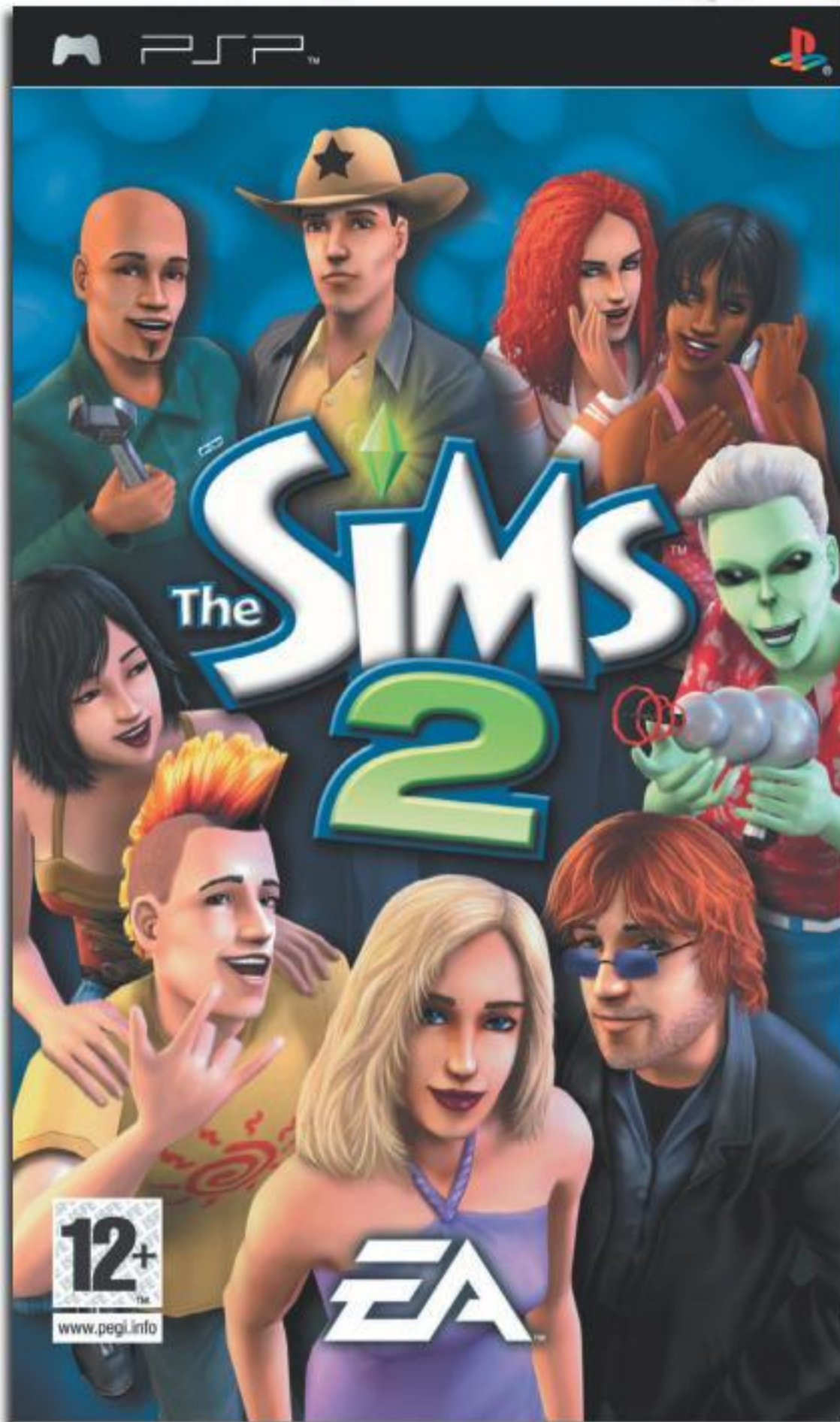


THE SIMS 2

PSP
конец 2005-го

Издатель:
Electronic Arts

Разработчик:
Maxis



The Sims Stories, сюжетными спин-оффами, не совсем правильные.

Теперь в основе игры лежит сюжет, который заменяет одно из нововведений полноценной The Sims 2 — сложную мотивацию человечков (это когда они хотят чего-то или стремятся к чему-то не просто так, а в соответствии с какими-то базовыми характеристиками). У персонажа есть вполне определенные задания и даже побочные квесты. Остались в игре и привычные потребности: симу по-прежнему нужно спать, есть, общаться и справлять нужду, однако теперь все это логичным образом отходит на второй план.

Главный герой путешествует через пустыню на своей машине, которая у него, разумеется, ломается. Первый попавшийся сим пытается доказать, что социальность из игры не пропала и машину он просто так ремонтировать не собирается. Сначала нужно пообщаться, а лучше — подружиться. Из разговора мы узнаем (нет, симлиш никуда не пропал, но все диалоги теперь можно и нужно читать), что бедолага совсем не разбирается в живописи, и это — один из его страшных секретов. Такие секреты здесь есть у каждого сима, и их можно использовать в своих целях или даже кому-нибудь продать. А скрывать жителям есть что: как выясняется, население городка с подходящим названием Strangetown состоит из призраков, ученых, зомби,

роботов и инопланетян. А еще здесь есть культ коровы.

Взаимодействие героя с симами обставлено довольно незатейливо — мы задаем общее направление беседы (дружба, флирт, угроза) и участвуем в мини-игре, вовремя нажимая правильные кнопки. Если все сделать верно, можно заполучить друга и узнать еще одну тайну. Если нет — придется начинать сначала, и у персонажа упадет уровень психического здоровья, которое тоже перекечало из «большой» версии в достаточно упрощенной форме. Герой постоянно чего-то хочет. Исполняя эти желания, можно поднять боевой дух сима, что отразится на нем самым благоприятным образом — например, станут легче те же мини-игры.

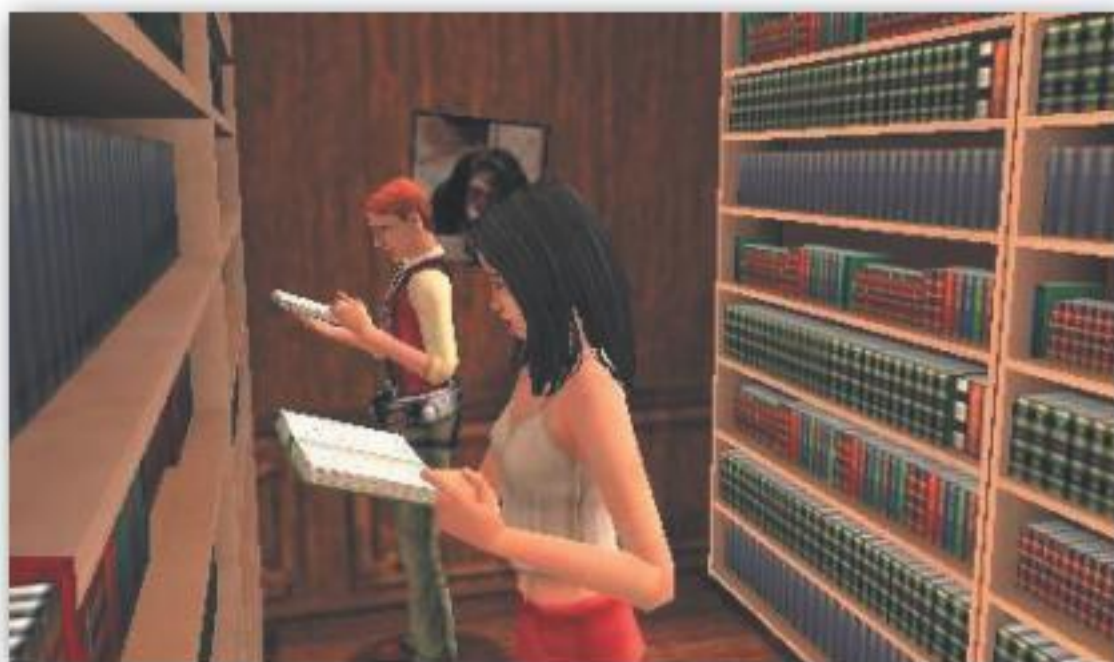
Дело тут, конечно, даже не в том, что любителям квестов вряд ли понравится герой, который внезапно может захотеть помыться и посмотреть телевизор, диалоги ужасны, сюжет про фрик-городок — глупое безумство, а графика почему-то на уровне первой PlayStation. Просто вместо того, чтобы попытаться выступить на территории **Nintendogs**, задействовав всю свою могучую просоциальную базу, авторы решили одним махом убрать из игры самое важное и интересное — инструменты для житейских экспериментов. Как-то даже неудобно осознавать, что наша The Sims 2 существует в такой жуткой вариации, будто бы прибывшей из параллельной вселенной.

В теории попытка портировать **The Sims 2** на портативную консоль просто обречена на успех. Вырисовывался практически идеальный современный тамагочи-праздник, который всегда с тобой. Понятно, что просто взять и перенести игру на PSP невозможно, хотя бы из-за небольшого экрана и осо-

бенностей управления. Перед **Maxis** стояла сложнейшая, но важнейшая задача — адаптировать механику оригинала таким образом, чтобы удобно было поглощать ее маленькими сессиями. Но получился почему-то вообще не The Sims, а заунывный социальный квест от третьего лица. При этом ассоциации с



РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
ГЛЕН ИЛИ ГЛЕНДА



Издатель:
PopCap Games

Разработчик:
PopCap Games

XBOX 360,
первая половина 2006-го

ХРОНОСКОП

FEEDING FRENZY

Feeding Frenzy интересна скорее не как мусорная игра, а как прецедент. Для Xbox 360 она вышла на заре Xbox Live Arcade, когда там было «немного» пустовато, и ни о каком полноценном инди-секторе и платформерах о смысле жизни речи и близко не шло. Первые полгода **Microsoft** как будто боялась использовать

потенциал платформы, очень осторожно пуская игры в свой каталог. Но туда все же смог затесаться флагманский проект **PopCap**, который на мобильных телефонах в свое время поглотил неокрепший разум не одной тысячи скучающих школьников.

Простая механика, где мелкая рыбешка пожирает более

слабых и незащищенных речных обитателей и по ходу эволюционирует в нечто более взрослое и опасное, сразу кажется очень забавной ввиду своей простоты. Но когда это происходит на протяжении многих десятков уровней, различия между которыми — фон, меняющийся раз в десять лет, и внешний вид вашей рыбки, который меняется чуть чаще, но не на что не влияет... становится невыносимо. И ладно бы уровни были связаны большой эволюционной цепочкой — нет! На каждой «миссии» мы начинаем с самого начала: маленький, средний, большой — конец. Уходит на одну локацию всего 5-6 минут, а надоедает все это в два раза быстрее. Отдельно хо-

чется выделить поле «Забавный факт», где в конце каждого уровня сообщается что-то безумно смешное и интересное: например, что в игре есть режим **Time Attack**, карась — это рыба, а у дельфина два глаза.

Feeding Frenzy — отличный пример того, какие проекты не нужны в XBLA и PSN. Абсолютно непонятно, что игра забыла на большой платформе, да еще и по цене в десять долларов. Ее механика банально не предполагает выхода за пределы смартфона сантехника Василя, у которого на подоконнике стоит трехлитровая банка с золотой рыбкой и которому нужно бездумно убивать время по дороге на работу.



Издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Taito Corporation

OVER G FIGHTERS

Over G Fighters у «Игромании» связаны самые, пожалуй, волнительные видеоигровые переживания за ту эпоху, когда традиционная российская игровая разработка давно и благополучно умерла, и никому из авторов не приходится каждый месяц испытывать стыд и страх, просматривая очередную пачку прибывших в редакцию джевелов со срамными картинками. Потому что игра **Taito Corporation** легко могла бы оказаться одним из таких джевелов, даром что

это первый экшен-симулятор про самолеты на этом поколении игровых систем.

Мы оставим за скобками отвратительные модели, одиночную микроскопическую тайл-текстуру вместо моря, небрежный интерфейс и странное управление — все это, право слово, и так понятно. Важно вот что: мы так и не смогли пройти самую первую миссию этой игры, а вообще-то мы очень старались, истратив целых семь долгих попыток. Вот как это было.

Мирные кораблики НАТО спокойно плывут по заливу, и тут поступает сообщение, что где-то рядом враг. Нас в составе оперативной авиагруппы запускают в небо расчистить путь... и все. Мы облетели абсолютно всю карту на разной высоте, внимательно вглядывались в радар, но так никого и не встретили. Ни своих, ни чужих. По рации при этом происходит жаркая движуха: сослуживцы ругаются, просят помощи, навоят друг друга на цель и истошно вопят, когда их подбили. После двадцати минут нам сообщили, что заканчивается горючее и пора бы уже закругляться, но что же нужно делать теперь — тоже осталось загадкой. В итоге топливо все-таки истекло, и мы упали в воду.

Вторая попытка. На этот раз решили точно следовать за дружественными самолетами, набирающими высоту. Но, поднявшись метров на триста, вся эскадрилья... просто растворилась в небесах! Для надежности перезагрузились еще раз — та же история. Еще пару попыток истратили на то, чтобы столкнуться с кораблями, а потом все-таки полезли в интернет — смотреть, что же это за цирк такой.

Оказалось, самолеты действительно пропадают — как свои, так и чужие. И подделать с этим ничего нельзя, только перезагружаться снова и снова и пробовать до победного. Ну, мы сделали еще несколько контрольных попыток, после чего решили, что все нам с **Over G Fighter** ясно.



РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
БОТИНКИ

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)



Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недопонимание. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)



Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)



По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)



Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)



Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)



Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит.

Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.



Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и приносит в него свои, уникальные идеи.



Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.



Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.



Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

В РАЗРАБОТКЕ

Жанр
Action-RPG
Издатель
Perfect World Entertainment
Разработчик
Runic Games
Похожесть
Diablo
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
torchlight2game.com/
Дата выхода
Осень 2012 года

Кирилл Волошин

СВЕТ В КОНЦЕ ЛЕТА

TORCHLIGHT II

Torchlight 2 должен был выйти еще зимой, но в итоге, когда все прогрессивное человечество уже играло в **Diablo 3**, Runic Games только запустили бета-тестирование своей игры. И кажется, братья Шефферы сделали это не случайно. У авторов первых двух серий **Diablo**, наверняка, остались верные друзья в **Blizzard**, которые заранее проинформировали Шефферов о наиболее уязвимых местах главного конкурента. А те сделали нужные выводы и решили выпустить свою игру уже после релиза **Diablo 3** — чтобы мы, так сказать, почувствовали разницу. Сравнение **Diablo 3** и **Torchlight 2** действительно получилось очень показательным

и характерным с точки зрения судеб всего *goduelike*-жанра. Бывшие и нынешние сотрудники **Blizzard** продемонстрировали в чем-то очень похожий, а в чем-то, наоборот, кардинально разный подход к тому, как сегодня должен выглядеть классический ролевой боевик, жестко заточенный под прокачку.

Выйду в поле

В обеих играх выпустили нас на свежий воздух и отпустили гулять по куда более просторному, чем в предыдущих сериях миру. В бета-версии **Torchlight 2** в первом подземелье мы оказываемся лишь минут через 20 после начала игры. До этого нам нужно

с боем пройти через лес, полный опасных монстров, добраться до ближайшего города, там пообщаться с NPC и еще какое-то время погулять по другому лесному массиву, отбиваясь от всякой нежити. Да и это подземелье вовсе не обязательно для посещения. Тут еще одно сходство с **Diablo 3**: как и там, в новой игре Runic Games заметно увеличилось количество побочных квестов, а страждущие жители, как правило, стоят как раз около входов в катакомбы и взывают о помощи.

Каждое задание и всякое подземелье, где его предстоит выполнять, рассчитаны на определенный уровень игроков. Вы можете рискнуть и испытать удачу, а

можете дальше исследовать и открывать карту, прокачиваясь, собирая трофеи и всячески подготавливая себя к серьезной драке. Благо разгуляться есть где. Карты в бете практически такие же обширные и интересные, как и в **Diablo 3**: вы вольны бежать по проложенной тропинке или всячески отступать от нее, углубляться, взбираться на холмы, спускаться в низины, обшаривать каждый закуток. В процессе можно наткнуться на толпу локальных боссов, охраняющих в дальнем углу сундук с сокровищами, набрести на статую, дающую временный бонус к урону, опыту или защите или активировать мини-испытание. Например, около одного из столбов из-под земли вдруг начи-



Фирменного юмора в игре, кажется, стало меньше, но здесь по-прежнему можно ходить на рыбалку, убегать от зубастых сундуков и примерять какую-нибудь «булаву Франкенштейна».



В игре нет классовых ограничений на экипировку, поэтому, например, берсерк может спокойно взять в одну руку пистолет, а в другую меч. Или посох и булаву.



На питомцев теперь можно одевать некоторые предметы экипировки.



После смерти персонажа можно выбрать, где возродиться — в ближайшем населенном пункте или в текущем месте, но последнее будет стоить вам опыта и денег.

нают вылезать толпы скелетов, а после того, как вы расправитесь с ними, появляется их куда более крупный начальник — с последним вздохом он выплюнет из себя десятки разноцветных предметов.

Леса при этом сменяются заснеженными полями и озерами, солнце — дождем или снегопадом, а дальше нас ждут степи, пустоши, старинный город гномов и черт знает что еще. Как и в Diablo 3, с окружением можно взаимодействовать: там мы обрушивали статуи и колонны, здесь — поджигаем дома, выкуривая оттуда всяких разбойников. Наконец, квесты хоть и остались такими же, по сути, примитивными, но подаются они теперь чуть интереснее. Вы можете случайно наткнуться на какого-то перепуганного человека, прячущегося за могильными крестами, который попросит что-то там найти, а до тех пор откажется покидать свое убежище.

Через 10 минут, на другом кладбище, прежде чем попасть в склеп, вам придется сначала уничтожить несколько статуй и освободить призраков — только после этого ворота откроются.

Разные весовые категории

Понятно: в том, что касается разнообразия мира, проработки квестов и самого сценария, ну и вообще презентации игры, Torchlight 2 все равно уступает своему главному конкуренту. У Runic Games даже после успеха первой части нет такого количества денег, времени и людских ресурсов, чтобы выдать нагору такую же пафосную, эффектную и масштабную игру. Да, здесь по-прежнему отличный дизайн, масса интересных деталей в каждой локации и эффектные подземелья, но мультяшная графика на фоне Diablo 3 все-таки

смотрится бедненько. Сюжет, конечно, эпичнее, чем в первой части, но он все также предсказуем и прямолинеен. И примерно так же подается. Фееричные, голливудского качества ролики, витиеватые сценки с многочисленными диалогами, разнохарактерные компаньоны со своими скелетами в шкафу, разные реплики в общении с ними для разных героев, классовые квесты — ничего того, что было у Blizzard, в бета-версии Torchlight 2 мы не нашли.

Единственными нашими напарниками по-прежнему являются всевозможные питомцы-животные. Их количество во второй части увеличилось, появились орел, бульдог, какой-то степной грызун и даже чудакватая пометь страуса и динозавра. Но суть от этого не изменилась: питомцы все так же молчаливы, выполняя роль ходячего и кусающегося инвентаря, который

при желании может сам сбежать в город и продать там ненужное. Разве что теперь они не только продают, но и закупают необходимые зелья и свитки.

Нет в игре и крафтинга, что, кажется, совсем уж богохульством. В Diablo 3 кузнец был нам и отец, и мать: он чинил экипировку, разбираал предметы на ингредиенты, собирал по рецептам новые, более мощные, его даже можно было прокачивать, чтобы получить доступ к более продвинутым чертежам. А в бетке Torchlight 2 — это просто торговец. Ни крафта, ни даже износа экипировки тут нет. Мы можем вставлять в некоторые предметы найденные драгоценные камни. И иногда встречаем пушистых зверей-специалистов, которые за мзду улучшают какой-нибудь меч или пистолет. Хотя польза от этого не всегда очевидна: есть серьезный риск, что добавляя один эффект, вы



С каждым успехом мы становимся не только сильнее, но и известнее (растет уровень Fame), получая взамен новые звания и очки умений.



Тексты здесь, в отличие от Diablo 3, можно не читать.



Аквариумы маны и здоровья по-прежнему занимают много места. Почему в шутерах пропали лица героев на передней панели?



Дословно название игры можно перевести как «свет факела». На свежем воздухе, впрочем, и без него все видно.

можете лишиться всех ранее установленных.

С удобствами в номере дела тоже обстоят похуже, чем у конкурента. Интерфейс не такой вылизанный: в разгар драки тут легко случайно ткнуть курсором в какое-нибудь меню. Обещанной системы чекпоинтов, аналогичной тому, что было в Diablo 3 или Titan Quest, в бета-версии мы не увидели: после выхода из игры вы обнаружите себя в ближайшем городе, где через портал можно вернуться в нужную локацию.

Свет прошлого

Зато в Torchlight 2 интереснее и сложнее играть. По крайней мере, в бета-версии. Видимо, засланные казачки вовремя донесли до Runic Games информацию о том, что в Diablo 3 изначально будет доступен только один, очень легкий уровень

сложности. Поэтому братья Шеферы сразу позволили игрокам выбрать не только хардкорный режим (где смерть перманентна), но и абсолютно любую сложность прохождения. В результате если Diablo 3 в сингле почти всю игру напоминает легкую и быстро наскучивающую прогулку по трупам, которые чуть ли не сами ложатся под вас (а несколько раз перепроходить кампанию, чтобы открыть уровень Инферно, оказались готовы далеко не все!), то Torchlight 2 постоянно держит в напряжении и заставляет сражаться в поте лица. Особенно в битвах с боссами, которые тут отказываются умирать с двух ударов.

Остроты добавляет и тот факт, что здоровье не регенерирует: красные живительные бутылочки расходуются влет, поэтому проблемы, куда тратить ненужные миллионы денег, в этой игре нет. Ну и вооб-

ще, Runic Games явно делает ставку на хардкор. Да, здесь нет износа вещей, но зато сохранились свитки идентификации. Выброс в город после возрождения или перезагрузки — из той же оперы.

Второй важнейший момент, лишь подтверждающий предыдущий тезис, — разработчики сохранили верность классической дьябловской RPG-системе. В новой игре от Blizzard, как известно, свершилось богохульство: игроков там фактически лишили свободы выбора, как развивать своего героя. Параметры повышаются автоматически, как в какой-нибудь, прости господи, JRPG. И на каждом новом уровне нам просто открывают доступ к заранее определенным умениям. Какое-то творчество там появляется лишь с рунами, добавляющими разные эффекты «скиллам», но выдают их по большим праздникам, да и смысл в этом «руностроении» возникает лишь при повторном прохождении.

А в Torchlight 2 все как в старые добрые времена: у каждого из четырех героев (берсерк, маг, инженер и кочевник) сразу доступно три ветки разноплановых умений, и на каждом уровне вы сами поднимаете параметры персонажа (сила, ловкость, фокус, живучесть) и сами же решаете, какой скилл разучивать. Соответственно, вариантов (билдов) развития героя каждого класса тут масса. Игроки попроще наверняка будут развивать по максимуму более понятные пассивные умения и один-два активных скилла, доступных изначально — благо ближе к финалу у них появляются дополнительные эффекты. А вот на самых высоких уровнях сложности придется творчески экспериментировать, прокачивать разные умения и грамотно приме-

нять их в разных ситуациях: например, магу против врагов, быстро сокращающих дистанцию, нужно использовать связку «замедление-урон».

В итоге в Torchlight 2 совершенно некогда скучать и зевать. Особенно в кооперативе, дебютировавшем в сиквеле: здесь враги еще злее, а правильная прокачка персонажа — еще важнее.



Конечно, игру еще будут править, будут доводить баланс: собственно, после окончания бета-теста разработчики тут же этим и занялись, решив в очередной раз перенести релиз. Однако уже сейчас понятно, что Runic Games делают ставку на более искушенную хардкорную аудиторию и при этом ведет более гибкую политику, чем их бывшие коллеги из Blizzard: в Torchlight 2 у вас сразу есть выбор — совершать легкую прогулку по трупам и не глядя, по шаблону развивать героя, или искать удовольствие в буре, постоянно подбирая, пробуя, меняя и экспериментируя. Графика, сюжет и квесты в таком случае — дело второе. А вот крафтинг лучше бы вернуть... ■



Графика милая и яркая, но в плане детализации до Diablo далеко.

Будем ждгать?

Ироничный Diablo-клон, который в отличие от самой Diablo, сохраняет верность традициям.

Процент готовности: **80**

ЖАНР

ВОЕННЫЙ SURVIVAL HORROR

РАЗРАБОТЧИК

DAYZ DEVELOPMENT

ИЗДАТЕЛЬ

ВОНЕМИА INTERACTIVE

ПЛАТФОРМА

PC

МУЛЬТИПЛЕЕР

Онлайн, 50 ИГРОКОВ

НЕОБХОДИМЫ

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ ARMA 2

И OPERATION ARROWHEAD

ДАТА ВЫХОДА

НЕИЗВЕСТНА

ЗОМБИ-СЕНСАЦИЯ НА ОСНОВЕ
ХАРДКОРНОГО ВОЕННОГО СИМУЛЯТОРА
АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ

Суровый реализм и неторопливая эмуляция мельчайших аспектов современной войны сделали чешский военный сим **Arma 2** непривлекательным для большинства нормальных игроков. В эпоху реактивных сиквелов **Battlefield** и **Call of Duty** мало кто согласится часами бродить с автоматом по глухим лесам Черноруси, лишь изредка постреливая в подвернувшихся партизан или бойцов НАТО.

Но что, если вы бродите по лесу не просто так, а после апокалипсиса? И вокруг не только бородатые партизаны, но и примерно миллион оголодавших зомби?

Голодные игры

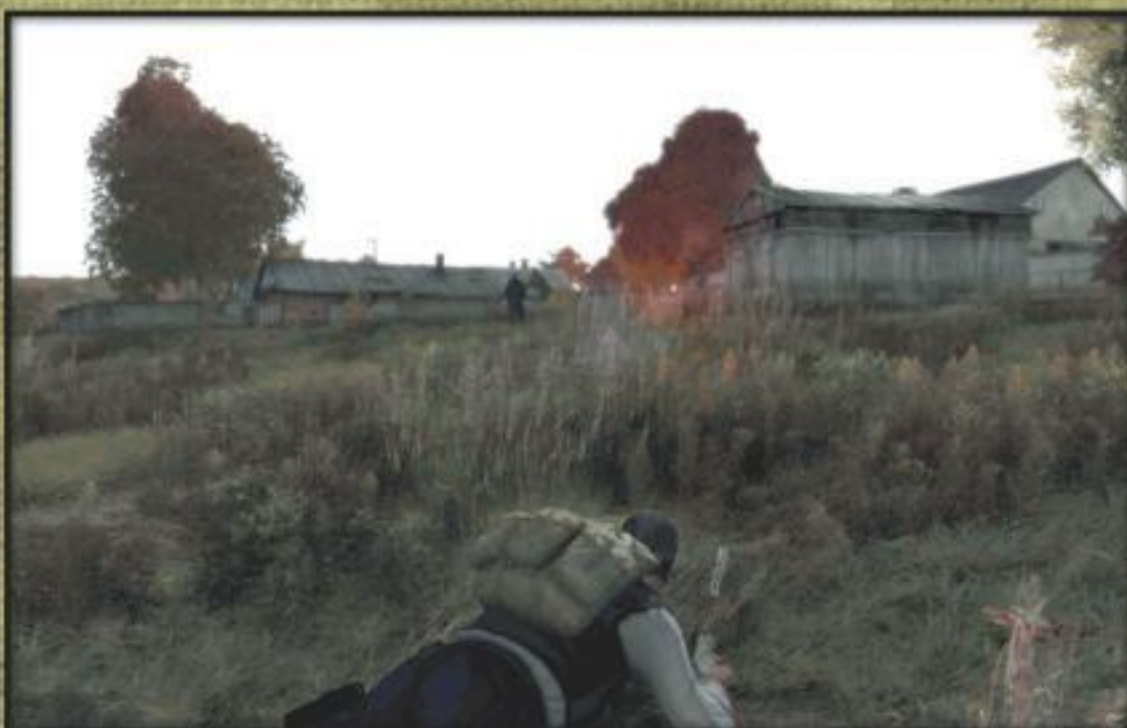
На сервер **DayZ** не пробиться. По данным официального сайта www.dayzmod.com, на нем уже успело побывать 1 620 873 игрока, уничтоживших 21 187 874

зомби и совершивших 259 434 убийства других игроков. Среднее время выживания — 27 минут.

Мод использует слегка доработанный движок **Arma 2: Operation Arrowhead**. AI противников усечен, система личных повреждений расширена (раненый игрок мечется как обезглавленная курица, фонтанируя кровью), добавлена потребность в еде и воде (самые опасные места в моде, как пра-

вило, у водопоя и разграбленных продовольственных магазинов). Хотя внешне все то же самое — Чернорус, усредненно-восточноевропейский пейзаж: избы, заводы, многоэтажки, бензоколонки... И всюду — новомодные бегающие зомби в стиле «28 дней спустя» или **Left 4 Dead** (на звук выстрелов прибегают целые толпы).

Вы — одинокий выживший. Ваша задача — найти в подвалах пищу, воду, бинты, авто-



Затаившись в кустах, пока мимо гуськом проходят увешанные оружием бородатые мародеры, понимаешь, что чувствовали герои фильма «Дорога» при встрече с колонной каннибалов.



Классические сталкерские посиделки у костра тут приобретают новый смысл, потому как игроки действительно едят и действительно травят байки.



В DayZ вас пока не могут убить и пустить на провиант... но на форумах игры уже мелькала мысль, что каждый игрок — сам по себе ходячий армейский рацион.

Случай, когда мод становится популярнее оригинальной игры, на наш взгляд, уникальный. Да, можно вспомнить Counter-Strike и DotA, но там и оригиналы были хитами.

мат, прибор ночного видения, карту и компас. Против вас — неудобный прицел, необходимость в одиночку ориентироваться в обширных лесмассавах и многочисленные недостатки движка (сражаться в помещениях было невозможно даже в оригинальной ArMA 2, где противниками выступали другие люди с автоматами, а не стая озверевших, лезущих друг по другу инфигированных). Кроме того, по серверу бродят еще 49 игроков, каждый из которых готов пустить вам пулю в спину и забрать компас, карту, прибор ночного видения и... ну да, все что найдут.

Безопасности ради можно объединиться в банду с другими сталкерами. Обычно это группы из пяти-шести человек, осторожно пробирающихся под дождем по унылому подлеску на обочине шоссе.

Всполох выстрела. Пока до группы долетает его звук, первый боец в цепочке уже убит. Остальные разбегаются, пытаясь в буквальном смысле объяснить со снайпером, засевшим в мрачно громогласящей на фоне леса вышке. На ломаном английском в окне серверного чата появляются строки: «Мынезомби!» — «Блин! Извините».

В качестве компенсации за убийство снайпер выносит банку консервов. Уцелевшая четверка хладнокровно выпускает по нему полные обоймы своих АК-47, снимает с трупа снайперскую винтовку и идет дальше.

Мировая война Z

Нужно бегать к океану за водой. Таиться в помещении старой школы, на холме, рассматривая улицы городка через оптический прицел... Позорно прятаться в кустах, пока мимо на джипе проносится банда ликующих маро-



Первую выскочившую из леса волну пузатых чернорусских партизан трудно всерьез воспринять как кровожадных зомби... зато от второй волны мы убегаем так, как не бегали и в Left 4 Dead.

дерев. Другая группа сумела починить вертолет и теперь кружит над городом, расстреливая зомби из бортового пулемета. А у вас только старый револьвер с четырьмя патронами.

Одни убивают за банку колы или дозу морфия. Другие героически делают переливание крови раненому товарищу. Кто-то методично зачищает деревни от зомби. Кто-то ждет в кустах с последним патроном, когда мимо пойдет подходящая жертва. Люди на вертолете могут быть группой цивилизованных интеллигентных механиков — или лютыми бандитами, перестрелявшими инженеров и захватившими вертолет.

А вот кто-то убегает от толпы голодных зомби — стоит ли тратить последнюю обойму, прикрывая его отход? Или проще пустить пулю в колено бедняге, а потом в спокойной обстановке обобрать обглоданный труп? Каждый решает самостоятельно.

Лаг, дико нестабильный движок (к лестницам лучше не приближаться), играть неудобно... И из пятидесяти игроков на сервере как минимум сорок — откровенные гады. Последнее, впрочем, баг не DayZ, а скорее человеческой природы.



Альфа-версия аддона появилась в начале мая — с тех пор продажи ArMA 2 в Steam успели вырасти в пять раз. Западные коллеги не стесняются называть откровенно недоработанный аддон «лучшей игрой про живых мертвецов всех времен» и «самым интересным PC-проектом 2012 года».

Исполнительный директор Bohemia Interactive Марек Спанел радуется бесплатной рекламе и дает понять в интервью, что в следующем (1.61) апдейте ArMA 2 отстрел зомби станет официальным режимом игры.

Разработчик DayZ Дин «Ракета» Холл — новозеландец и штатный сотрудник Bohemia — успел собрать команду DayZ Development для адаптации мода под нужды модифицированного движка выходящей в конце 2012-го ArMA 3 (зомби против аквалангистов!). Но реалистичные боевые действия «Армы» в условиях зомби-апокалипсиса так и просятся в отдельную игру — с сюжетом, однопользовательской кампанией и прочими немислимыми для обычного мода составляющими. Она наверняка появится. ■

Будем ждать?

Комплексный, многофакторный, хардкорный шутер про сражения с зомби в открытом мире. Настоящий MMO-«Сталкер».

Процент готовности: **70%**

В РАЗРАБОТКЕ



ЖАНР

RPG

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

LARIAN STUDIOS

ПЛАТФОРМА

PC

ДАТА ВЫХОДА

ОКТАБРЬ 2013 ГОДА

DIVINITY 3

THE ORIGINAL SIN

МУЖ И ЖЕНА. МУЖ — САТАНА

Кирилл Волошин

Буквально за несколько дней до выхода **Diablo 3** глава бельгийской **Larian Studios** Свен Винке решил рассказать игровым журналистам об игре, которая десять лет назад получила от них же прозвище «Diablo с диалогами».

Действительно, **Divine Divinity** каким-то чудесным образом совмещала в себе типичное **Diablo** и настоящую ролевою игру в духе **Baldur's Gate** и **Fallout**. В изометрической перспективе

мы переводили на экспу сотни монстров в минуту, собирали разноцветный лут, бегали по торговцам и кузнецам, улучшали предметы драгоценными камушками. Трофеи и содержание сундуков при этом каждый раз генерировались случайным образом. В то же время это была настоящая ролевая игра с открытым для свободного исследования миром, увлекательным сюжетом, ветвистыми диалогами, моральным выбором и обилием соци-

альных умений. А мрачная готическая стилистика тут запросто соседствовала с яркими аляповатыми красками, юмором в духе Терри Пратчетта и говорящими кошками.

Divine Divinity была большой, интересной и при этом достаточно сложной для освоения игрой. Примерно такой же получилась и **Divinity 2: Ego Draconis**, вышедшая в 2010-м. Там можно было оборачиваться драконом и участвовать в настоящих воз-

душных сражениях, отстраивать собственную цитадель, читать мысли и собирать себе помощников из частей тел поверженных врагов. Но в целом это была уже более современная и постановочная RPG с видом от третьего лица и яркими эффектными сражениями. Размеры игрового мира сократились, да и свободы в его исследовании было поменьше.

Третью часть **Divinity**, конечно, ждали, но казалось, что се-



Передвижение будет абсолютно свободным, как и в **Divine Divinity**. То есть при желании можно сразу сунуться в локации, где обитают враги тридцатого уровня. Только лучше предварительно составить завещание.



Появятся ли тут драконы или помощники, собранные из трупов, — неизвестно. Но точно мы сможем призывать на помощь разных существ. Возможно, даже и крылатых...



В игре можно будет создавать предметы и добавлять им новые свойства, причем очень естественным образом — например, просто обмазав меч ядовитым грибом.



Вся магия в игре завязана на использование четырех основных элементов — всевозможных комбинаций будет просто не счесть.

рия будет развиваться именно в направлении, заданном Ego Draconis. Более того, никто бы не удивился, пойдя бельгийцы, как и все вокруг, по пути упрощения и облегчения игровой механики. Однако Свен Винке со товарищи, судя по всему, живут и работают по принципу «чем сложнее, тем лучше»: в **Divinity 3: The Original Sin** они не просто возвращаются к истокам серии, но и добавляют туда пошаговые сражения.

Невиноватая я

«Да, **The Original Sin** — это духовная наследница **Divine Divinity**, создаваемая, однако, с учетом всего того, чему мы научились за эти годы, в том числе и работая над **Divinity 2**, — говорит в нашем интервью лидер Larian Studios. — События **The Original Sin** происходят до начала первой игры серии, и эти проекты близки между собой не только по хронологии сюжета. Здесь тоже присутствует изометрическая перспектива, тоже сделан акцент на исследовании мира и знакомство с его обитателями».

Иными словами, это будет приквел. Игра начинается в тот момент, когда Ривеллону грозит вторжение орков. Орков не простых, а обученных использовать невероятно мощную магию, которая никому в этом мире больше не введена. Как и в **Beyond Divinity** (не продолжение, а ответвление от оригинала, вышедшее в 2004 году), в **The Original Sin** будет сразу два главных героя. Это загадочная девушка-мистик, которую недавно вернули к жизни с того света, и воин, освобожденный из заточения после нескольких лет пребывания в застенках и пыток.

Тут есть одна тонкость. Девушка, судя по всему, совершен-



В новой игре мы сможем встретить некоторых знакомых персонажей — например, говорящую кошку Арху и чародея Зандалора.

но невинна: после воскрешения она потеряла память и понятия не имеет о том, как устроен современный жестокий мир. Мужчина же, напротив, повидал всякое — в пытках он должен был провести в буквальном смысле вечность в наказание за какое-то страшное преступление. Название игры **Original Sin**, которое можно перевести как «Первородный грех», оставляет богатую пищу для размышлений.

Молчи, женщина

«Наши герои выходят на сцену в самый драматический момент. Они не только могут сопротивляться орочьей магии, но и обращать ее против своих врагов. Им предстоит выяснить, кто на самом деле стоит за нападением орков, и попутно разобраться со своим собственным прошлым, которое их объединяет», — рассказывает Свен Винке.

Наличие двух главных героев заставляет бельгийцев моде-

лировать многие ситуации и загадки таким образом, чтобы решать их именно вдвоем. При этом персонажи могут спорить друг с другом и всячески подкалывать коллегу.

Примерно то же самое было и в **Beyond Divinity**, но в **The Original Sin** разработчики пошли еще дальше. Во-первых, теперь они делают ставку именно на кооперативный режим и при этом целенаправленно делят героев по половому признаку, всячески обыгрывая эту ситуацию. «Новая **Divinity** создается с прицелом на совместную игру с друзьями или даже подругами. Я вот лично очень рассчитываю сыграть в нее с моей женой», — улыбается глава Larian Studios.

Во-вторых, кооператив будет во многом уникальным. «Я не видел еще ни одной ролевой игры, в которой совместное прохождение распространялось бы на все составляющие геймплея (а не только на битвы) и в которой каждый из основных

персонажей был бы одинаково важен и уникален. Мы хотим решить эту задачу», — рассказывает Свен Винке.

Кооперативный режим в **The Original Sin** рассчитан на... четырех игроков: двум достанется роль одного из главных героев игры, а двое других смогут выбрать дополнительных членов отряда, которые присоединяются к воину и девушке-мистике по мере прохождения. Как это будет выглядеть, пока не очень понятно. Зато известно, что исследовать мир игроки смогут независимо друг от друга, но в случае чего они легко подключаются к битве, в которой сражается союзник.

Впрочем, по уверениям нашего собеседника, проходить игру в одиночку будет не менее интересно. В этом случае напарник последует за игроком в автоматическом режиме, а мы сможем в любой момент переключаться между обоими персонажами.



Вместе с игрой будет поставляться мощный набор инструментов, с помощью которых игроки смогут создавать свои собственные приключения и делиться ими с сообществом.



Допустим, игроки спорят и не могут прийти к одному решению. Чью же реплику выберет игра? Того, у кого выше харизма.

Право на слово

Два главных героя смогут не только вместе сражаться, исследовать мир и решать какие-то загадки, но и совместно общаться с разными персонажами. «Реализуя систему совместных диалогов, мы рассчитываем вернуть в видеоигры ощущения от партии в настольную ролевку, где коллективные решения значат больше, чем индивидуальные. Сдается мне, такого в RPG еще никто не делал», — говорит Свен Винке.

На самом деле он не совсем прав. Вместе вести беседы и выбирать, кому из починенных дать слово, что ведет к разным последствиям, мы могли и в **Neverwinter Nights: Mysterious of Westgate**, и в недавней **A Game of Thrones**. Другое дело, что бельгийцы и тут идут своим путем.

В **The Original Sin** будет система репутации и отношений (attitude system), которая влияет и на то, как будут протекать диалоги при совместном прохождении. Все отношения завязаны на показателях привязанности (affection) и сходства (affinity). Первый отражает текущее отношение героев друг к другу, а второй — различия в их взглядах (в первую очередь — политических). Например, один из персонажей может быть законченным романтиком, а второй — убежденным прагматиком. Такая разница в их мировоззрениях, по словам Свена, будет порождать бесконечные споры по поводу того, как поступить в той или иной ситуации, в том числе и непосредственно в процессе диалогов. До такой элегантной системы взаимоотношений между напарниками не додумались даже в **BioWare** и **Obsidian Entertainment**.

Если в партии есть законченный романтик и убежденный прагматик, то понятно, что в зависи-

мости от того, кому вы дадите слово или чье влияние окажется сильнее, можно будет по-разному решать всякие моральные дилеммы. А последних, по словам нашего собеседника, в игре будет достаточно. Соответственно, и игра может закончиться по-разному. «Точное число концовок я сказать не могу, но их точно будет несколько. Вообще, мы стремимся к чему-то схожему с **Fallout 2**, когда не заключительный ролик определяет конкретный финал, а сумма решений, которые мы принимали в разные моменты игры», — поясняет Винке.

Наконец, еще одно ключевое отличие **The Original Sin** — это пошаговые сражения. Подробностей по поводу того, как они будут выглядеть, пока нет, но бельгийцы всячески подчеркивают, что нас заставят думать тактически. «На этот раз мы бы хотели, чтобы каждая битва представляла собой не просто стычку с парочкой зомби, а являлась настоящей схваткой, в которой нужно использовать тактику. Никакого рандома: все противники в игре поставлены на свои места вручную и требуют к себе индивидуального подхода, заставляя использовать тактику на каждом шагу», — рассказывает лидер Larian Studios.

Магическая комбинация

В остальном **The Original Sin** делает ставку на те же особенности, которые отличали **Divine Divinity**. Прежде всего — это большой, открытый и свободный для исследования мир. «Мы работаем над созданием по-настоящему интерактивной вселенной, в которой игрок легко сможет потеряться в процессе исследования, а также наполняем мир всевозможными секретами», — обещает наш собеседник. Все это, как и раньше, будет сочетаться с интересным сюжетом

(«открытость вселенной у нас не мешает глубине подачи истории»), юмором и нетривиальными квестами. «Игры этой серии всегда отличались нестандартными заданиями, лишеными жанровых клише. На этот раз мы стараемся превзойти сами себя», — подчеркивает Свен.

А вот ролевая система уже больше похожа на то, что мы видели в **Ego Draconis**. В **The Original Sin** тоже не будет четких классов, а специализация персонажа определяется не архетипами воина, мага или, там, лучника, а уникальной комбинацией умений. Вот только развитие персонажа будет еще более свободным, да и число комбинаций навыков увеличится в разы. Во многом причиной тому является новая система магии, которая частично подсмотрена у **Magicka** и «Магии крови». «При одновременной специализации в магии воды и, скажем, воздуха в бою можно комбинировать эффекты этих двух школ. То есть, как и в **Magicka**, у нас можно совместить электричество и воду, чтобы поджарить врагов. В то же время можно специализироваться на магии огня и выучить одно простенькое заклинание воды, чтобы просто потушить огненную стихию», — объясняет Свен Винке.



Несмотря на какие-то новшества и оригинальные идеи, от третьей части **Divinity** веет духом хардкорной классики. «Да, мы больше вдохновляемся играми поздних девяностых и начала нулевых, чем современными ролевыми сериями. Наши ориентиры — это **Fallout** или **Ultima 7**. Огромный мир для исследования, напряженные битвы в пошаговом

режиме, когда нужно ломать голову, как вообще возможно победить в, казалось бы, безвыходной ситуации. Но зато, когда выход найден, вы по-настоящему счастливы. Это то, к чему мы стремимся в **The Original Sin**», — признает лидер Larian Studios.

Ответ на вопрос, почему Винке делает это, оказался простым и трогательным: «Я начал создавать ролевые игры потому, что в свое время был очень впечатлен **Ultima 7**. Мне хотелось создавать игры, в которых заключалась бы схожая магия. До сих пор мне не удалось в полной мере запечатлеть ни в одной из своих игр те же самые впечатления, которые дарила «Ультима». Поэтому я буду создавать RPG до тех пор, пока не преуспею в этом!» ■



Будем ждать?

Серия **Divinity** возвращается к истокам, добавляя в формулу десятилетней давности уникальный кооператив, совместные диалоги и пошаговые сражения.

Процент готовности: **30%**

E3 2012

**Много игр, одна удивительная
консоль и полторы дюжины страниц
обо всем самом важном и нужном**

E3 сегодня — не просто «эти дни» для всех игроков мира, не просто самое важное событие в игровой индустрии, но и некий информационный толчок к тому, чтобы весь интернет забурлил новой информацией, новыми подробностями и новыми утечками. Сегодня недостаточно просто посетить конференции, поговорить с разработчиками и посмотреть демоверсии — нужно постоянно проверять новостные ленты, форумы, Facebook и Twitter: вдруг кто-то где-то обронил два лишних слова, выложил полскриншота или опроверг какой-нибудь слух.

«Игромания» постаралась отследить все за вас. На следующих многих-многих страницах — все то, что, на наш взгляд, достойно внимания здесь и сейчас. К большинству приведенных далее названий (и тому, что осталось за рамками материала) мы еще обязательно вернемся в более обстоятельных и спокойных прелюдах. Почти все, что показывали на E3 в этом году, — большие, сложные, необычные и необъятные игры, с которыми сложно как следует ознакомиться в выставочной суматохе. И это хороший знак: индустрия готовится к смене поколений, а ведь именно в этот момент случается все самое интересное и неожиданное. Самое интересное и неожиданное — в нашем традиционном E3-материале.



МОСКВА 2012

Издательский дом «ТехноМир»



Все,

что нужно знать
о Wii U



Железный цех

На E3 **Nintendo** наконец-то раскрыла часть технических характеристик новой консоли, однако все подробности до сих пор не известны. Wii U упакована в сравнительно небольшой пластиковый корпус черного или белого цвета размером 4,5x26,7x17,3 см и весит полтора килограмма. В консоли используется многоядерный центральный процессор от IBM, построенный на архитектуре Power, и графический чип AMD Radeon, благодаря которому Wii U способна выдавать картинку с разрешением до 1080p. Вывод изображения осуществляется с помощью HDMI 1.4 или фирменного AV Multi Out, который подключается к телевизору через компонентный или композитный разъемы. Также можно воспользоваться S-Video, RGB или SCART. Через HDMI или AV Multi Out передается и шестиканальный PCM-звук. Для хранения информации используется встроенная флэш-память, кроме того, присутствует поддержка SD-карт и внешних USB-накопителей. Есть и оптический привод, однако какие диски может читать Wii U — пока непонятно. Беспроводную связь обеспечивают адаптеры Wi-Fi (IEEE 802.11b/g/n) и Bluetooth. На корпусе Wii U расположены четыре порта USB 2.0 и разъем для подключения сенсорного датчика Wii.

Управляй мечтой

До E3 в интернет уже попадали фотографии прототипа контроллера, который в результате претерпел весьма

немногочисленные изменения. GamePad — да, это имя собственное — довольно внушительное устройство, которое весит 500 граммов, оснащено 6,2-дюймовым сенсорным экраном с соотношением сторон 16:9. Аналоговые стики, в последний момент заменившие собой слайдеры, находятся над крестовиной и четырьмя классически расположенными кнопками; расположение всех остальных элементов управления традиционное. Помимо классического набора кнопок и триггеров, в GamePad есть отдельная кнопка, позволяющая выводить изображение как на телевизор, так и на планшет. Устройство оснащено такими датчиками отслеживания движений, как акселерометр, гироскоп и геомагнитный сенсор. Кроме того, присутствуют фронтальная камера, микрофон, стереодинамики, сенсорная панель, стилус и NFC — технология беспроводной передачи данных на небольших расстояниях. Также контроллер поддерживает обратную отдачу. Время работы от аккумулятора варьируется от трех до пяти часов в зависимости от режима использования, заряжается планшет около двух с половиной часов.

Новая технология, позволяющая использовать для игры одновременно два экрана, вызвала у публики на E3 противоречивые мнения. Например, глава **Gearbox** Рэнди Пичфорд нарек GamePad «лучшим контроллером, который когда-либо выпускала Nintendo». Геймдизайнер по достоинству оценил нововведения и на примере новой игры студии **Aliens: Colonial**

Marines объяснил, как круто отслеживать Чужих, вращая геймпад на 360 градусов и используя его в качестве радара.

А Питер Молиньё до сих пор не может определиться со своими чувствами к контроллеру. Он поделился наблюдениями за игроками, которые, по его словам, не всегда понимали, куда именно и в какой момент нужно смотреть — на экран телевизора или все-таки на планшет. Поддержал геймдизайнера и бывший коллега по **Microsoft** Юсуф Мехди.

Традиционная ориентация

Все любители традиционных контроллеров смогут использовать Wii U Pro Controller, который своей формой немного напоминает стандартный геймпад Xbox 360. Основное отличие — расположение элементов управления. Теперь оба стика находятся на одном уровне (сверху), а крестовина и кнопки управления — в нижней части геймпада. Также Wii U поддерживает контроллеры от своей предшественницы Wii; при желании пользователи смогут подключить к новой консоли свои моути и нунчаки, а также Wii Balance Board. Одновременно можно использовать до пяти контроллеров, но не более двух планшетов или четырех других одинаковых устройств. При одновременном подклю-



чении двух Wii U GamePad частота кадров на сенсорном экране каждого из планшетов упадет с шестидесяти до тридцати кадров в секунду.

Откаты

Wii U использует собственную операционную систему, разработанную Nintendo. Сразу о хорошем — консоль имеет обратную совместимость с Wii, то есть пользователи смогут без особых проблем перенести свои игровые данные и сохранения на Wii U. Более того, с помощью сервиса Virtual Console можно будет запускать игры с приставок Nintendo предыдущих поколений. Среди прочих продемонстрированных сервисов можно отметить онлайн-магазин Nintendo eShop, оригинальный браузер, а также различные видеосервисы, в том числе YouTube. Также «большая N» анонсировала Nintendo Land — виртуальный парк из двенадцати игр-аттракционов, среди которых есть как многопользовательские, так и одиночные развлечения. Основная задача парка — продемонстрировать пользователям возможности GamePad и помочь с ними разобраться. «Когда вы увидите, как это работает, вам все станет понятно», — пообещал зрителям глава Nintendo of America Реджи Филс-Эйм.

Часть вселенной

Вместе с новой консолью Nintendo анонсировала Miiverse — собственную игровую социальную сеть, в которой игроки, выступая в роли аватаров Mii, смогут общаться друг с другом, помогать в прохождении игр, обмениваться различным контентом и даже рисунками, выполненными с помощью сенсорного экрана планшета. Одной из особенностей проекта является мультиплатформенность — попасть в Miiverse пользователи смогут как непосредственно с Wii U, так и с портативной консолью Nintendo 3DS, смартфонов и даже с помощью обычного браузера. Кстати, пока не решен вопрос с премодерацией сообщений. Известно, что пользователи получат возможность пометить сообщения, содержащие спойлеры. Что же касается ненормативной лексики и прочего нежелательного контента, то глава Nintendo Сатору Ивата сообщил о трех возможных подходах к решению вопроса: использование специальных фильтров, блокирование содержимого самими пользователями и привлечение модераторов, которые станут следить за всем потоком сообщений. В результате подобных процедур сообщения в Miiverse могут отображаться с задержкой до получаса.

менность — попасть в Miiverse пользователи смогут как непосредственно с Wii U, так и с портативной консолью Nintendo 3DS, смартфонов и даже с помощью обычного браузера. Кстати, пока не решен вопрос с премодерацией сообщений. Известно, что пользователи получат возможность пометить сообщения, содержащие спойлеры. Что же касается ненормативной лексики и прочего нежелательного контента, то глава Nintendo Сатору Ивата сообщил о трех возможных подходах к решению вопроса: использование специальных фильтров, блокирование содержимого самими пользователями и привлечение модераторов, которые станут следить за всем потоком сообщений. В результате подобных процедур сообщения в Miiverse могут отображаться с задержкой до получаса.

Wii U делает это лучше

Некоторые разработчики сообщили, что часть мультиплатформенных игр раскроет себя полностью только на Wii U. Например, **Rocksteady** представили **Armored Edition** — переиздание прошлогоднего хита **Batman: Arkham City**. В новой версии игроки при помощи планшета-контроллера получают возможность управлять полетом бэтарапов, исследовать игровой мир в режиме детектива совершенно новым способом и прочие преимущества, недоступные обладателям других консолей.

Дата выхода

Дата выхода Wii U до сих пор остается в тайне. Ранее Nintendo сообщала, что консоль появится ближе к концу этого года. Потом от одного из магазинов появилась информация о том, что Wii U поступит в продажу 18 ноября 2012 года, что выглядит достаточно правдоподобно, если вспомнить даты выхода предыдущих

консолей Nintendo (GameCube появился 18 ноября 2001 года, а американский запуск Wii состоялся 19 ноября 2006 года).

Цена вопроса

По поводу всех любых вопросов, касающихся стоимости Wii U, Nintendo продолжает хранить молчание. Пока все, что остается потенциальным покупателям, — собирать слухи, которых после презентации на E3 ходит предостаточно. Реджи Филс-Эйм намекнул, что стоимость консоли приятно удивит покупателей, объяснив это желанием компании не выставлять на запуске завышенную цену и потом постепенно ее снижать, а сразу сделать стоимость Wii U доступной для широких масс покупателей. После презентации Nintendo представитель одной японской розничной сети утверждал, что консоль можно будет приобрести за 250 долларов. Немного позже японская газета **Nikkei** назвала более реалистичную сумму в 380 долларов. Последняя информация поступила от британского интернет-магазина **ShopTo**, который начал принимать предварительные заказы на Wii U и даже списывать деньги с кредиток. Покупателям предварительный заказ обходится в 280 английских фунтов.

Пахтер негодует

Результаты презентации Nintendo оказались весьма неоднозначными. Если накануне мероприятия акции компании поднялись на 3%, после выступления они вновь поползли вниз. Некоторые эксперты сходятся во мнении, что «большая N» разочаровала инвесторов, не ответив на два главных вопроса о Wii U: когда же наконец появится новая консоль и сколько она будет стоить. Аналитики агентства **Sterne Agee** остались недовольны стартовой линейкой игр. По их мнению, в заявленном списке не хватает ярких проектов, которые в полной мере задействуют инновационный контроллер и будут способны заставить покупателя бежать за новой консолью сломя голову. Не смог воздержаться от критики и беспокойный аналитик Майкл Пахтер, который также ожидал услышать ответы на интересующие всех вопросы и хотел ознакомиться с более детальными техническими характеристиками. «В общем, мы разочарованы презентацией, — заключил Пахтер. — Слишком много ключевых вопросов осталось без ответа. И это после того, как с момента официального анонса Wii U прошел год, а до запланированного выхода консоли осталось менее семи месяцев».



PIKMIN 3

Что такое Pikmin?



И почему третью часть обязательно нужно ждать

Наименее известная серия Сигеру Миямото, **Pikmin**, немногим отличается от других его работ. Мечтой самого известного геймдизайнера всегда было упростить чужие игры настолько, чтобы в них могли играть все. Именно такой была **The Legend of Zelda**, очень сложная, но заметно упрощенная, если сравнивать ее с первыми **Ultima**, которыми Миямото частично вдохновлялся. В случае с **Pikmin** он поступил так же: взял стратегии в реальном времени для PC и убрал из них все, что показалось ему лишним.

Дебютирует серия на платформе чуть востребованнее GameCube, и с нее бы точно начался жанр консольных RTS. Пока же **Pikmin** и кучка раздражителей, из которых наиболее известна **Overlord**, остаются нишевым развлечением. Как любая игра Миямото, она очень дружелюбна и годится для всех возрастов. Слеповатый инопланетянин Капитан Олимар исполняет в ней главную роль. Он руководит пикминами, существами причудливой вытянутой формы, по сути — разумными растениями. Попав на планету с ними, в первой части серии Олимар ищет осколки космического корабля, чтобы вернуться домой, а во второй возвращается, чтобы собрать сокро-

вища и выплатить долг корпорации, на которую работает. Мешает ему местная фауна: события **Pikmin** разворачиваются в микромире, поэтому врагами выступают разные божьи коровки, птицы и пауки.

Пикмины бывают разных цветов. На каждый цвет приходится способность. Так, красные пикмины не боятся огня, а голубые умеют плавать. На сочетании преимуществ и уязвимостей цветов основана вся игра: Олимар дует в свисток и организует пикминов в ряды, которые взаимодействуют, чтобы преодолевать препятствия. Перекрывать дорогу может, например, упавший с дерева листок или какое-нибудь яблоко. Правда, то, что можно съесть, пикмины несут в инкубатор, производящий новых существ. Чтобы игрок не чувствовал себя вальяжно, в игре день сменяется ночью. Вечером Олимару нужно собрать всех пикминов и вернуться на базу до того, как станет совсем темно.

Кроме того, что **Pikmin** — отличная аллюзия к приходу варягов на Русь, да еще и постапокалипсис, притворяющийся доброй сказкой, это также лучшее посвящение в жанр стратегии. Игра очень осторожно ведет за руку, а к концу повышает сложность и заставляет проявить смекалку. Свой

ограниченный набор приемов она использует блестяще, особенно это проявляется в «натуралистичном» дизайне уровней и головоломках.

Если с первой частью **Nintendo** явно спешила к запуску GameCube, то второй уделили порядочно времени. Появились новые цвета пикминов, стала лучше графика, пропало 30-дневное ограничение одиночной кампании. После этого о серии ничего не было слышно — команда, отвечавшая за нее, работала над играми про Марио. На E3 2008 Миямото заявил, что готовится третья часть, а в 2011 году стало известно, что сиквел переносится на Wii U — собственно, конференция компании на E3 2012 началась именно с этого анонса. То, что разработку начинали на Wii, заметно хотя бы по геометрии уровней: все выглядит просто и лишь приукрашивается современными шейдерами. Но это только подчеркивает достоинства игры. Миямото придумал **The Legend of Zelda**, гуляя по пещерам в детстве, а **Pikmin** — увлекшись садоводством уже в зрелости. Неудивительно, что вторая серия куда более медитативная: стайки пикминов, набрасывающихся на гигантских жуков, не отвлекают внимание от пейзажей. ■



ПСИХОЛОГИЯ ТЕХНО

Техническая бравада E3: сегодня, вчера и позавчера

Заметнее всего на E3 было то, что без намека на новые технологии никто не брался за что-нибудь свежее. Издатели могут сколько угодно говорить, что серии не запускают в конце поколения только по коммерческим соображениям, — очевидно, что разыграть фантазию дизайнеров могут лишь новые инструменты. Unreal Engine 4, ставший проверкой на профпригодность, это доказал. Обычные разработчики радовались удобству, а многие игроки не понимали, что же в нем такого особенного, — их волновал результат. Запомнившиеся всем технодемки **Star Wars 1313**, будущей **Final Fantasy** и **Watch Dogs** как раз об этом — на что мы будем смотреть следующие, как обещают, 10 лет.

Радует и одновременно огорчает, что никто не решился показать невозможное. Ни один из трейлеров не рискнул предположить, каким будет следующее поколение приставок. **LucasArts** почему-то хвасталась «взрослой» игрой по «Звездным войнам», будто для такого анонса им очень была нужна разогнанная версия Unreal Engine 3 на скоростном PC. **Square Enix**, знаменитая своим красивым и бессмысленным CG, в видео *Agni's Philosophy* демонстрировала какие-то удивительно приземленные, хоть и красивейшие вещи, а **Watch Dogs**, используя улучшенную версию движка **Assassin's Creed**, просто развивала идеи нескольких блокбастеров сразу, дополнив их мощью топовых компьютеров. Но история показывает, что по технодемкам бесполезно судить о том, как будут выглядеть игры восьмого поколения консолей.

Когда начали появляться приставки с настоящим 3D, фантазировать было не о чем: CG в первых играх для 3DO и PlayStation выглядело грустно и впечатляло только потому, что ничего лучше не было. Моду слегка преувеличивать возможности железа придумала Square, которая тогда еще была не Enix. Умалчивают, было это намеренным ходом или пиар-проколом, но когда в первый раз показывали **Final Fantasy VIII**, не давали ясно понять — CG это или игровая графика. Неясно и то, с чем было связано последующее заявление разработчиков, что такого добьются в реальном времени если не на PS1, то на PS2: может, они были слишком оптимистичны, а может, думали, что им все простят. Когда через несколько лет на пресс-конференции Sony прошло технодемо **Final Fantasy VII** для PS3, Square Enix уже никто не верил, — а

ведь тринадцатая часть превзошла тот показ во всем.

Пересмотрите демонстрации 2005-2006 годов, за которые так ругали **Sony**. Знаменитые пререндеры **Killzone 2** и **MotorStorm** больше не впечатляют: какие-то части по-прежнему нереализуемы, но во многом оба видео поразительно устарели. Самым печальным примером остается демка **Madden** для Xbox 360, показанная на E3 2005. Это был обычный рекламный ход, никаких шансов добиться такой картинки в спортивных симуляторах у EA в этом поколении не было — и непонятно, появятся ли в следующем.

Все недопонимание на запуске консолей обычно связано с тем, что

нам предлагают так называемый *render target* — CG для внутреннего пользования, оценка того, как будет выглядеть финальная версия. На прошедшей E3 все будто бы боялись переоценить возможности некстгена, и совершенно зря — именно несбыточные с виду обещания всегда заставляли покупать новые консоли. Платформодержателям нужно вновь перестать бояться CG-демок и ставить перед собой невыполнимые задачи: без бесстыжего пререндера **Killzone 2** вряд ли бы случилась вторая **Uncharted**. Показанное на E3 — это только начало. Уже на следующей выставке вы увидите игры намного красивее, и есть надежда, что изобретательнее. ■



В англоязычном интернете этот скриншот — эталон термина «bullshot», переключившегося понятно с каким ругательством.



В технодемо новой Final Fantasy невероятно проработанная анимация, но ничего невыполнимого там нет.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Criterion Games
Платформы: PC,
Xbox 360, PS3, PS Vita

Блестяще перезапустив два года назад **Hot Pursuit**, Criterion Games принялись за ремейк другой обожаемой фанатами части **Need for Speed — Most Wanted**. В успехе сомневаться не приходится — едва ли кто-то умеет делать аркадные гонки лучше создателей **Burnout**. Нас ждет не просто современная адаптация игры семилетней давности, а скорее альтернативный взгляд на нее. С первых же кадров заметны параллели с **Burnout Paradise**: открытый мир, зрелищные аварии и вариативный маршрут гонок (есть лишь начальная и конечная точки заезда). Впрочем, главные фишки оригинала — копы и «черный список» лучших гонщиков, который предстоит возглавить, — тоже на месте. В отличие от предыдущих частей, **Most Wanted** не будет навязывать игроку правил. В какой последовательности проходить гонки и проходить ли их вообще, решать только ему.

Мультиплеер также проходит в открытом мире, заселенном уже реальными людьми. В перерывах между основными онлайн-заездами (по окончании которых мы моментально попадаем обратно в город, минуя загрузочный экран) можно выполнять короткие задания или просто кататься в свое удовольствие. А знакомый по **Hot Pursuit** сервис Autolog позволит хвастать своими результатами на весь мир и, объединившись с другими гонщиками, создавать собственные команды. ■



FORZA

HORIZON

Издатель:
Microsoft
Разработчик:
Playground Games
Платформа:
Xbox 360

Forza Horizon напоминает выпущенного на волю мустанга — вместо чопорных заездов по асфальтированным автодромам нас ждет бездорожье, пустынные каньоны и блестящие на солнце крыши сельских домов. Действие игры разворачивается в штате Колорадо во время крупного музыкального фестиваля, где для пущего увеселе-

ния устроили автошоу. Игроки смогут свободно перемещаться по огромному миру вдоль относительно «незаезженных» пейзажей (красные скалы, одинокие бензоколонки и города-призраки), соревноваться с другими гонщиками, снующими по дорогам, и участвовать в фестивальных мероприятиях. А по ночам (в игре будет смена времени суток) можно будет проверить себя в уличных гонках.

Но, несмотря на кажущуюся безбашенность, **Forza Horizon** — по-прежнему представитель серьезного авто-

спорта. В новую часть из **Forza Motorsport 4** переключает огромный автопарк, графический движок и, самое главное, реалистичная физическая модель, которую специально адаптируют под бездорожье. Вообще, если новые разработчики в лице **Playground Games** сдержат все обещания, **Forza Horizon** вполне может стать гонкой мечты. Ведь она способна подарить игрокам нечто большее, чем радость от филигранного прохождения поворота, — безграничную свободу, романтику проселочных дорог и дух приключений. ■



Такое мое кредо

Выжимка E3-информации об Assassin's Creed 3 и ее портативном ответвлении



Обещанные разработчиками 30 видов животных будут бегать по лесам не для красоты — например, игрок сможет получить квест на добычу мяса, поохотиться на оленей и попутно отбиться от стаи оголодавших волков.

Суровые шотландцы действительно суровы: от их коронного удара лбом поплохеет даже потомственному ассасину.

Глубокий снег сильно замедляет передвижение как главного героя, так и его врагов. Потому-то Коннор и предпочитает прыгать по деревьям как Тарзан — так быстрее.

Местные деревья сделаны то ли из титана, то ли из армированного бетона: и самые тонкие веточки легко выдерживают вес героя, даже не шелохнувшись.

Теперь можно убивать врагов прямо на бегу, причем сразу толпами. Это особенно полезно, если толпа очень большая, — не теряешь скорости, чтобы сбежать оттуда, пока не пристукнули. Сначала эту возможность называли «Убийственный забег» или «Резня с налету», но эти названия забраковали во время опроса фокус-группы. Поэтому убийство на бегу решили назвать очень оригинально: «Убийство на бегу».

Теперь выдвигающийся клинок можно брать за рукоять и держать его как обычный кухонный ножик.

Искусственный интеллект поумнел. Разработчики объясняют это тем, что теперь в качестве врагов выступают британцы.

Новая возможность взять врага в заложники и защититься им от выстрелов впечатляет — можно закрыться от ружейного залпа целого десятка солдат.

Во время ближнего боя вооруженные ружьями солдаты используют штыки, а не пули. Ружья в то время обычно не держали заряженными, особенно в плохую погоду. Перезарядка тоже была долгой, даже у самых умелых солдат на это уходило не менее четверти минуты.

После участия в морских баталиях становится непонятно, зачем люди отказались от парусных кораблей. Если верить разработчикам, тридцатипушечный фрегат мог плавать со скоростью глиссера, разворачиваться на месте, как водный мотоцикл, а сила его залпа не уступала прямо-таки попаданию тактической ядерной боеголовки.

С динамической сменой погоды явно переборщили: морское сражение начинается в лазурной синеве Карибского моря, в чистом небе ярко светит солнышко, спустя минуту небо закрывают грозовые тучи, и еще через пару минут начинается штормить.

Ubisoft действительно планировала добавить в Assassin's Creed три мини-игры в жанре Tower Defense, но затем отказалась от этой затеи.

В игре планируется два типа миссий: одни из них будут линейными, с кучей скриптов и эффектных сцен, а другие — традиционные, где игрок будет свободен выбирать свой путь и методы решения проблем.

На E3 был анонсирован специальный бандл для PS3, в который войдет приставка, копия Assassin's Creed 3 и некое эксклюзивное дополнение.

Assassin's Creed 3: Liberation для PS Vita обещает стать «самой амбициозной портативной игрой в истории серии». Ее можно будет купить в комплекте с белоснежной версией приставки.

С помощью Assassin's Creed 3: Liberation игроки смогут разблокировать новое оружие, костюмы и другие бонусы в PS3-версии игры.

Assassin's Creed 3: Liberation впервые в серии получила главного героя женского пола — очаровательную убийцу Эвелин, которая защищает родной Новый Орлеан XVIII века от нашествия пока-еще-недемократичных англичан.

В отличие от портативной версии, игра для мобильных Assassin's Creed: Utopia выглядит бедной родственницей. Она не будет иметь связей с Assassin's Creed 3, и с ее помощью даже дополнительного контента не откроешь.



FARCRY3

Издатель:
Ubisoft
Разработчики:
Ubisoft Montreal,
Ubisoft Massive
Платформы:
PC, Xbox 360, PS3



Far Cry 3 анонсировали на прошлогодней E3, и уже тогда **Ubisoft** показала симпатичный геймплейный кусок, а на протяжении всего последующего года подливала новую информацию, подробности и видеоклипы, не забывая в каждое предложение минимум два раза вставлять слово «безумие». Так что демонстрация игры на этой E3 каким-то откровением не стала (ну, почти). Показали много всего нового, красивого и достаточно необычного. Под конец презентации на пресс-конференции **Ubisoft** главный дизайнер проекта Ден Хай, уже потихоньку сваливая со сцены, резко развернулся и представил малюсенький ролик громадного кусочка игры, демонстрирующий свободу действий в *Far Cry 3*, а также огромный мир и ее безобидное население — резвящихся в воде черепах и рыбок, а также павлинов и прочих экзотических птичек, не несущих смерть зевакам и другим посетителям безумного острова.

Показали голую женщину. Она бесстыдно елозилась по главному герою, гладилась грудью об его руки, эротично что-то бубня и причитая о воинском величии персонажа. Но атмосфера уединенности разрушилась

аккурат в тот момент, когда герой заметил, что справа от него сидят несколько десятков голых мужчин и внимательно наблюдают за происходящим. После пары секунд неловкого молчания этот самый герой, Джейсон Броуди, вскочил и начал толкать пафосную речь о плохих пиратах, справедливости, победе и стрельбе по движущимся мишеням. А дальше все уже по знакомому сценарию: выстрелы, взрывы, перерезанные глотки, катания на тросах и трупах, а также сумасшедший главный злодей и пожирание грибов необычной расцветки. На своей презентации **Ubisoft** просто показала новый кусочек игры, который подогрел к проекту интерес, а главный сюрприз издатель приберег для презентации **Sony**.

На конференции платформодержателя все тот же Ден Хай, недолго переминаясь с ноги на ногу, взял да и сообщил, что *Far Cry 3* — это не одна игра, а целых две. Второй оказалась кооперативная составляющая от **Ubisoft Massive**, которая рассчитана на четверых игроков. Особого отношения к одиночной игре и Джейсону она не имеет. Здесь четыре своих героя: Леонард — бывший профессиональный похитатель починков, Каллум —

алкоголик и дебошир из Ирландии, Михаил — нарушивший свой кодекс и пустившийся во все тяжкие убийца из матушки России, а также Тиша, которая известна просто как «бывший солдат» и «женщина с автоматом». Команда друзей по интересам попадет на тот же остров, что и Броуди, но по каким-то своим причинам. Вместе они будут стрелять из дробовиков, бросаться гранатами, а также фантазировать об убийстве какого-то капитана, подставившего эту несчастную четверку.

■ ■ ■

И если демонстрация одиночной кампании выглядела сочно, ярко и высокотехнологично, то у кооператива регулярно проскакивали какие-то технические болезни: и текстуры размазаны, и дальность прорисовки порой падала до жалкой пары метров, ну и цветовая палитра тоже вытворяла что-то странное. Спишем все на слишком ранний билд игры. *Far Cry 3* в любом случае кажется жутко многообещающим проектом, и он — не последняя причина, почему конференция **Ubisoft** в этом году стала лучшей за последние как минимум пять лет. ■



Издатель:
Sony
Разработчик:
SCE Santa Monica
Studio
Платформа:
PS3

GOD OF WAR ASCENSION™



Разумеется, Sony даже не думала отказаться о разукрашенного мужчины, который ввиду бушующих внутри него проблем и эмоций кричит, ругается, а потом еще и дерется. Слухи о новой части ходили долго и упорно, но никто не понимал, чем же именно там займется Кратос. Вроде все самые-самые — убиты, а остальные — брошены бороться с собственными демонами и жуткими психологическими травмами. Заботливые фанаты даже составляли списки «кого еще неплохо бы убить», но, увы, эти труды в ближайшую пару лет, скорее всего, никому не понадобятся. Кратоса в третий раз, как какое-то бешеное животное, засаживают в клетку с табличкой «приквел» и, улыбаясь, сообщают, что еще не все рассказано из личной истории спартамца, из его прошлого. Так что извольте терпеть.

Первое, что сообщили о **God of War: Ascension**, — мультиплеер; первое, что показали, — мультиплеер. Думается, приоритеты команды давно всем понятны. Да, кто-то уверенно тыкал пальцами в журналистов с клятвами, что одиночная кампания будет о-го-го — с графикой, злым Кратосом и микрореволюциями на

каждом пикселе. Хотелось бы верить, но выбор временного промежутка (до событий первой **God of War**) сам по себе намекал, что большинство идей, да и ставок студии уходят в сетевую составляющую.

На пресс-конференции Sony показала семиминутный отрывок из одиночной кампании, который... выглядит в точности как **God of War 3**. Потом в него же можно было поиграть. Безусловно, и картинку натерли лоском, и лысого маньяка научили новым приемам. Теперь Кратос может не только с безумными воплями устраивать кровавые сечи и разбрасываться кишками поверженных врагов, но также поднимать бесхозное оружие и использовать его в своих негуманистических целях. А в особо напряженные моменты герой корчит такие мины, будто у него какие-то серьезные проблемы с кишечником и он вот-вот не выдержит и серьезно, простите, обделается, — но нет, это просто одна из его новых суператак.

Обновилась и фауна игры. Причем внешний вид новопривывших намекает на открытие нового зоопарка неподалеку от офиса **Sony Santa Monica**. Появились дополнительные виды ро-

гатых козчиков, новая вариация когтистого осьминога-ктулху (на разборках с которым и закончилась демоверсия), а также слоники-бодибилдеры, которые грозно дуют и размахивают булавами. С последним Кратос разбирается особо жестоко — сначала устраивает угарную вечеринку у него на теле, а затем резким движением вскрывает череп, оставляя мозг животного пылиться на ветру, и переключается на что-то другое. Другое дело, что примерно тем же самым герой занимался на протяжении уже пяти игр.



Да, **Ascension** выглядит как настоящий **God of War**, в него хочется играть, хочется вырывать сердца, слушать рев Кратоса и пафосные монологи рассказчика (почему-то участие актрисы Линды Хант никто подтверждать пока не спешит). Но почему нельзя было все это предложить в полноценной четвертой части и не лезть в эту перетоптанную территорию приквелов? В такой ситуации только ведь и остается, что бесконечно копировать собственные же идеи и приемы. ■



BEYOND

TWO SOULS.

Издатель:

Sony

Разработчик:

Quantic Dream

Платформа:

PS3



Дэвид Кейдж — своеобразная версия режиссера Кристофера Нолана от игровой индустрии. Как и автор новейших приключений Бэтмена, Кейдж умеет делать произведения, практически неотличимые от настоящего искусства. Сходство настолько убедительное, что разницы не чувствует даже сам Кейдж: в интервью он важно рассказывает, как по два года вынашивает идеи для новой игры, как целый год пишет сценарий, как выбирает актрису на главную роль, а между делом упоминает, что в начале своей карьеры успел поработать с Дэвидом Боуи.

Проблема в том, что Дэвид Кейдж в своем сегодняшнем амплуа — скорее гениальный стилизатор и геймдизайнер, чем режиссер. Два года назад «Игромания» поставила высший балл его **Heavy Rain**; под этой оценкой мы готовы подписаться и теперь, но приходится признать, что это был скорее приз за технические достижения — за новый подход к кат-сценам и мини-играм, а также за головокружительную нелинейность. А то, что авторы старались выдать за драму, при ближайшем рассмотрении оказывалось довольно дешевым триллером со смертельно серьезным лицом.

Главная проблема с новой игрой Кейджа, **Beyond: Two Souls**, в том, что прямо сейчас нельзя понять, сделал ли автор с прошлого раза хоть какие-то выводы, научился ли, наконец, придумывать убедительные истории. С точки зрения задумки и формы подачи все безупречно: роскошная анимация, давящая атмосфера одно-

этажной американской глубинки (за углом мерещится то Стивен Кинг, то Дэвид Линч), а также «оскаровская» номинантка Эллен Пейдж в главной роли. Эллен играет роль Джоди Холмс, девушки с необычным даром: она постоянно находится в контакте с некой потусторонней сущностью, которая выполняет роль агрессивного ангела-хранителя. Может отпугнуть чересчур участливого копа, разбив о стенку чашку с кофе, а может и вертолет уронить на улицу, и закрыть свою подопечную щитом, когда ей вдруг захочется спрыгнуть на полном ходу с крыши поезда.

Игровой процесс разделяется на две больших части. С одной стороны, мы управляем Джоди, и это больше всего напоминает **Heavy Rain** — нажимая на кнопки и затейливо вертя стиками геймпада, мы более или менее точно имитируем действия героини. С другой стороны, игра за Сущность похожа на прохождение антикварного шутера с включенным чит-кодом «notarget»: мы свободно парим над локацией и издеваемся над преследователями (в роликах это в основном представители власти). Помимо старых добрых шуточек из арсенала полтергейстов, Сущность умеет вселяться в недалеких полицейских и заставлять их нападать на товарищей (или просто буксовать на месте, сидя на мотоцикле, — чтобы отвлечь на себя внимание). Или вот обрушение вертолета. Для этого придется свести пилота с ума. Впрочем, и своей силы у сущности предостаточно — в закры-

той презентации, например, она поднимала в воздух автомобили.

Главное, что вселяет надежду в **Beyond**, — это то, что в отличие от **Heavy Rain** она не пытается с ходу задавить психологическими терзаниями героев (хотя, зная Кейджа, этого едва ли удастся избежать) и в нужные моменты, что называется, включает боевик — с погонями, гончими псами, драками и горящими полицейскими. Уже одни эти сцены стоят двух часов унылого размазывания соплей.

■ ■ ■

И еще одно: в **Beyond** нет такого понятия, как **Game Over**, здесь нельзя проиграть. То есть если, допустим, Джоди мучительно убегает от копов, а ее в итоге ловят, то события продолжат развиваться, например, в участке. Кейдж объясняет это тем, что он считает неправильным прерывать историю, показывая игрокам фигу и отправляя их на перезагрузку. В высшей степени светлая мысль.

Вообще, с **Beyond** все, скорее всего, будет хорошо: даже если у Quantic Dream не получится со сценарием, у нас будет как минимум приличная актерская игра и небанальный геймплей. Главное, чего сейчас ни в коем случае нельзя делать, — это заведомо провозглашать Кейджа и компанию гениальными режиссерами, надеждой индустрии и всем прочим. Чтоб не зазнавались раньше времени — ведь это качество еще не помогало ни одному художнику. ■



DISHONORED

Издатель:
Bethesda Softworks
Разработчик:
Arkane Studios
Платформы:
PC, Xbox 360, PS3



На минувшей E3 намечилось сразу несколько положительных тенденций: и разработчики, и игроки, похоже, окончательно наелись постановочными играми, и теперь в индустрии появилась некоторая мода на право выбора для игрока. Большинство этих проектов, впрочем, были анонсированы загадка, но, собранные вместе, они обозначают мощную тенденцию: **Watch Dogs**, **Hitman: Absolution**, **Beyond: Two Souls**, **The Last of Us**, **Crysis 3**, **Far Cry 3**. Этот ряд идеально дополняет **Dishonored**. В стремлении развязать игроку руки ее создатели дошли до того, что разрешили телепортироваться в голову рыбам и проходить игру, не заморив ни одной живой души, притом что играть предстоит, напомним, за убийцу по имени Корво Атано.

В подтверждение серьезности своих намерений Харви Смит, продюсер **Dishonored**, на наших глазах проходит один и тот же уровень дважды: сперва — тихо и незаметно, а затем — в стиле Рэмбо. Задача в обоих случаях состоит в том, чтобы избавиться от двух коррумпированных братьев-близнецов Пендлтон, которые как раз проводят досуг в доме терпимости «Золотая кошка».

«Тихий» вариант решения этой задачи выглядит примерно так. Для начала мы вселяемся в случайного речного караса и проплываем в бордель через какую-то сливную трубу. Для пущего веселья местоположение каждого из братьев внутри здания определяется случайным образом, поэтому прежде, чем двигаться дальше, мы подслушиваем разговоры куртизанок, которые жа-

луются на суровый нрав гостей и между делом раскрывают их местоположение — один из Пендлтонов засел в парилке, другой — в местных VIP-палатах.

Дальше начинаются неизменные прятки со стражей — этот процесс, по крайней мере в исполнении разработчиков, выглядит плавно и естественно, с эпизодическими включениями режима **Dark Vision**, в котором видно сквозь стены (побочный эффект — мерзкое жужжание в колонках, как от неисправной лампы дневного света), и телепортацией на короткие дистанции. И, разумеется, в целях конспирации можно вселиться в любое живое существо. Тем же образом можно избежать смерти во время падения с высокой городской стены — нужно лишь успеть вселиться в любого человека, стоящего на земле. По словам разработчиков, эту возможность в игре обнаружили случайно, во время тестирования.

Тем временем Корво добирается до нижних этажей, где ненадолго включается **Hitman**. Ассасин запирает одного из Пендлтонов (вместе с девушкой из эскорта) в парной и поддает жару — несчастные свариваются вкрутую прямо на месте.

Второй брат-аристократ, ничего не подозревая, трапезничает в башне. С ним Корво расправляется особенно циничным способом: вселяется ему в мозг, выходит на балкон и запирает снаружи дверь. Пока изумленный караул пытается осмыслить произошедшее, убийца материализуется за спиной у жертвы и сбрасывает коррупционера в реку направленной волной воздуха.

На этом тихий вариант прохождения заканчивается, и начинается рок-н-ролл. Как только в **Dishonored** начинаются активные боевые действия, сразу вспоминаешь, что его сделали те же люди, что и **Dark Messiah of Might and Magic** — пожалуй, один из лучших фэнтези-боевиков в новейшей истории. В **Dishonored** бой — это танец кровавого безумия. Телепортироваться на стену, отразить выпад стражника, с надсадным всхлипом всадить нож ему в ключицу. Остановить время, чтобы прострелить горло из арбалета сразу трем гвардейцам. Напустить на конвойных стаю крыс, взрезать артерии паре случайных проституток. В тех, кто научится пользоваться всеми способностями, словно вселяется тысяча чертей. Разработчики никак не ограничивают ваше внутреннее чудовище, но предупреждают — кроважадные игроки получают соответствующую концовку.



По структуре миссий и подходу к их выполнению **Dishonored** больше всего напоминает **Hitman** — только, конечно, в **Hitman** не было костюмов викторианской эпохи, длинноногих роботов и управляемых карасей-диверсантов. В этом году выходит как минимум три игры про убийц (и это не считая **Mark of the Ninja** для XBLA), и **Dishonored** с таким набором обещает стать среди них если не лучшей, то уж как минимум самой оригинальной. ■



WATCH DOGS

Издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Платформы:
PC, Xbox 360, PS3



Анонс игры **Watch Dogs** (или WATCH DOGS — так, оказывается, правильно) никто не ждал. И он стал действительно неожиданным сюрпризом, именно той игрой, о которой никто не подозревал даже на подсознательных или душевных уровнях. От E3 обычно ждут именно таких премьер — они шокируют и напрочь сносят башню, но на деле же получается, что все всё знают еще задолго до «громкого анонса»; это уже сложившаяся тенденция последнего времени. Разработчики сами оставляют миллиард намеков на анонс своего нового проекта; или какой-нибудь мерзкий интернет-сыщик сделает размытые недокадры секретной игры на свой телефон и выложит это мракобесие в интернет. Задолго до анонсов появляется столько крупниц информации, что к часу «икс» собрать все в полноценную картинку не получается только у Майкла Пахтера.

Демонстрация **Watch Dogs** началась с малопонятного трейлера, выполненного в схематической графике: очертания зданий, улиц и какие-то бегущие по экрану безумные линии. Рассказчик вываливает грустную историю о том, что вот оно, будущее:

корпорации, грязь, всю технику объединили в сеть городской операционной системы (ctOS), бургеры по двадцать баксов — все, в общем, плохо. Но когда молниеносным щелчком демонстрация переключилась на геймплей, то все сидели следующие десять минут не шелохнувшись. Многие до сих пор не могут поверить, что проект собирается успеть на уходящий поезд этого поколения, уж слишком хорошо все выглядит. Город выглядит фантастически — живо и слишком нетипично для видеоигр, деревья — роскошны, машины — превосходны, подгоняемый ветром мусор — блистателен, и даже едва заметное отражение чьих-то трусов в окне на шестом этаже третьего здания слева, которые сушатся после стирки, выглядит так, будто некстген уже наступил.

Игровая механика игры построена на манипуляциях с подключенными к сети электроприборами — мобильными телефонами, компьютерами, светофорами, мостами, да даже электрочайниками и машинками для бритья волос в носу. Главный герой, Эйден Пирс (или один из главных героев — в конце демонстрации Ubisoft намекнула, что крутых хакеров несколько; то

ли кооператив будет, то ли под опеку игрока просто отдадут несколько персонажей), с помощью своего КПК глушит сотовую связь и устраивает диверсии, подслушивает чужие разговоры, контролирует светофоры не хуже Моисея, повелевавшего водоемами, а также устраивает всякие другие впечатляющие спектакли. Не дурак Эйден и попать из пистолетов и автоматов, а при необходимости — киношному перекачаться по машине и ударить обидчика по лицу. Все это — на переработанном движке *Assassin's Creed 3*, с социальным стелсом и еще миллионом геймплейных элементов, о которых пока молчат.

■ ■ ■

Watch Dogs стала главным сюрпризом E3 не только потому, что о ней никто не догадывался. Игра кажется настоящим глотком свежего воздуха на фоне... даже на фоне других больших и крутых игр. И если подобные вещи действительно появятся на закате консолей этого поколения, то на покой они уйдут, черт возьми, невероятно красиво. А «Игромания» к **Watch Dogs** вернется, конечно, еще не раз и не два. ■



FROM THE CREATORS OF MORTAL KOMBAT

INJUSTICE

GODS AMONG US

Издатель:
Warner Bros.
Разработчик:
NetherRealm
Studios
Платформы:
Xbox 360, PS3, Wii U



Современные файтинги в массе своей похожи на нечто среднее между цирком шапито и матчем по крокету — все вокруг гроыхает, мелькает и переливается, и только те, кто плотно и глубоко вовлечен в процесс, понимают, что происходит на самом деле. Почитайте интернет-дискуссии поклонников жанра, загляните в сетевой режим **Street Fighter 4**: вас, соответственно, утопят в сложных терминах и размажут по стенке люди, для которых файтинги — культ.

Жанр замкнулся сам на себе, но спасение есть. Студия **NetherRealm** уже не первый год пытается вернуть файтингам тот облик, который отпечатался у нас в мозгу с детства. Когда файтинги в наших широтах еще называли «драчками», а играть в них было прежде всего весело, а потом — все остальное.

Что вам запомнилось из прошлогоднего **Mortal Kombat** (если вы его видели; если нет, то давно пора это сделать)? Уж, наверное, не баланс персонажей и не механика контратак — запомнилось, как разноцветные ниндзя вырывают друг другу кишки, шаолинский монах превращает шляпу в циркулярную пилу смерти, а четырехрукого гиганта Гору разделяет на куски огненная Китана в мини-бикини. Так вот, новая игра от тех же самых людей на-

зывается **Injustice: Gods Among Us**, и это снова игра про эпатажный мордобой, только в этот раз друг друга лупцуют персонажи комиксов DC. И не то что лупцуют — обрушивают друг на друга автомобили, пробивают телами противников небоскребы и отправляют их на орбиту могучим супергеройским апперкотом. Впрочем, не надейтесь: праздника кишок, как в **Mortal Kombat**, не будет — обязывает рейтинг Teen.

На E3 нам показали два очень разных боя. В первом Супермен откручивал Флэшу его желтые уши. Визуально игра очень напоминает **Mortal Kombat**, но нюансы проявляются практически сразу же: например, когда от ударов героев им на головы начинает сыпаться потолок (дело происходит в бэт-пещере). Или когда Флэш начинает в буквальном смысле катить на Супермена бочку. Ключевая особенность **Injustice** — в интерактивном окружении и многоэтажных аренах. Проще говоря, если вы что-то видите, например оголенные искрящиеся провода, то, скорее всего, это можно использовать — скажем, бросить на них противника, чтоб корчился. Кстати, минутой раньше на этом месте был огромный генератор, который могучий Супермен уронил Флэшу на голову. Тот в ответ активирует суперудар:

стремительно обегает Землю вокруг экватора и мнет криптонцу лицо на первой космической скорости.

А будь на его месте, к примеру, Джокер, и бой был бы совсем другим — разные герои взаимодействуют с окружением по-разному. Так, во втором бою Бэтмен насмерть бился с ожившим мертвецом Соломоном Гранди. Рядом была припаркована желтая машина. Сперва Бэтмен как следует приложил об нее Соломона лицом, но тот не растерялся — с легкостью поднял тот же автомобиль и приложил на голову Бэтмену.



Презентация, конечно, заканчивается аплодисментами. После этого мимо стенда с **Dead or Alive 5** ходишь с легкой брезгливостью: старорежимные файтинги уже никогда не будут радовать так, как прежде. Многие из них хороши в качестве киберспортивных дисциплин для энтузиастов. Многие могут похвастаться любопытными схемами управления и эпатажными персонажами. Но в **Injustice** весело, круто — и еще тут есть Супермен, который вколачивает Флэша в пол бэт-пещеры. И это уже, конечно, небьющийся козырь. ■



THE LAST OF US

Издатель:

Sony

Разработчик:

Naughty Dog

Платформа:

PS3



The Last of Us анонсировали еще в прошлом году, но о том, как она будет выглядеть, до E3 знали немногие. Было известно, что игру делают **Naughty Dog** — главные специалисты по кинематографичным играм в индустрии; скриншоты и ролики заставляли вспомнить «Дорогу» и «Я — легенда»; также в кадре мелькали мутанты, похожие на человекообразные древесные грибы с зубами.

Чтобы прояснить ситуацию, игру понадобилось посмотреть дважды — сначала на общегражданской конференции **Sony** (ее можно увидеть в интернете прямо сейчас), а чуть позже — за закрытыми дверями. В обоих случаях показывали один и тот же фрагмент игры. Здесь и там были роскошно поставленные сцены убийств и коротких яростных потасовок с бандитами-бомжами. Но каждый раз это выглядело по-разному.

В своей предыдущей великолепной работе, **Uncharted**, Naughty Dog проявили себя талантливыми постановщиками: в игре, где от игрока зависело крайне мало, они умудрялись так ловко выстраивать план и вертеть камерой, что складывалась полная иллюзия, будто все решения мы принимаем сами.

В The Last of Us та же проблема решается под другим углом. Судя по всему, это гораздо более разнообразная игра, чем Uncharted: герой может подкрадываться к противникам разными

путями, действовать тихо или шумно, захватывать врагов в заложники и пользоваться предметами обстановки. Тем же трюкам обучены и враги, а еще есть девочка Элли, которая активно участвует в происходящем и действует по каким-то своим, особым алгоритмам — может, например, неожиданно кинуть врагу камень в висок, и никто не гарантирует, что она сделает это в тактически выгодный для вас момент.

Из всего этого складывается интересная картина. В типовой ситуации The Last of Us есть завязка (герои крадутся через помещение, полное свирепых людоедов) и развязка (в которой людоеды, скорее всего, умирают), а между ними — множество вариантов развития событий вроде описанных выше. Неизменно лишь одно: каждая стычка будет заканчиваться максимально эффектно и драматично. Вот Джоэла хватает за загривок кто-то недобрый и зовет товарища, чтобы тот пристрелил незваного гостя. Но герой тут же высвобождается, меняется с душегубом местами и делает так, что заряд дроби, предназначенный для него, попадет в пузо людоеду. Того же бомжа можно было до смерти забить осколком кирпича, пристрелить или прокрасться мимо — и в каждом случае у игры наверняка нашелся бы способ позффектнее это обставить. Проще говоря, в The Last of Us вы своими действиями запускаете десятки маленьких яростных сценок, из которых в

конечном итоге складывается ваше личное приключение.

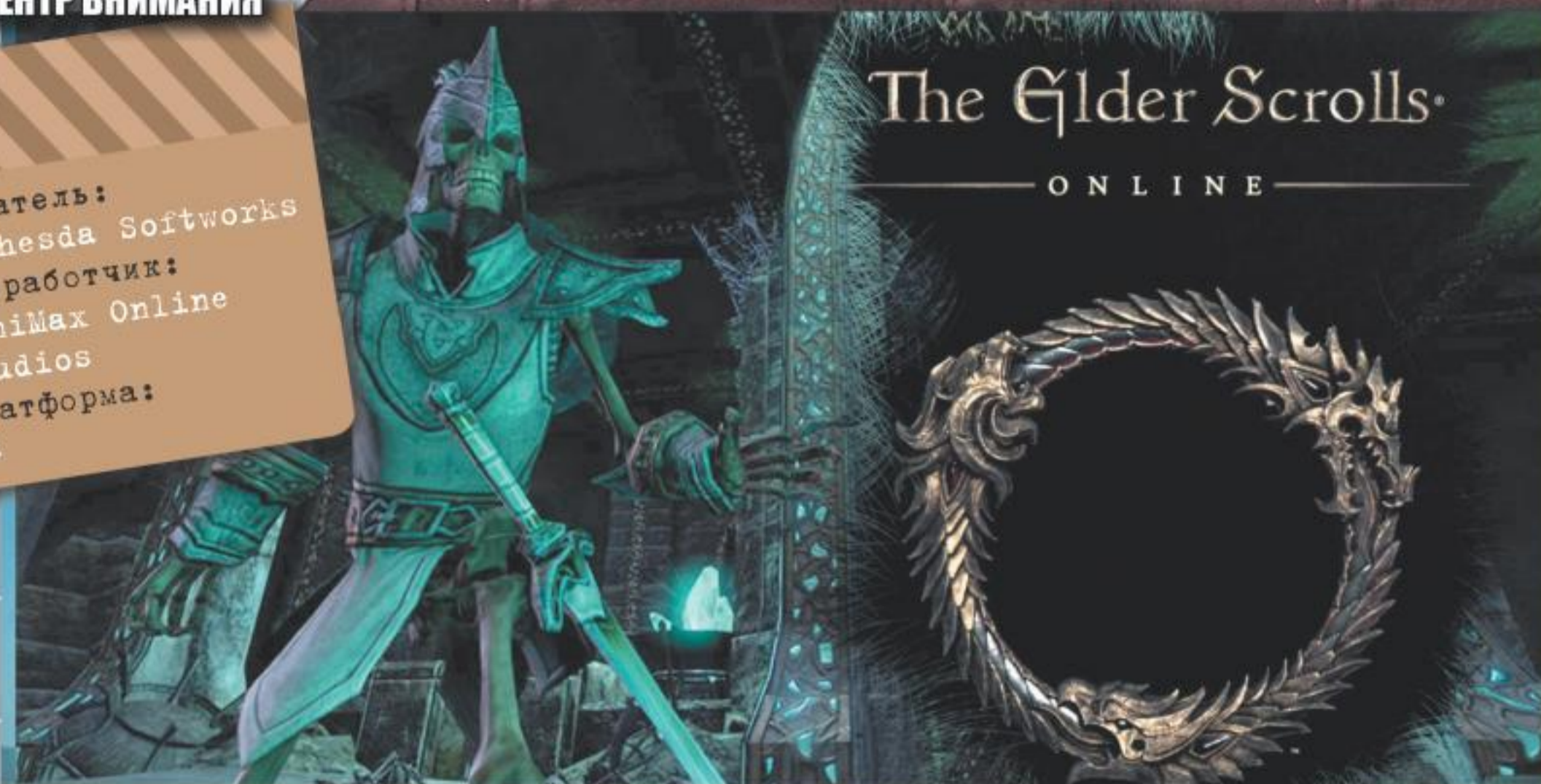
В «мирное» время (то есть когда пара героев бредет сквозь осколки цивилизации, исследуя по пути развалины) игра напоминает Uncharted с минимумом акробатики — но это, опять же, только на первый взгляд, и отличия становятся видны только при ближайшем рассмотрении. Так, Элли не просто произносит задуманные сценаристами реплики, она реагирует на ваши действия — подскажет путь, если вы заблудитесь, заведет краткий разговор насчет случайно увиденного на улице постера, выразит негодование, если вы будете особенно жестоки с врагами. Такие мизансцены есть в каждой игре, но Naughty Dog, похоже, всерьез решили напичкать ими каждую сцену, и за одно прохождение вы, скорее всего, не сможете увидеть их все.

■ ■ ■

В итоге получается удивительное: игра, с виду неотличимая от обычного линейного экшена (пусть даже оригинального и профессионально поставленного) внезапно оказывается одной из самых нелинейных игр в этом слегка обронзовевшем жанре. Если у Naughty Dog все получится, стандарты современных интерактивных боевиков придется серьезно пересмотреть. ■



Издатель:
Bethesda Softworks
Разработчик:
ZeniMax Online
Studios
Платформа:
PC



Пока The Elder Scrolls Online не был анонсирован, всех больше всего волновал вопрос «Когда?». Вскоре после анонса в лидеры выбился вопрос «Зачем?» Как это — всего четыре фракции? Что, и лошадей не будет? И что это вы там такое задумали с ролевой системой?!

У нас есть для вас хорошие и плохие новости. Плохие: TES Online — это и вправду не Morrowind, не Oblivion и не Skyrim, даже близко. Ее, в конце концов, делают совсем другие люди. И хорошие: это не клон World of Warcraft, не азиатская мясорубка времени, но довольно необычная онлайн-новая игра, и с вышеупомянутыми играми они явно родственники.

Как и положено в TES, здесь будет большой открытый мир. Наряду со стандартными подземельями для групповых рейдов есть открытые локации — всякие двумерские подземелья, святилища даэдр и прочее. Здесь игроки объединяются по своему усмотрению: если вы поможете случайному прохожему, то получите и опыт, и свою часть награды. В открытом мире действуют те же правила. Такое самоопределение, если задуматься, тоже очень в духе TES.

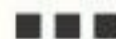
И квесты. Они, очевидно, будут нелинейными. Во время демонстрации разработчик выполнял квест, в котором нужно было избавить город

от армии оборотней, которыми верховодил оборотень-зомби. По пути к нему мы встретили группу призраков, с которыми в общем-то можно было не говорить. Но краткая беседа привела к квесту, в процессе которого мы вернулись в прошлое (изображение в этот момент выцвело) и во время детективного расследования узнали страшную тайну неупокоенного оборотня: он боится огня! Это знание, может, и не стоило таких хлопот, но было как минимум не скучно.

Про ролевую систему сегодня известно крайне мало. Будут классы, но разработчики не хотят загонять игроков в жесткие рамки, поэтому можно будет представить, скажем, мага с мечом или приколдовывающего воина. Кроме того, на манер Guild Wars, способности различных классов можно комбинировать, получая новый, очень убойный эффект. В свою очередь, боевая система будет с динамическим прицеливанием и блоками, на которые тратится выносливость (традиционные цветные полоски со здоровьем и маной тоже присутствуют на экране). Сколько-нибудь сложных боевых приемов пока не обещают, но после надоевшей системы «нажми на кнопку — получишь результат» это вполне приятная перемена.

В рамках PVP заявлена глобальная война на три стороны — девять рас Тамриэля, разделенные (по довольно

странному принципу) на альянсы: норды объединяются с данмерами и аргонианцами, бретонцы и редгарды — с орками, а Альтмерский доминион составляют высокие и лесные эльфы в компании с котолюдьми-хаджитами. «Глобальность» войны заключается в штурме замков и городов, вплоть до главной цели — Имперского города.



Описание особенностей TES Online почему-то походит на сложенные вместе кусочки статей, посвященных другим онлайн-играм — Warhammer Online, Guild Wars 2, EverQuest 2... Судя по тому, что показывается сейчас, ZeniMax Online заняты компиляцией незаезженных идей из разных проектов в рамках вселенной The Elder Scrolls. Как ни странно, у них получается симпатичная и даже самобытная онлайн-игра, которую, впрочем, еще нужно будет как-то продать конечному пользователю. Главное, чтобы разработчики не расценивали знаменитую вселенную как единственный и достаточный козырь для привлечения в игру людей. The Elder Scrolls намного богаче, и грех не воспользоваться особенностями механики и мифологии такой игровой серии. Первым делом все-таки рекомендуем добавить в игру лошадей. ■





ГДЕ КУПИТЬ ЖУРНАЛ

ИГРОМАНИЯ

КРОМЕ КАК В ТОЧКАХ РОЗНИЧНЫХ ПРОДАЖ

1. ИГРОМАНИЯ DIGITAL

ВАША ЦИФРОВАЯ БИБЛИОТЕКА

МЕСТО www.igromania.ru/digital/

ДОСТАВКА Прямоком в окно вашего браузера.

ФОРМАТ Точная цифровая копия журнала.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №10 (85) 2004. От №8 (155) 2010 и далее — включая «Видеоманию».

КАК ПОКУПАТЬ Зарегистрируйтесь на igromania.ru. Затем залогиньтесь и перейдите в раздел «Игромания Digital». Положите деньги на личный счет, нажав «Пополнить счет» в правом верхнем уголке. Как только деньги поступят (подождать пару минут), приобретайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Свыше сотни популярных платежных систем и способов оплаты.

ВАЖНО

- Удобный флэш-плеер. Приближение, мгновенный переход по страницам.
- «Видеомания» в HD-качестве.



2. В APPSTORE ДЛЯ iPad И iPhone

ВСЕГДА С СОБОЙ!

МЕСТО App Store

ДОСТАВКА На экран девайса.

ФОРМАТ Специальный дизайн для iPad/iPhone.

В НАЛИЧИИ Все номера, начиная с №5 (164) 2011. Причем №5 за 2011 год — бесплатно. Просто берете и скачиваете.

КАК ПОКУПАТЬ В App Store (или в iTunes Store на компьютере) найдите «Игромания» по поиску. Скачайте бесплатное приложение — наш киоск. Зарегистрируйтесь в нем — или зайдите по вашему логину на igromania.ru. Перейдите на закладку «Киоск», нажмите значок обновления в правом верхнем углу (на iPad) и выбирайте интересующие вас номера.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Как принято в App Store.

ВАЖНО

- Упрощенный дизайн с легкой навигацией. Крупные и четкие иллюстрации.
- «Видеомания» прилагается. Загруженное видео можно удалять, для экономии места на диске, и снова закачивать.
- + Еще здесь можно почитать новости от сайта «Игромания.ru».



3. ЖУРНАЛ С ДОСТАВКОЙ

В КОНВЕРТИКЕ С ЛЕНТОЧКОЙ

МЕСТО магазинжурналов.рф (именно так, кириллицей)

ДОСТАВКА С курьером по Москве, по почте (Россия и страны бывшего СНГ) и даже лично со склада.

ФОРМАТ Да, та самая «Игромания», в полиграфии, с диском, постером и наклейками.

В НАЛИЧИИ Как свежие номера, так и, частично, более ранние, за 2008—2011 годы. С диском и без, на ваш выбор.

КАК ПОКУПАТЬ Как и в любом онлайн-магазине! Зайдите на сайт, накидайте что нужно в корзину, оформите заказ.

МЕТОДЫ ОПЛАТЫ Курьеру лично в руки, банковским переводом, по банковской карточке или через любую из популярных платежных систем. Короче, как угодно.

ВАЖНО

- Если журнал заказан заранее, его отправят вам одновременно с началом розничных продаж или даже чуть раньше.
- Отправка одного номера по почте в пределах России, без учета стоимости самого номера, обойдется где-то в 55 рублей. Если берете несколько номеров разом, то заметно дешевле.
- Доставка в большинство регионов РФ занимает пять-семь дней.



ДЕШЕВЛЕ
у нас везде цены гораздо ниже, чем в рознице

СКИДКА ПРИ ПОДПИСКЕ
действует в «Игромании Digital» и на магазинжурналов.рф

МИР ФАНТАСТИКИ
издаваемый нами журнал «Мир фантастики» есть и в «Игромании Digital», и на магазинжурналов.рф

SMS-РАССЫЛКИ
ДЕРЖАТЬСЯ В КУРСЕ

Краткие игровые новости и микро-рецензии на ваш мобильный. Для абонентов «Билайн».
Новости: подписаться — позвоните на номер 0684717, отписаться — 0684739.
Микро-рецензии: подписаться — позвоните на номер 0684510, отписаться — 0684511.
Стоимость: 1,7 рублей в день.
Сервис предоставляет temanews.ru. «Игромания» — в разделе «Стиль жизни».

6 HALO 4

Показ **Halo 4** на конференции Microsoft не был сюрпризом, как и не было в новинку то, что делают игру какие-то непонятные люди. Разумеется, можно собрать хорошую команду, переманив умы из **Santa Monica, Naughty Dog** и **Retro** (они и правда переманили), но это по-прежнему будет не **Bungie**, которая сейчас сидит где-то в подвале **Activision** и с мечтательной миной думает о возрождении **Marathon**. **Halo 4** была главным козырем пресс-конференции Microsoft, но это была совсем не **Halo**. И если на визуальном уровне просто происходит какое-то непонятное отторжение (хотя технологически игра сделана хорошо — **343i** не обманули), то игровой процесс просто не хочется воспринимать как эволюцию серии. Перед нами не привычный свободный театр боевых действий, разбавленный кинематографическими видеовставками, а какой-то линейный кишечный шутер со скриптами, дерущимися друг с другом за место в кадре.



5

3DS И ЛОЖЬ

Этот пункт немного выходит за рамки E3, но все же имеет к выставке самое непосредственное отношение. В **Nintendo** работают просто мастера троллинга. Сначала во время выставки компания убеждает всех, что никакой новой модели 3DS не будет, а все силы они направят на поддержку единственной вариации консоли. Через неделю Сигеру Миямото и вовсе всех загоняет в тупик заявлением, что «железных» обновлений 3DS не планируется в принципе, а компания скорее сконцентрируется на портативной консоли следующего поколения. Проходит еще неделя... и сюрприз: **Nintendo** внезапно сообщает о новой конференции, где и анонсирует новую версию приставки, 3DS XL. И в этот раз компания почему-то решает пропустить все «разумные» обновления консоли (вроде DS Lite и DSi в случае с DS), а сразу переключается на самую бесполезную. Откуда вообще эта странная тяга растянуть дисплей, ухудшив качество картинки? Про дешевый пластик и дизайн, шагнувший в сторону безымянных изделий из Китая, даже заикаться не будем.



4

Кооперативная кампания Far Cry 3

На пресс-конференции **Sony** произошло нечто странное. Не совсем понятно, кого винить — либо желание платформодержателя представить хоть что-нибудь большое и эксклюзивное от third-party (на фоне Microsoft, которая и показ **Black Ops 2** себе захапала, да и DLC с двухнедельной эксклюзивностью к каждой второй игре анонсировала), либо **Ubisoft**, которая подвела партнера в последний момент. Но кооперативный режим **Far Cry 3** выглядел плохо. Начиная с технических сложностей (проблемы с цветом, анимацией, дальностью прорисовки) и заканчивая людьми, которые непосредственно проводили показ. Кто они? Зачем они все время комментировали происходящее: «Я взял бомбу!» — «Окей!» — «Я его убил!» — «Окей!» — «У меня хорошее настроение!» — «Окей!» Режим сам по себе должен получиться вятным, в этом сомнений нет: и площадка есть хорошая, и героев собрали вполне себе харизматичных (подробнее см. в нашей заметке про **Far Cry 3**). Но спешить с показом явно не стоило. Слишком скверное впечатление он оставил.



3

«ХИТЫ» XBLA

Когда Microsoft со всем возможным пафосом сообщила, что сейчас будут представлены три доселе невиданных эксклюзива для Xbox 360, то у многих в зале просто задрожали колени. Первым показали сокрушительный экшен **Ascend: New Gods** от создателей великолепной серии **Toy Soldiers**, но увиденное уж слишком сильно напоминало **Ascend: New Gods**, кошмар из другого срамного эксклюзива Microsoft — **Bloodforge**. Далее представили тизер, в котором камера облетает мотоцикл футуристического вида, а на фоне электронный голос мелет какую-то чушь. Это — **LocoCycle** от создателей **The Gunstringer**. Третий и последний тизер вообще выбил землю из под ног и забрал дыхание: **Matter** — игра для Kinect от Гора Вербинского, режиссера «Пиратов Карибского моря» и «Ранго». Что это будет за проект — вообще непонятно. Катится шарик (похожий на Виновную Искру из Halo), двигаются стены, летают какие-то квадратные штуки, из шариков выдвигаются фаллические объекты. Конец. Все три игры появятся в XBLA в 2013 году. Ждем не дождемся.



2

PS Vita

Упоминаний о портативной консоли Sony на E3 все как будто нарочно избегали. Мало того, что новых игр от first-party студий не показали и не анонсировали, так и атомную цену на приставку не снизили. Особенно порадовало подтверждение разработки **Call of Duty: Black Ops Declassified**, которое не удивило примерно никого. А весь анонс заключался в картинке с названием игры на черном фоне. Политика Sony в вопросе PS Vita вообще довольно непонятная. Компания не спешит с анонсами крутых игр, которые она все время обещает. Она также прямо заявляет, что не собирается сбрасывать цену на консоль, ведь, по мнению руководства, Vita и так распродается на ура, а покупатели все поголовно без ума от игровой линейки приставки. Пока продажи 3DS продолжают будоражить всевозможные чарты, Sony лишь мило улыбается и транслирует в СМИ сообщения о великолепном положении PS Vita на рынке. Снижение цены не нужно. Новые игры не нужны. Вместо этого Sony в очередной раз пытается повернуть что-то с новым телефоном под брендом PlayStation, на который всем плевать.



I

Wonderbook и Book of Spells

И самое замечательное напоследок. Мы не станем, конечно, утверждать, что **Wonderbook** — это что-то бесполезное и ненужное. Сама идея привлечь популярную писательницу (Джоан Ролинг) и создать какой-то оригинальный проект для детей в знаменитой вселенной заслуживает похвалы. Но все же довольно глупо сначала с сожалением заявить о нехватке времени на показ всех игр, а через несколько мгновений устроить затянутый десятиминутный показ демоверсии проекта, который достаточно было просто анонсировать и позвать поиграть в него на стендах после конференции. И тут же начинается демонстрация другой игры для сенсорного контроллера Move, про магию и волшебство, которая просто доводит всю презентацию до абсурда. Живое демо **Book of Spells** буквально отказывалось выполнять команды специально обученного человека. И представьте, если игра не может адекватно работать в идеальных условиях (сцену ведь готовит команда профи, выбирая расположение, освещение, температуру воздуха и часами настраивая оборудование), то как мы должны поверить, что она чудесным образом заработает у нас дома?





LOLLIPOP CHAINSAW

Zombies Suck
ХОХОХОХО



Тело Джулиет

ЖАНР
ЭПАТАЖНЫЙ МОРДОБОЙ
ИЗДАТЕЛЬ
WARNER BROS.
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК
GRASSHOPPER MANUFACTURE
ПЛАТФОРМЫ
XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
LOLLIPOPCHAINSAW.COM

ЯН КУЗОВЛЕВ

Lollipop Chainsaw — это новый авторский проект Grasshopper Manufacture и визионера Гоити Суды. Разработчик сделал себе имя на таких своеобразных играх, как **Killer 7, No More Heroes** и квесте **Flower, Sun and Rain**, в котором главный герой при помощи чемодана-дешифратора подключался к разным вещам и пытался познать их сущность.

В Lollipop Chainsaw обошлось без лучадорской эстетики, монологов и глубинного смысла. В No More Heroes профессиональный киллер и по совместительству оперный певец исполняет партию на бейсбольном поле перед тем, как убить свою жертву; по сравнению с тем, что происходит в новой игре Суды, это очень адекватная драматическая сцена. К разработке проекта японец

даже привлек Джеймса Ганна, режиссера и сценариста фильма «Тромео и Джульетта» и сериала «Порно для всей семьи».

Неудивительно, что в бейсбол теперь играют с гранатометом, разлагающимися чирлидершами и головой молодого человека в галстуке.

НОЧЬ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ

Согласно творческому видению Grasshopper Manufacture, конец света придет не от внезапно упавшего на землю метеорита или, боже упаси, случайно распространившегося вируса. Все гораздо проще: за апокалипсис ответственен печальный гот-нытик — его вселенские страдания и злоба каким-то образом открыли портал в другое измерение, откуда в наш мир вторглись зом-

би (с достаточно предсказуемыми последствиями).

Единственный, кто может спасти человечество от истребления, — чирлидер из школы Сан-Ромеро, Джулиет Старлинг. Конец света выпал на ее восемнадцатый день рождения, а нашествие мертвецов — как раз то, к чему Джулиет готовилась всю жизнь. Она росла в семье потомственных охотников на нечисть и первого зомби убила остро заточенной погремушкой в шесть месяцев. Апокалипсис для Джулиет — простая и понятная ситуация, но никак не для ее молодого человека Ника. Парня укусила зомби, девушка не успела ему помочь и волевым движением отрезала возлюбленному голову, оживила ее и нацепила на пояс, чтобы та отпускала едкие комментарии, наслаждалась пикант-

ным видом и кусала Джулиет за задницу.

Происходящее на экране похоже на причудливое сочетание клипа Alive певицы Элисон Голдфрапп и комикса «Скотт Пилигрим против всех». Несмотря на нашествие мертвецов, вокруг не кошмарные пейзажи, а радуга, блестящие и звездочки, носятся люди с ярко разрисованными бензопилами, а зомби слушают рок-музыку.

ЛОБЕЙСЯ УСПЕХА

При всем творящемся безумии, Lollipop Chainsaw — достаточно старорежимный аркадный beat 'em up со всеми свойственными ему атрибутами: таблицей результатов, линейными уровнями и предсказуемым игровым процессом. Традиционность здесь чувствуется во всем, и это не всегда



Любители эффектных ракурсов, внимание! Любая попытка заглянуть героине под юбку вне кат-сцен жестко пресекается — Джулиет закрывает причинное место руками.



Охотничья бензопила блондинки оборудована реактивным двигателем, мобильным телефоном и таинственным генератором радуги и розовых искр.



Удар задом дезориентирует зомби. Оглушенные мертвецы гораздо охотнее расстанутся со своими конечностями.

хорошо. Враги нападают в строго определенных сочетаниях и количестве, пока не убьете всех, по уровню дальше не продвинуться, паттерны многоэтапных боссов запоминаются на раз, а сама игра намеренно рассчитана на несколько прохождений: купить все костюмы (например, полосатый купальник), спецприемы и улучшения для героини сразу не получится.

Блондинка Старлинг познала дао бензопилы и боевых чирлидерских помпонов. Она грациозно перепрыгивает через мертвецов, легко и непринужденно отрезает им головы — чем больше за раз, тем зрелищнее эффект и больше очков (игра при этом выхватывает волнующий стоп-кадр и показывает его на звездно-радужном фоне). Проблема в том, что для выполнения красивых акробатических приемов нужно выписывать такие этюды на геймпаде, что пальцы сводит.

Другое дело, что игру можно запросто пройти, используя лишь пару-тройку базовых атак и спецударов, — так удобнее и эффективнее, но быстро надоедает. Раздражает и то, что игрок не обладает должной степенью контроля над ситуацией, как, например, в *Batman: Arkham City*, отчего каждый поединок с зомби напоминает лотерею — всякий

раз гадаешь, скольким мертвецам красавица Джулиет сумеет оттяпать головы, прежде чем ее внезапно заблокируют или собьют с ног.

КАВАЙ МЕНЯ ПОЛНОСТЬЮ

Стилистически *Lollipop Chainsaw*, как и *Shadows of the Damned*, достаточно рискованная, но смешная. В ней много забавных деталей. Скажем, мертвецами в игре повелевают зомби-музыканты, которые обожают рок, — это кажется ироничным, потому что всех этих одинаковых, непричесанных, грязных и полуразложившихся неформалов приходится резать. Можно оценить ультрапостмодернизм, когда в игре про зомби зомби играют в аркаду про зомби, или проникнуться странной сценой с уборочным комбайном, сотней живых мертвецов и песней *You Spin Me Round* от одиозных британцев *Dead or Alive*.

Только не стоит себя обманывать — *Lollipop Chainsaw* прежде всего намеренно глумливая история про бестолковую, но необычайно милую героиню. Серьезный человек наверняка будет смотреть на происходящее с кислой миной: «Как она могла стать профессиональной охотницей на зомби до нашествия зомби? Откуда у нее бензопила? Зачем в бензопиле телефон? И почему вообще эта девушка



Суровый нордический блэк-металлист на летающем драккаре — это всего лишь верхушка айсберга. Будьте готовы встретиться лицом к лицу с адептом психоделического рока и фанатом фанка.

умеет оживлять отрезанные головы?» Но если вы готовы внутренне смириться с тем, что длинноногая блондинка, искренне считающая изобретение автотюна циничной насмешкой над Стивеном Хокингом, способна спасти мир, — тогда игра наверняка вам понравится.



Игровая механика часто сбивает, но это не так важно, потому что в первую очередь *Lollipop Chainsaw* — это мощнейший аудиовизуальный опыт. Гоити Суда уже давно сместил акцент с геймплея на отличные диалоги и ярких персонажей. Про *Lollipop Chainsaw* хочется рассказывать друзьям, показывать им ролики и скриншоты. Только здесь человек вместо благодарности за спасение может аутично заявить, что у кенийских женщин огромные задницы. Зомби умело пародируют *Alan Wake*, выкрикивают дикие непотребства и мямлят что-то про удобрение полей мочой. Огромных размеров старуха-зомби печально причитает «я умираю, а еще я — жирная», а другой мертвец никак не может выкинуть из головы назойливый мотив из песни Кэти Перри.

Порой разработчики шутят настолько удачно и вовремя, что игру приходится ставить на паузу, чтобы прийти в себя. Придуманное Гоити Судой сочетание нездорового фетишизма, пошлых шуток и старого доброго ультранасилия получилось веселым настолько, что с лица никак не сходит глупая улыбка — нескончаемому радужному идиотизму в блестящих хочется радоваться, хотя в глубине души понимаешь, что смеяться над такой ерундой, вообще говоря, не стоило бы.

Lollipop Chainsaw служит отличной шоковой терапией для тех, кто утомился от опостылевших историй про обязательное самопожертвование, тяжелый моральный выбор и судьбу человечества. ■



ДОЖДАЛИСЬ?

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
 КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
 ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
 ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

Стилистически грамотный beat 'em up с разочаровывающей боевой системой. В *Lollipop Chainsaw* стоит поиграть хотя бы потому, что иногда от игр с серьезным лицом нужно отдыхать, да и вообще быть проще.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆

ГРАФИКА

★★★★★★★☆☆

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆

7

8

9

7

РЕЙТИНГ

7,5

«ХОРОШО»



Шок и трепет

Эпатаж и авангардизм от мира видеоигр



Phantasmagoria.

Lollipop Chainsaw в чем-то перекликается с фильмом «Империя чувств» — любовный роман заканчивается практически так же, как история Джулиет и Ника, разве что в кино милая японка от сильных чувств отрезает своему молодому человеку не голову, а мужское достоинство и уходит с ним гулять по тесным улочкам Токио. Зритель шокирован, а «Игромания» задается вопросом — существуют ли игры, способные вызвать отторжение или шок?

Существуют. Например, **Phantasmagoria** — квест от



Monty Python and the Quest for Holy Grail.

Роберты Уильямс. Сценаристка начинала с беззубых **King's Quest**, а потом внезапно сочинила историю про одержимого иллюзиониста и молодую семейную пару. Эдриен и Дон переезжают в старинное поместье. Девушка открывает подозрительную шкатулку в подвале, после чего ее муж-фотограф постепенно начинает сходить с ума. Сама Эдриен сталкивается с видениями — предыдущий владелец дома изобретательно умертвил пять своих жен и досадно «обжег-

ся» на шестой. Игрок вместе с героиней смотрит на семейные скандалы из прошлого: любительница покопаться в огороде получила железным совком в зубы, алкоголичка — разбитой бутылкой красного бургундского в глаз, а обжору принудительно накормили потрохами. Звучит это не так страшно, как выглядит: **Phantasmagoria** была интерактивным фильмом, в котором хоть и бездарно, но играли настоящие актеры. Из-за этого приходилось не только закрывать



Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland.

глаза на жутковатой сцене изнасилования, но и раз в полчаса переставлять диск в приводе — игра вышла аж на восьми CD.

Другой вызывающий квест, в котором использовались реальные видеосъемки, обошелся без чрезмерного насилия, зато всю издевался над игроком — речь идет о **Monty Python and the Quest for Holy Grail**. В игре по мотивам одноименного фильма смешалось сразу несколько жанров. Король Артур помогал сбрасывать чумные трупы в яму, которые ложились на землю как фигуры в тетрисе (разлагались при заполнении линии),



Cho Aniki.

тренировал быстроту реакции и рыцарское поведение в мини-игре под названием «отшлепай девственницу», а также отрубал конечности непобедимому Черному рыцарю (сражение было проработано для обеих сторон, игра за Черного рыцаря представляла собой громоздкий симулятор с подробной приборной доской, на которой отображались показатели кровяного давления и количество оставшихся рук и ног, а через небольшую прорезь по центру было видно, как мельтешит король Англии). В определенный момент в игре появлялся неиссякаемый источник денег — какашка. Стоило подкинуть найденный героями, извините, кусок дерьма, как из него градом сыпались монеты — смысла, как выясняется позже, никакого, зато игрок мог полчаса бросаться фекалиями и радоваться полным карманам золота. Интереснее всего, что такая разношерстность игры идеально перекликается с идеей фильма — кинолента представляет собой интертекстуальный коллаж, который также сочетает в себе несколько изобразительных жанров.

Раз уж заговорили о золоте: герой игры **Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland** мог только мечтать о полных карманах денег. По сюжету мелкое божество обещает холостяку и неудачнику Тинглу женщин, славу и богатства, но, когда до этого простого мужского счастья остается рукой подать, выясняется, что, как и

в любой финансовой пирамиде, сначала требуется солидный взнос. Тингла наделяют великой силой, а с ней приходит великая ответственность, неумная жажда наживы и зеленый обтягивающий костюм из латекса. Розовощекий Тингл добывает местную валюту, оплачивает услуги телохранителей и дает взятки другим персонажам. Расходных статей у героя много, а ситуация усугубляется тем, что текущий баланс напрямую влияет на полоску здоровья: без гроша в кармане он умрет. К сожалению, игра разошлась маленьким тиражом — в первую очередь из-за крайне экстравагантной обложки.

Как и **Tingle's Rupeeland**, **Cho Aniki** — ни в коем случае не гомоэротическая история, хотя намеки явно присутствуют. Мускулистые лысые мужчины в плавках летают в космосе, стреляют мужскими лучами из дырок в голове по другим мускулистым мужчинам, а также космолету в форме зомби Элвиса. В перерывах между спасением Млечного Пути герои занимаются садоводством. Фаллический символизм и внезапно вылезавшие изо рта руки вызывают некоторые вопросы, но даже так **Cho Aniki** выглядит органичнее блестящих вампиров из современной литературы.

Pu Li Ru La — игра про сказочное королевство с аграрным названием Земля редисок, где время идет, только когда специально обученные люди поворачивают ключи в

особом механизме. Ключи предсказуемо похищают, время останавливается, а жители колхоза превращаются в роботов. Первые два уровня герои вполне культурно бьют механоидов, а потом ситуация меняется: вместо роботов появляются оцифрованные азиатские лица, не менее оцифрованная гладкая задница сумоиста и гигантские женские ноги, между которых открывается дверь и выбегают розовые слонята; словом — торжество дадаизма, посторонние предметы не на своих местах.

Cho Aniki и **Pu Li Ru La** относятся к японскому поджанру **Kuso-ge**, что дословно переводится как «говноигра». Так вот, **Muscle March** — просто-таки образцовая **Kuso-ge**. Толпа накаченных мужчин в плавках пытается поймать другого мужчину. Тот отчаянно пытается спастись, пробивает стены на своем пути, да и вообще в ужасе от сложившейся ситуации. Несмотря на игривость, озорные качки преследуют беглеца не для того, о чем вы подумали, а с целью отобрать протеиновый коктейль. Игровой процесс напоминает телешоу, где на участника движется стена с прорезью в форме человеческого силуэта. Игрок с вимбутом в руке принимает характерные культуристские позы и помогает толпе догнать вора. Если мускулистые мужчины вам предсказуемо не нравятся, всегда можно помянуть их на медведя в подгузнике. Правда, зачем протеин



Muscle March.



Pu Li Ru La.

прямоходящему медведю, мы так и не выяснили.

■ ■ ■

Все эти игры характеризует то, что в них мало кто играл. Та же **Cho Aniki** продалась намного хуже, чем ее саундтрек, а **Phantasmagoria** была создана на волне скандалов про жестокость в видеоиграх. Проблема в том, что геймдизайнеры пытаются применить к играм те механизмы, которые и в искусстве не всегда работают удачно. Авангард и эпатаж тем ценнее, чем ярче вызывают эмоции, неважно какие. Чаще всего это простое стремление шокировать. С другой стороны, попытка бросить вызов игроку или зрителю порой связана с внутренними авторскими переживаниями. Кто-нибудь, возможно, оценит трогательные отношения фермера и свиньи в фильме Тьерри Зено «Свадебная ваза», но для многих — это просто кино, в котором человек творит непотребства со свиньей. ■

Подготовил Ян Кузовлев

SORCERY



ЧАРОДЕЙ

ГЕВОРГ АКОПЯН

ЖАНР

СИМУЛЯТОР

ГАРРИ ПОТТЕРА

ИЗДАТЕЛЬ

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК

THE WORKSHOP

SCE SANTA MONICA STUDIO

ПЛАТФОРМА

PS3

САЙТ ИГРЫ

SORCERY.COM

Все-таки идея превратить Move в волшебную палочку — очень банальная и гениальная одновременно. Колдовать с «мувом» в руке так приятно и естественно, что кажется, будто делал это всю жизнь, а письмо из Хогвартса на одиннадцатый день рождения не прислали исключительно по ошибке.

Впрочем, поначалу Sorcery производит отрицательное впечатление. Посредственная графика, дерганая анимация, какие-то архетипические персонажи и деревянный игровой процесс — можно подумать, будто перед тобой игра по очередному мультфильму для PlayStation 2. Дело в том, что играем мы за начинающего волшебника Финна, который пытается защитить

Sorcery — это очередная попытка Sony как-то расшевелить вялые продажи PlayStation Move, для которого за полтора года не вышло ни одной по-настоящему достойной игры. Номинально половина главных хитов на платформе (**Resistance 3**, **Killzone 3**, **Heavy Rain** и др.) поддерживают моушен-контроллер, но и только. Скажем, играть с «му-

вом» в тот же Resistance — сплошное мучение: целиться неудобно, камера дергается, враги разом тупеют. Другое дело Sorcery. Игра специально разрабатывалась под Move, играть в нее при помощи обычного геймпада не получится.

Гарри Поттер на метле

Признаться, я большой поклонник творчества Джоан Ролинг и

конкретно ее цикла книг о Гарри Поттере. Поэтому я посмотрел все экранизации и не пропустил ни одной игры по мотивам. Самые адекватные — игры по первым трем фильмам и относительно недавняя дилогия **LEGO Harry Potter**. Они все занятые и по-своему милые, но главного — ощущения, что ты волшебник, — не передают. А Sorcery передает.



В заранее определенные разработчиками моменты можно, выпив оборотного зелья, превратиться в крысу и пробраться через узкий проход.



Огненный вихрь в действии.



Sorcery умеет быть красивой.



Богарты, местные монстры, неуловимо напоминают горилл и химер из Resistance одновременно.

говорящую кошку с длинным-предлинным хвостом (которая на самом деле принцесса) от каких-то нелепых монстров, троллей, ассасинов и прочей нечисти, подвластной Королеве Кошмара (которая на самом деле теща, то есть мама девушки). Финн еще совсем зеленый и знает всего-навсего одно базовое заклинание, поэтому на первых порах в его арсенале есть только простой удар. Из-за этого поначалу битвы ужасно раздражают: приходится без устали махать рукой во все стороны, при этом камера рассчитывает не только направление, но и скорость ваших движений, из-за чего в удары нужно вкладывать какую-никакую силу. Уже после двадцати минут такой физкультуры плечо немеет, а бицепс надувается, как после приличной силовой тренировки.

Очень скоро всю эту суету начинаешь откровенно ненавидеть, но именно в тот момент, когда с игрой хочется распрощаться, Sorcery начинает раскрываться. Финн потихоньку овладевает новыми заклинаниями, появляются новые виды врагов, способность блокировать удары и зельеварение. Здесь у игры буквально открывается второе дно. Дело в том, что, во-первых, врагов нельзя просто закидать файерболлами, под каждого придется подобрать отдельную тактику, а во-вторых, заклинания можно и нужно комбинировать.

Огненный смерч

Как ни странно, в Sorcery достаточно глубокая боевая система. Кроме стандартного удара, доступно пять волшебных сфер, олицетворяющих ту или иную стихию — огонь, воздух, лед, землю и молнию. Можно, например, наколдовать так называемый ветряной вихрь, а потом пальнуть в него огнем, и ближайšie враги будут не только в страхе кружиться в воздухе, но и сгорят. Но и это еще не все. Если в объятый пламенем смерч направить стандартное заклинание, оно подхватит огонь и размножится, то есть сразу пятеро монстров получат по заднице файерболом! Еще можно, скажем, наколдовать огненную стену, а прямо за ней устроить электрическую ловушку — таким образом поджаренные враги получат вдобавок заряд бодрости.

Все взрывается градом спецэффектов, искрится и блестит, как на новогоднем салюте. Противники нападают с разных сторон, некоторые прячутся на уступах, поэтому заклинания часто приходится направлять по дуге. Move все прекрасно считает, удары попадают ровно туда, куда задумал.

Когда носишься по полю боя, уворачиваясь от летящих в голову стрел и камней, на ходу меняешь заклинания (а для этого нужно крутить Move против и по часовой стрелке, всячески его переворачивать и прочее), превращаешь

врагов в лед, насылаешь на них землетрясения, ураганы и меташь молнии, чувствуешь себя самым настоящим волшебником. Кажется, будто контроллер — даже не волшебная палочка, а продолжение руки.

Аутентичности добавляют разные мелочи. Например, чтобы убрать с пути тяжелый камень, нужно самому отбросить его в сторону телекинезом, а собрать разбитого голема можно, только методично покрутив ручкой в воздухе. Все это, разумеется, уже было в миллионе игр для Wii, но в Sorcery подобные моменты сделаны очень грамотно и ни разу не раздражают.

Чтобы выпить эликсир, требуется его натурально взболтать, а потом поднести контроллер ко рту и приподнять, после чего лампочка на конце Move меняет цвет. Сам процесс варки зелий представляет собой простенькую мини-игру: закидываем в котел кровавые ягоды, выливаем пот тролля, перемешиваем — готово. Перед этим нужно самостоятельно подобрать удачную комбинацию ингредиентов, чтобы «открыть» нужное зелье. Интересно, что, в отличие от многих ролевых игр, большинство эликсиров в Sorcery дают не кратковременный, а постоянный эффект. Это своего рода местный аналог скиллов: открыть сразу все не получится при всем желании (цены на ингредиенты космические), поэтому приходится прокачивать

только те заклятия, которые чаще всего используешь.

Помимо аутентичности и на удивление проработанной механики, в Sorcery еще и достаточно неплохой сюжет. Точнее, в нем нет ничего необычного, все основные штампы на месте: добро побеждает зло, мальчик влюбляется в девочку, линия ученика и учителя и так далее. Но Sorcery буквально светится... как бы точнее выразиться... теплотой и добром, атмосферой приключения. Похожим эффектом обладают игры серии **Uncharted** — кажется, будто снова оказался в детстве, а тебе рассказывают сказку. Впрочем, взрослые игроки наверняка оценят тонкий намек авторов на то, что весь мир вертится вокруг меркантильных женщин, а мужчины — лишь безвольные пешки.

Если абстрагироваться от тоскливого начала, Sorcery — это хороший приключенческий экшен, который действительно дарит новые ощущения. Да, он несколько камерный (из-за особенностей моушен-управления почти все бои проходят на скучных открытых аренах), а механика местами сбоит. Но если в далеком детстве вы мечтали стать волшебником, то ни в коем случае не пропустите эту игру. Да и тренировка не помешает — кто знает, вдруг сова из Хогвартса все-таки прилетит. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Едва ли не первая полноценная игра для контроллера Move, которая может заинтересовать даже серьезных игроков.

ГЕЙМПЛЕЙ 7
 ★★★★★★☆☆
ГРАФИКА 7
 ★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА 8
 ★★★★★★☆☆
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8
 ★★★★★★☆☆

РЕЙТИНГ

7,0
 «ХОРОШО»

АРТЕМ
КОМОРАТОВ



ЖАНР

**ШУТЕР ИМЕНИ
МАРКУСА ФЕНИКСА**

ИЗДАТЕЛЬ

НАМСО ВАНДАІ GAMES

РАЗРАБОТЧИК

SABER INTERACTIVE

ПЛАТФОРМЫ

PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ

INVERSION.COM

INVERSION

СИСТЕМНЫЕ

ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

3,4 ГГц, 2 Гб,

512 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo,

4 Гб, 2 Гб видео

ПРИТЯЖЕНИЯ БОЛЬШЕ НЕТ

РЕЦЕНЗИИ

Если бы кто-то посмотрел, что разные игры выдают задания, пишут про Inversion, можно заметить одну общую черту — ни одна статья не обходится без сравнений с *Geats of War*. Что ж, чтобы было немного интереснее, бросая сам себе вызов: в этой рецензии не будет никаких сравнений или намеков на трилогию *Eric Games*. И так, 80% игрового времени в Inversion вы будете вместе с напарником продираетесь через разрушенные инопланетным вторжением улицы некогда шумного мегаполиса и отстреливать головы кровожадным пришельцам-гуманоидам. Будете перекапываться между укрытиями, стрелять вспелую, прятаться за перевёрнутыми машинами и слушать неправдоподобно громкое сердцебиение, когда от принятых на грудь урона изображенье окрасится в серые тона. Вы будете швырять гранаты, резать врагов в ближнем бою, отправлять на тот свет повторяющихся мини-боссов, брутально возвращать к жизни павшего на поле боя товарища — как в *Geats of...* к черту вызов, это невозможно!

Inversion of War

Уже в первые полчаса игры у Inversion и *Geats of War* находились столько параллелей, что поневоле задумываешься, а не пытались ли авторы намеренно добиться такого эффекта? Все-таки трилогия *GoW* — эксклюзив для Xbox 360, а Inversion вышла еще и на PC и PS3. Не было ли у *Saber Interactive* намерения сделать свой *Geats of War* для разных платформ, только с шальной гравитацией?

Если так, то питерцы изрядно перестарались, потому что Inversion — это одно большое семичасовое дежавю. То, как главные герои, бывшие полицейские Дэвис Расселл и Лео Дельгадо, бегут от укрытия к укрытию, как помогают друг другу забраться на возвышения, как матерятся сквозь зубы, падавая под огонь неприятеля, — все это попросту не может не вызывать воспоминаний о былых днях Маркуса и Дома. Перестрелки, уровни, враги, оружие — все здесь стройным хором скандирует название хита *Eric* пятилетней, надо напомнить, давности.

Вообще, создается впечатление, будто *Saber Interactive* принцип заимствования использовали как главное ноу-хау. Здесь даже сюжет и игровая всепенная напоминают лоскутное одеяло, кое-как сшитое из самых пошлых штампов. Ставьте галочки: суровая мужская дружба — есть, злобные пришельцы-окупанты — есть, деактивация бомбы в последнюю секунду — есть, умирающая на руках героя красавица-жена — есть, главные герои на фоне *орго-о-миного* взрыва — есть, сцена в духе «Брось меня, спасайся сам!» — «Да ни в жисть, братуха!» — есть... Причем одеяло это по пути к релизу было не-

щадно поедено молью, иначе как объяснить такое количество сюжетных дыр и раздражающее отсутствие ответов на главные вопросы игры? Не расчитывайте, что финал наградит ваши старания внезапными откровениями, — видимо, разработчики оставляют себе пространство для маневра в сиквеле.

C = ?

Смешно, но принцип заимствования проявляется даже в том, что в теории должно было выделиться Inversion на фоне других. Речь идет о превосходимых разработчиками фокусах с гравитацией. В начале своих приключений глав-



Взламывать в воздухе врагу равняться, как Диле: попытка анимационщиками сделать только так, куда задумку, доволно сложно.



Inversion хвастается широкими возможностями по разрушению всего и вся, однако только в редкие моменты выдает в руки оружие, способное слегка подкорректировать архитектуру уровня.

INVERSION



Странно, но припадками в Inversion выглядят как впадение обычных людей. Как видите, их женщины точно так же разгибуют на фразе: «Дорогой, сделай мне сэндвич и принеси пиво, пока я фудбоу слюю».



С минни-боссами в Inversion внешне Деффини — одних и тех же особей на протяжении игры, мы будем уничтожать по несколько раз.

ные герои получают в распоряжение инопланетное устройство, позволяющее всячески измываться над основными законами физики. В частности, с помощью прибора в определенной точке уровня можно создать поле нулевой гравитации — и все, что находится в этой зоне, взмывает в воздух. Устройство также позволяет аккуратно ронять на головы противников тяжелые обломки или прижать парочку мерзавцев к земле весом их собственных бронежилетов.

Все это круто звучит в теории, однако на практике вызывает все то же ощущение украденной откудда-то идеи. Например, выкуривать противников из укрытий полем нулевой гравитации можно было уже в *Mass Effect* (способность «сингулярность»), а бросать во врагов падающими под руку мусором и того раньше — в *Half-Life 2*. При чем в этих играх все реализовано на

порядок удобнее, в Inversion попасть во врага предметом очень сложно и зачастую смертельно опасно. Пока вы с высухнутым от напряжения языком будете с миллиметровой точностью выцеливать засевших за бочками неприятелей, их друзья с радостью прикончат вас по старинке из автоматов, без всяких хайтековских примочек.

То есть задумка-то светлая — углубить *God-образные* стрельбища за счет зрелищных выкрутасов с гравитацией, однако то, как Saber Interactive ее реализовали, вызывает лишь горькое разочарование. Чудо-устройство работает только на тех объектах и только в тех местах, где это разрешили разработчики, так что интригующая поначалу свобода и новизна боев буквально за пять минут сходит на нет. Та же ситуация и с особыми зонами, где гравитация отсутствует в принципе: здесь Дэвис и Лео

вынуждены парить между зависшими в воздухе обломками зданий, попутно раздавая на орехи такими же летающим врагам. Поначалу это кажется чуть ли не лучшим, что есть в Inversion, однако очень быстро такие зоны исчерпывают свой потенциал и перестают впечатлять.

Даже на переворачивающихся уровнях, где в ходе перестрелок потолок вдруг может оказаться полом или стеной, веселее не становится: гравитационный вектор меняется и для вас, и для противников, так что вы просто перемещаетесь в другую плоскость задания, заново рассаживаетесь по укрытиям и продолжаете светский обмен свинцом. В итоге получается парадоксальная и обидная ситуация: в игре, которую от Geats of War отличают только выкрутасы с гравитацией, эти самые выкрутасы в какой-то момент попросту перестают использоваться и вообще замечать.



В случае с Inversion так и тянет использовать один заезженный журналистский штамп и сравнить ее с типичным летним киноблокбастером (обязательно в «тридэ») — бюджетовым, вторичным и с бюджетом, 70% которого ушло на взрывы и спецэффекты. Несмотря на интригующую механику, здесь нет ровным счетом ни грамма новизны, игра не в состоянии зацепить ни геймплеем, ни постановкой, ни сюжетом. Но, как и любой другой летний киноблокбастер, проект спасают две вещи. Во-первых, грядущие месяцы безрыбья, в которые конкурировать с Inversion мало кто будет. Во-вторых, даже будучи двоенником, который списал у отличников отзывы в тесте, Inversion все-таки может развлечь даже подсмотренными у коллег идеями — правда, ненадолго. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

▼ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

▼ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

▼ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ГЕЙМПЛЕИ

▼▼▼▼▼▼▼

6.0

ГРАФИКА

▼▼▼▼▼▼▼

7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

▼▼▼▼▼▼▼

6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

▼▼▼▼▼▼▼

5.0

Аождаамось?

Еще одна игра, которая безуспешно пытается выехать за счет фокусов с гравитацией. Главный герой Inversion способен перевернуть уровень вверх тормашками, но сделать то же самое с нашими представлениями о жанре ему явно не по силам.

РЕЙТИНГ

6,0

СРЕДНЕ



Жанр
Экшен-платформер

Издатель
Warner Bros.
Interactive Entertainment

Разработчик
Traveller's Tales

Платформы
PC, Xbox 360, PS3,
Wii, DS, 3DS, PS Vita



BATMAN™ 2

DC SUPER HEROES

КАРНАВАЛЬНАЯ НОЧЬ

Дмитрий Ежов

Последние годы благородная английская студия **Traveller's Tales** (в прошлом авторы самой неоднозначной игры про вампиров — **Bram Stoker's Dracula**) занимается исключительно тем, что популярно объясняет публике, как надо собирать конструктор LEGO. Количество LEGO-игр давно перевалило за десяток, при этом сами авторы, что примечательно, идеальную формулу так и не нашли. Хотя почти с каждой новой пластмассовой пародией англичане брали новую высоту, проблем в их творчестве тоже всегда хватало. Главная беда, разумеется, годами не меняющиеся базовые правила механики — вспомните, например, вторичную до зубного скрежета

LEGO Pirates of the Caribbean. Что самое страшное — решать эти проблемы никто не спешит. Вместо этого британцы используют старый как мир трюк «отвод глаз масштабом» и в каждую новую игру включают что-то ОЧЕНЬ БОЛЬШОЕ — джеонозийскую пустыню с сепаратистами в случае с **LEGO Star Wars 3: The Clone Wars** или вот кишаший суперлюдьми Готэм в **LEGO Batman 2: DC Super Heroes**. С удивлением признаем, что наглость авторов до сих пор срабатывает.

Лига справедливости и закон подлости

Поклонники вселенной DC Comics запросто влюбятся в

LEGO Batman 2 до беспамятства. В первой же игровой сцене Джокер срывает церемонию награждения «Гражданин года», чем явно радуется Лекса Лютора, расстроенного тем, что премия досталась не ему, и огорчает Брюса Уэйна — миллионера, филантропа и главного претендента на приз. Теперь мистеру Уэйну вновь придется влезть в тесный латексный костюм и нянчить мягкотелого партнера Робина: суперзлодеи Готэма явно не спят и замышляют что-то коварное.

В плане иронии над персонажами перед нами вообще лучшая LEGO-игра из существующих, причем дело не только в том, что в DC Super Heroes сценаристы стравили самых

видных супергероев и злодеев вселенной. Если в дилогии **LEGO Harry Potter** все персонажи были карикатурным воплощением книжных, то здесь каждый супергерой — это целый ходячий сборник стереотипов и комплексов, а злодеи, наоборот, представлены как могущественная и организованная сила, сметающая все на своем пути. Робин постоянно ноет, что его не замечают, Бэтмен страшно завидует Супермену, а сам Супермен откровенно упивается собственным всеилием («Черт, на дорогах пробки, летел целую секунду!»). Тот же Джокер, в свою очередь, самым невероятным образом ускользает из лап правосудия (даже, не поверите, еще раз сбегает из



Мир игры такой большой, что в пещере Бэтмена даже есть специальный терминал, позволяющий быстро перемещаться в пределах города.

Количество готэмских злодеев удивляется даже ведущая в местных новостях: «Человек-мотылек?! Вы серьезно, и такой есть?»



Вылазки на улицы Готэма в LEGO Batman 2 невозможно не полюбить: закатные и рассветные виды в сочетании с погодными эффектами выглядят чудесно.

Супермен в пазлах чаще всего выполняет роль ключевой фигуры. Он не то что не умирает (все герои LEGO-игр бессмертны), а даже на кусочки не рассыпается!

Архема!) и пускает в ход бесполовые шуточки вроде: «Эй, Бэтмен, чего это ты там среди труб застрял? Да ты не мышь, а просто крыса!»

Разработчики откровенно по-хулигански обращаются с исходным материалом, сгружая все в одну большую кучу и не соблюдая даже малейший повествовательный темп и геймплейный ритм. Вы можете целую миссию бить кучу ярких боссов (один из первых уровней, большой готэмский лабиринт, как раз предоставляет эту возможность), а можете двадцать минут кряду раскидывать серых гопников с томмиганями, периодически отвлекаясь на голово-

ломки. Правда, оба варианта могут оказаться жутко увлекательными: игра грамотно тасует декорации (парк аттракционов, больница, завод, охваченные паникой дождливые улицы), да и за плотной супергеройской драматургией, достойной отдельного комикса, следить необычайно увлекательно.

Бэтарагом по голове

Как и в предыдущих выпусках LEGO-приключений, все пазлы DC Super Heroes построены с учетом особенностей супергероев, которых, к слову, у них не меньше, чем маленьких психологических слабостей.

Например, центральная связка Бэтмен и Робин здесь — обычные парни в масках, которые априори умеют только бить морды. Решать серьезные задачи в таком виде, конечно, нельзя, сперва надо обзавестись спецкостюмом, отстроив площадку-гардероб из подручных деталей конструктора. Энергетический костюм дает Бэтмену возможность стрелять бомбами, а маг-

нитный костюм позволяет Робину гнуть железо и ходить по металлическим поверхностям. Помимо этого есть, например, ледяной костюм, при помощи которого можно чуть ли не замораживать водопады (для этого, впрочем, подойдет и дыхание Супермена), и акваланг, незаменимый, когда надо опустить рычаг где-нибудь под водой. Оригинальных пазлов в игре немного (заморозь, разбей, зацепи, потяни, отключи ток), но из нескольких шаблонных заданий разработчики выстраивают поистине монструозные конструкции, которые пока не раскусишь — не успокойсь. Фантазия британцев все еще не подводит.

Другое дело, что разработчики совсем не понимают, что платформер должен быть не только смешным и разнообразным, но и комфортным. Камера здесь регулярно берет дурацкие ракурсы, из-за чего сложно понять, куда прыгаешь (особенно если действие происходит в 2D-перспективе), управление совсем не отзывчивое, а если вы решите играть не в кооперативе, а в одиночку, то будьте готовы к откровенно тупым AI-парникам, которые упираются в стены, тонут в лаве и разом гибнут от кулаков противника.

■■■

Перекрыть этот раздражающий недостаток не получается никакой комплексностью, хотя по масштабам LEGO Batman 2 напоминает даже не Arkham City, а натуральную, простите, GTA с супергероями. Традиционная для игр серии домашняя локация, представленная тут знаменитой пещерой Брюса Уэйна, выводит нас прямо в Готэм, где можно собирать многочисленные бонусы и кататься на транспорте (промчаться на бэткатере по окрестным водам на рассвете в какой-то момент кажется лучшим развлечением в мире). Ближе к финалу истории территориальный размах сменяется размахом сценарным: на подиум чуть ли не одновременно выходят несколько неожиданных героев (Киборг, Флэш, Зеленый Фонарь), и начинается настоящий гиковский праздник со скоростными забегами, лазерами из глаз, массовыми драками и чуть ли не песнями-плясками. Но главный размах у DC Super Heroes, конечно, в сердце — это милое, веселое и увлекательное приключение, где люди в масках в кои-то веки не строят из себя страдальцев, а искренне валяют дурака, распадаясь иногда на кубики. ■



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

Дождались?

Приходится признать: LEGO-игры до сих пор умудряются развлекать. На сегодняшний день LEGO Batman 2 — одна из лучших в линейке. Игра доказывает, что сериал рано хоронить.

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	5

Рейтинг

8,0

«Отлично»

THE AMAZING SPIDER-MAN

ЖАНР
СИМУЛЯТОР ЧЕЛОВЕКА-ПАУКА
ИЗДАТЕЛЬ
ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК
BEEBOX
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

Печальный Человек-паук

Ян Кузовлев

The Amazing Spider-Man мало перекликается с одноименным комиксом, это скорее логическое продолжение нового фильма. Ящер сидит в исправительном учреждении, а его место в Oscorp занимает Алистер Смит — большой любитель робототехники, нанотехнологий и чужих наработок в области генетики. Ему бы и дальше заниматься роботами, но труды доктора Курта Коннора (превратился в Ящера и разнес добрую половину города) не дают умнику покоя. Тем временем Питера Паркера приглашают на закрытую экскурсию в Oscorp, где уже во всю экспериментируют над животными: доктор Моро и профессор Преображенский умерли бы от зависти. Паркер видит крысо-людей, человеко-игуан и всамделишного прямоходящего носорога. В силу некоторых причин весь этот зоопарк раз-

бегается по Манхэттену и начинает заражать людей. В городе паника и эпидемия, да еще Смит объявляет карантин и выпускает на охоту за животными футуристических роботов, которые больше заинтересованы в убийстве Человека-паука, чем в отлове разбушевавшихся гибридов.

Затяжной прыжок

The Amazing Spider-Man примечательна тем, что мир в ней — открытый. Предыдущая игра, **Shattered Dimensions**, была линейной и не давала игроку свободы. Небоскребы Нью-Йорка идеально подходят для полетов на паутине, но Паук почему-то до сих пор клеит ее к небу — не самая актуальная претензия, тем более что летает супергерой очень здорово: пикирует вниз и на расстоянии в два-три метра от земли вновь резко взмывает в воздух, по-



Традиционная схема битвы с боссом: проводим комбинацию ударов, три раза уворачиваемся, бегаем вокруг твари и через полминуты повторяем все заново.

том проскакивает между строениями, отправляется в Центральный парк и уже там отталкивается от деревьев и пугает прохожих. С высоты паучьего полета все выглядит прекрасно — и закат солнца, и крыши небоскребов; дух захватывает от ощущения скорости. Но сто-

ит в буквальном смысле спуститься с небес на землю, как приятный образ рушится. По тротуарам гуляют апатичные горожане, по дорогам едут картонные автомобили, а преступления в местных подворотнях совершают только тогда, когда Паркер решит выполнить по-



Для человека-носорога тактику придется вспоминать из старых игр — он должен врезаться во что-нибудь твердое. Все мутанты начисто лишены характера и изъясняются только раскатистым рычанием.



По городу раскиданы страницы комиксов, причем некоторые парят прямо в воздухе. За сбор макулатуры дают опыт и возможность почитать про первые приключения Питера Паркера.

бочные задания — обязательный атрибут любой игры в открытом мире.

Помогая жителям Нью-Йорка, Человек-паук рискует прямо в полете заснуть от скуки и разбиться — предотвращать ограбления весело только первые два-три раза, но не более. То же самое со спасением инфицированных: они кучкой появляются в одном из районов, и Паркер (с постным лицом, но кто его там под маской увидит?) нудно и методично переносит их из точки А в точку Б без особых курьезов и экстренных ситуаций. Герой-альтруист получает совершенно незначительную награду в виде опыта, которого еле-еле хватает на улучшение способностей. Нуждающихся в помощи становится все больше, а желание выполнять однотипные задания совсем пропадает. К игре возникает неудобный вопрос: зачем нужно было делать открытый мир, когда в нем нечего делать, а по сюжету Паук больше озабочен прогулками по скучной канализации и безликим лабораториям?

Опасные сети

Главная особенность Человека-паука все-таки не в том, что он может быстро добираться из одного конца города в другой, и не в его неумейной тяге шастать по канализациям, а в нечеловеческой реакции — в игре это

реализовано посредством механики Web Rush. Спайди способен молниеносно принимать решения: по нажатию кнопки люди вокруг начинают двигаться с черепашьей скоростью, а герой спокойно выбирает, к кому подлететь и больно ударить по голове. Ощущение вседозволенности будоражит — в любой момент можно увернуться от атаки, спрятаться или мгновенно оказаться за спиной у противника с чем-нибудь увесистым в руках.

Базовую механику разработчики явно подсмотрели у **Batman: Arkham City**. Героя то и дело окружают толпы врагов, Спайди немедленно реагирует на опасность паучьим чутьем, уворачивается от ударов и отвешивает затрещины, накапливая комбо для суперудара. Принцип, на первый взгляд, скопирован тщательно, но постепенно становится понятно, что удачно повторить механику не получилось. Возможность бесшумно выводить из строя противников не приносит в **The Amazing Spider-Man** никакой радости. У врага огнестрельное оружие? Не беда, любого можно тихо выловить и оставить висеть на потолке. Объясняем: благодаря своим сверхспособностям Питер Паркер в любой момент может оказаться где угодно, занять удобную позицию и тихо сделать из жертвы аккуратный кокон. Да-

же если вас успели обнаружить, можно одной кнопкой перенестись в безопасный угол, а оттуда незаметно сигануть куда-нибудь еще.

Для Бэтмена ломать черепа и прятаться тоже привычное дело, но стоит оговориться: Брюс Уэйн всегда уязвим и ограничен набором гаджетов. В **Arkham City** это подчеркивалось, игра постоянно вводила новые переменные в виде отморозков с электрошоком и датчиками сердцебиения — словом, уравнение постоянно усложнялось. Паркеру гаджеты не нужны, он всегда контролирует ситуацию и способен скрыться в любой момент — избивать младенцев еще никогда не было так просто.

Выходит не игра, а сплошное эпигонство. Так и представляешь геймдизайнеров на планерке: «Так, мы перезапускаем франчайз, нужно сделать все как в крутых видеоиграх про супергероев! Давайте, коллеги, добавим больше вентиляционных шахт! Игрокам они нравятся! Сейчас ведь все кругом — ироничные хипстеры и наверняка оценят отсылки к **Arkham Asylum** и **Deus Ex: Human Revolution**. Особенно к **Deus Ex**, мы для этого специально сделаем предельно серьезную заставку с живыми актерами и пролог про важную лабораторию с наномашинами и нестабильными экспериментами. Уровни обязательно должны со-

стоять из одинаковых элементов, и не беда, что они иногда повторяются с периодичностью в три минуты, — зато в это время Питер Паркер будет шутить про «Звездные войны», Facebook и **World of Warcraft**. Геймеры ведь любят быть в теме и видеть знакомые названия, да? Еще давайте сделаем пасхалку — пусть жители города SMS-сообщениями складывают надпись «Bee-Nox-Luvz-You!»



Итог неутешительный. В игре мало чего интересного — одни и те же приемы повторяются по несколько раз подряд, будь то разрушение генераторов, установка жучков на антенны или битвы с боссами. Все занятия однообразны и скучны, а игре следовало быть в два, а то и в три раза короче. Обиднее всего, что действительно впечатляющие моменты в **The Amazing Spider-Man** есть. Сражения с колоссальными роботами Алистера реализованы как раз не в закрытых пространствах, а в городе. Вот здесь нужно уворачиваться от лучей смерти, вовремя улетать от залпа ракет и постепенно выводить из строя гидравлику громадного механоида — выглядит и играется это прекрасно. В остальном — у авторов были неплохие ориентиры для заимствования, но толковую игру они сделать не су-

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Если Человек-паук стремительно взмывает ввысь и оставляет небоскребы Манхэттена позади, то игра остается где-то у входа в метро.

ГЕЙМПЛЕЙ



5

ГРАФИКА



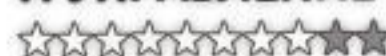
7

ЗВУК И МУЗЫКА



7

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ



8

РЕЙТИНГ

6,0

«СРЕДНЕ»



Модный Питер

Старые и новые костюмы супергероя

Тем, кто сделал предзаказ на The Amazing Spider-Man, дадут поиграть за Стэна Ли. Так вот, по сравнению с тем, что творилось с гардеробом Питера Паркера, старик, летающий на паутине по Нью-Йорку, — это еще нормально.



Для начала стоит вспомнить, что костюм Человека-паука не всегда выглядел так здорово, как сейчас. Он был шит из ткани, а между корпусом и руками были перепонки — как у белки-летяги. Вероятно, для аэродинамики.



Чуть позже перепонки убрали, зато неосмотрительный Питер неправильно постирал супергеройский костюм, и тот выцвел, а Паркеру временно пришлось сражаться со злом и несправдливостью в розово-голубом обтягивающем трико.



--BUT NOT ME! I HAVE TO SWING INTO THE COLD NOVEMBER NIGHT IN CLOTHES THAT ARE SOPPING WET... AND DULL AS NEW YEAR'S EVE IN KINDERGARTEN!

Проблемы на этом не закончились: костюм из ткани никак не защищал Спайди от электричества, поэтому, чтобы сразиться с Электро, ему пришлось разрезать старый резиновый матрас и сделать из него новый костюм. До этого Паук обходился перчатками из паутины — они также изолировали электричество (впрочем, иногда Спайди использует паутину как электропроводник). Вероятно, свойства паутины зависят от химической формулы, потому что продвинутый вариант защиты выглядит так: Паркер прикрепляет на костюм крепкие ударопрочные пластины из специальной паутины.



Надо сказать, что лого Человека-паука, да и сам образ супергероя постоянно менялся под влиянием популярных художественных стилей. Комикс рисовал не только Стив Дитко, но и Эрик Ларсон — у него супергерой был черно-красным.



Постепенные изменения в образе включают в себя увеличение «глаз» и смену оттенков костюма. Рисунок паука сзади также менялся — в особенности расположение лап. Чаще всего изменения были связаны с настроением художника. Джеймс Фрай, например, целый выпуск рисовал паука на спине героя вверх ногами.



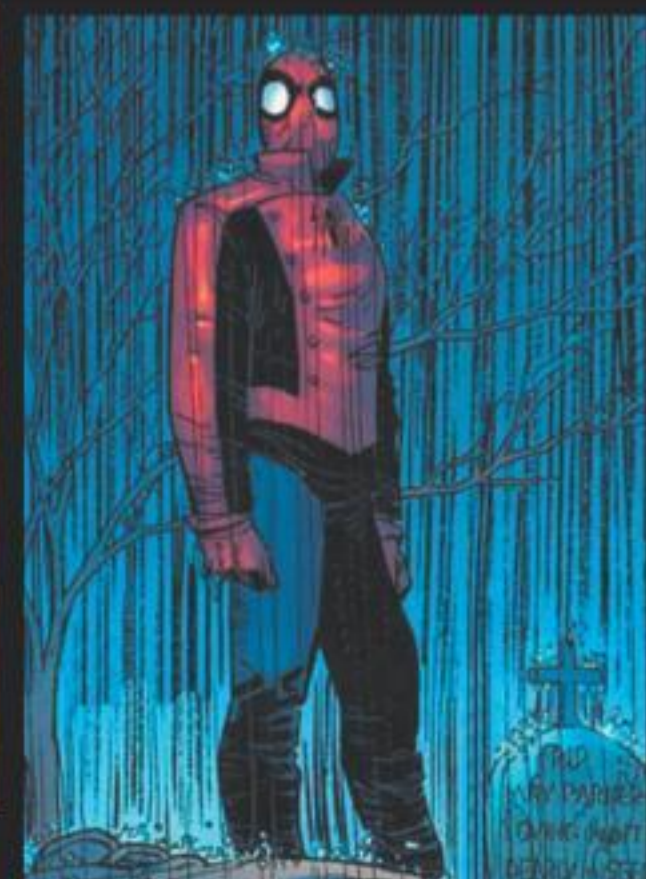
Костюм несколько раз радикально меняется в поздних выпусках комикса: Человек-паук оказывается Капитаном Вселенной, но оставляет знакомую маску, а чуть позже с Питером сливается красный симбиот Карнаж (Carnage) и на некоторое время превращает супергероя в чудовище. Последний костюм Паука из пятисотого выпуска The Amazing Spider-Man — всего лишь маска, кожаная куртка и перчатки.



Случались и ситуации, когда Человек-паук терял свою фирменную одежду. В одном из выпусков из Паркера убрали симбиота и вручили трико Фантастической Четверки — за отсутствием маски Питеру пришлось надеть на голову пакет с прорезями для глаз! А однажды за голову Паркера назначили награду, и ему пришлось передвигаться по городу инкогнито. На этот раз сценаристы оказались практичнее — решили забыть про клоунаду с картонными пакетами и позволили Пауку использовать паутину вместо маски.



Приятный бонус: Человек-паук может быть деталью чужого гардероба! Вот его cameo в фильме «Ангелы Чарли» — на самом видном месте актрисы Кэмерон Диаз.



СИСТЕМНЫЕ

ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

DUAL-CORE/AMD ATHLON 2,4 ГГц,

1 Гб, 512 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

DUAL-CORE/AMD ATHLON 2,4 ГГц,

2 Гб, 1 Гб видео

IRON FRONT

Liberation 1944

ЖАНР

ВОЕННЫЙ

СИМУЛЯТОР

ИЗДАТЕЛЬ

DEEP SILVER

ИЗДАТЕЛЬ

В РОССИИ

АКЕЛЛА

РАЗРАБОТЧИКИ

AWAR

X1 SOFTWARE

ПЛАТФОРМА

PC

САЙТ ИГРЫ

IRONFRONT.

DEEPSILVER.COM

МАКСИМ ИВАНОВ

И СПАТЬ ХОЧЕТСЯ, И РОДИНУ ЖАЛКО...

Серии Operation Flashpoint и Arma всегда были плодородной почвой для создателей модификаций. С чем только не экспериментировали любители покопаться во внутренностях игры — перерисовывали спецэффекты, перекраивали баланс, добавляли новую технику. Но некоторым и этого было мало. Так, например, события глобального мода DayZ

для Arma 2: Combined Operation происходят в мире, пережившем апокалипсис. Вам нужно выживать и отбиваться от орд кровавых зомби и обыкновенных мародеров, польстившихся на патроны или мощную пушку. Все это щедро сдобрено реализмом и фирменным хардкором типичного военного симулятора. Другая любительская разработка, Libera-

tion 1941-45, посвященная Второй мировой, настолько пришлась по душе издательству Deep Silver, что оно решило превратить ее в полноценный коммерческий продукт. В помощь нашим соотечественникам из Awar Deep Silver отрядили немецкую студию X1 Software, известную по дополнениям к Silent Hunter 3 и «Ил-2 Штурмовик».

WAR NEVER CHANGES

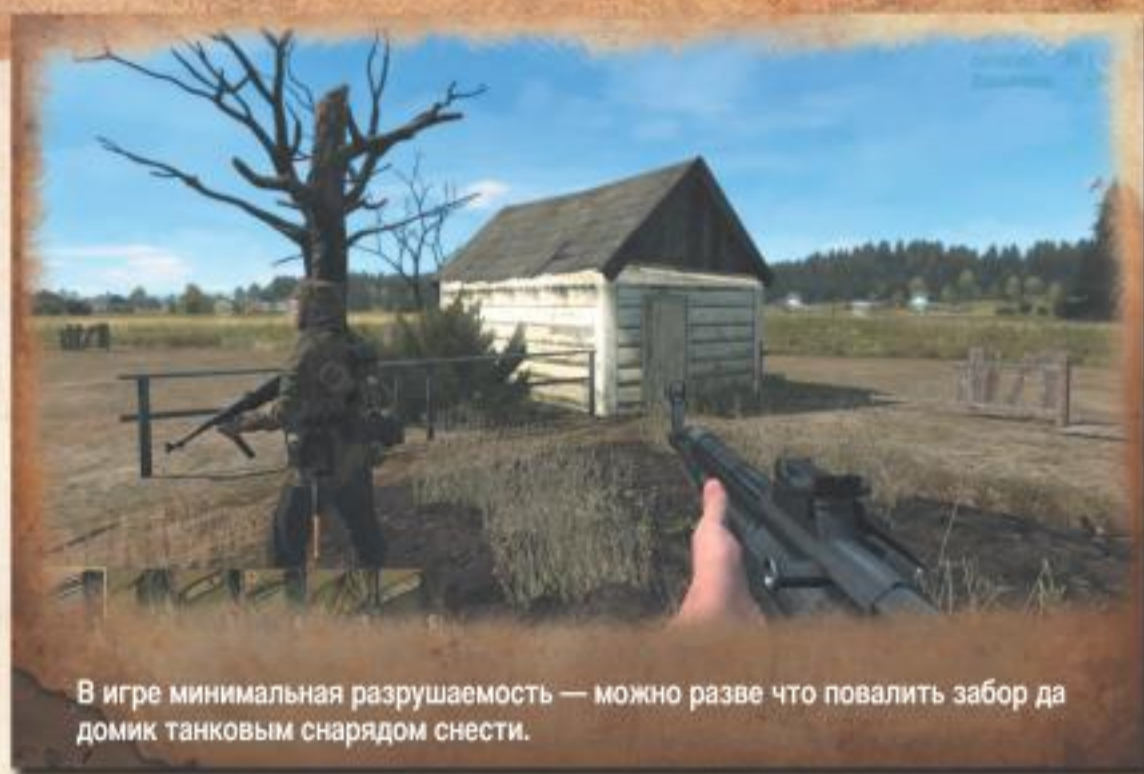
Частичная смена названия никак не повлияла на декорации и антураж — действие игры происходит в 1944-м, за год до окончания Великой Отечественной. События Iron Front посвящены сражениям на Висловском плацдарме. Советские войска город за городом отбивают захвачен-



Сюрреалистическая картина: жалкий пистолет против мощного танка.



После Battlefield 3 полеты в Iron Front не вызывают абсолютно никаких эмоций.



В игре минимальная разрушаемость — можно разве что повалить забор да домик танковым снарядом снести.



Виртуальный оператор постоянно берет неловкие ракурсы.

ные приспешниками Третьего рейха территории и оттесняют немцев все дальше. СССР готовится к Львовско-Сандомирской операции, цель которой — занятие Юго-Восточной Польши.

В игре представлено две кампании, прохождение каждой займет приблизительно 8-10 часов. Авторы пошли на довольно смелый шаг, позволив игроку самостоятельно решать, примерить ли форму солдата Красной армии или же надеть фашистский китель. Что примечательно, никакой клюквы и намеренного приукрашивания действительности в игре нет — и советские, и немецкие солдаты показаны одинаково правдиво; сказалось совместное сотрудничество разработчиков из обеих стран-участниц конфликта.

Механика Iron Front, за небольшими отличиями, такая же, как в «Арме». Это по-прежнему очень хардкорный, невообразимо реалистичный шутер, в котором вполне нормально упасть замертво от одной-единственной пули и по десять минут трястись в кузове грузовика, наслаждаясь грубым солдатским юмором. С детализацией и натуралистичностью, двумя важнейшими составляющими военного симулятора, проблем ни у Operation Flashpoint, ни у ArmA никогда и не было. Студия Bohemia Interactive всегда старалась на славу и не жалела сил на то, чтобы показать жизнь простых солдат во всей ее красе. Преемники в лице Awag и их зарубежных коллег тоже не подвели. Анекдоты в кузове никуда не исчезли, равно как и небольшие зарисовки на тему будней бойцов: в ла-

гере солдаты тренируются в стрельбе, отжимаются и внимательно наблюдают за окрестностями с вышек. От обязательной муштры тоже никуда не деться — перед началом каждой кампании вас сначала попросят пробежать полосу препятствий.

По сравнению с ArmA 2 в игре детальнее проработаны всякие мелочи. Теперь учитываются особые параметры разных частей танка. Так, от меткого выстрела по гусеницам какой-нибудь Т-34 просядет и накренится набор, а точным залпом можно даже снести ему башенку. Стоит учитывать и такие немаловажные особенности, как угол попадания, толщину обшивки, калибр и тип снаряда. От этого зависит, пробьете вы броню или нет. А вот управление самолетом авторы трогать не стали — железные птицы все так же легко выписывают немислимые бочки и пируэты, словно сопротивления ветра и не существует.

ДИСЦИПЛИНА — МАТЬ ПОБЕДЫ

Iron Front — игра для тех, кому по душе по пятнадцать минут отсиживаться в кустах и подолгу планировать атаку. Благо подходов к врагу здесь столько, что никакому Sniper Elite V2 и не снилось. В этом смысле Liberation 1944 гораздо сильнее напоминает шахматы. Решают тут не грубые методы ведения боя (хотя и они порой срабатывают), а тщательное обдумывание нападения, анализ сил и вооружения противника, моментальная отдача приказов сослуживцам. Бои обычно

проходят на дальних дистанциях. Попытки подобраться ближе часто заканчиваются не в вашу пользу: бронированные танки и пехота не дремлют и свинцом утрамбовывают наглицов в сырую землю. Куда действеннее не сразу же лезть в пекло, а спрятаться в густой траве и расстрелять неприятелей с холма. Впрочем, все зависит от ландшафта. В лесу или в городе можно поиграть с врагами в прятки и начать снимать их по одному. Главное — постоянно перемещаться и грамотно использовать технику. В игре доступно огромное количество реально существующих танков и самолетов, которыми можно управлять.

Пусть местные баталии совсем не голливудские, как в Call of Duty или Battlefield, где за минуту от рук главного героя умирает взвод-другой натренированных солдат, зато ни в одном другом шутере вы не получите от уничтожения танка столько удовольствия. Пока попадете гранатой куда надо, сто раз чертыхнетесь с непривычки. А уж эмоциональные дуэли один на один, когда у тебя осталась всего пара патронов, — это нечто.

Порой Iron Front генерирует настолько впечатляющие картины боевых действий, что хоть снимай на видео и отправляй господину Стивену Спилбергу: танковые снаряды с грохотом вгрызаются в землю, пролетающий мимо самолет пулеметной очередью расчерчивает небо, после стрекота вражеского автомата брат по оружию падает замертво с пробитой головой; все это на фоне почти утопичных ржаных

полей, пения птиц и бьющего в глаза яркого солнца. И это не парад скриптовых сценок а-ля Call of Duty, а чистая импровизация.



К сожалению, вместе с плюсами Iron Front перенял и все минусы своего именитого предка. Как и в «Арме», в Liberation 1944 весьма неудобное управление, кнопки раскиданы очень далеко друг от друга. Сидя за клавиатурой, ощущаешь себя пианистом, играющим сложнейшие произведения Ференца Листа, — пальцы так и порхают от клавиши к клавише. Боты временами вытворяют глупости и просто застывают на месте, а от более серьезных багов вроде вылетов на рабочий стол и вовсе нет житья. Графика заставляет добрым словом вспомнить хиты 2006 года: угловатые модельки бойцов и дерганая анимация сегодня смотрятся крайне нелепо. А уж о режиссуре немногочисленных кат-сцен и заикаться нечего.

Тех, кто ждал от творения русско-немецких разработчиков каких-то жанровых свершений, наверняка постигнет разочарование. Увы, но Iron Front — не более чем очень качественная модификация старой доброй ArmA 2, выполненная в декорациях Второй мировой. Застывшему на месте жанру военных симуляторов давно пора дать хорошего пинка под зад. С нетерпением ждем, когда Operation Flashpoint или ArmA переведут на современные движки — приличная графика и зрелищная разрушаемость давно напрашиваются в эти игры. ■

V РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

X КЛАСНЫЙ СЮЖЕТ

X ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

X ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

КАЧЕСТВЕННЫЙ ВОЕННЫЙ СИМУЛЯТОР, КОТОРЫЙ НАВЕРНЯКА ПОНРАВИТСЯ ФАНАТАМ OPERATION FLASHPOINT И ARMA. ЦЕЛАЯ РОССЫПЬ БАГОВ, ПЛАСТМАССОВЫЙ ЗВУК ОРУЖИЯ И УБОГАЯ ГРАФИКА — В КОМПЛЕКТЕ.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8

X X X X X X X X X X

ГРАФИКА: 6

X X X X X X X X X X

ЗВУК И МУЗЫКА: 6

X X X X X X X X X X

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 5

X X X X X X X X X X

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо:
Core 2 Duo 1,8 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Quad 1,8 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

Боже, храни королей!



Жанр
Стратегия
Издатель
2K Games
Разработчик
Firaxis Games
Платформа
PC
Сайт игры
civilization5.com/
godsandkings



Илья Янович

SID MEIER'S CIVILIZATION GODS & KINGS

Для того, чтобы правильно воспринимать масштабы и значение **Gods & Kings**, нужно учитывать две очень важные штуки. Штука первая: это никакое не DLC, а классический, абсолютно староформатный PC-аддон для тех, кто еще помнит, каково это — поставить дополнение и обнаружить, что попал в со-

вершенно новую игру. Штука вторая: оригинальная **Civilization 5** была вовсе не эволюционным развитием **Civilization 4**, как того можно было бы ожидать, а совершенно новой игрой с совершенно новыми правилами. Один только переезд с клеток на гексы и возможность собирать на одной единице игрового поля не-

сколько юнитов разных типов перевернули все с ног на голову, а то, что интерфейс теперь напоминал больше игру для Facebook, чем глобальную стратегию (это такой специфический комплимент), явно расширило потенциальную аудиторию не на одну и не на две тысячи обреченных жертв.

Только человек

Поэтому стандартные претензии о том, что аддон, по сути, не привносит в серию ничего такого, чего раньше, когда-то давно, там не было, — в этот раз просто несостоятельны. Их не было в **Civilization 5** — значит их не было вообще, потому что под новую концепцию все



Самое подлое в Civilization — это когда случайный варвар захватывает ваших рабочих и вам приходится расстрелять бедняг из города. Просто из принципа!



Благодаря удачному военному походу к России недавно присоединились Хельсинки и Стокгольм.



Прошло полтора года, а Сулейман из Османской империи все еще ходит в сутенерской шубе.



Самые сложные войны — с магдебургскими городами, и не в последнюю очередь потому, что вас сразу же осудит все мировое сообщество.

пришлось переизобретать с нуля. Хотя шпионаж и религия (два ключевых нововведения) в серии действительно дебютировали не сегодня и не вчера; более того, религия, которая была в четвертой части, но пропала в пятой, почему-то стала для некоторых основной причиной эту самую пятую часть ненавидеть.

Только все почему-то забыли, что в Civilization 4 вера была глупой и неоправданно мощной силой, вокруг которой плясали и экономика, и дипломатия. Если вы приняли стародавнее конфуцианство в то время, когда еще орудовали палкой-копалкой, какое-нибудь более прогрессивное христианство в будущем тут же становилось для вас практически недоступным просто потому, что вокруг старой религии давно завязана вся социально-экономическая структура. Создавалось ощущение, что вашей цивилизацией резко стал править отряд из самых одиозных представителей РПЦ. Наконец, раньше никто не слышал ни о какой толерантности: джихад в Civilization 4 — такая же стандартная штука,

как построить ферму или нанять скаута, а ведь воевать в «Цивилизации» никогда и никто не любил, помимо совсем уж отъявленных маньяков.

В Gods & Kings религия более гибкая. Когда вы вступаете в какую-то веру (или не вступаете — игру легко можно пройти, не возведя ни одного храма и даже не изобретая теологию), вы сами определяете ее название и ключевые статуты — какие бонусы она принесет вам сейчас, а какие потом, по мере просвещения народных масс. Таким образом, религия существует совершенно обособленно, это просто еще один способ сделать своих людей счастливее и культурнее, а на мировой арене вера скорее повод дружить, чем воевать: какие-нибудь католики и евреи даже в средние века могут успешно сосуществовать, торговать и строить друг у друга посольства.

Нужные вещи

Тут, впрочем, нельзя не заметить, что для того, чтобы аддон начал восприниматься

чуть ли не как новая номерная часть, нужно провести не одну и не пять долгих, глубоких, обстоятельных партий. Более того — для этого нужно совершать вполне осознанные действия. Только когда вы вспомните все свои отработанные ходы, приемы и тактики — вам захочется попробовать что-нибудь новое.

В таком контексте шпионаж смотрится еще скромнее. Вы можете отправить разведчика во вражеский или условно-вражеский город (перемещение занимает всего один год), а потом попытаться устроить там какую-нибудь диверсию. Впрочем, войны в Civilization 5 случаются редко и длятся недолго, поэтому в основном шпионы идут в ход, когда нужно поднять рейтинг у городов-государств, особенно если они находятся под проекцией чьей-нибудь крупной империи.

О прочих изменениях и говорить как-то неудобно: новые юниты, девять новых цивилизаций (различия, как и раньше, в основном связаны с тем, что у кого-то аватары правителей

смешнее, чем у других), стимпанковский одиночный сценарий с викторианскими цеппелинами и контент всех предыдущих DLC, среди которого, например, беспокойные вавилонцы и смешной Чингисхан с приклеенными усами.



Вам, вероятно, могло показаться, что ни шпионаж, ни религия, ни тем более кучка новых солдатиков особой погоды не делают, но это, конечно, не так. Во-первых, все зависит от вашего стиля игры. Во-вторых, Civilization 5 изначально — слишком сложная, большая и безупречно сбалансированная игра, практически абсолютный идеал. И втиснуть в эту мастерски отлаженную машину еще несколько шестеренок так, чтобы они встали как литье, — это нужен особенный талант. У Firaxis с талантом, конечно, все в порядке, поэтому не думайте о God & Kings как об условном наборе какого-то нового контента. Просто знайте, что чудесная игра стала еще чудеснее. ■

Реиграбельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Дождались?

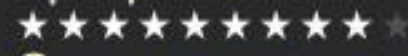
Не самый, возможно, содержательный, но предельно качественный аддон, благодаря которому великолепная игра стала еще чуточку великолепнее.

Геймплей



9

Графика



9

Звук и музыка



10

Интерфейс и управление



8

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

КРУГИ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Деннис Ширк — главный продюсер Gods & Kings — в интервью «Игромании» о том, нормально ли играть в Civilization 20 лет и когда у игры уже будет свое шоу на ТВ

В Civilization 4 религия не сработала как следует, но вы решили все-таки дать ей второй шанс. Почему?

Мне кажется, религия в Civilization 4 все-таки имела какой-то смысл — по крайней мере, в контексте того, как там работала дипломатия. Когда же мы начали делать Civilization 5, Джон Шейфер, главный дизайнер, хотел повести дипломатию в другом направлении. И стало очевидно, что религиозная модель из четвертой части перестала быть интересной. Мы совершенно точно знали, что все-таки делаем религию в Civilization 5, но нам нужно было понять, как сделать это в соответствии с изменившейся механикой игры. По-моему, религия в Gods & Kings работает потрясающе, она привносит множество новых факторов, которые необходимо учитывать, когда ты строишь свою цивилизацию. Что как раз соотносится с оригинальной идеей игры. Так что, отвечая на ваш вопрос, мы изначально знали, что дадим религии второй шанс.

Вы, наверное, слышали недавно о парне, который играет в Civilization 2 уже 10 лет. Одну партию. У вас в команде, может, кто-то побил его рекорд? Или он, по вашему, псих полный?

По-моему, этот чувак очень крутой! Рекорд мы его не побили. Насколько я знаю, его партия — самая длинная в истории.

А вы не думали сделать еще одну Civilization исключительно для консолей? Первая часть, Revolution, нам очень нравилась!

А нам, в свою очередь, очень нравилось работать над Civilization Revolution — и приятно слышать, что игра пришлась вам по вкусу. Вероятно, в будущем мы еще раз возьмемся за консольный проект.

Будем ждать! Но вот возвращаясь к механике оригинальной Civilization: на ваш взгляд, остались ли в серии еще какие-то аспекты человеческой культуры и жизнедеятельности, которые не представлены в игре совсем? Или, может, не представлены достаточно глубоко?

Прекрасный вопрос! Мы обозначили в игре много, очень много сфер человеческой деятельности, так что, думаю, можно сказать, что хоть как-то в игре представлено вообще все, чем занимались или занимаются люди, если не вдаваться в специфические детали. Но ловушка с такими играми, как Civilization, в том, что ты можешь бесконечно их усложнять, делать более комплексными, но это не значит, что играть от этого станет веселее. В первую очередь Civilization — видеоигра, она про радость и веселье, а это значит, что все ее компоненты должны работать ради этой цели. Иногда усложнять — это делать скучнее.



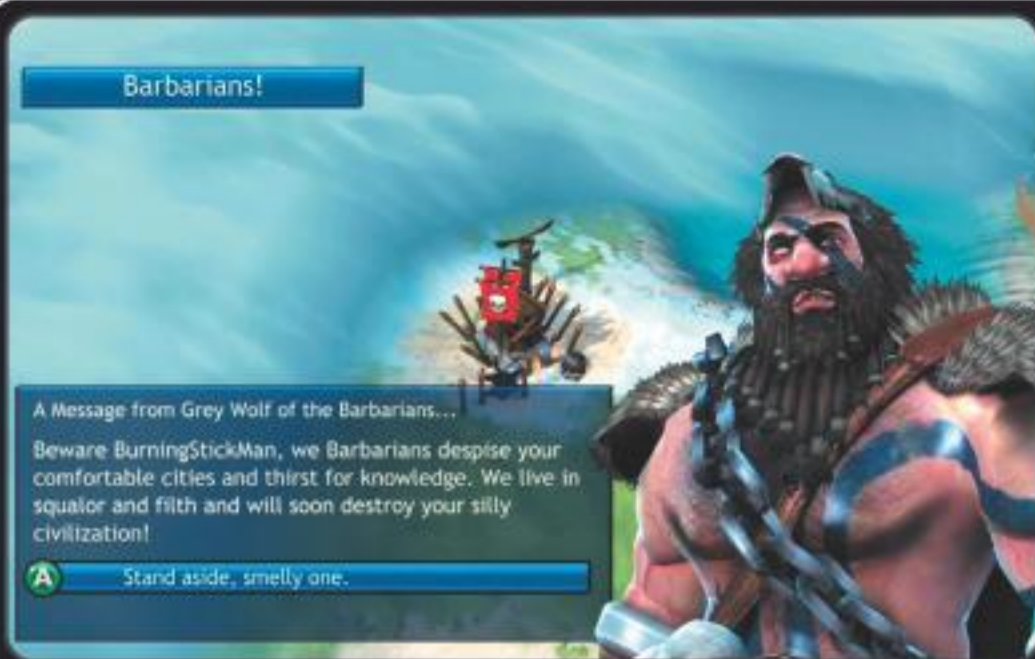
Деннис напоминает: Civilization — лишь игра и культурологический сборник. Как повернется сама история, зависит только от вас.

Наверняка вы в курсе, что, например, разработчики спортивного симулятора FIFA часто используют свою игру для того, чтобы симулировать грядущие футбольные состязания и тем

самым вроде как стараются предугадать результаты. Как думаете, Civilization 5, в свою очередь, можно использовать как симулятор развития человечества? Вот у вас в игре, например, ацте-



В том, что касается религии, Gods & Kings не хватает только Тома Круза, который пропагандировал бы сайентологию.



Кстати о варварах: в Revolution они даже шли на какие-то переговоры.

ки могут захватить весь мир — вы как думаете, такое могло бы на самом деле случиться при определенных обстоятельствах?

Идея крайне забавная, но все-таки Civilization должна оставаться игрой, а не какой-то моделью гипотетического развития человечества. Мы никогда не пытались сделать так, чтобы игра как-то все-таки соответствовала каким-то реальным историческим процессам. Наша цель — сделать увлекательную стратегию, которая держит вас у компьютера часы напролет после того, как вам пора уже было лечь спать. Отчасти Civilization такая веселая именно потому, что там случаются вещи, не имеющие ничего общего ни с какой, даже самой гипотетической реальностью — вроде ацтеков-евреев, которые запустили космический корабль на альфу Центавра, или Ганди, который направо и налево размахивает ядерной боеголовкой.

Забавно, кстати, что даже в свете всего этого Civilization нередко называют интерактивным учебником истории, но все при этом прекрасно понимают, что она не основана на каких-то исторических событиях, более того — позволяет самостоятельно все переделать и переписать. Как думаете, почему так происходит?

Мне кажется, это все из-за того, что в игре все-таки представлено довольно убедитель-

ное развитие человечества, пусть и подано оно специфически. А может, просто потому, что каждая партия в Civilization — своя отдельная история. Трудно, в общем, сказать. Но в любом случае это очень круто, когда ты поиграл в видеоигру, а потом у тебя проснулся интерес к истории.

Мы всегда считали, что сакральный смысл бытия, устройства мира и человеческих отношений скрыт в том, что в игре Civilization двум цивилизованным государствам, как известно, совершенно необязательно и даже очень вредно воевать, а вот с варварами, которые просто ходят вокруг и всем мешают, ничего сделать нельзя, только стукнуть топором. Это у вас такая сознательная метафора на

жизненный уклад или все случайно получилось?

Хе-хе. Варвары — всего лишь элементы механики. Изначально их поместили в игру для того, чтобы уже со старта игроку противостояла какая-то сила, которую необходимо преодолеть, но не настолько мощная, чтобы ей можно было напрочь проиграться за несколько ходов. Повторюсь, Civilization — видеоигра, а видеоигры должны быть веселыми. У нас нет какой-то идеологии или какой-то идеи, которую мы хотим транслировать игрокам, потому что навязывать какие-то идеи — это сразу смерть всему веселью.

Как вы думаете, было бы круто, если бы матчи по Civilization транслировали по ТВ в качестве киберспортивных состязаний, а комментаторами-экспертами высту-

пали политические аналитики, финансисты и историки? Мы давно о таком мечтаем!

Профессиональные политики, финансисты и историки, думаю, гораздо лучше меня расскажут, почему Civilization имеет мало общего с реальным положением дел в экономике или социуме. Это игра о том, как вы придумываете и воплощаете в жизнь свои планы по захвату мира, и я не уверен, что такое можно превратить в киберспортивную дисциплину. Civilization гораздо медленнее StarCraft, представителей MOBA-жанра или, например, шутеров. И не такая зрелищная. Но порой я видел на спортивных каналах гораздо более странные штуки, так что — кто знает? Может, однажды появится профессиональный Civ-канал. Пожалуй, мы назовем это Телевещательной Победой. ■



Пожалуй, Civilization Revolution до сих пор остается нашей любимой частью — просто потому, что в нее можно играть на диване. А уж в DS-версию...

ЖАНР
ACTION-RPG
ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
FATSHARK
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
KRATERGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГЦ, 1 ГБ,
256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 DUO 2,4 ГЦ,
2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

KRATER

ТЕПЕРЬ ТЫ В КРАТЕРЕ

Кирилл Волошин

Плох тот разработчик, который не мечтает сделать свой **Fallout**. Вот только в последнее время чаще выходят какие-то **Diablo**-шутеры в постъядерных декорациях. Пример **Borderlands** и **Rage** оказался заразителен и для шведской студии **Fatshark**, авторов **Hamilton's Great Adventure**, **Lead and Gold** и **Bionic Commando Rearmed 2**. Они сделали свою постапокалиптическую RPG, в которой от всего того, что мы привыкли вкладывать в это понятие, остался лишь антураж, да и то с большими оговорками.

Разработчики словно делали все со специфическим скандинавским юмором. Вместо разрушенной катастрофой Америки — тут расхибленная упавшим с неба астероидом Швеция, вместо сухих безжизненных пустошей — сочные зеленые луга, реки и березки, по которым бродят не рад-скорпионы, а мишки да кабанчики, ну и в довершение

картины — в местных барах вместо джаза играет бодрый хард-рок. При этом в игре используется привычный по **Fallout** изометрический вид, но вместо пошаговых сражений мы получили этакое кооперативное **Diablo** с заклинанием врагов и последующим сбором разноцветных трофеев.

Уроки выживания

Кооперативное потому, что в **Krater** — один точно не воин. Одновременно мы можем управлять сразу тремя наемниками, а выживать здесь лучше именно в полном боевом составе. Солдаты удачи бывают четырех классов: два вида бойцов ближнего боя (**bruiser** делает ставку на прямолинейные удары чем-нибудь тяжелым и тупым, **slayer** — на яростные атаки острым холодным оружием), стрелок (он палит из винтовки) и медик, который не только лечит союзников, но и обстреливает противников из

пистолета. Список доступных наемников постоянно пополняется, и у специальных рекрутов всегда можно купить новых.

Отличаются бойцы в основном своими стартовыми параметрами: уровнем защиты, силы, выносливости, интеллекта (определяет эффективность способностей) и фокуса (качество стрельбы и лечения). Параметры растут автоматически с получением

каждого нового уровня, а ломать голову над тем, какое умение выучить, не нужно — их всего два, и они доступны каждому классу изначально. То есть, к примеру, любой стрелок тут может бить током и замедлять противников, но и только.

Однако отложите в сторону гнилые помидоры. На самом деле в **Krater** есть простор для экспериментов и творческой прокачки. Хоть



Сражаться тут очень удобно: выделять героя и его умение не нужно, все скиллы всегда доступны на одной панели горячих клавиш.



Убивать мишек в Krater приходится постоянно.



Опасность и тип открытых на глобальной карте локаций можно различить по цвету иконок.

разучивать новые умения и нельзя, можно развивать старые, усиливая их мощь или продолжительность действия, а также добавлять к ним новые эффекты. Например, к той же замедляющей волне можно прикрутить эффект исцеления; таким образом она будет тормозить врагов, а союзников — подлечивать. Чем выше уровень героя, тем больше эффектов можно сочетать в одной способности.

Помимо этого тело каждого наемника можно подпитывать всевозможными имплантами, дающими бонус к тем или иным параметрам. Причем импланты, апгрейды для умений и всевозможные виды оружия можно изготавливать лично по найденным или купленным чертежам (для этого нужны соответствующие ингредиенты).

Наконец, в Krater нельзя всю игру прокачивать одного персонажа. Каждый из наемников имеет ограничения по максимальному уровню. Изначально доступны только те, кто может прокачаться лишь до пятого. Чем выше потолок бойца — тем он дороже. Герои, способные достичь пятнадцатого уровня просветления, и вовсе приравнены к батону краковской колбасы во времена перестройки. Редкий дефицит. Между тем прокачанный до максимума персонаж перестает повышать свои показатели, и у него не открываются новые слоты

под апгрейды умений и импланты. Поэтому, если хочешь пройти дальше (а уровень сложности заметно повышается), приходится менять старых коней на переправе.

Тем более если ваш персонаж уже напоминает хромого и слепого инвалида. В буквальном смысле. Дело в том, что герои в боях получают травмы: одни можно вылечить у доктора, другие остаются навсегда, и все они дают разные штрафы к характеристикам — например, к скорости перемещения или точности атаки. Поэтому держать такого ветерана, пусть даже достигшего максимального уровня, порой накладнее, чем взять и раскатать заново свежего наемника. Для пущей остроты ощущений нужно играть в хардкорном режиме — там получивший три ранения персонаж уже не переживет следующего поражения в бою.

Юмор и пустота

Однако, несмотря на интересные особенности, игре не удастся увлечь надолго. До уровня Diablo и его аддиктивности Krater далеко, а потягаться с Fallout авторы, к сожалению, даже не пытались. Мы привыкли ждать от постапокалиптической RPG интересного живого мира, сложных моральных ситуаций, нелинейности, свободы и ветвистых диалогов за

жизнь; а здесь всего этого нет. Вы можете свободно путешествовать по глобальной карте, открывая новые локации и натываясь на случайные перестрелки, но интересных ситуаций или персонажей вы не встретите. Можно лишь сражаться да взирать на молчаливых NPC, которые заговорят, только когда придет время. Сюжета как такового фактически нет — мы просто выполняем какие-то разрозненные задания в духе убей 10 медведей, собери 15 бочек, отнеси то, принеси это да пойдешь узнай, чем помочь тому дядьке. А ему, конечно, нужно убить крыс или каких-нибудь бандитов.

Диалоги можно даже не читать — ничего не потеряете. Прimitивный выбор в квестах появляется лишь пару раз (отдать, например, какую-то вещь хозяину или оставить себе).

Шведы попытались оживить все это неким налетом иронии. Наемники и местные жители тут выглядят крайне колоритно (медик, например, напоминает помесь гриба и суслика в противогазе) и смешно говорят на помеси английского и какой-то тарбарщины. Один раз мы заметили ироничную отсылку к известному квесту с бешеной собакой из Wasteland, в другом случае авторы высмеяли типичные задания по поиску ингредиентов: один персонаж просил все больше и больше

мяса, мы его исправно принесли, а потом он слетел с катушек и с криками «Еда-а-а!» напал на наших ошалевших героев.

Все это забавно, но не более того. Если уж идти по пути Borderlands, то стоило придумать намного больше веселых ситуаций, необычных персонажей и колоритных боссов.



В итоге у Fatshark не получилось угодить, что называется, ни вашим, ни нашим. Поклонники Fallout недоуменно пожмут плечами, для ценителей же Diablo тут слишком мало интересных ситуаций и brutальных боссов, а постоянная ротация персонажей не дает почувствовать весь вкус от планомерной прокачки любимого героя. Конечно, в кооперативе игра чувствует себя чуть лучше, где более злые враги и желание правильно исполнять свою роль в отряде может действительно увлечь. Но и там энтузиазм быстро выветривается: герои мало взаимодействуют друг с другом, да и просто не хватает интересного контента и живого мира, чтобы постоянно стимулировать вас на совместные подвиги. Впрочем, шведы обещают постоянно дополнять и дорабатывать Krater — должны выйти еще два эпизода. Будем надеяться, с ними игра изменится в лучшую сторону. Потенциал-то у нее хороший. ■

✓ **Реиграбельность**

✗ **Классный сюжет**

✓ **Оригинальность**

✓ **Легко освоить**

Дождались?

Местами забавная и новаторская, но слишком скучная и недоработанная экшен-RPG в пережившей глобальную катастрофу Швеции.

Геймплей: 6

X X X X X X X X X X

Графика: 7

X X X X X X X X X X

Звук и Музыка: 7

X X X X X X X X X X

Интерфейс

и управление: 7

X X X X X X X X X X

Рейтинг

6,5

Выше среднего

ЖАНР
MMOFPSИЗДАТЕЛЬ
NEXONРАЗРАБОТЧИК
DOOBIC STUDIOИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GAMENETПЛАТФОРМА
PCСАЙТ ИГРЫ
EN.COMBATARMS.NEXONEU.COM

COMBAT ARMS

ВООРУЖЕНИЕ ДЛЯ НАСЕЛЕНИЯ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Пока предприимчивые компании ящиками разгружают новые онлайн-локализации, многие симпатичные тайтлы они умудряются проворонить. Например, **Combat Arms**. В нее поиграли с четыре миллиона американцев и европейцев, но она уже пятый год избегает русскоязычных игроков. Конечно, английский язык не такая уж серьезная помеха; многие наши земляки давно и надолго поселились на европейском сервере. Но тем

не менее... Впрочем, этим летом и до **Combat Arms** добрались — русские сервера стартуют в июле.

Свежо предание...

Combat Arms — идейный наследник **Counter-Strike** с внесессионной прокачкой: мы покупаем оружие, экипировку и снаряжаем персонажа под наш стиль игры. Это поначалу отталкивает многих ветеранов «Контры», для них ведь главное — не какая-то там прокачка, а сакра-

ментальный «скилл» и рука, набитая в тысячах сетевых забегов. Впрочем, тот же **World of Tanks** доказал, что такая схема имеет право на жизнь — если не для «про», так хоть для любительской развлекалки. Но, даже с учетом «ролевого» элемента, **Combat Arms** — игра очень старомодная. Тут ни третьего **CryENGINE**, ни QTE, ни голливудского сюжета. Только мясные тактические перестрелки.

Разработчики сделали ставку на размах. Одних только стволов здесь около трехсот.

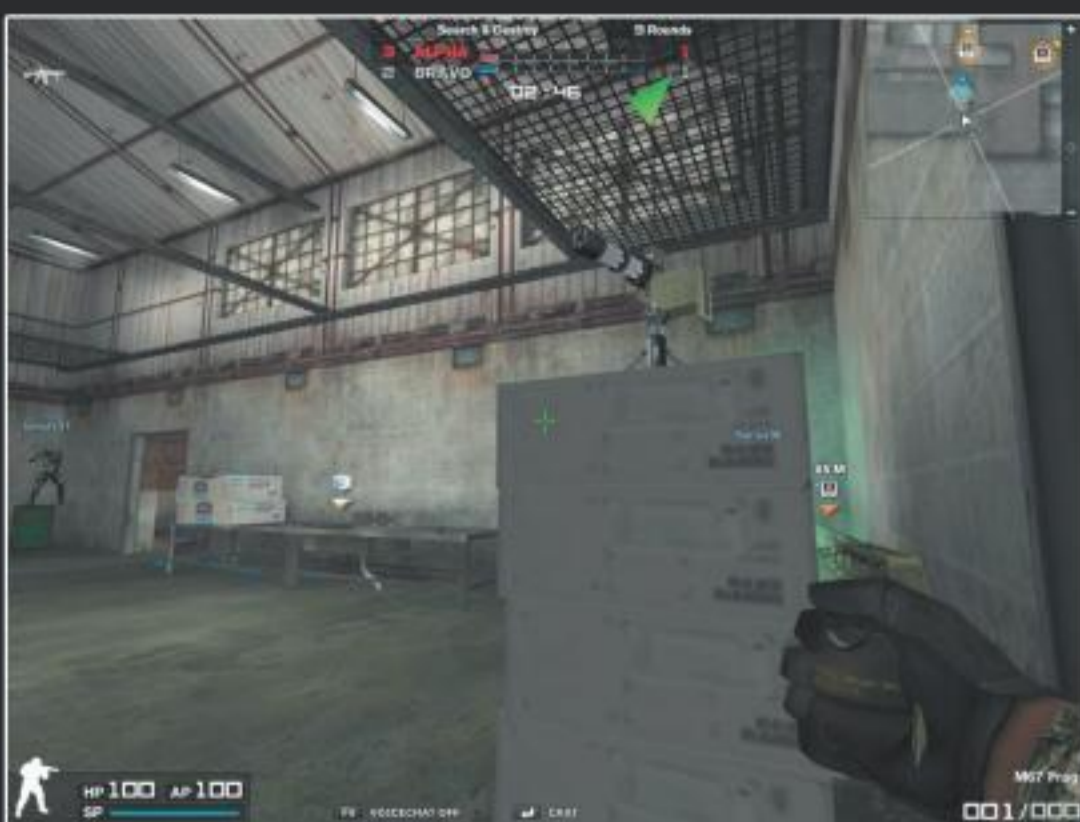
Каждый можно модифицировать по своему вкусу: прикрутить прицел, увеличить обойму, навинтить глушитель. Еще есть целый салон тюнинга **Gun Emporium**. С помощью призовых деталей хозяин конторы Бубба Арес может повисить, например, урон, наносимый оружием, или его точность. Еще у того же Буббы из обычных оружейных экземпляров можно соорудить что-нибудь поинтереснее — винтовку времен североамериканской Войны за независимость, револьвер с



На большой дистанции лучше прицеливаться. Без этого получится больше шума, чем пользы.



А сейчас эту хибару будут штурмовать зараженные. Атмосфера фильма ужасов создается весьма достоверная, особенно когда разжиревшие зомби проникают в дом и начинают гонять игроков по всем углам.



Лучше погибнуть без гранаты, чем с гранатой, — а это значит, что выбросить ее нужно как можно раньше.



С ракетницей жить веселее, если не пытаться застрелить кого-то в упор.

Дикого Запада или автомат Томпсона.

Свинцовый дождь

Конечно, большую часть времени в Combat Arms проводишь не в магазине, подыскивая пулемет посерьезней, а на поле боя. Воюют тут не контры и терроры, а абстрактные отряд «Альфа» и отряд «Браво». Динамика — выше средней, до скоростей Quake далеко, но заметно быстрее Counter-Strike.

Вложение реальных денег в Combat Arms не ставит платящих игроков намного выше тех, кто предпочитает играть бесплатно. Скажем, каска, купленная за настоящие деньги, защитит голову на символические пять процентов лучше, чем добытая в бою. Некоторые вещи увеличивают начисляемые за бой опыт и деньги, — получается классический ускоряющий «премиум». Изредка случается, что шутерные навыки играют не решающую роль: если оказаться на сервере с высокоуровневыми противниками, разодетыми по последней магазинной моде, то даже мастерские хедшоты могут не спасти.

Поэтому, чтобы играть с любыми противниками, приходится постоянно прокачиваться. Уровни в Combat Arms — это звания, от «салаги» до «генера-

ла армии»; лишние звездочки на погонах открывают доступ к новому снаряжению и.

Праздник строгого режима

Главная особенность Combat Arms, отличающая игру от множества других клонов, — детально проработанные уровни. Местные локации изобилуют проходами, переходами и еле заметными потайными тропинками. Впервые оказавшись на уровне, вы можете даже не понять, кто и откуда вас убивает. Потратив немного времени, вы осваиваетесь, и дальше начинается чистая тактика — кто лучше знает локацию, кто придумал более интересный способ обойти противника, кому лучше удалась засада.

Несмотря на то, что Combat Arms — игра динамичная, в разных режимах скорость геймплея ощутимо меняется. Самый популярный режим — Elimination, разборки двух команд с целью набрать определенное число фрагов. Погибают здесь очень быстро, но уже через три секунды снова оказываются в строю. Elimination Pro, напротив, не такой быстрый: возродений нет вообще, задача — уничтожить всех врагов и выжить самому; логично, что никто не спешит вылезти из укрытия и обнаружить себя.

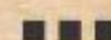
На следующем месте по популярности среди игроков — закладка и обезвреживание бомбы, контровая классика. Еще есть захват флага с вариациями вроде «захвата и удержания». Есть и совсем безумные режимы — например, сражения с зомби: двое бойцов мутируют в монстров, а сохранившие облик спецназовцы должны их уничтожить. Мутанты дерутся врукопашную, но их удары заразны, получивший от зомби пощечину принимает сторону упырей.

Но интереснее прочих, на наш взгляд, получилась охота на шпионов. На карте спрятаны кейсы с разведанными, игрокам необходимо их собрать. Присвоив чемоданчик, боец немедленно оборачивается шпионом — всеобщим врагом. Чемоданчиков всего четыре, соответственно, столько же шпионов может носиться по уровню. Если же одному из них удастся собрать все кейсы, он станет супершпионом — бронированным от ушей до пят противником с пулеметом, огнеметом и ракетницей. Теперь он один против всех. Для победы ему необходимо добраться до трансмиттера и передать информацию заказчику... или просто убить всех недавних союзников, благо вооружение позволяет.

Помимо основных целей каждого режима, нам регуляр-

но выдают несложные задания, которые до конца боя неплохо бы выполнить: учинить эффектный геноцид, убить определенное число противников из определенного ствола, последовательно уничтожить конкретных игроков...

Наконец, если надоело состязаться, можно пробежаться по несложным кооперативным миссиям. Местные боты после злющих живых игроков — все равно что дети, но для новичков или просто для отдыха от сложных поединков и они сгодятся.



Мы намеренно не сравниваем Combat Arms с недавним Warface. Игра Crytek все-таки появилась в совсем другую эпоху — она иначе выглядит, совсем иначе играется, в ней еще немало багов, от которых предстоит избавиться длительными месяцами шлифовки. А Combat Arms проверена временем: комьюнити игры давно сложилось, идейная база устоялась. СА консервативна, но именно этим и хороша. Так же, как Tribes: Ascend недавно привлекла немало любителей Unreal Tournament, так и Combat Arms рискует заново увлечь тех, кто когда-то играл в Counter-Strike. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗

ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Хороший сетевой шутер в духе Counter-Strike, который, несмотря на возраст, остается одним из лучших в своей весовой категории.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★

ГРАФИКА

★★★★★★★★

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★

7

5

6

8

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

MAD RIDERS

Вездеход «Петрович»

Не все то **Pure**, что на квадроциклах да по скалам. Те, кто еще помнит прошлогоднюю гонку **Nail'd** от создателей **Call of Juarez**, студии **Techland**, возможно, поймут, о чем идет речь. Этот на первый взгляд малобюджетный клон творения **Black Rock Studio** на деле представлял собой хорошо замаскированную под симпатичными горными пейзажами **Mario Kart**. Квадры разгонялись до максимума и сбрасывали скорость за долю секунды, подпрыгивали на трамплинах до луны и использовали расставленные по трассе ускорители. На фоне такого **Pure** и **MotorStorm** выглядели просто эталонами реалистичной гоночной физики. Но все-таки **Nail'd** провалилась: в отличие от упомянутых выше игр, после нескольких заездов играть в нее становилось попросту скучно.

Тем не менее польские разработчики (на счету которых уже был приличный симулятор **Xpand Rally**) не оставили попыток сделать качественную гоночную аркаду. Так появилась **Mad Riders** — ремейк **Nail'd** от ее же создателей. Дежавю не избежать — это все те же заезды на бешеных скоростях с пол-

ным презрением физических законов. Только на этот раз действительно веселые. Возможно, потому, что **Mad Riders**, в отличие от предшественницы (а **Nail'd** можно смело назвать таковой), не пытается быть серьезной. Аркадные элементы вроде тех же ускорителей, которые раньше служили неубедительной попыткой разнообразить геймплей, на этот раз доведены до ума и являются обязательным условием успеха на трассе. На земле и в воздухе по самым сложным траекториям разбросаны два типа монеток: первые увеличивают полосу ускорения, вторые позволяют срезать в определенных местах. Не используя бонусы, гонку выиграть практически невозможно. Таким образом, свой маршрут пусть и немного, но приходится планировать. Прыжки на невероятную высоту также приобрели больше смысла с появлением полноценных трюков (райдеры из **Pure** от души посмеялись бы над их количеством, но все же). Повороты руля в воздухе и прочие бэкфлипы, помимо эстетической радости, увеличивают закись азота, а заодно и наш бюджет. Тратить

его, правда, особо не на что: кастомизация сводится к выбору раскраски квадроцикла.

Во многих гоночных играх круговые заезды являются либо единственным, либо самым скучным режимом. В **Mad Riders** же, несмотря на наличие других дисциплин, они почему-то самые интересные. Гонка по чекпойнтам, например, раздражает необходимостью въезжать ровно на середину пресловутой отметки, иначе контрольный пункт не засчитывается, а трюковой заезд на трассе с двумя маленькими трамплинами и вовсе выглядит нелепо.

Странная история произошла и с дизайном. **Nail'd** не была образцом художественного мастерства, но треки в игре хотя бы отличались: песчаные скалы Невады сменялись альпийскими склонами, а руины — какими-то железными конструкциями. В то же время **Mad Riders** в визуальном плане напоминает непрерывное наматывание кругов в **Ridge Racer Unbounded**. Формально тропические пейзажи исправно меняются на альпийские и дальневосточные, но различаются они лишь цветовой гаммой и фор-

Жанр
Гонки
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Techland
Мультиплеер
Интернет
Платформы
Xbox 360, PS3, PC
Сайт игры
ubi.com/US/Games/Info.aspx?pld=10434

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ НЕОБХОДИМО:

Core 2 Duo 2 ГГц,
1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц,
2 Гб, 516 Мб видео

мой руин (среди которых есть нечто похожее на индийский храм и Великую Китайскую стену). Это порядком мозолит глаза, но раздражают даже не повторяющиеся ландшафты, а однотипная архитектура уровней.



Вторая попытка **Techland** получилась более удачной. **Mad Riders** наверняка понравится любителям аркадных гонок. Да, игра не имеет ничего общего с **ATV**, и уж тем более не стоит ждать от нее совершенства **Pure**. Но тем, кто соскучился по бешеной скорости, грязи и головокружительным прыжкам, **Mad Riders** определенно понравится. ■



Большинство трасс имеет такой чудовищный перепад высот, что уже после пяти минут полетов по склонам на огромной скорости начинает кружиться голова.



Квадроциклы — не единственное средство передвижения. На поздних этапах открываются и багги.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Достаточно веселая игра про квадроциклы и запредельные скорости. Главное — не задумываться о том, как эти понятия вообще могут сочетаться.

ГЕЙМПЛЕЙ:7
ГРАФИКА:7
ЗВУК И МУЗЫКА:7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:7

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

Жанр

Логический платформер

Издатель

BBC Worldwide

Разработчик

Supermassive Games

Платформы

PC, PS3, PS Vita

Сайт разработчика

supermassivegames.com

Сергей Ромашов

DOCTOR WHO: THE ETERNITY CLOCK

Доктор Зачем?

«Доктор Кто» присутствует в жизни ценителей научной фантастики уже 49 лет. Компания BBC запустила британский телесериал о загадном и эксцентричном путешественнике во времени еще в 1963 году. С тех пор безымянный Доктор (отсюда вопрос «Кто?» в названии) в сопровождении разношерстных компаньонов посещает различные эпохи и миры, где решает серьезные глобальные проблемы. При этом представитель могущественной расы Повелителей Времени чутко следует веяниям моды: формат сериала постоянно меняется, на роль Доктора назначают новых актеров с новым имиджем и характером. Со временем появились и игры по мотивам. Практически все предыдущие проекты можно было совершенно бесплатно скачать с сайта BBC, так как простенькие головоломки и квесты по «Доктору Кто» не претендовали на громкий успех и выпускались только на радость поклонникам.

Doctor Who: The Eternity Clock не продолжила эту традицию. Это вполне современный платформер, за который просят ощутимые деньги. В игре нам доведется поучаствовать в приключениях очередного Доктора и его пассии Ривер Сонг. Парочке в который раз придется спасти мир от киберлюдей, далеков, тишины и прочих силурианцев. Впрочем, далекие от «Доктора Кто» люди вряд ли узнают о нем что-то и после прохождения игры. Сюжет у *The Eternity Clock* оригинальный и с сериалом почти никак не перекликается. Здесь никто не объяснит, кто такой Доктор, в каких отношениях он с Ривер, да и что вообще происходит на экране. Вот вам цель — отыскать несколько

частей неких Часов Вечности (без них, естественно, всем кантры), вот и ищите.

Ситуацию мог бы спасти качественный и разнообразный геймплей, но и с этим у *The Eternity Clock* серьезные проблемы. Решать простенькие головоломки, прыгать по платформам и участвовать в бесконечных мини-играх по взлому дверных замков и механизмов неинтересно, а встречи с любимыми монстрами сводятся к однотипному стелсу. И так на протяжении 5-6 часов. Не спасает даже кооператив. Игре отчаянно не хватает динамики и оригинальных идей.

Подкачали и дизайнеры. Вселенная «Доктора Кто» богата на декорации и необычные миры, а нам показывают только Лондон в нескольких временных отрезках. Да и архитектура большинства уровней практически идентична: к середине игры, наблюдая, как Доктор ползет по очередной трубе, испытываешь острое чувство

дежавю. Зато с персонажами все в порядке. Исполнители главных ролей сериала, Мэтт Смит и Алекс Кингстон, представили не только свою внешность и голос, но также сами снялись для motion capture. Присутствуют в игре и знакомые каждому фанату мелодии — видно, что авторы старались полностью воссоздать атмосферу сериала. Проблема в том, что игра у них получилась довольно скучная.

Громкие обещания обернулись на деле серым стелс-платформером с кучей одинаковых головоломок. Если бы за *The Eternity Clock*, как и за прошлые игры о Докторе, не просили денег, она, может быть, и заинтересовала бы некоторых любителей жанра. А так после прохождения игры возникает только один вопрос: «Зачем, черт возьми, я за это платил?» ■



От киберлюдей, как и от любых других монстров в игре, нужно только убежать.



Кажется, что все силы разработчиков ушли на создание моделей персонажей, а на проработку истории их не хватило. К слову, в руках у Доктора не лазерный меч, как можно подумать, а отвертка.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Долгожданный дебют британского Доктора на консолях не получился. *The Eternity Clock* — это крайне посредственный платформер с одинаковыми головоломками, который не спасают даже знакомые персонажи.

ГЕЙМПЛЕЙ:5

ГРАФИКА:5

ЗВУК И МУЗЫКА:8

ИНТЕРФЕЙС

И УПРАВЛЕНИЕ:7

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

VIRTUA FIGHTER 5: FINAL SHOWDOWN

Кровавых вам боев

В современной игровой индустрии линейка **Virtua Fighter** занимает довольно неоднозначную позицию. С одной стороны, главный файтинг **SEGA** — одна из икон давно забытой консоли Saturn, редкий пример виртуальных восточных единоборств, в которых минимум азиатской дичи. Тут нет сорокаступенчатых комбо, как в **Street Fighter** или **Dead or Alive**, а в роли бойцов вместо привычных для жанра каратешкольников и прочих стереотипных персонажей выступают близкие и понятные даже западному игроку архетипы (например, японский пьяница или суровый австралийский рыбак). С другой стороны, как и половина всех азиатских файтингов, сериал крепко держится за свое аркадное прошлое (родина оригинальной **Virtua Fighter** — душные залы игровых автоматов), чем отпугивает многих новичков: в эпоху возродившегося **Mortal Kombat** и искрометных кроссверов вроде **Marvel vs. Capcom** старомодный файтинг трогает немногих.

Впрочем, есть и другая причина умеренной популярности игры за пределами Японии. **SEGA**, можно сказать, забила на сериал. После релиза **Virtua Fighter 5** в 2007 году на Xbox 360 и PS3 (аркадная версия традиционно появилась чуть раньше) фанаты пять лет глотали пыль, в то время как новые части **Street Fighter** появлялись на разных платформах и во всех мыслимых формах. И вот, наконец, вышел **Final Showdown** — запоздалая, но успешная попытка издателя напомнить о легендарном бренде.

Если в двух словах, то это масштабный ремейк пятой части с хитрой экономической моделью, ближайший ориентир здесь — позапрошлогодний **Super Street Fighter 4**. Правда, если **Capcom** добавила в четвертую часть своего файтинга новых героев и зу-

бодробительные атаки и на этом успокоилась, то **SEGA** выступила чуточку элегантнее. Во-первых, несказанно радуется наличие человеческого онлайн, который на обеих платформах работает вообще без единого лага и в целом выглядит очень опрятно (напомним, в пятой части на Xbox 360 сбился сетевой код, а в версии для PS3 мультиплеер отсутствовал вовсе). Второе важное нововведение касается собственно механики. Когда-то всем казалось, что к идеальной боевой системе авторы пришли еще в безупречно вылизанной **Virtua Fighter 4: Evolution**. Оказалось, что все-таки не пришли. Поединки в **Final Showdown** — это живое воплощение принципа «две кнопки на любой прием». Настоящий рай для начинающих игроков и минимум раздражения для ветеранов. В **VF**, как известно, и раньше не было каких-то особо сложных комбинаций, здесь все завязано исключительно на вашем чувстве ритма и умении ловить момент для точечных ударов. Так что переучиваться никому не придется, только расти над собой.

■ ■ ■
Из классической для ремейков категории «изменения по мелочи»: появился невероятно удобный обучающий режим, два новых персонажа (француз-каратист Жан Куйо и японский сумоист Така-Араш; оба далеко не дебютанты и уже знакомы фанатам по аркадным версиям) и широкие возможности по кастомизации героев посредством платных DLC. Раскошеливаться ли на новую цветастую накидку — дело, конечно, хозяй-

Жанр
Файтинг
Издатель
SEGA
Разработчик
Sega-AM2
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
sega.com/games/virtua-fighter-5-final-showdown

ское, хоть мы и привыкли переодевать подопечных в файтингах бесплатно. Впрочем, раздражает это лишь формально, а в процессе игры вообще вылетает из головы. Главное, что **Virtua Fighter** наконец-то вернулся, причем именно в том виде, о котором многие мечтали, — в разумной степени упрощенный, с новым контентом и отличным мультиплеером. ■



Увидеть давно заявленные изменения в балансе не так-то просто — возможно, потому, что он и раньше был хороший. Впрочем, действующие легенды киберспорта, знающие каждого героя наизусть, находятся в восторге.



На скриншотах этого не видно, но картинка в **Final Showdown** немного красивее, чем в пятой части. Сказывается дополнительная работа **Sega-AM2** над анимацией.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Грамотное переиздание гениального файтинга, переплюнуть который в плане боевой системы в ближайшие годы, наверное, так ни у кого и не получится.

ГЕЙМПЛЕЙ:9
ГРАФИКА:8
ЗВУК И МУЗЫКА:7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:9

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Ольга Анциферова

QUANTUM CONUNDRUM

Док Браун

Жанр
Головоломка
Издатель
Square Enix
Разработчик
Airtight
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
quantumconundrum.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц,
2 ГБ, 516 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц,
2 ГБ, 516 МБ видео

Герой **Quantum Conundrum**, новой головоломки от создательницы **Portal** Ким Свифт, не по годам умный мальчик. Каждый раз, когда он умирает, на экране ехидной надписью появляется пункт из списка «прелестей» взрослой жизни, которые он никогда не испытает, вроде штрафа за превышение скорости или бритья бороды. У самой игры схожее положение — это очень талантливый и потенциально прекрасный проект, который как будто остановился в развитии и уже не достигнет зрелости. Игра напоминает демоверсию грандиозного блокбастера — чувствуется размах задумки, но многие элементы нуждаются в тщательной и долгой шлифовке.

Во время очередного визита главного героя к дяде-ученому случается беда: профессор нацудил с экспериментом и попал

в другое измерение. Мальчуган, естественно, отправляется на его поиски.

Quantum Conundrum не скрывает своего прямого родства с Portal и сознательно копирует оттуда приемы. Попав в параллельное измерение, дядя каким-то образом может наблюдать за происходящим в доме и разговаривать с нами (хотя разговором это трудно назвать, ведь племянник немногословнее Гордона Фримена). Но если в Portal черный юмор GLaDOS был полностью оправдан, то слышать злые шутки от члена семьи — как-то нелепо. На этом цитаты из Portal не заканчиваются: камера от первого лица, тестовые камеры, двери с подключенными к ним большими кнопками, сейфы, заменяющие роль кубов, и, разумеется, супертехнологичное устройство. Словом, почерк Свифт, мягко говоря, узнаваем.

Другое дело, что функционал у гаджета — уникальный. Чудопушка позволяет переключать измерения. В каждом из них меняется какое-либо свойство пространства: в одном все становится в десятки раз легче, в другом — тяжелее, в третьем время практически замирает, а в четвертом мир переворачивается с ног на

голову. Интересно, что наша масса и скорость при этом остаются неизменными, а одновременно можно находиться лишь в одном параллельном пространстве. Измерения служат различным целям. В легком можно таскать тяжелые предметы и с помощью вентиляторов «приклеивать» их к стене, образуя лестницы с мостами. В супертяжелом предметы не уничтожаются лазером. Замедление времени нужно для сложных прыжков и одновременных действий, ну а постоянно изменяя гравитацию, можно лететь по комнате верхом на кресле. Работает все замечательно, но, разобравшись в механике, замечаешь, что собственно головоломок в игре немного. Что и как делать, становится понятно за считанные минуты, самое сложное — сделать это. По важности тайминга Quantum Conundrum иногда сравнима с **Limbo**, а вид от первого лица только осложняет ситуацию, ведь прыгать приходится постоянно. Есть и еще одна неприятная вещь: в редкие моменты, где всерьез нужно включать мозг, неугомонный дядя начинает подсказывать решение.

Но больше всего удивляет работа с окружением. С одной стороны, в игре есть куча прият-

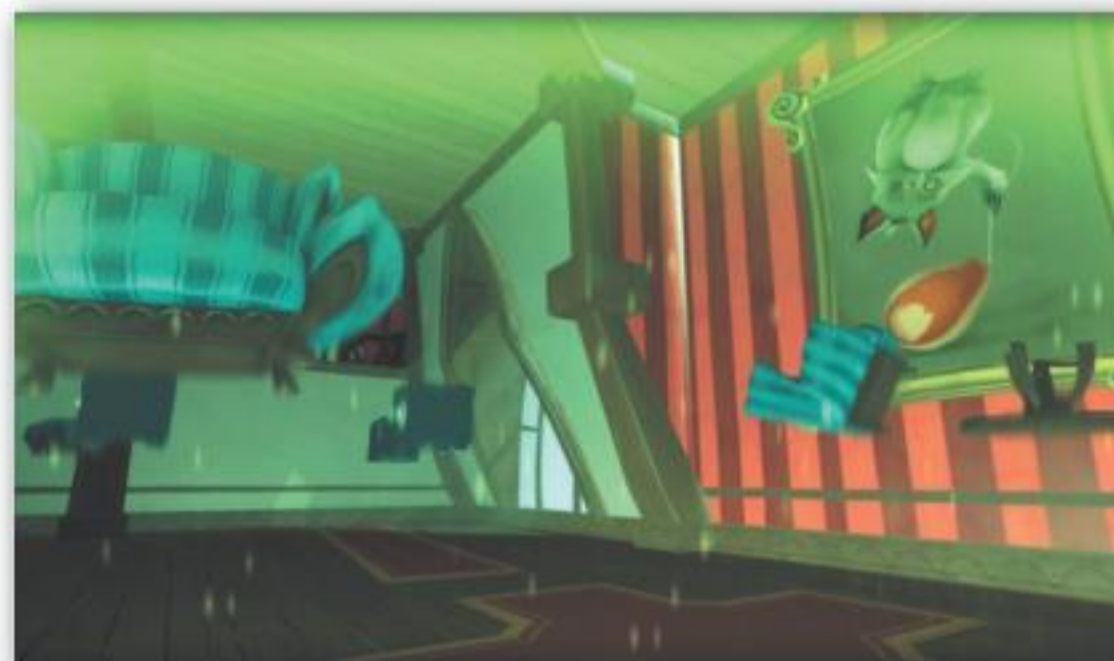
ных мелочей, как, скажем, смена внешнего вида комнат в разных измерениях (в легком все становится розовым и пушистым, а в тяжелом — железным) или отличная постановка отдельных сцен. Например, в игре есть забавнейший момент, когда клон-машина по имени Долли, облизнувшись металлическим языком, с громогласным «Буэ-э!» выплевывает на пол диван. Но тем грустнее раз за разом ходить по одинаковым коридорам, проклиная тормоза из-за вечных подзагрузок, — разработчики зачем-то решили сделать бесшовный мир и наградили десятки скучных комнат с бесконечными картинками изобретений, домашних питомцев и скончавшихся бабушек профессора.



При всех «но», в основе Quantum Conundrum — уникальная идея, потенциально неплохой сеттинг и, в общем, замечательное для инди-игры исполнение. Но вот беда — в прошлом году случился **Portal 2**, а до него игра сильно не дотягивает. Жаль, могло получиться как минимум не хуже первой части. ■



Айк — забавный зверек, живущий между измерениями. Занимается тем, что носит батарейки и до смерти пугает игрока внезапным зевом.



Изображение на картинах меняется от измерения к измерению. Здесь включен режим обратной гравитации, поэтому кверху ногами летает не только мебель.

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Если вы соскучились по качественным головоломкам, на Quantum Conundrum определенно стоит обратить внимание. Только не ждите от нее нового интерактивного шедевра.

ГЕЙМПЛЕЙ:8
ГРАФИКА:7
ЗВУК И МУЗЫКА:7
ИНТЕРФЕЙС
И УПРАВЛЕНИЕ:8

РЕЙТИНГ

7.5
ХОРОШО

THE DARK EYE: CHAINS OF SATINAV

Рождение героя

Несмотря на безвременную кончину ролевого сериала **Drakensang**, немецкие разработчики не забывают поклонников популярной вселенной **The Dark Eye**. Пока **Kalypso Media** и **Noumena Studios** корпят над экшен-RPG **The Dark Eye: Demonicon**, их коллеги из **Daedalic Entertainment**, авторы **The Whispered World**, выпустили первый квест по этой культовой настольной игре.

The Dark Eye: Chains of Satinav — это классическая героическая сага в духе **Quest for Glory** и **Kings Quest**. Молодой птицелов Герон вслед за жителями родного Андергаста считал себя неудачником, не спорил со злодейкой-судьбой, а умение одним взглядом ломать некоторые предметы считал и даром, и проклятьем (детектив Монк отлично бы его понял). Но судьба — дама капризная. И вот уже Герон попадает на прием к королю, а затем отправляется в долгое опасное путешествие, чтобы спасти симпатичную фею Нури, а заодно и родной мир от злых сил, пускающих по их следу каких-то зомби-эльфов.

Здесь есть все, чтобы почувствовать себя героем настоящей сказки, увлекательной и

местами очень мрачной: нехорошие пророчества, недогоревшие на костре провидцы, сны, превращающиеся в ужасную реальность, и даже спасение спящей красавицы. Герон водит за нос целый лагерь орков, крадет по темным пещерам, попадает в плен, встречает странных существ и животных невиданной красоты (большого говорящего павлина, например), путешествует по другим мирам и собственным снам, а затем возвращается в родные края, которые за время его отсутствия успели измениться самым неприятным образом. Впрочем, трагедия и комедия идут рядом: однажды Герону приходится спаивать свиней и подсовывать гному фальшивый шампунь для сияющей шелковистой бороды.

Как всегда у **Daedalic**, приключения проходят в разношерстной компании. Кроме наивной и доброй Нури, долгое время рядом с Героном в буквальном смысле кружит говорящий ворон, который иногда помогает, а иногда отвешивает ехидные комментарии. По всем законам драматургии авторы нагнетают интригу вокруг отношений этой троицы, под-

мешивая туда обман, коварство и любовь. Параллельно они, как и в **The Whispered World**, говорят о почти философских вещах — в данном случае о фатализме, о поисках ответа на вопрос «Тварь я дрожащая или право имею?». Герон как раз имеет: в финале он сам решает, как закончится эта история.

В отличие от **The Whispered World** и вообще многих немецких квестов, в **Chains of Satinav** присутствует нормальная человеческая логика. Подбросить злой собаке мяса, чтобы отвлечь ее, собрать из подручных материалов амулет с живой водой, починить механизм и пробить в колокол, чтобы выманить нужного персонажа, правильно расставить предметы на пьедестале в соответствии с найденными подсказками — эта игра ставит вполне понятные задачи.

Но это не значит, что тут все банально. Нашлось место и для интересных диалоговых пазлов, и даже для магии. Многие загадки завязаны на том, что Герон может взглядом ломать предметы, а Нури — наоборот, склеивать и чинить, а также освещать темные помещения

Жанр
Квест
Издатель
Deep Silver
Разработчик
Daedalic Entertainment
Платформа
PC
Сайт игры
satinavs-ketten.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 1 ГБ,
256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 2 ГБ,
512 МБ видео

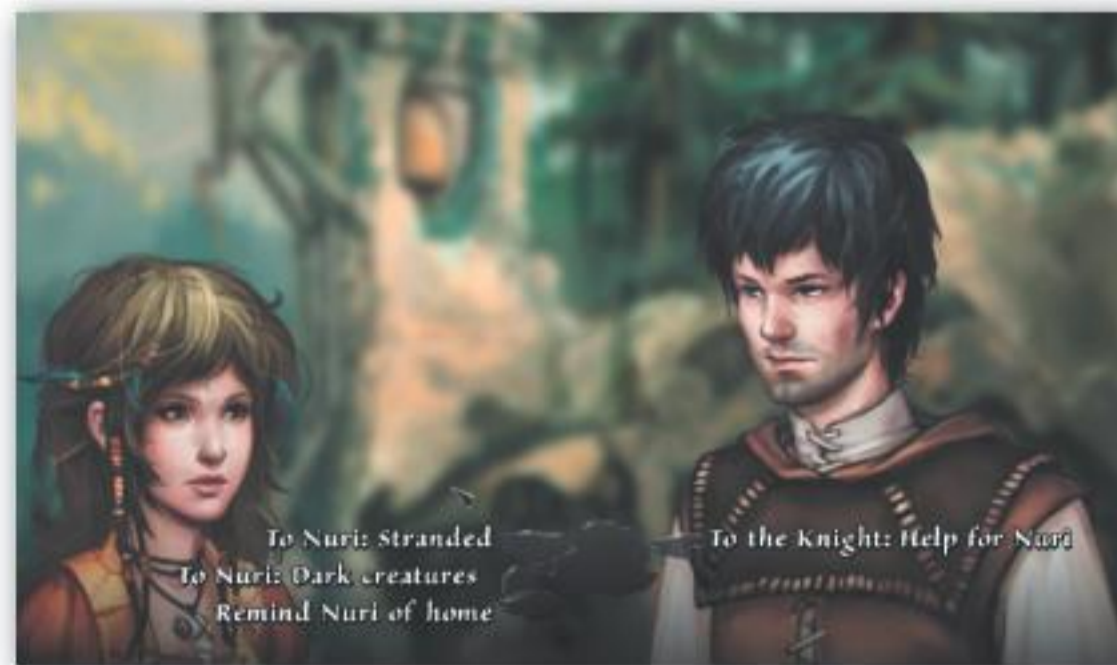
лунным светом. Чередуя их магические способности, можно избежать смерти в некоторых ситуациях. Жаль только, в этот момент не включается подстегивающий игрока таймер.



Пока Тим Шейфер и Рон Гилберт готовятся к триумфальному возвращению в жанр классических приключений, а **Telltale Games**, напротив, семимильными шагами уходит отсюда в интерактивное кино, **Daedalic Entertainment** превратилась чуть ли не в прима-балерину на квестовой сцене. И **The Dark Eye: Chains of Satinav** — убедительное тому подтверждение. Перед нами захватывающая сказка про героев и злодеев, с шикарной картинкой, прекрасной музыкой и понятными, но не банальными загадками. ■



Профессиональный птицелов в отличие от наивной феи, естественно, не доверяет говорящему ворону. И не зря.



Пожалуй, единственная претензия к этой игре — заедающая анимация и раздражающая озвучка некоторых персонажей.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Первый квест во вселенной **The Dark Eye** — без ролевых элементов и сражений на мечах, зато с увлекательной историей, яркими персонажами, магией и настоящими подвигами.

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

РЕЙТИНГ
8.5
ОТЛИЧНО

Мария Антоненко

SINS OF SOLAR EMPIRE: REBELLION

Падение империи

Жанр
Глобальная стратегия
Издатель
Stardock
Разработчик
Ironclad Games
Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
Платформа
PC
Сайт игры
sinsofsolarempire.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:**
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 ГБ, 256
МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i5 2,5 ГГц, 4 ГБ, 512
МБ видео

В 2008 году *Sins of a Solar Empire* навсегда изменила представление игроков о том, какой должна быть глобальная космическая стратегия в реальном времени. Масштабная и при этом наполненная событиями, она настолько захватывала, что оторваться было трудно. Неудивительно, что ничего более выдающегося в жанре за четыре года так и не появилось. *Sins of a Solar Empire: Rebellion* — новое независимое дополнение к старой и хорошо знакомой всем игре.

В *Rebellion* изменилось многое и одновременно ничего. Корабли по-прежнему бороздят межпланетное пространство, поселенцы занимают богатые ресурсами астероиды, исследователи возятся с очередным артефактом. Мир Солнечной империи живет, не прячась за условностями ходов и клеток на поле боя. Впрочем, мирные способы решения проблем, такие как дипломатия и торговля, в *Sins of a Solar Empire: Rebellion* явно отошли на второй план. В дополнении акцент сделан на военном разрешении конфликтов, как локальных, так и глобальных. Уничтожать противников теперь куда выгоднее, да и — чего уж греха таить — интереснее, чем пытаться договориться.

Старые фракции никуда не делись: люди по-прежнему

специализируются на торговле, васари любят подраться, а мутанты предпочитают защищаться. В *Rebellion* фракций стало аж в половину больше, но не за счет появления новых инопланетных существ; просто каждая разделилась на две противоборствующие стороны — повстанцев и лоялистов. У всех фракций свои уникальные технологические древа и космические корабли (новые — корветы, фрегаты и линейные корабли), а также по могучему «Титану», настоящему монстру, который способен в одиночку расправиться с целым флотом. Сражения в дополнении стали еще более масштабными и динамичными по сравнению с оригиналом. Графика тоже несколько похорошела: картинка стала более детализированной, освещение и эффекты теперь выглядят заметно лучше.

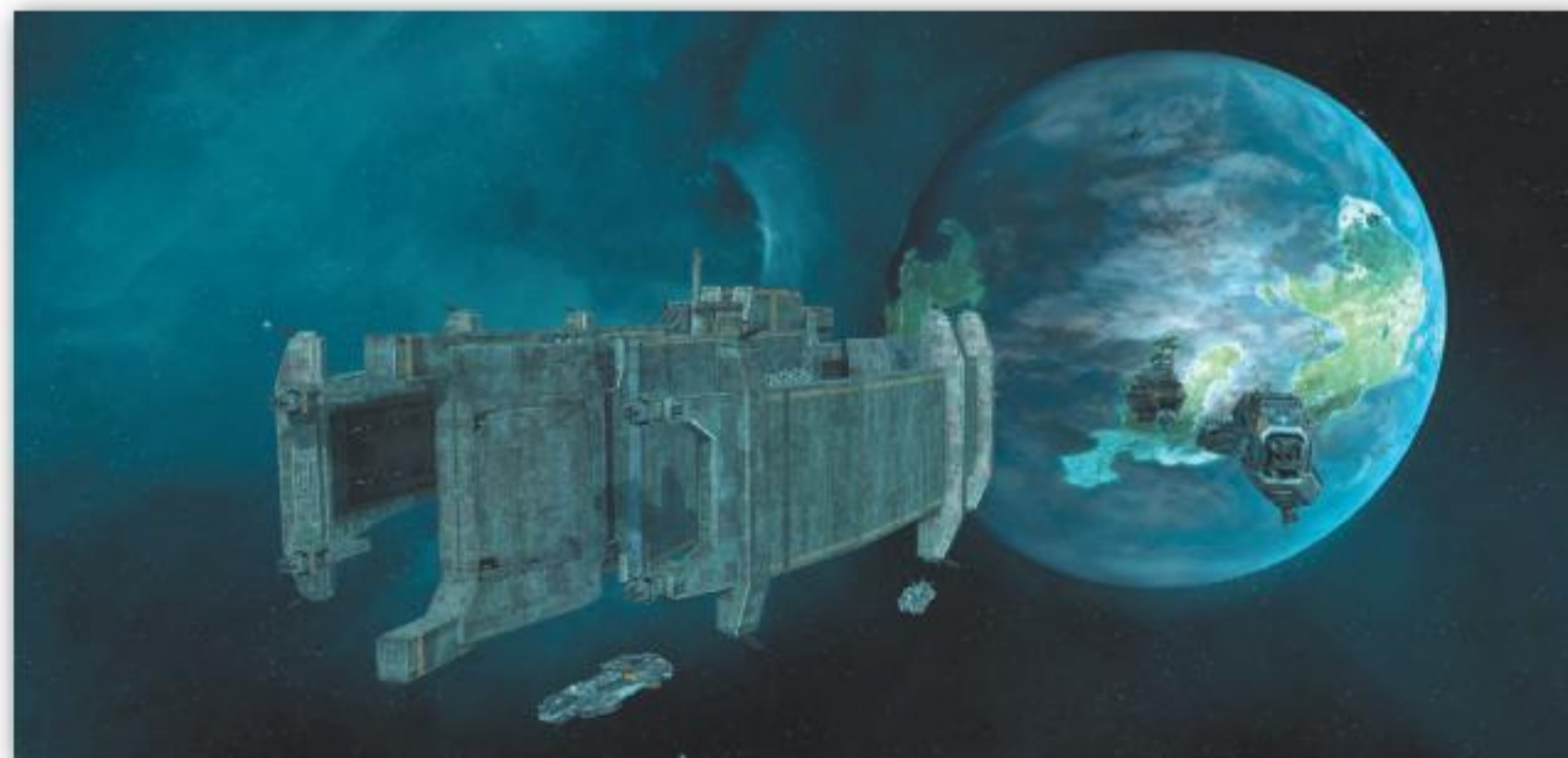
Существенная недоработка на фоне всей этой красоты — отсутствие в дополнении одиночной кампании. Как и в оригинале, разработчики решили сделать упор на мультиплеер,

введя в игру новые режимы Last Homeworld Standing и Last Capital Ship Standing, а вот сюжет опять забыли. Никто не ждет от *Sins of a Solar Empire* эпика уровня *Mass Effect*, но хочется уже послушать какую-никакую историю. Сражаться в онлайн, конечно, интересно, но скоро надоедает, а больше игра ничего предложить не может.

■ ■ ■
Rebellion в целом — нормальное дополнение. Игра похорошела, стала более динамичной, где-то более интересной, но, по сути, — это та же самая *Sins of a Solar Empire*. Аддон может заинтересовать только преданных поклонников сериала, которые истосковались по любимой игре. Слишком уж мало в нем нового. ■



«Титан» готовится размазать очередного врага. Построив такой корабль, игрок становится практически непобедимым.



Космос в игре по-прежнему прекрасен.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

В *Rebellion* есть захватывающие космические баталии, дипломатические миссии, расовая ненависть и даже революционный дух. Беда в том, что все это есть и в оригинале.

ГЕЙМПЛЕЙ:8
ГРАФИКА:8
ЗВУК И МУЗЫКА:6
ИНТЕРФЕЙС
И УПРАВЛЕНИЕ:6

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

MADAGASCAR 3



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **5.5**

Платформы:
Xbox 360, PS3, Wii,
NDS, 3DS

Издатель:
D3Publisher
Разработчики:
Monkey Bar Games,
Torus Games

В отличие от большинства других продуктов индустрии с пометкой «для детей», игры по мультфильмам серии «Мадагаскар» никогда не получались особенно хорошими или особенно плохими — им было откровенно далеко до уровня грамотных игровизаций вроде *Ice Age: The Game* и *Surf's Up*, но и в откровенное безобразие уровня *Shrek Forever After* они не скатывались. В этом смысле *Madagascar 3: The Video Game* — худший сюрприз, который вообще только можно придумать. Это все такой же непримечательный экшен с элементами платформера и неким подобием мини-игр, выполненный в стилистике оригинального мультфильма. Не плохой и не хороший — словом, никакой; вполне в духе предыдущих частей.

Впрочем, если в прошлых играх рутину разбавляли остроумные шутки и даже пародии (например, уровень с картонной коробкой в духе *Metal Gear Solid* из первой игры), то в «Мадагаскаре» за номером три все

до неприличия предсказуемо. Хотя стелс, стоит сказать, здесь тоже есть: исследуя уровень в поисках цели, желательно не попадаться на глаза прохожим (выручают пижонского вида солнцезащитные очки) и агентам конторы по отлову диких животных (этих лучше вообще обходить за километр).

Кроме прятков, в игре есть только скучные прыжки по крышам домов, собирание бонусов да простенькие головоломки, основанные на спецспособностях героев-животных. Например, бегемотиха Глория отлично работает широкими бедрами и умеет разбивать ими деревянные ящики, а обладатель роскошной гривы Алекс своим рыком может разогнать назойливых голубей и умеет грациозно прыгать, как и подобает кошке. Жаль только, что интересных задачек в арсенале у *Madagascar 3* почти нет, а полюбоваться на четверку из зоопарка можно и в кино. — *Дмитрий Ежов*

YS ORIGIN

Человек, не знакомый с основными играми серии *Ys*, который не примерял генеральские лычки в *Ys Strategy* для Nintendo DS, не качал левелы в *Ys Online: The Call of Solum*, не смотрел аниме-адаптацию начала девяностых... Короче говоря, человек, которому Адол Кристиан (красноволосый герой большинства перечисленных игр) не друг и не товарищ, скорее всего, примет *Ys Origin* за непримечательную смесь платформера, RPG и слэшера — и будет прав.

Приквел этой саги добирался до англоязычной аудитории шесть долгих лет. Только вдумайтесь — за это время успел подойти к концу жизненный цикл почти всех современных консолей. Оказалось, что это доступная, динамичная, но крайне неизобретательная игра, механика которой безнадежно застряла в лихих девяностых — где-то между малиновыми пиджаками, приставкой «Денди» и балетом на центральном канале. Ключевые теги: «одиноким герой», «толпы

врагов», «элементарные пазлы», «крупные боссы» и, пожалуй, «тоска, когда этих боссов нет». Да, примерно за это же мы любим какой-нибудь *God of War*, но там, где у Кратоса постановка, бюджет и голая Афродита, *Nihon Falcom*, неожиданно для разработчиков популярной в общем-то серии, включают режим бедных родственников и предлагают непробиваемую изометрию, картинку уровня первой PlayStation и слайд-шоу как лучший способ подачи сюжета.

Герои — набор говорящих шаблонов, дизайн банален, сюжет избит, пестрит слабо прикрытыми дырами и способен привлечь разве что давних поклонников мира *Ys*. Пропавшие богини? Брат на стороне зла? Извините, простым людям все равно. Пожалуйста, дайте им хороших развлечений, актуальную картинку и нечто большее, чем фан-сервис с олдскульными боссами и средневековым геймплеем. Не в этот, так хотя бы в следующий раз. — *Сергей Колокольников*

Платформа:
PC

Издатель:
XSEED Games
Разработчик:
Nihon Falcom Corporation



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **5.0**

TINY & BIG: GRANDPA'S LEFTOVERS

Как и первая часть **Up That Mountain**, новые приключения механика Тини — это разудалая дорожная комедия про, извините, поиски украденных трусов, оставленных некогда герою в наследство любимым дедушкой. Чтобы вырвать панталоны из лап Бига, небритого вора-фетишиста, мы вновь отправляемся в путешествие по неприветливой местности, плотно напичканной загадками. На этот раз — по большой каменной пустыне, вызывающей ассоциации со Стоунхенджем.

Выглядит **Grandpa's Leftovers** очень дружелюбно: уютная сел-шейдинг картинка, ненавязчиво брэнчащее за кадром кантри. Драться тоже не надо — знай себе бегай за обидчиком. А вот здесь существует маленькая загвоздка — кругом непролазные каменные дебри. Приходится умному Тини как-то изворачиваться. В арсенале героя присутствует три самодельных гаджета: два вспомогатель-

ных — упрощенный аналог гравипушки из **Half-Life 2** и ракетница, сбивающая тяжелые валуны своими снарядами; и один основной — мощный лазер, позволяющий резать камни под любым углом. Отсекая, что называется, все лишнее от многочисленных валунов и колонн, мы расчищаем проходы, строим импровизированные туннели и причудливые лестницы — словом, меняем архитектурную обстановку, чтобы проще было добраться до выхода. Получается эдакий платформер, в котором изначально нет платформ; игрок, по сути, берет на себя обязанности дизайнера уровней.

Играть действительно интересно, только вот какое дело: все это мы уже видели в первой части. **Grandpa's Leftovers** — это все та же инди-головомка одной идеи, которая стала чутьточку собраннее, красивее и разнообразнее. Но, как ни удивительно, этого оказалось достаточно — от игры трудно оторваться. — *Дмитрий Ежов*

Платформа:
PC

Издатель/разработчик:
Black Pants Studio



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.5

GUNGNIR

С первых минут игра заботливо намекает, что мы имеем дело с девятым эпизодом саги **Dept. Heaven**, а такие житейские проблемы, как социальный расизм и стратификация (неприятные аристократы у власти всячески угнетают работяг), — ничто по сравнению с великой битвой на небесах. Удивляться здесь нечему: предыдущей игрой **Sting** был, внимание, стратегический ролевой шутер **Knights in the Nightmare** (четвертый эпизод!) с обучением длиной в час.

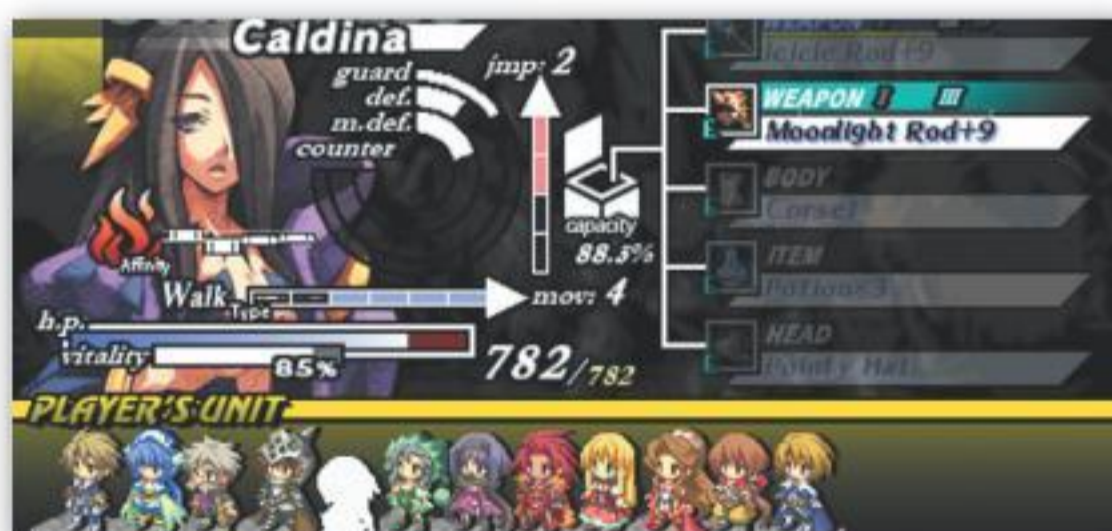
В **Gungnir** разработчики почти не экспериментируют. Банальное сравнение тактических ролевых игр с шахматами здесь как никогда уместно, разве что «фигуры» в **Gungnir** в лучшем случае теснятся на поле в 32 клетки. При этом каждое сражение отнимает невыносимо много времени для портативной игры, при любом ощутимом промахе эпопею с расстановкой войск и тщательным планированием приходится повторять заново.

Персонажам приходится вклиниваться в ход соперника, причем без строгих ограничений — чем больше игрок позволяет себе на поле боя, тем злее отвечают на его действия оппоненты. Можно увлеченно выстраивать сложные комбинации, проводить совместные атаки, но весь план рухнет как карточный домик, если кто-то из союзников промахивается или не успевает быстро атаковать: враги рассредоточиваются, подло атакуют в спину и занимают удобную позицию.

С одной стороны, **Gungnir** достаточно необычная тактическая RPG с интересной механикой, которая дружелюбно относится к неопытным игрокам, во всяком случае поначалу. С другой — игрок, который захочет познакомиться с жанром, скорее начнет с **Disgaea** или **Final Fantasy Tactics**, чем с экспериментальных игр от **Sting**. Хотя бы потому, что эти названия у всех на слуху. — *Ян Кузовлев*

Платформа:
PSP

Издатель:
Atlus
Разработчик:
Sting



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.5

BRAVE



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

Платформы:
PC, Xbox 360, PS3,
Wii, DS, Mac

Издатель:
Disney Interactive
Разработчик:
Behaviour Interactive

Некоторые вещи остаются неизменными. День сменяется ночью, Владимир Владимирович руководит страной, а по громкому блокбастеру выходит игра. Послужной список **Behaviour Interactive** не позволяет усомниться в том, что в жанре «игра по лицензии» разработчики чувствуют себя как рыба в воде: после кунг-фу панд, ледниковых периодов и прочих сумерек игра по мульту **Brave** (в российском прокате — «Храбрая сердцем») для них уж точно плевое дело.

Увы, передать хоть малую толику фирменного юмора **Pixar** канадцам не удалось. Создается впечатление, что разработчики слишком уж боялись напортиться, поэтому и двигались осторожными шагами. Игра сделана настолько шаблонно, настолько безыскусно, что уже к середине вызывает неконтролируемые приступы зевоты. Весь геймплей сводится к прохождению коридоров, по которым разбросаны враги, да

комнат с нехитрыми головоломками. **Brave** не пытается быть слишком уж детской, но и не стоит ждать от неё чего-то большего, чем крушения бочек и сбора монеток (на них покупаются новые атаки).

Здесь нужно отдать разработчикам должное — они явно пытались сделать все возможное, чтобы игрок не заснул. В определенные моменты дают поиграть за других персонажей с уникальными способностями, иногда запирают вас в одной комнате с сильными соперниками. Однако из-за того, что герои здесь практически бессмертны, каждая стычка с опасным врагом скорее изматывает, чем развлекает. Ну а попытка разнообразить геймплей загадками не засчитана — они очень легкие и неизобретательные.

Несмотря на застенчивые старания разработчиков, играть в **Brave** так же увлекательно, как сидеть на стуле. А ведь нужно-то было всего ничего — немного храбрости. — Кирилл Валуйский

GEMINI WARS

Платформа:
PC

Издатель:
Iceberg Interactive
Разработчик:
Camel 101

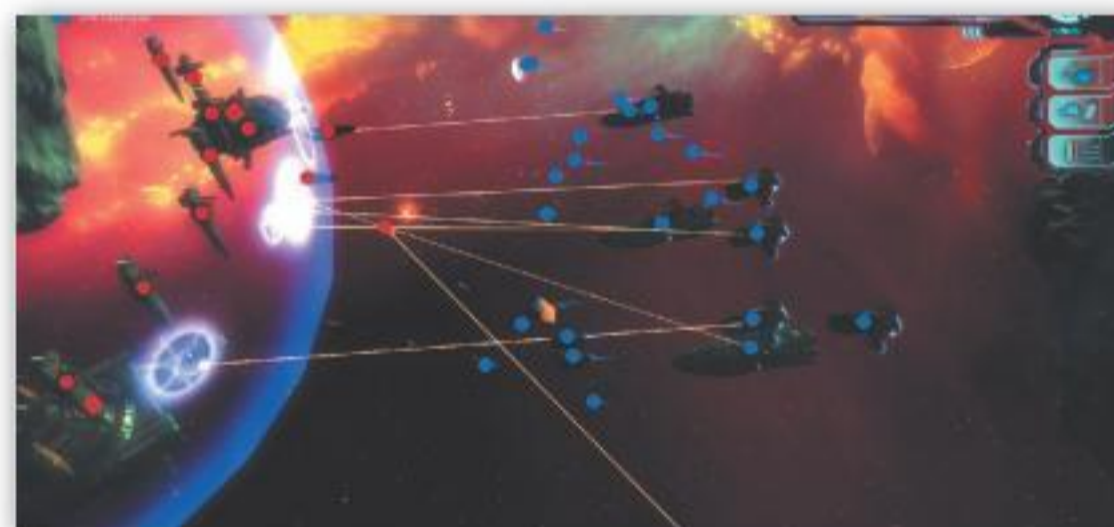
Когда впервые запускаешь **Gemini Wars**, появляется смутное ощущение, что где-то такое уже видел. Причем красивее, масштабнее и оригинальнее. Наверняка многие помнят **Naegemonia**, **Sins of a Solar Empire** и **Homeworld** — отличные, изобретательные космические стратегии, не похожие одна на другую. **Gemini Wars** напоминает все сразу, но, к сожалению, сильно уступает каждой в отдельности. По сравнению с **Sins of a Solar Empire** здесь недостаточно тактики, относительно **Naegemonia** — не хватает динамики; на первый взгляд игра кажется просто недоделанной.

Сюжет состоит из короткой вводной, сразу после которой можно приступить к управлению космическим флотом. Впрочем, ничего, кроме недоумения, игра не вызывает. По факту в ней присутствуют обещанные разработчиками три стороны, но поиграть почему-то можно лишь за одну; древо технологий вро-

де есть, но такое маленькое и чахлае, что вспоминать не хочется.

Довершает картину ужасная графика: наблюдать, как рой одинаковых корабликов летает туда-сюда по плоской карте, — просто мучительно. Музыка так однообразна, что играть с включенным звуком смогут только люди с железной волей (или плохим слухом). Но хуже всего то, что время в **Gemini Wars** течет просто беспощадно медленно: корабли, расстреливающие друг друга в упор на протяжении пяти минут, здесь в норме вещей, а во время загрузки уровня можно спокойно успеть выпить чашку чая.

В другой ситуации мы бы простили игре некоторые огрехи — все-таки в ней есть мультиплеер и какой-никакой космос, а мы космос любим. Но, к невезению **Gemini Wars**, в этом месяце случился **Sins of a Solar Empire: Rebellion**, а это настоящий смертный приговор. — Мария Антоненко



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4.0

SPLICE

Вот есть где-то на задворках нашей планеты разработчики, убедившие себя, что провал — это не про них. Именно они позволяют себе на серьезных, извините, щах продавать по завышенной цене игры с приписками «независимая», «божественная», «неподвластная времени», «Jesus, man!» и так далее. **Splice** — из той же категории. Игра без особого стыда щеголяет терминами «художественный» и «экспериментальный». Не то чтобы незаслуженно, но щеголяет ведь, зараза!

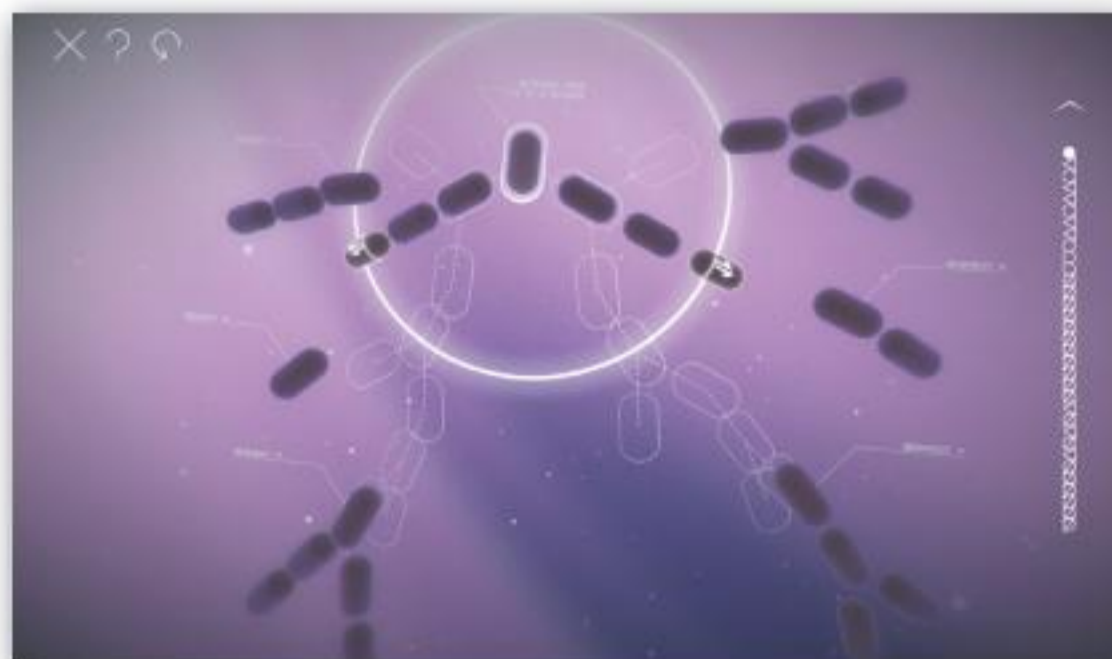
Каждый уровень этой головоломки представляет собой разветвленную нить ДНК, где клетки нужно переставлять для получения какой-то определенной модели. На первых порах от игрока требуют всего лишь переносить клетки с одного конца цепочки в другой, но дальше появляются какие-то сумасшедшие лабиринты, где, по слухам, до сих пор

блуждает Федор Конюхов. Со временем «открываются» клетки, которые могут мутировать: раздваивать своих соседей и выдавливать из себя клетку-близнеца — причем порой выходят такие неприличные фаллические фигуры, что невольно можно, знаете ли, и покраснеть. Завершаются все уровни скучно — нет никаких звездочек, таблиц рейтингов и прочей соревновательной мишуры. Даже фейерверка и взрыва петард нет. Настоящие микробиологи, мол, подобными глупостями не страдают.

Как головоломка **Splice**, честно говоря, работает со скрипом, игра быстро приедается, но зато **Cipher Prime Studios** сделали красивое визуальное произведение, каждым кадром которого хочется любоваться: в разноцветном безграничном пространстве все плавно двигается, парит, вспыхивает и гаснет. Выглядит потрясающе. — *Максим Бурак*

Платформа:
PC

Издатель/разработчик:
Cipher Prime Studios



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.5

BABEL RISING

Всем кара небесная, пацаны! **Babel Rising** — очередной представитель нового старого жанра «кривая игра». Подобные проекты могут обладать симпатичной картинкой, забавной идеей и другими милыми деталями, но их объединяет какой-то жуткий дефект, из-за которого такие игры с ходу хочется отправлять в газовую камеру. К сожалению, в последнее время таким дефектом стала поддержка контроллера Kinect.

Babel Rising представляет собой эту вариацию Tower Defense в антураже знакомого библейского сюжета. Да-да, того самого, где наглые еретики вздумали построить башню до самого Бога, а тот им... помешал. Управляет игрок непосредственно Богом, цель которого — не дать любопытным варварам отстроить треклятое сооружение. Причем сразу эту ничто не останавливает — прут нескончаемым потоком. Людишек можно топить, бить молниями, сносить ветром, забрасывать камнями и метеорита-

ми. Управлять с геймпада вполне удобно, но Xbox 360 требует сенсорного контроллера Kinect, чтобы «вывести геймплей на совершенно иной уровень». Но на «ином» уровне — только ад, страдания и нескончаемая боль. Игра решительным образом не хочет никого слушаться: запускаются неверные атаки, метеориты летят не туда, куда надо, а выучить язык эсперанто, кажется, намного проще, чем запустить суператаку фразой «УЛЬТИМЭЙТ ПАУЭР». Через 10 минут маханий, криков и хлопанья в ладоши чувствуешь себя не всемогущим богом, а обычным грязным грешником, отправленным отбывать наказание в ад. Спасибо, что не на всю вечность.

Если вам действительно хочется почувствовать себя Богом, то отправляйтесь лучше нажимать кнопки на кондиционере — контролируя температуру в комнате, у вас быстрее получится ощутить себя всемогущим, нежели играя в **Babel Rising**. — *Максим Бурак*

Платформы:
Xbox 360, PS3, iOS,
Android

Издатель:
Mando Productions
Разработчик:
Ubisoft



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 3.0

TABLE TOP TANKS



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **4.0**

Платформа:
PS Vita

Издатель:
Sony
Разработчик:
Devil's Details

Как воспринимать копеечные игры для портативных консолей, не обладающие какими бы то ни было амбициями, — пока непонятно. Даже с занятным функционалом дополненной реальности **Table Top Tanks** остается простеньким, ни на что не претендующим экшеном про танки. Это даже не ремейк культовой **Battle City** для NES на вашем столе, а короткий сборник скучных миссий. Цели перед вами ставят разные, но игровой процесс сводится к банальным операциям: захватить флаг, перейти из одной точки в другую, устроить бомбардировку и, естественно, уничтожить танки противника. Развлекать вас никто не собирается. Видимо, игрок должен умереть от восторга от одной только мысли, что игрушечная бойня разворачивается в его комнате.

Table Top Tanks, как и многим другим играм с дополненной реальностью, наплевать, светло ли в помещении и доста-

точно ли места на столе (ну или на любой другой плоской поверхности). Перед игрой нужно разложить специальные карточки, которые считывает камера «Виты», и если вы поменяете положение консоли, пытаться рассмотреть все поле боя, то рискуете получить сообщение об ошибке. Это не смертельно, но очень мешает в напряженные моменты, которых, правда, здесь немного.

Главная же проблема игры заключается в том, что в ней слишком мало контента, а одной незамысловатой идеи (точнее, технологии) не хватает. Все задания проходятся блицкригом, создавать собственные карты не хочется, а управление совсем не радует удобством. Да, это недорогая игра, но вместо того, чтобы тратить даже маленькие деньги на безделушку, лучше подождать, когда дополненная реальность наконец-то придаст таким играм дополнительный смысл. — *Антон Мухатаев*

PULZAR

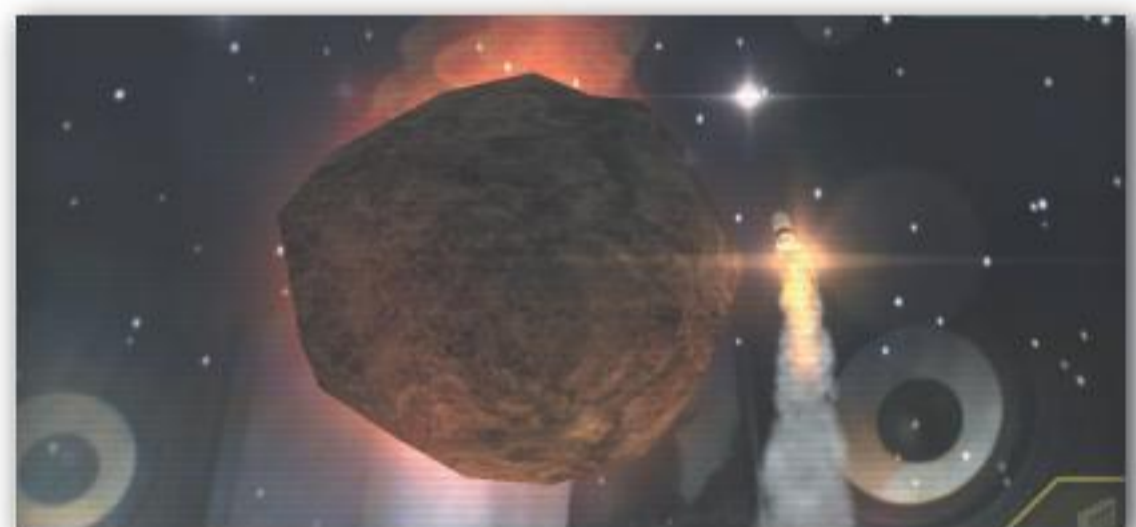
Pulzar, простенькая головоломка на вечер, которая стоит всего 70 рублей, страдает от тех же проблем, что и остальные игры с дополненной реальностью (сокращенно AR; отсюда, скорее всего, и такое корявое название), — постоянных глюков и связанных с ними неудобств.

Если взглянуть на экран «Виты», то в виртуальной версии помещения, в котором вы играете, под потолком окажется метеорит. Он вот-вот упадет, и остановить его можно только ракетой, к которой беспечные конструкторы забыли подвести питание. Отражая, преломляя и «перекрашивая» пучки света, нужно направлять в генераторы лазерные лучи нужного цвета. Если удастся попутно собрать три монетки, то Pulzar наградит вас очками, а если повезет — то и высоким местом в онлайн-таблице рекордов.

И все бы здорово, идея неплохая, играть более-менее интересно, но очень-очень неудобно. Одной рукой приходится держать «Виту», а другой расставлять AR-карточки по столу. Стоит случайно задеть одну из них, как выстроенная цепь сразу разваливается, а иногда картинка начинает беспричинно трястись — и это в любом месте, при любом освещении. Для игры, где требуется высокая точность, Pulzar управляется слишком неградушно. И ладно бы это компенсировалось замысловатыми головоломками — их тут просто нет. Все силы уходят на аккуратную расстановку карт, а запуск ракеты, как бы занятно он первые несколько раз ни выглядел, очень быстро надоедает. Без дополненной реальности Pulzar стала бы неплохим, пусть и немного банальным пазлом, а так она даже не оправдывает свою мизерную цену. — *Антон Мухатаев*

Платформа:
PS Vita

Издатель:
Sony
Разработчик:
XDev



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **5.5**

MAGICKA: THE OTHER SIDE OF A COIN

Учиться играть в **Magicka** — все равно что постигать мастерство игры на фортепиано. Если человека посадить за эту игру и заставить на протяжении десятка часов осваивать придуманную **Arrowhead** механику, то можно наблюдать, как тот постепенно, через слезы и матюки, превращается из любителя-самоучки в настоящего Шопена клавиатуры. **Magicka** сложна и требовательна: если не заучивать комбинации элементов и не уметь быстро переключаться между заклинаниями, трогательную фигурку мага в два счета растерзают прыткие гоблины. Она жестко отсеивает игроков: слабые духом на середине основного сюжета уходят закликивать легионы скелетов в **Diablo 3** на «нормале», стойкие же в конечном счете становятся способны щелкать клавишами со скоростью машинистки под амфетаминами.

Для таких суровых игроков **Arrowhead** и выпускают аддоны и DLC, в которых сложность постоянно наращивается. В **The Other Side of a Coin** нам предлагают

играть за вампира-мага Алукарта — типичного фэнтезийного злодея, вознамерившегося убить нашего старого знакомого и наставника Влада. У нового героя есть одна неприятная черта — все исцеляющие заклинания его, наоборот, калечат. То есть если в оригинале вы часто прибегали к тактике «навесить на себя щит и полностью исцелиться», то в DLC о ней придется забыть. Благо пить кровь противников не возбраняется, но для этого приходится подходить к ним вплотную, что зачастую бывает очень опасно.

Это, пожалуй, единственное по-настоящему большое изменение в оригинальной механике. В остальном это все та же **Magicka** — глубокая и сложная игра с отличным юмором. Сюжетную кампанию хочется пройти ради одних только шуток. Если вы в свое время не забросили оригинал и хотя бы один раз спасли мир, то DLC стоит попробовать. Если не ради геймплея, то хотя бы в качестве увлекательного клавиатурного тренажера. — *Артем Комолятов*

Платформа:
PC

Издатель:
Paradox Interactive
Разработчик:
Arrowhead Game Studios



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

HEROES OF RUIN

В лице **Heroes of Ruin** 3DS наконец-то получила свою **Diablo**, хоть и сравнивать игру с хитом **Blizzard** — кощунство. Этой экшен-RPG редко удается удивить, да и то лишь мелочами, например, говорящими антропоморфными акулами. Во всем остальном — это бюджетное фэнтези в его худшем проявлении: скучные четыре класса персонажей, минимум настроек, бесконечные пещеры, леса и заснеженные горы (хороша только последняя большая локация). От скуки спасает лишь симпатичное стереоскопическое 3D, благодаря которому игру просто интересно разглядывать.

Вы бегаєте из города на природу, выполняете квесты, побеждаете боссов, возвращаетесь, покупаете снаряжение — и все это для того, чтобы спасти от проклятия сфинкса, руководящего поселением. Сюжетная мотивация, как видите, сильнейшая.

Разработчики гордятся тем, что весь лут в **Heroes of Ruin** невозможно собрать за одно про-

хождение. Пожалуй, так и есть — разного барахла здесь и правда очень много, предметы не повторяются. Это, бесспорно, замечательно, только от однообразия одиночную кампанию не спасает.

Самое интересное происходит в кооперативе, рассчитанном на четырех человек. На моей памяти это первая игра для 3DS, где через голосовой чат можно вот так вот запросто поговорить со случайным игроком из любого уголка планеты. Неизвестно, как борцы с педофилами из **Nintendo** такое допустили, но главное, что на выходе получился удивительно функциональный и доступный мультиплеер, в котором, правда, провисает баланс — уж слишком легкой становится игра.

Несмотря на избыток жанровых штампов, **Heroes of Ruin** никогда не надоедает настолько, чтобы ее забросить. Игра отлично подойдет тем, кто хочет носить в своем кармане приличный клон **Diablo**. — *Антон Мухатаев*

Платформа:
3DS

Издатель:
Square Enix
Разработчик:
n-Space



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

МОБИЛЬНЫЙ ДАЙДЖЕСТ

О том, во что нужно, а во что не нужно играть на ваших планшетах и телефонах

ВЫСТАВКА МОБИЛЬНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ

На прошедшей E3 издатель-гигант **Gameloft** (тот самый, который ворует идеи) преподнес публике сразу два значимых сюрприза. Первый из них заключался в том, что среди представленных компанией проектов на выставке каким-то чудом почти не оказалось тех «традиционных» серий, что Gameloft с довольным лицом выпускает чуть ли не каждый год (например, отсутствовал **Modern Combat** — персональный «колофдьюти» для iOS и Android, переваливший за три части; впрочем, присутствовала зато седьмая часть непотопляемой гонки **Asphalt**). Второй сюрприз (давший понять, что ждать новых IP от Gameloft все-таки абсолютно глупо) — два подающих надежды экшена про хорошо знакомых всем супергероев, Бэтмена и Человека-паука.

Так, **The Dark Knight Rises**, приуроченная к выходу нового фильма Кристофера Нолана о приключениях Темного рыцаря, — практически мобильный аналог **Batman: Arkham Asylum**. Особой свободы в перемещении по локациям не будет, зато будут полеты на плаще и мордобои с операторскими захватами смачных ударов в slo-mo (графика уровня PS2 — в комплекте). С одной стороны, рискует повториться история с **Batman: Arkham City Lockdown**, где, кроме адреналиновых поединков, не было вообще ничего заслуживающего внимания (дебютный трейлер к тому же только драки и демонстрирует), с другой — Gameloft давно доказала, что прекрасно умеет учиться на своих старых ошибках.

The Amazing Spider-Man — не менее скромная игра. Здесь Gameloft обещает и просторный городской мир, и насыщенную боевую систему, и даже сюжет, едва ли уступающий перипетиям нового фильма с Эндрю Гарфилдом. Штука в том, что почти одновременно с мобильным релизом «удивительный

паук» выходит и на больших консолях, где смотрится он гораздо выигрышнее.

Впрочем, главным блокбастером Gameloft на E3 по иронии судьбы оказалась та самая **Asphalt 7: Heat** — очередной виток развития главной (вот уже много лет) на свете гонки для мобильных устройств, знакомство с которой у многих из вас наверняка состоялось еще на платформе Java. В седьмой части все буквально в семь раз лучше, чем в первой: исключительно выдающиеся автомобили, ослепительные трассы (треки в Лондоне и Рио — вообще чудо), стабильный мультиплеер на шесть человек, хорошая физика, вменяемое управление акселерометром и еще более яркая и четкая картинка, чем раньше. В режиме карьеры — новые кубки с новыми испытаниями (из числа самых банальных: сделать несколько тачдаунов, как в **Burnout**), на дорогах новые бонусы, а в гараже (нарисованном, к слову, в виде отдельной 3D-площадки) новый транспорт. В общем, дальше продолжать серию просто не имеет смысла, **Heat** — это вершина.



Asphalt, пожалуй, главная гордость Gameloft на сегодняшний день. И эту гордость они выпячивают как только могут: помимо мобильных устройств, игры серии появлялись, например, на PS Vita и Nintendo 3DS.

Были в кармане у издателя и проекты калибром поменьше — из тех сорокамегабайтовых побрякушек, что продаются в мобильных сервисах по доллару за штуку. Вот, например, **Kingdoms & Lords** — приятная ролевая игра в условном средневековье с отстройкой города и пошаговыми битвами. Ключевой момент здесь — набор отряда. Игроку предстоит учитывать многочисленные особенности каждого юнита и грамотно подбирать себе военную опору. Будет, безусловно, и магия, представленная специальными волшебными картами. Впрочем, на этом с фэнтези все, дальше — только безжалостная война с мечами, палицами, щитами и луками.

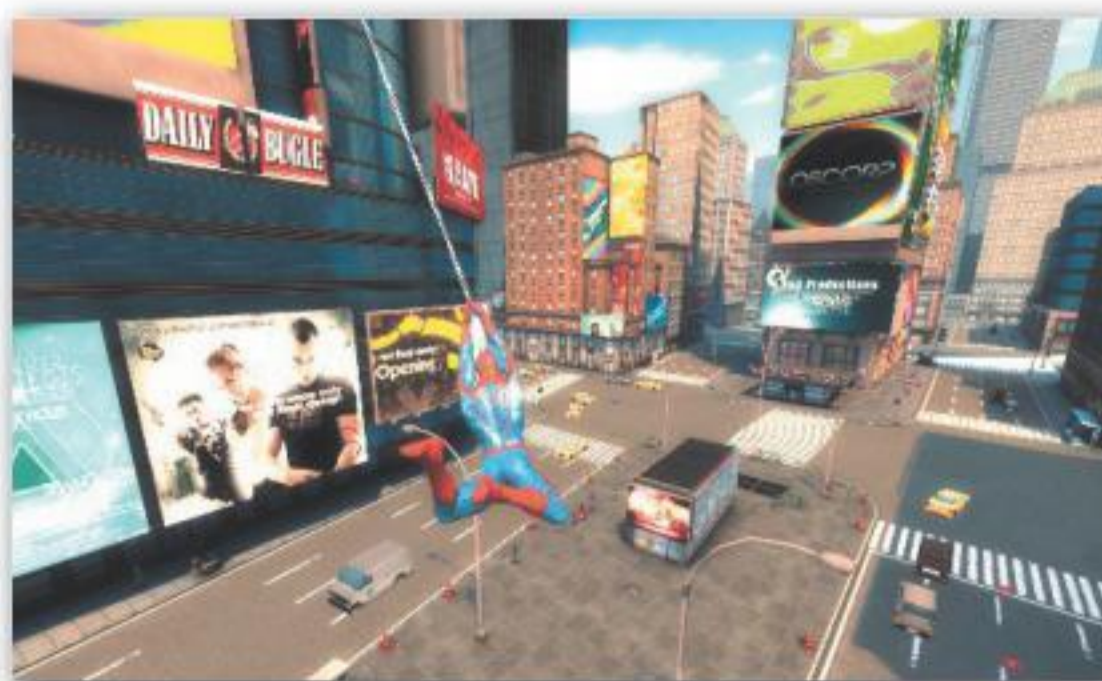
Другая забава для любителей почесать затылок за поездкой в метро — **Cosmic Colony**, очередной градостроительный симулятор, действие которого происходит на космических просторах. Ничего внятного касательно игры Gameloft не сказала и не показала. В любом случае, кому это нужно после абсолютно гениальной **Astro Epic Story** на ту же тему, не ясно.



Даже при высоком качестве **Cosmic Colony** рискует затеряться в App Store среди десятков заметных клонов.



Одно из главных достоинств новой мобильной игры про Бэтмена — нормальное количество гаджетов. В **Lockdown**, напомним, их трагически не хватало.



Открытый мир остается главной загадкой мобильной **The Amazing Spider-Man**. Возможно, игра даже не будет грузиться по три часа.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

POCKET PLANES

iOS, Android

Увлекательный симулятор директора авиакомпании, ломающий стереотип о том, что гениальные мобильные тайкуны умеют делать только японцы из **Kariosoft** (игра разработана студией **NimbleBit**, авторами знаменитой **Tiny Tower**). Поклонники виртуального предпринимательства в **Pocket Planes** рискуют умереть от счастья: организация пассажирских рейсов представлена здесь во всех подробностях, а развивать бизнес предстоит аж в 250 городах мира. Всем остальным — приятные аркадные элементы и милая восьмибитная графика.



PROJECT 83113

iOS

Грамотный двухмерный платформер про неведомую зверюшку (ближайшая ассоциация — уменьшенная версия легендарного покемона Мьюту), затеявшую полномасштабную войну против расы роботов-тиранов. Красивое и громкое оружие, простые и зрелищные уровни, полчища врагов — на первобытном желании «пострелять» **Project 83113** играет едва ли хуже, чем незабвенная **Contra**, а управление настолько понятное и логичное (никаких, представьте себе, виртуальных стиков!), что пять игровых миров пробегаются на одном дыхании.



ZOMBIE CARNAVAL

iOS

Талантливое подражание **Jetpack Joyride**, в котором нет небритого героя-одиночки, зато есть зомби и святая возможность атаковать. Мчимся слева направо, кусаем прохожих (эшелон мертвяков в связи с этим регулярно пополняется; на поздних этапах предстоит контролировать целую небольшую армию плотоядных разбойников), попутно калечим городское окружение и взрываем танки национальной гвардии. В какой-то момент нужда уворачиваться от тяжелых объектов отпадает (нужно накопить достаточно сил), а нам разрешают устроить апокалипсис.

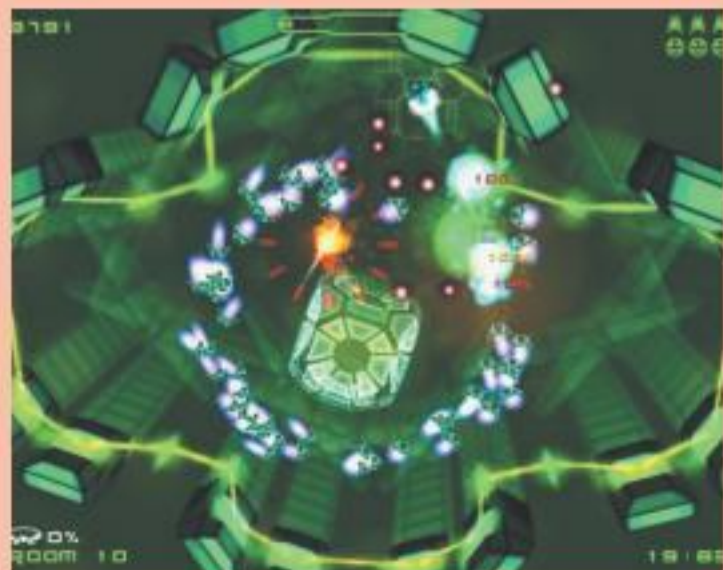


ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

MUTANT STORM

iOS

Мобильная версия стробоскопического shoot 'em up про отважный кораблик, две части которого (с приписками **Reload** и **Empire**) на заре жизни Xbox 360 были одними из главных хитов XBLA. К сожалению, **Mutant Storm** на экране телевизора и с геймпадом — штука гораздо более занимательная, чем **Mutant Storm** на небольшом тачскрине, управляемый двумя виртуальными стиками. К тому же в App Store этой игре давно есть прекрасная альтернатива — две восхитительные части **Bug Princess**, рядом с которыми прочие скроллеры про фиолетовые всполохи, простите за каламбур, моментально меркнут.



ROCK(S) RIDER

iOS

Очередное выступление в условном жанре «платформер верхом на мотоцикле». Выступление, впрочем, на этот раз довольно неловкое: трассы (традиционно собранные из каких-то фанер, камней, бочек и чуть ли не консервных банок) очень однообразные, рок-запилы за кадром моментально утомляют, да и управление могло бы быть поотзывчивее. И не дай бог, если перед **Rock(s) Rider** вы вдруг видели шикарную **Trials: Evolution** на Xbox 360, — дольше десяти минут нудного мотокросса от чехов **ECA Games** точно не выдержите.



CATAPULT KING

iOS

Вариация на тему **Angry Birds** в 3D-перспективе, где вместо рогатки выступает катапульта — не в пример более мощное осадное орудие. Из других отличительных особенностей: атаковать предстоит хорошо укрепленные форты противника, прямо как в популярной **Sieg Hero**. Жаль, но прекрасные чужие идеи в **Catapult King** реализованы, откровенно говоря, довольно небрежно — игра однообразна и не слишком удобна. К однозначным плюсам можно отнести разве что сочную картинку, но это, кажется, достоинство вообще всех последних игр разработчика **Chillingo**.



ПОРТ-ДАЙДЖЕСТ

О том, куда какие игры переехали и что с этим делать

КЛАССИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ ЛЕТА

В самом начале сезона, который в нашей индустрии традиционно любят называть мертвым, SEGA произвела грандиозную атаку на сервисы XBLA и PSN: меньше чем за одну неделю в цифровых магазинах появилось свыше десятка классических проектов от знаменитого издателя. Речь не о портах в привычном понимании этого слова (хотя технические изменения во всех случаях, конечно, присутствуют — поддержка современных геймпадов и широкоформатная картинка), но пропустить мимо глаз эти переиздания никак нельзя, да и разобраться в потоке ретроклассики бывает настолько сложно, что мы решили кратко дать вам расшифровку всех названий.

Во-первых, определенно заслуживают вашего внимания переиздания проектов про Удивительного Парня, классического героя SEGA, посетившего двадцать с лишним лет назад, кажется, все существующие на тот момент платформы — от аркадных автоматов до Mega Drive. По отдельности можно купить три части этого фэнтези-эк-

шена: **Monster World 4** (который формально относится к другой линейке, но с Wonder Boy имеет много точек соприкосновения), **Wonder Boy in Monster Land** и **Wonder Boy in Monster World**. Особенно интересна из списка вторая — по мнению многих, вершина серии, созданная к тому же при участии разработчиков оригинальной **Bomberman**. Так что покупать коллекцию из всех проектов линейки за 800 МР следует только преданным фанатам, а всем остальным, желающим просто напомнить себе о прекрасной серии (или, например, ознакомиться с ней), наверняка хватит и одного гениального путешествия в мир монстров.

Другая ретролегенда, одна из икон **Sega Master System**, несокрушимый платформер про боевого мальчика Алекса Кидда, также продается в двух вариантах. Либо отдельной игрой **Alex Kidd in Miracle World** (за пять долларов), либо в составе ностальгического сборника **Alex Kidd & Co. Collection**, куда также входят оригинальные приключения ниндзя Джо Мусаси (речь, конечно, о

Shinobi) и сверхпопулярная некогда мотогонка **Super Hang-On**. Вот за такой комплект уже не жалко заплатить — игры в его составе не только легендарные, культовые и все такое прочее, но и до сих пор очень увлекательные. Поклонников «Шиноби», к слову, в виртуальных магазинах ждет еще и сиквел **The Revenge of Shinobi**, но его, к сожалению, решили продавать отдельно.

Напоследок о двух давно ожидаемых фанатами коллекциях — переизданных трилогиях **Streets of Rage** и **Golden Axe**. Обе серии попали на прилавки XBLA по стандартной цене 800 МР за каждую, при этом перед нами редкий шанс увидеть все части сериалов в одном месте; раньше они если и переиздавались, то только по отдельности.

Так что, вопреки расхожему мнению, этим летом определенно будет чем заняться с геймпадом в руках. Особенно тем, кто регулярно страдает по давно ушедшей эпохе восьмибитных RPG и шестнадцатибитных «битемапов» и желает поскорее утолить свою ретрожажду.



Ролевая часть в играх Wonder Boy всегда была на правах приятного бонуса, но почему-то всем очень сильно запоминалась.



После рождения на свет «Соника» об Алексе, старом талисмани SEGA, многие банально забыли.



Golden Axe, очевидно, одна из тех игр, которым лучше навсегда оставаться в прошлом: отвратительное продолжение серии Golden Axe: Beast Rider в 2008 году чуть не довело некоторых поклонников до инфаркта.



Streets of Rage переиздавали бесчисленное количество раз, включая, например, версию для мобильных телефонов и ремейк для PC. Но надоесть она, конечно, не может в принципе.

ДВА ПОРТА, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

MAX PAYNE 3

С Xbox 360 и PS3 на PC

Компьютерную версию своей новой игры **Rockstar** традиционно задержали, но задержали не так сильно, как, например, **GTA 4** (или **Red Dead Redemption**, в скором «втором приходе» которой многие наивные люди до сих пор почему-то искренне уверены). Тем не менее на мониторах свежий «Макс Пэйн» выглядит совершенно потрясающе: высокое разрешение вкупе со сглаживанием, отличное освещение — на поздних уровнях в Сан-Паулу хочется прямо зажмуриться. Почти все мелкие технические недостатки (например, периодические проблемы со звуком, управлением мышью и пропорциями картинки) разработчики успешно устранили последним патчем.



TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

С Xbox 360 и PS3 на PC

Предыдущие две части **Ghost Recon**, диологию **Advanced Warfighter**, на PC портировала студия **GRIN** — люди, искренне старавшиеся делать так, чтобы «Призраки» на персоналках казались умными шутерами с серьезным тактическим элементом (например, в отличие от приставочной версии, здесь был вид от первого лица и подробная карта). Другое дело, что получалось это довольно неуклюже. А вот с **Future Soldier** подобным образом решили не заморачиваться и перенесли прямо в лоб — в итоге отличия от консольной версии тут минимальны. Как оказалось, оно к лучшему: в душе новый **Ghost Recon** все равно грубый и харизматичный скриптовый шутер про взрывы. На компьютерах таких мало.



ДВА ПОРТА, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

RAYMAN ORIGINS

Со всего подряд на 3DS

Меньше чем за год французский платформер **Rayman Origins** вышел почти на всех мыслимых платформах, и каждая версия игры имела свои значимые преимущества и недостатки. Так, например, «Рэймен» для Wii ожидаемо оказался самым удобным в плане управления (да и, честно говоря, вообще самым увлекательным), а «Рэймен» для PC — с самой четкой картинкой. А вот издание игры для Nintendo 3DS, пожалуй, одно из самых неудачных: контролировать героя на маленькой консоли совсем не так удобно, как на PS Vita (не говоря уже о больших версиях), да и 3D тут далеко не образцовое. В общем, если игру вы еще не видели, обращаться к 3D-порту лучше не стоит.



SAVE THE FURRIES!

С iOS на Wii

Переиздание заметной мобильной игры на приставке Nintendo внешне выглядит очень неплохо: сочная и четкая картинка, вменяемое управление пультом (оригинал стоило ругать как раз на неотзывчивый и неточный тач-контроль). Другое дело, что по механике **Save the Furies!** — это вялый и не слишком изобретательный клон **Lemmings** с повторяющимися уровнями (из шестидесяти по-настоящему интересны от силы только десять), скучным звуковым сопровождением и непонятными зелеными человечками в главной роли, а такого на большом экране нам не надо. Даже в условиях сильного дефицита новых игр на Wii (и дефицит этот, напоминаем, уже не прекратится).



DLC-ДАЙДЖЕСТ

О том, какие игры срочно нужно дополнить, а какие — оставить как есть

ПО УШАМ ПОЛУЧИТЬ НЕ ХОЧЕШЬ?

Со страниц журнала мы не раз говорили о том, что львиная часть обаяния оригинальной **Batman: Arkham Asylum** (а заодно и ее сиквела **Arkham City**) заключена в ее центральных личностях — несговорчивом мужчине со свинцовым подбородком, умеющим убеждать исключительно бэтрангом по морде, и его кровном враге, мрачном клоуне Джокере, гении с многочисленными психическими расстройствами. Так вот, дополнение ко второй части под названием **Harley Quinn's Revenge**, ставшее чуть ли не главным оправданием существования издания **Batman Arkham City: Game of the Year Edition**, — это такой шаг в сторону от этих самых личностей. Главная тема этого DLC — любовное столкновение двух пожизненных сайдкиков, Робина и Харли Квинн. Похоже, кому-то надоело вечно оставаться в тени рваного плаща.

Несмотря на то, что поиграть за Бэтмена здесь тоже дают, именно несколько геймплейных эпизодов за Робина можно считать ярчайшими моментами всего двухчасового дополнения. Включая, конечно, вступление: пока Темный рыцарь захвачен в плен окончательно сдуревшей (от — обойдемся без спойлеров — огромного горя) Харли, мы в роли проворного Тима Дрейка пытаемся исправить ситуацию его фирменными способами. Где-то действуем жестко, где-то аккуратно: заодно с другом предстоит выручить целый отряд полиции (не обремененные интеллектом носители значка и дубинки угодили в ловушку на сталелитейном заводе раньше всех), а с заложниками чокнутая подопечная Джокера, как известно, церемониться особо не привыкла.

Боевая механика почти не изменилась, радует здесь в первую очередь сам факт того, что управлять приходится персонажем, отличным от живой колотилки с черными ушами (хотя отличным все же не так сильно, как Женщина-кошка, которая была бонусным персонажем в **Arkham City**). Ключевое оружие Робина — знаменитый посох, подаренный некогда Леди Шивой из Лиги справедливости. Это, в общем, полноценный аналог стальных бэтменовских кулаков, со всеми вытекающими последствиями — возможностью проводить плавные цепочки атак и совершать контрудары. Плюс к этому посох даже защищает от пуль (точнее, на него крепится специальная пластина-щит), так что прыгать по горгульям в роли Чудо-мальчика не придется — врагов с оружием можно обезвредить не только стелсом, но и напрямую, грубой силой. Другой способ выбить автомат (а заодно и дурь) из противника — буквально за полсекунды подлететь к нему при помощи крюка-кошки, который в руках Робина отлично цепляется не только за стены, но и за грудные клетки людей (у Бэтмена, напомним, из-за большой массы тела никаких таких хитрых боевых фокусов получиться просто не могло).

Вот и выходит, что геймплей за юного героя, который изначально представлялся нам как компромиссный вариант между игрой за грубого Бэтмена и нежную Женщину-кошку, получился в дополнении даже еще жестче, чем рукопашные стычки оригинала. Вместе с этим по атмосфере «Мечь Харли Квинн» — очень мрачный эпизод из жизни Готэма, натуральный триллер в знакомых декорациях. Изучая локацию, регулярно рискуешь получить из-за ближайшего угла электродубинкой по зубам или, того хуже, очередь в живот из автоматической турели. Из динамиков в это время не умолкают грязные шуточки белокурой стервы и ее же ядовитый смех. А ближе к финалу, когда обстановка накаляется до предела, все чаще приходится прятаться по углам. К счастью, возвращается Бэтмен, как обычно, в самый подходящий момент.

Если вы давно мечтали поиграть за Робина на гениальной механике, придуманной **Rocksteady**, но до карт испытаний из оригинальной **Arkham City** руки почему-то не доходили, а скупое октябрьское DLC **Robin Bundle** приобретать откровенно не хотелось, **Harley Quinn's Revenge** просто необходимо купить прямо сейчас, забросив все дела. Это два часа свежих впечатлений, а также чистого счастья для любого поклонника злоключений мистера Уэйна и его команды. Ловите момент, следующее путешествие в город вечной преступности непонятно еще когда состоится.



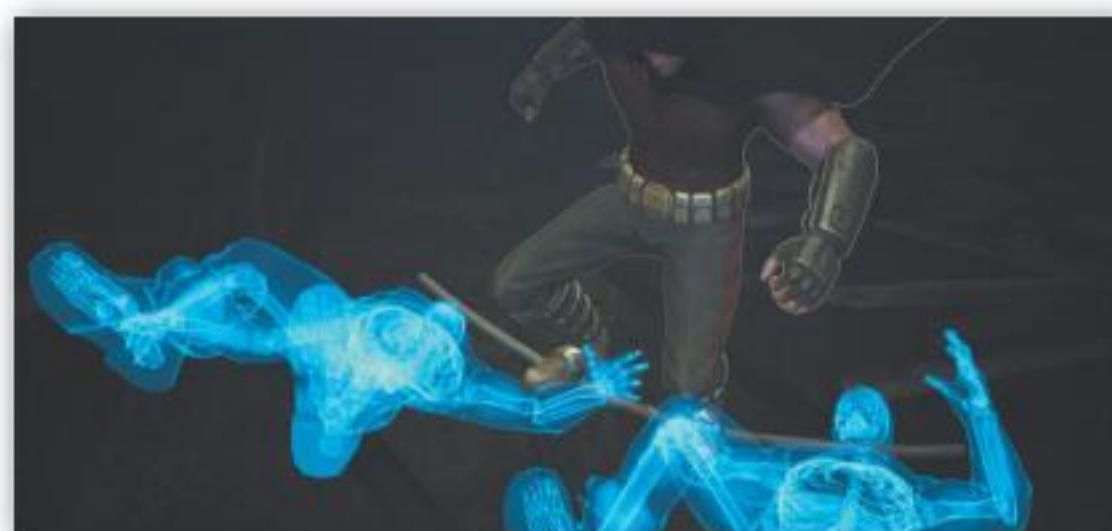
По сравнению с оригинальной **Arkham City** дополнение порой сваливает на вас совсем уж невероятные количества противников.



Один из немногих оригинальных фокусов Тима. Все остальное — точь-в-точь как у опытного наставника.



Главная страсть в жизни безумной Харли Квинн прекрасно отражена на этом скриншоте.



Детективная часть при игре за Робина тоже есть. Правда, совсем небольшая.

ТРИ DLC, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

BATTLEFIELD 3: CLOSE QUARTERS

PC, Xbox 360, PS3

Close Quarters больше всего напоминает мультиплеер **Call of Duty** на платформе BF3. Режим Domination превратился в Conquest Domination: чтобы набрать максимальное число очков, надо удерживать на миниатюрной карте как можно больше точек. Gun Game мутировал в Gun Master. Все начинают игру с пистолетом, за убийства получают доступ к более серьезным стволам — и так, пока кто-то один не поднимется к вершине оружейной пирамиды. Но, кроме беспардонного оголтелого копирования, инкриминировать **Close Quarters** попросту нечего. Реализация практически безупречна. **DICE** соблюдают одно важное правило: каждый их DLC — это не просто набор новых карт, это совершенно новый геймплей, новый игровой опыт в рамках BF3.



THE BINDING OF ISAAC: THE WRATH OF THE LAMB

PC

Wrath of the Lamb, формально первое, а по существу — второе и, если верить Эдмунду Макмиллену, последнее дополнение к скандальному экшену **The Binding of Isaac** имело сложную судьбу. Изначально его планировалось выпустить к Хэллоину, затем ближе к, еще спустя какое-то время — в первом квартале 2012 года. В итоге автор остановился на варианте «где-то к лету», а ко Дню всех святых выпустил бесплатное обновление со шмотьем. Никаких шокирующих новшеств в **The Wrath of the Lamb** не предусмотрено, зато весь контент идеально соответствует духу оригинала: куча безумных предметов, атмосферные локации, свежие противники и боссы, и всего — в два раза больше, чем на Хэллоин. Шестидесять рублей за такое — не деньги.



FROZEN SYNAPSE: RED

PC

DLC для главной инди-стратегии 2011 года берет и количеством, и качеством одновременно. Любителям одиночной тактики — пятнадцать интереснейших миссий, фанатам хардкора и нестандартной стратегии — десять челлендж-операций, поклонникам мультиплеера — целый новый режим, ну а тем, кто давно мечтал надрать задницы AI вместе с партнером, — возможность кооперативного прохождения кампании. А еще здесь три новых мутатора и несколько свежих композиций в саундтреке. В оригинальную **Frozen Synapse**, напоминаем, можно было сутками играть ради одних лишь электронных мелодий британской группы Nervous Testpilot.



ТРИ DLC, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

THE SIMS 3 KATY PERRY'S SWEET TREATS

PC

Katy Perry's Sweet Treats — дополнение, которое появилось на свет исключительно в результате того, что Electronic Arts сильно захотелось еще немного посотрудничать с Кэти Перри (издание **The Sims 3 Showtime: Katy Perry Collector's Edition** оказалось, судя по всему, довольно успешным). Так что по факту это классический «никому не нужный контент-пак со шмотками», каких серия перевидала уже немало, только с громким именем в названии. Хотя желающих раскошиться на розовую одежду и пряничные декорации среди поклонников **The Sims**, мы уверены, тоже найдется достаточно, — но вряд ли вы входите в их число.



PROTOTYPE 2: EXCESSIVE FORCE PACK

Xbox 360, PS3

Кажется, что по задумке авторов студии **Radical Entertainment** это DLC было обязательно привнести еще больше сумасшествия на улицы мегаполиса в **Prototype 2**. Так, из новшеств здесь, например, есть **Viral Infector Grenade Launcher** — особая пушка, превращающая людей в зомби. Или вот **Chaos Creator Mode** — специальный мод, создающий в виртуальном городе эффект хаоса. Другое дело, что творить настоящее безумие можно и в оригинальной **Prototype 2**. И платить пять долларов для этого совсем необязательно.



DRAGON'S DOGMA: FROM A DIFFERENT SKY

Xbox 360

Dragon's Dogma стала одним из самых масштабных и амбициозных проектов **Capcom**, так что логично предположить, что дополнения к игре тоже должны быть очень объемные. Но не дайте себя обмануть: несмотря на то, что **From a Different Sky** позиционируется японским издателем как целая новая глава в мире **Dragon's Dogma**, на самом деле это банальная вязанка из не самых интересных квестов, зачем-то разбитая аж на четыре равные по стоимости части. И каждая из них — скучнее оригинала. Таких приключений с драконами нам, извините, не надо — тем более что игра и так большая.





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 понравилась новая инди-RPG *Legend of Grimrock* с ее практически дискретными перемещениями по клеткам подземелья. Разрабатываются ли в наше время другие ролевые игры с пошаговой системой перемещений?

Коммерческий успех *Grimrock* (в апреле **Almost Human Games** объявила, что затраты на разработку игры окупятся многократно) должен обязательно привести к всплеску интереса к дискретности в инди-проектах. В самом деле, первое место по продажам в Steam — у стандартной подземельной RPG, разработанной четверкой независимых финнов...

Наверное, все дело в том, что элементарная клеточная архитектура (пусть и слегка замаскированная под современные плавные перемещения) *Гримрока* воскрешает в памяти игроков первые настольные RPG и карты из линованной бумаги.

На смену гигантским мирам-песочницам в стиле *Skyrim* и *World of Warcraft* придут разработанные маленькими командами модули в стиле оригинальных *Dungeons & Dragons*, изготовленных Гэри Гигаксом и Дэйвом Арнесоном на основе тактической (и волей-неволей пошаговой) игры *Chainmail*. В самый раз для Kickstarter!

Уже существует первая пошаговая дискретная MMORPG — бесплатная *World of Wakfu* французского разработчика **Ankama Games** (также сделавшего онлайн-игры *Dofus* и *Dofus Arena*). Дискретность в онлайн-играх упрощает командное взаимодействие и снимает проблемы с лагом, а открытости игрового мира можно противопоставить упорядоченность.

К дискретности игровая индустрия обращается каждые 5-10 лет. Еще в 1995 году ролевая игра *Stonekeep* использовала заранее обчисленные ролики для маскировки пошаговых перемещений. В 2000-х по мотивам *Wolfenstein 3D* и *Doom* выходили пошаговые RPG для мобильных платформ и телефонов — и надо сказать, игрались они немногим хуже оригинальных непошаговых шутеров!



Сверху вниз: замаскированная пошаговость *Legend of Grimrock*; дискретная MMORPG *World of Wakfu*; лидер второй волны пошаговых RPG *Stonekeep*; ролевой *Wolfenstein* для iOS.

Разглядывая ролики к новому *Star Trek*, задумался... а какие вообще игры выходили по мотивам этого сериала?

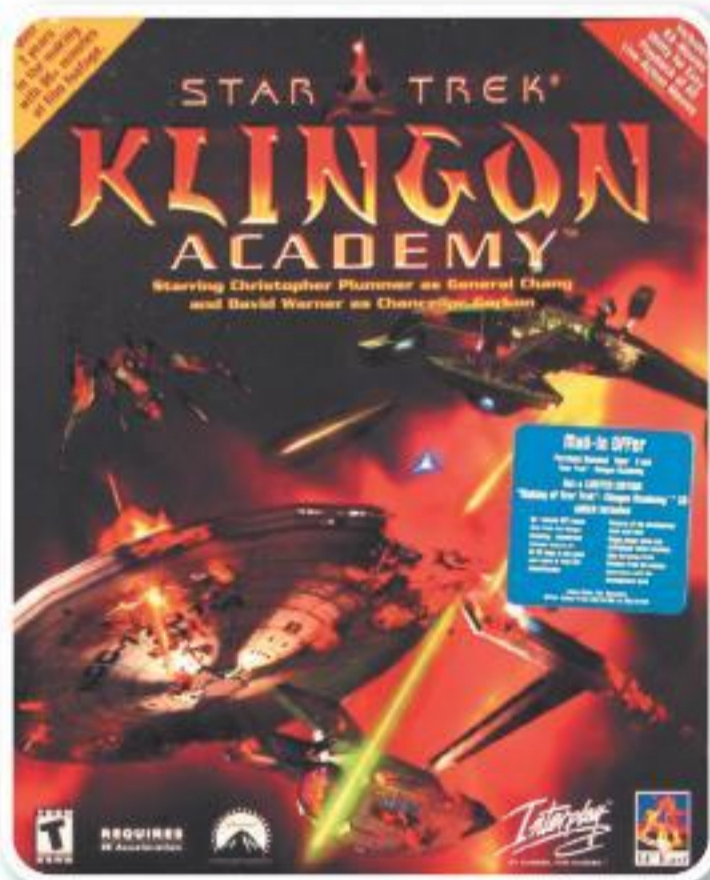
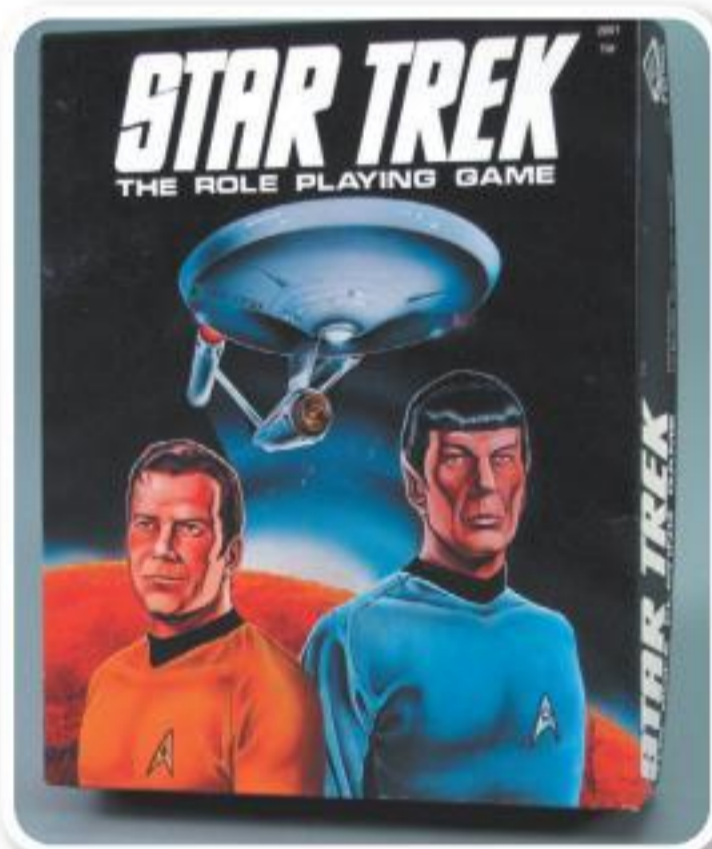
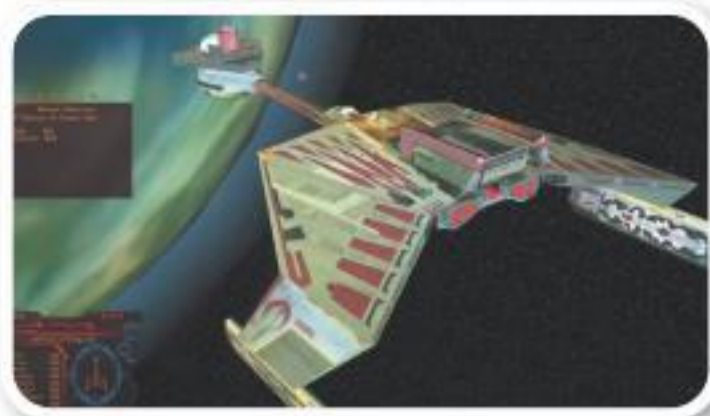
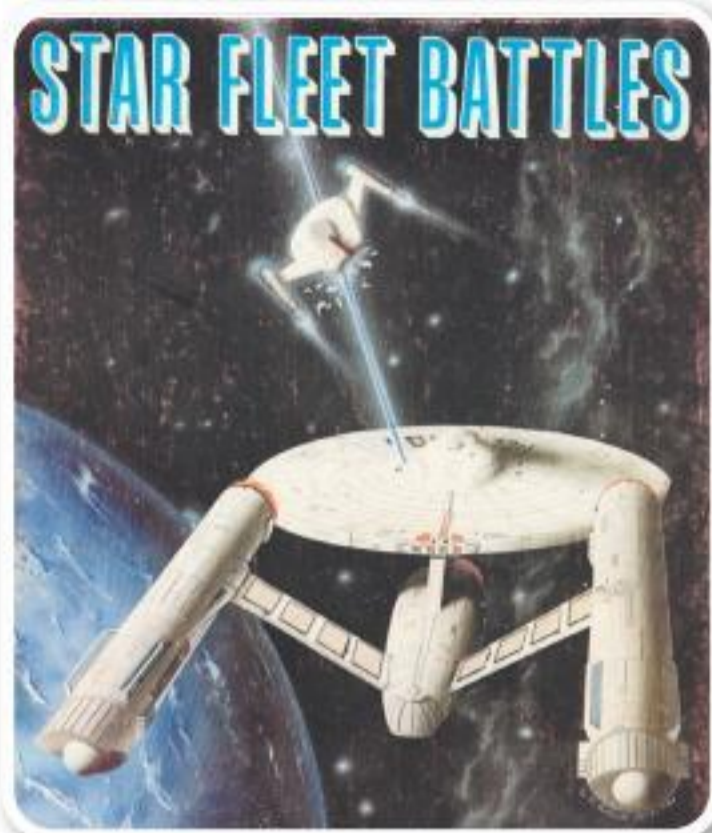
В западной массовой культуре «трекизм» — куда более серьезное явление, нежели в восточной. У нас *Star Trek: The Next Generation* известен главным образом интернет-мемами с хватающимся за лицо капитаном Пикардом. В США же плох тот тридцатилетний гик, который не может перечислить названия всех 178 эпизодов 7 сезонов сериала. В принципе, «Звездный путь» в Америке занимает ту же культурную позицию, что сериал «Доктор Кто» в Британии или творчество братьев Стругацких в России. Таким образом, игры по «Звездному пути» — это фактически игры по «Сталкеру»... но мы отвлеклись.

Сразу после выхода оригинального *Star Trek* (1966-1969) появились первые примитивные настольные игры, а за ними — и более серьезные настолки-стратегии, разработанные титанами вроде Milton Bradley и Hasbro. В семидесятых появился полномасштабный настольный варгейм *Star Fleet Battles*. Разработанная FASA *Star Trek: The Role Playing Game* (1982) состыковывалась с тактическим варгеймом — сначала игроки бороздили вселенную сериала в ролевой игре, потом меняли книжку и превращались в капитанов, навигаторов, рулевых, инженеров и офицеров связи на боевом мостике.

Были и еще более запутанные стратегические игры (*Federation and Empire*, 1986), настольные симуляторы (*Star Trek: Starship Tactical Combat Simulator?*, 1983), трехмерные шахматы, космические шашки, *Star Trek*-версия «Монополии», игры-викторины...

Первые интерактивные версии носили длинные названия вроде *Star Trek: The Next Generation Interactive VCR Board Game — A Klingon Challenge* и управлялись с видеомagneитофона. Электронные пинболы (*Star Trek: The Next Generation* известного дизайнера Стива Ричи) и ранние игровые автоматы (векторный шутер *Star Trek — Strategic Operations Simulator*) отличались от других пинболов и векторных шутеров только характерным дизайном кораблей.

История первых игр для университетских мейнфреймов тесно связана с оригинальным сериалом *Star Trek* (ничем другим разрабаты-



Против часовой стрелки: настольный варгейм Star Fleet Battles с элементами симулятора; ролевая настольная Star Trek: The Role Playing Game, совместимая с настольным варгеймом; реальный вариант 3D-шахмат из «Звездного пути»; Klingon Academy, лучший симулятор по вселенной сериала; восьмидесятилетний Star Trek 25th Anniversary; грядущий Star Trek.

вавшие их очкастые нерды всерьез не увлекались): написанный на Basic текстовый **Super Star Trek** (1971) или **Netrek** (1988, первая в мире игра с онлайн-мультиплеером) сменились усовершенствованными текстовыми симуляторами высадки на клинговскую луну с подзаголовками вроде **The Promethean Prophecy** (1984) или **The Kobayashi Alternative** (1985).

В девяностых вышли **Wing Commander**-подобные **Starfleet Academy** (1997), **Klingon Academy** (2000) и адаптация настольного тактического «Трека» **Star Trek: Starfleet Command** (1999).

В начале двухтысячных появились RTS **Star Trek: Armada**, шутер **Star Trek: Voyager: Elite Force** и симулятор **Star Trek: Bridge Commander**, затем в одном только 2006 году **Bethesda Softworks** выпустила на ПК и консолях провальное **Star Trek Legacy**, **Encounters** и **Tactical Assault**, а увенчалось все совершенно безмозглой аркадой **Star Trek DAC** по мотивам не менее безмозглого киноремейка сериала Джей Джей Абрамса.

Из современных проектов — MMORPG **Star Trek Online** (2010) производства **Cryptic Studios** с сезонными апдейтами; ориентированный на кооператив и приуроченный к выходу второго «Трека» Абрамса **Star Trek** (2013); странный гибрид виртуальной версии передачи «Кто хочет быть миллионером?» и «Звездного пути» (вот где можно применить кучу бесполезных знаний о биографии Уильяма Шэтнера!), в которую можно играть Ухурой, вулканом, кадетом «Звездного пути», угнетенной девушкой с Ориона — и также позвонить Споку или капитану Пикарду за помощью.

Из откровенного фэнбойства — квест **Star Trek Adventures: Year One** (www.startrekadventures.com) в духе **Star Trek 25th Anniversary** для восьмидесятилетней NES.

В самом сериале тоже присутствуют компьютерные игры: голографическая палуба; программа клинговской гимнастики (нечто вроде **Wii Sports**); различные социальные MMORPG и казуалки; обожаемые капитаном Пикардом детективные квесты про частного сыщика Диксона Хилла; медицинский симулятор; адаптации Шекспира (разумеется, на чистом клинговском) и Конана Дойла. Из настольных игр известны местная разновидность бильярда (дом-джот), реверси (кадис-кот), трехмерные и вулканские шахматы (кал-то), а также настоящая компьютерная пошаговая стратегия **Strategema**.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

КАК И КУДА ОТПРАВЛЯТЬ ВОПРОСЫ

- По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.
- По SMS на номер 1121 с префиксом #games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово #games и только потом, через пробел, ввести сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ НА ВАШ ВОПРОС ОТВЕТИЛИ

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом**.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковырированное место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?



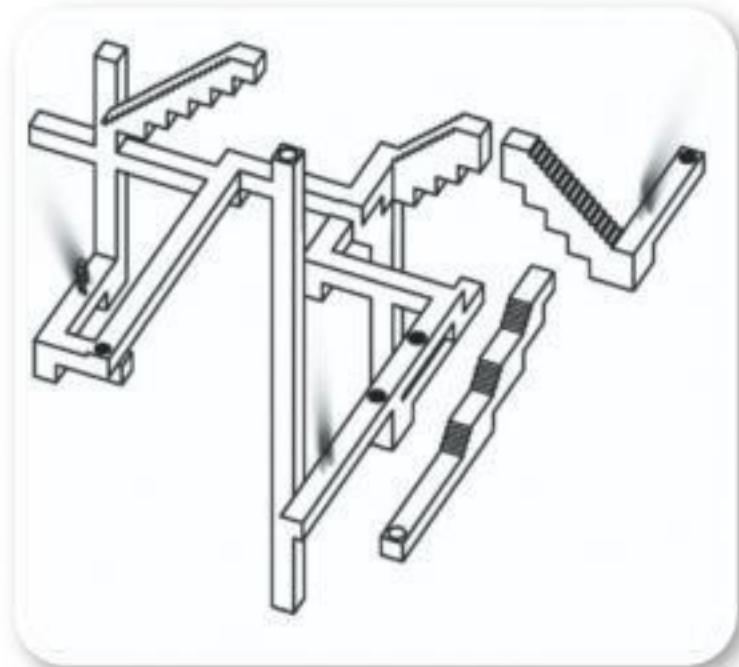
Расскажите, пожалуйста, про разрабатываемый Valve «носимый компьютер». Имеет ли он какое-то отношение к Google и их Project Glass? Да и компания Apple тоже вроде чем-то таким занимается?

Увы, слухи о встрече Тима Кука из Apple с Гейбом Ньюэллом из Valve не подтвердились. Известно, что Valve нанимает инженеров «железа», а управляющий директор Майкл Абраш не исключает, что его компания действительно занимается разработкой носимых компьютеров.

По словам Абраша, игровой прессе не надо писать про Steam-очки, которые вот-вот объявят на E3 (их и не объявили). «У нас все на стадии ранних исследований — готовый продукт будет еще нескоро... если вообще будет».

Проще всего носить на себе не дикие на запястные платформы, которые нам так любят показывать в научно-фантастических фильмах, а очки. Это и старая добрая аугментированная реальность (которую Абраш трогательно называет «режимом зрения Терминатора»), и в руках держать ничего не надо.

Подсоединенные к интернету очки Google и прочие носимые платформы должны появиться в течение «от 20 до 3-5 лет от сегодняшнего дня, а скорее всего — в течение 10» (опять Абраш). Ключевые вопросы — интерфейс, соотношение размера и производительности, технология вывода изображения — уже решены, осталось разобраться с деталями.



Псевдоплоский платформер Fez; искусно использовавшая дополнительное измерение ролевая аркада Super Paper Mario; прессирующий реальность Crush; игра теней в Echochrome и их предтеча — классические «Водопад» (1961) Эшера.

Модный Fez, Echochrome, Sonic Generations... расскажите о платформерах, экспериментирующих со сменой перспективы и оптическими иллюзиями. С чего началась их история? Неужели с первой Contra?

Поработивший XBLA платформер Fez (разработанный компанией Polytron и лично Филом Фишем) с его вращающимися двухмерными уровнями — штука, конечно, замечательная. Но трансформация плоской картинки в неплоскую (и наоборот) уже практиковалась в серии Paper Mario и PSP-аркаде Crush (где 3D в буквальном смысле слова прессовалось в 2D).

Платформер Super Paper Mario (Intelligent Systems, 2007, GameCube) в целом протекает в двух измерениях, но кратковременное переключение в три позволяет Марио обходить стены, видеть новых врагов и целые участки уровней (и все это — явная отсылка к возможности выйти за изнанку экрана в классической Super Mario Bros. 2, вышедшей еще в 1988-м).

В Crush (Kuju Entertainment, 2007, PSP) основная игра происходит в трех измерениях, которые можно сложить в два как в виде сбоку (получается плоский платформер), так и в виде сверху (получается скролл-шутер).

Echochrome (Sony, 2008, PS3) — это в основном игра с перспективой и отбрасыва-

емыми героями тенями. Части трехмерного мира нужно вращать, целенаправленно превращая его в условно-плоский.

Основа подобных игр — эксперименты с логикой пространства нидерландского художника Маурица Корнелиса Эшера (1898-1972), топологические преобразования французского математика Жюль Пуанкаре (1854-1912) и лента немецкого математика Августа Мебиуса (1790-1868). Все эти замечательные люди экспериментировали со способностью пространства оставаться неизменным при деформациях перспективы.

Расскажите про самый знаменитый уровень в истории видеоигр!

Если судить по количеству пользовательских модификаций и способов неординарного прохождения, таковым является первый уровень первого мира оригинальной Super Mario Bros. (1985).

В Kickstarter некий Захари Поллок собирался построить точную копию уровня из LEGO и просил \$26 000 на 780 000 кирпичей (www.kickstarter.com/projects/plaidsquirrel/epic-mario). Увы, пожертвовали всего 7279 долларов (чего хватило лишь на крохотный кусочек уровня). Но, думается, Поллока это не остановит.

Действующая модель уровня была построена из вырезанных из бумаги персона-



Google-очки, в которых наконец-то воплотятся обсуждаемые последние 5-6 лет технологии аугментации реальности; носимая игровая платформа в представлении среднего фантаста — невменяемая штукавина на запястье.



жей и объектов в стиле мультсериала South Park (ищите на YouTube по ключу Super Mario Bros Paper Stop Motion Orchestration), другая модель была изготовлена на движке **Left 4 Dead** и от первого лица (ищите по ключу Left 4 Dead — Super Mario Bros. World 1-1) — кирпич за кирпичом, без облаков и растений... Автор планирует выстроить второй, третий и четвертый уровни первого мира игры на этом же движке.

Super Mario Bros. World 1-1 — еще и самый любимый уровень любителей акробатических упражнений с контроллером. На бостонской игровой выставке PAX East в павильоне инди-студии **Drinkbox Studios** в рамках рекламы игры **Guacamelee** желающим предлагалось пройти уровень, держа геймпад вверх ногами, — и многие проходили!

Известен также индивидуум, прошедший весь Super Mario Bros., **Super Mario World** и **Mario 64** (!!!) с помощью танцевального коврика **Dance Dance Revolution**, — по последним сведениям, чудо-танцор трудится над дико сложной **Super Mario Bros. 3**.

В киноиндустрии есть аллея славы, где увековечены названия лучших фильмов и имена лучших актеров. А есть ли альтернатива в игровой индустрии? — SMS с номера 7903449****

Надо помнить, что по сравнению с киноиндустрией (или хотя бы с музыкальной индустрией с ее Залом и музеем славы рок-н-ролла в Кливленде) игровая индустрия еще очень молода. Как-то странно отбирать Игры На Все Времена, когда со времен изобретения первой видеоигры не прошло еще и полувек.

В музыкальной индустрии исполнители номинируются спустя 25 лет после выхода их первого сингла, аллея славы на Голливудском бульваре и Вайн-стрит существует с 1956 года (хотя сами звезды там дают кому и за что угодно: их получили Микки-Маус, Рэй Брэдбери, Мохаммед Али, астронавты «Аполлона-11», премьер-министр Польши Игнаций Падеревский, Мэри-Кейт и Эшли Олсен).

Устроенные различными сайтами и игровыми изданиями залы и аллеи славы нашей ин-

дустрии не многим достовернее случайного списка десяти любимых игр или разработчиков на YouTube. Самый солидный — Зал славы сайта IGN (<http://games.ign.com/halloffame>).

Сам сайт существует с 1996 года, а Зал славы — с апреля 2007-го. При запуске в Зал было включено всего двадцать игр, каждые полгода можно добавлять не больше десяти, допускается включение лишь одной игры из франчайза (этим Зал IGN выгодно отличается от фэнбойских чартов, на 99% состоящих из игр серий **Legend of Zelda** и **Final Fantasy**).

Правила включения очень жесткие: отбирается «горстка игр из десятков тысяч выпущенных» (как это формулируют сами учредители; всего на настоящий день было выпущено порядка 70 000 видеоигр).

Во-первых, претендующая на Зал славы игра должна существовать как минимум 10 лет. Во-вторых, в течение каждого включительного периода каждый редактор IGN присылает список из пяти игр — и только если какую-то из них поддерживают еще четыре редактора, игра попадает в список номинантов. В-третьих, учитываются качество дизайна игры по сравнению с другими играми того времени, насколько влиятельной для своего жанра она оказалась и можно ли в нее без содрогания играть в наши дни.

Результаты сурового, точно в мафию или спецназ, отбора практически беспорные: в последней порции обессмерченных игр — **Baldur's Gate**, **Bionic Commando**, **Mega Man 2**, **Metroid**, **System Shock 2**, **Thief: The Dark Project** и **Tomb Raider**.

Были ли еще какие-то пластилиновые игры, кроме моего любимого Neverhood? Расскажите про технологию их создания!



Многоликий Super Mario Bros. World 1-1 по количеству версий и обработок опережает даже первый уровень первого эпизода Doom.



На аллее славы — звезды и астронавты (за вклад в развитие телевидения), в Зале славы рок-н-ролла — гигантские гитары, в Зале славы IGN — Mega Man 2.

В английском языке пластилиновая техника именуется Claymation и является одним из подразделов анимации stop motion (техники съемки, в которой фигурки передвигаются вручную и фотографируются в каждом положении для создания иллюзии движения).

Первая в мире игра, использовавшая оцифрованные пластилиновые куклы на правах персонажей, — подземельная аркада **Trog!** (1991), вышедшая сначала на игровых автоматах, а потом портированная на NES и ПК. Компания **Midway** дала деньги аниматору Джеку Хагеру на создание пластилиновых моделей, а потом поспешно использовала их в незамысловатом клоне **Pac-Man** (вся технология гордо называлась Playmation).

Помимо классического квеста **The Neverhood** (1996), по технологии Claymation была изготовлена серия **ClayFighter** (1993-1998) с ироническими пластилиновыми подзаголовками **Sculptor's Cut**, **63 1/3** и **Judgement Clay**. Это файтинг, интересный прежде всего использованием пластилиновых особенностей бойцов: они растягиваются, плавятся в различные формы... один из персонажей вообще представляет собой необработанный кусок зеленого пластилина.

В 1998 году на PlayStation вышел неофициальный сиквел **The Neverhood** — платформер



Против часовой стрелке: Trog! — пластилин, с которого все начиналось; The Neverhood — самый знаменитый пластилин в истории; Skullmonkeys — малоизвестный пластилиновый сиквел The Neverhood; ClayFighter — пластилин против пластилина; современные Platypus и The Dream Machine.



Skullmonkeys, разработанный той же **Neverhood, Inc.** (Клеймен сражается с пластилиновыми обезьянами и гигантскими пластилиновыми роботами). Следующая игра **Neverhood, Inc.** — **BoomBots** (1999), консольный файтинг, посвященный исключительно боям гигантских пластилиновых роботов. К сожалению, файтинг (как и провальный **ClayFighter 63 1/3**) был трехмерный, а полигоны и пластилиновые фигурки плохо сочетаются.

Вот еще пластилин: единственная в мире Claymation-RTS **Magic & Mayhem** (1998); хоккейный шутер **Klaymen Gun Hockey** (1999), спин-офф **The Neverhood**, разработанный другой компанией; обучающая игра **Blue's Treasure Hunt** (1999) фирмы Рона Гилберта **Humongous Entertainment**; очень необычный квест **The Dark Eye** (1995) по мотивам творчества писателя-битника Уильяма С. Берроуза.

Из современных игр — довольно популярный на мобильных платформах сайдскроллер-шутер **Platypus** (2006) и **The Dream Machine** (2010), эпизодический квест шведских разработчиков Эрика Заринга и Андерса Густаффсона, в который раньше нужно было играть на сайте девелоперов (www.thedreammachine.se), а сейчас можно купить в Steam.

Процесс создания подобных игр — трудоемкая работа с пластилиновыми куклами на проволочной основе на фоне зеленого экрана (хотя, конечно, при желании пластилиновые формы можно создать сразу на компьютере). Помимо игр, пластилин сейчас наиболее активно используют **Ник Парк** из **Aardman Animations** (сериал «Уоллес и Громит», «Побег из курятника», «Пираты! Банда неудачников») и создатели сериала **Robot Chicken** (где присутствует масса пластилиновых персонажей известных видеоигр).

Из множества игр по вселенной **Marvel** мне ни разу не попадалась игра про моего любимого доктора Стрэнджа. Скажите, пожалуйста, участвовал ли он в каких-то видеоиграх? — **Влад Дидаков**

Придуманый Стэном Ли и нарисованный Стивом Дитко доктор Стрэндж впервые появился в 1963 году в журнале **Strange Tales** (страницы приходилось делить с Человеком-факелом и Ником Фьюри). Главная причина популярности героя в шестидесятых — аллюзии на психоделику, наркотики и востоковедение (как признается один из авторов, Стрэнджа они вывели из «египетских мифов, шумерских богов и юнговских архетипов»).

Стивен Стрэндж — профессиональный маг по профессии, один из ведущих героев серебряного века издательства **Marvel**, обладатель нескольких комикс-сериалов собственного имени, мультсериала, коллекционных карт и фигурок...



Классический доктор Стрэндж ранних шестидесятых; современный Стрэндж из суровой **Ultimate Universe**; Стрэндж в **Ultimate Marvel vs. Capcom 3**.



В видеоиграх Стрэндж помогает Человеку-пауку в заставках платформера **The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin** (1990), мелькает в аркаде **Marvel Super Heroes: War of the Gems** (1996), упомянут в ролике экшена **Spider-Man: Shattered Dimensions** (2010) и концовке Хсиен-Ко в файтинге **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds** (2011).

Играбелен Стрэндж только в файтинге **Ultimate Marvel vs. Capcom 3** (2011) и супергеройской RPG **Marvel: Ultimate Alliance** (2006), зато он там появляется в классическом стимпанковском (из альтернативной мини-серии «Marvel в 1602 году»), дартвейдерском (поздние шестидесятые) и современном (из Ultimate Universe) костюмах.

Трудно найти в игре место персонажу, основные способности которого — телепатия, телепортация, астральная проекция, установка планетарных щитов, абсолютная неуязвимость, умение воскрешать мертвых, остановка и изменение течения времени, затыкание черных дыр и разрушение галактик.



При разработке игр цветовая гамма соответствует атмосфере и общей задумке, но используются ли при этом наработки из области психологии восприятия цвета? —Татьяна Курбатова

Тут дело не столько в самой цветовой гамме, сколько в различных малоочевидных психологических фокусах с цветом и освещением. Часть их позаимствована из мира кино, часть — придумана специально для видеоигр.

От **Doom** (1993) можно ожидать предельно мрачной серо-зеленой гаммы. Но на самом деле палитра в игре очень яркая (желтый, красный и даже оранжевый цвета) — вспомните хотя бы знаменитый синий пол первого уровня. Хоррор-эффекты тут достигаются чисто дизайнерскими средствами (монстр из-за угла).

Или взять дикую, внушающую ужас красноту **Shadow of the Colossus** (2005): приглушенные цвета, засвеченность картинки — прямо как в современных играх на движке Unreal. Но картинка тут куда более стилизованная за счет выпячивания основных цветов каждой локации (при езде на Агро через зеленые поля усиливается именно зеленый цвет полей... или желто-коричневый цвет пустыни, или темная, настоящего землистого оттенка земля). Поэтому эмоциональный эффект от игры куда более сильный, чем от современных шутеров с их «реалистичной» грязно-коричневой палитрой и bloom-эффектами.

Кокаиново-неоновая подсветка **GTA: Vice City** и тщательно подобранная желтая гамма **GTA: San Andreas**, имитирующая снятые в Южном центре фильмы про негров (см., например, бытовую комедию «Пятница»), задают совершенно различные темп и ритм игры.

Трудно всерьез говорить о психологической палитре современных игр на движке Unreal (хотя показанное на E3 демо Unreal Engine 4 и использует новую палитру — пепельно-оранжевую)... берущая за душу золотистая гамма **Deus Ex: Human Revolution** сама по себе оправдывает использование движка Crystal Dynamics.

Gears of War (2006) — апофеоз буро-коричневого (хотя в сиквелах используются заснеженные горы, фосфоресцирующие пещеры и пышные джунгли), над которым не издевался только ленивый автор веб-комиксов. Подбор цветов оставляет пользователя равнодушным к происходящему, но, кажется, делает это непреднамеренно.

Из чистых киноприемов — сепия, частичное или полное обесцвечивание картинки (черно-белый **MadWorld** с красной кровью, черно-белые оккупированные нацистами кварталы **The Saboteur**), однотонные тоталитарные окружения **Mirror's Edge** (белые, серые или светло-синие) в стиле фильма THX 1138 Джорджа Лукаса.

Современные голливудские блокбастеры окрашены в цвета полицейской мигалки — синий и оранжевый (синий для ночных сцен,

оранжевый для всего остального), а во всех без исключения фантастических фильмах уже лет тридцать используется злое голубоватое освещение. И то и другое налицо в серии **Mass Effect**. Вспомните хотя бы нежно-голубую подсветку интерфейса в первой части (с ее светлой бело-синей палитрой); вторая и третья часть — это оранжево-коричневая постапокалиптическая палитра с оранжевой подсветкой интерфейса.

Какие эмоции при этом создаются? Ровно одна — удовлетворенность от просмотра научно-фантастического блокбастера средствами видеоигр!



Синий светящийся дископол Doom; засвеченная краснотой **Shadow of the Colossus**, создающая ощущение абсолютной ирреальности происходящего; один очень долгий летний день в **GTA: San Andreas**; движок Unreal наконец-то линяет из эмоционально нейтральной палитры **Gears of War**.

ОНЛАЙН

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин,
Светлана Померанцева

ИНТЕРЕСНОСТИ

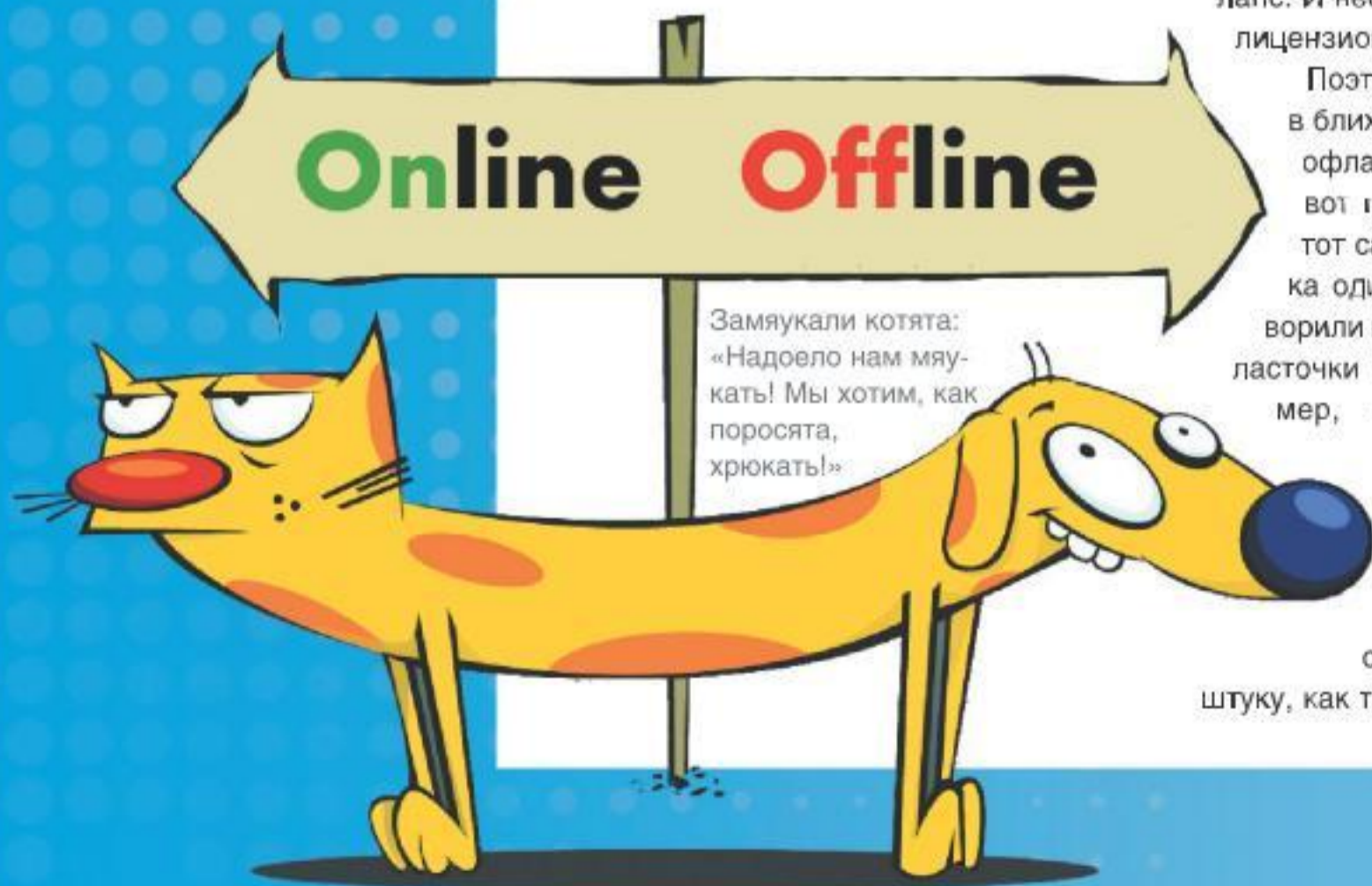
ОФЛАЙНОВЫЙ ОНЛАЙН

Или онлайнный офлайн? Что-то мы запутались...

Несколько недель Diablo 3 пыталась притвориться офлайновой игрой, хотя игрокам приходилось выстаивать очереди на сервера, терпеть большой пинг и страдать от лагов. Но вскоре все маски были сняты: админы Blizzard начали банить читеров, прямо как в обычных MMORPG. Причиной для этого стал, конечно же, запуск аукциона, где за реальные деньги можно купить или продать виртуальную обложку. В адские чертоги тут же начали ломиться взломщики аккаунтов, ботоводы, голдфармеры и прочие маргинальные элементы, так что Blizzard волей-неволей пришлось запретить любые модификации клиента. О банах предупредили заранее, но это не помогло, и после старта аукциона тысячи жителей ада, образно выражаясь, отправились на небеса.

С другой стороны, онлайнные игры все меньше и меньше стремятся использовать преимущества онлайн. Первой ласточкой стала Star Wars: The Old Republic, в которой основная масса контента предназначена для одиночного прохождения. А теперь и разработчики The Elder Scrolls Online заявляют, что задались целью создать самый мощный синглплеер в жанре. Похоже, что вскоре приставка Online в названии игры будет означать лишь наличие продвинутой антипиратской защиты: например, ту же Diablo 3 не взломали до сих пор, хотя большая группа хакеров на протяжении полугода усердно трудится над написанием эмулятора сервера. Первые результаты есть, но без слез на них не взглянешь — нерабочие квесты, масса багов, испорченный баланс. И несколько миллионов проданных лицензионных копий.

Поэтому несложно предсказать, что в ближайшие годы дружба онлайн и офлайна значительно окрепнет, и вот тут-то бесплатные игры получат тот самый шанс на завоевание рынка одиночных игр, о котором мы говорили в предыдущей новости. Первые ласточки полетели уже сегодня. Например, в бесплатном авиаэкшене WarThunder (ранее известном как World of Planes) тоже будет синглплеер, причем новые кампании можно будет докупать — по слухам, стоят они будут по 300-400 рублей за штуку, как типичная игра на диске.



АНАЛИТИКА

БЕСПЛАТНЫЙ БУМ

Добро пожаловать в супермаркет!

Тему бесплатных игр обсуждали уже сотню раз, но в этом месяце она снова обосновалась на первых строчках новостных лент всего мира. Разработчики Star Wars: The Old Republic впервые заговорили о возможном переводе игры на бесплатную основу. А ведь эта космическая сага была последней надеждой для всех игр с абонентской платой, последним шансом повторить успех великого и ужасного World of Warcraft. Сначала ведущий дизайнер Эммануэль Лузинчи произнес речь о быстро меняющемся рынке и необходимости приспосабливаться к ситуации. Вслед за ним креативный директор проекта Джеймс Олен заявил, что бесплатные игры — это очень выгодно, но перевести Star Wars: The Old Republic на систему микроплатежей будет очень сложно, намекая, что в ближайшее время придется потерпеть ежемесячную плату. К чему были все эти разговоры, стало ясно после того, как Electronic Arts начала публиковать списки закрывающихся серверов — на момент написания статьи там значилось более 200 шардов. Оставшихся на них игроков хватило лишь на то, чтобы заполнить 23 сервера.

Тем временем исполнительный директор издательства Electronic Arts Питер Мур считает, что система free-to-play не ограничится онлайн-рынком и через пять-десять лет абсолютно все игры — сетевые или с одиночными кампаниями — станут бесплатными. По мнению

Мура, продавать диски по 60 долларов станет такой же бессмыслицей, как торговать билетами на вход в супермаркет. Наоборот, стоит распахнуть двери пошире: чем больше людей удастся заманить внутрь, тем больше покупок они сделают.

У аналитиков компании DFC Intelligence менее категоричный взгляд на вещи. Они не спорят с тем, что онлайн вырастет, и даже приводят занятую статистику, согласно которой средняя сумма микроплатежей в качественных f2p-проектах уже сопоставима со стоимостью покупки консольной игры: «Глобальный рост бесплатных игр на мировом рынке просто поражает. Эта модель дает шанс не слишком богатым разработчикам донести свой продукт до игроков, позволяя им обойтись без издателей и существенно снижая ценность таких сервисов, как Steam», — гласит их отчет.

Вместе с тем в DFC Intelligence не думают, что торговля дисками, консоли и традиционная модель продаж должны вымереть, как динозавры. По их прогнозам, к 2017 году игры для мобильных платформ займут четверть игрового рынка, а остальную часть ПК и консоли поделят между собой примерно поровну. Торговля дисками все еще будет приносить треть от всех доходов, онлайн — две трети. Но вопрос, какая часть из этих двух третей будет приходиться на бесплатные игры, пока остается открытым.



Бесплатный сыр — это очень вкусно и полезно, осталось лишь убедить мышек, что мышеловки сейчас делают комфортные и почти безболезненные.

КОРОТКО О ВАЖНОМ



Российские сервера танкового экшена World of Tanks обновлись до версии 0.7.4, добавившей в игру, помимо всего прочего, долгожданные режимы «Штурм» и «Встречный бой». О введении новых режимов игроки просили разработчиков уже пару лет, но теперь форумы игры заполнились тысячами сообщений с просьбами либо убрать их, либо кардинально переделать. Студии Wargaming.net даже пришлось выпустить экстренный патч 0.7.4.1, убирающий из новых режимов часть наименее сбалансированных карт, но протесты игроков продолжаются. Более кардинальные правки, судя по всему, раньше конца лета можно не ждать.

После установки аддона EVE Online: Inferno одна из его второстепенных фишек — изменение в механике объявления войн — внезапно оказалась в центре внимания. Крупнейший альянс EVE численностью в девять тысяч человек объявил войну маленькому альянсу в составе ста человек. Однако, пользуясь нововведением, маленький альянс без труда привлек на свою сторону аж сорок альянсов-союзников и начал полномасштабную войну против агрессора, причем у того даже не было возможности прекратить военные действия. Разработчики решили, что это неправильно: негоже малышам так просто давать отпор гигантам, не тратя при этом ни копейки средств. И быстро выпустили мини-заплатку Inferno 1.1, снова сделав процесс привлечения союзников дорогим и хлопотным делом.



ПОДРОБНОСТИ

MISTS OF PANDARIA: ПЛЮШЕВЫЕ МИШКИ

Выпустят вам кишки

Не секрет, что многие игроки восприняли анонс World of Warcraft: Mists of Pandaria без особого энтузиазма. Впрочем, не стоит делать поспешных выводов: кроме плюшевых мишек-пандаренов, дополнение предложит игрокам самое глобальное обновление системы PvP за всю историю World of Warcraft. Список нововведений довольно обширный: еще одна арена и две боевые локации с новыми режимами боя, возможность стаскивать на землю летящих на маунтах игроков, в городах ослабят стражу, чтобы игрокам было легче устраивать массовые набеги, и даже добавят специальные ежедневные квесты, которые помогут спровоцировать пару-другую хороших замесов.

Если вы пацифист, не любите воевать и живете на мирном PvE-сервере, то всех вышеописанных ужасов можете не бояться. Да и на PvP-серверах кнутом загнать в PvP никого не будут. Зато появятся пряник в виде Черного рынка — специального аукциона, расположенного в не-

охраняемой зоне, куда будет легко зайти, а вот выбраться обратно живым и при кошельке — гораздо сложнее. Для решения нехватки PvP-бойцов будут введены специальные межсерверные зоны, соби-

рающие игроков с нескольких шардов сразу. Все озвученные изменения встретили очень положительную реакцию сообщества, которую можно выразить фразой «Наконец-то Blizzard взялась за ум».



Первое впечатление порой бывает обманчивым.

АНОНСЫ

RIFT ГОТОВИТСЯ К ПРИБЫТИЮ ЛЕГИОНА

Буря! Скоро грянет буря!

Онлайновая игра RIFT добила успеха не благодаря удаче, и даже не благодаря гениальным находкам разработчиков. Студия Trion Worlds просто впряглась в лямку и за полтора года после релиза выдала на-гора аж девять обновлений. Теперь пришло время удивиться еще раз — студия анонсировала первый аддон RIFT: Storm Legion, в котором пообещала ни много ни мало в три раза увеличить количество контента и территорий, имеющих в игре на данный момент.

Этой осенью мир Телары станет больше на два континента: смертельно опасные земли Даскена испытают игроков на смелость, а на материке Бревейн пу-

тешественники обнаружат колыбель теларской цивилизации. На карту также добавят новый крупный город Темпест-Бей. Разработчики приготовили эпичную историю о вторжении легионов, ведомых сквозь Врата бесконечности загадочной и очень могучей Королевой Бурь, плюс к этому на каждом континенте будет собственная сюжетная кампания.

От лирики перейдем к сухим цифрам: в «Легионе бурь» лимит прокачки повысят с пятидесятого до шестидесятого уровня, что очень кстати, так как появление новой специализации для каждого из классов существенно увеличит количество вариантов прокачки. Аддон добавит



В прошлом году в RIFT прошел конкурс на лучший дизайн Колосса, и победителем стал вот этот симпатичный Колосс земли.

семь новых подземелий, три рейда и целую армию новых существ, включая Колоссов —

разработчики обещают, что сражения с ними произведут на игроков небывалое впечатление.

СОБЫТИЯ

LOL-ХАКЕРЫ

Злоумышленники взломали сервера League of Legends

Неизвестные хакеры произвели взлом европейских серверов стратегического экшена League of Legends, обслуживающих в сумме почти 100 стран (в том числе и Россию). Преступники получили стандартный улов в виде логинов и почтовых адресов, а в некоторых случаях узнали также реальное имя и возраст игрока (если тот был предельно честен при заполнении анкеты). Пароли тоже украли, и хотя все они хранились в зашифрованном виде, служба безопасности League of Legends рекомендует их сменить — половина всех пользователей использует настолько простые комбинации, что подобрать их не составляет никакого труда.



Наверняка в первой десятке самых популярных паролей были такие хиты, как «qwerty» «password» и, конечно же, всегда актуальный «12345».

одинаковые варианты. Так, каждый из 11 самых популярных комбинаций защищали аккаунты более чем десяти тысяч пользователей. Руководство Riot Games заявило, что компания ликвидировала брешь в безопасности, а также обратилась к разным «профильным организациям», чтобы снизить риск повторения подобных инцидентов в будущем.

СОБЫТИЯ

ВАГОН И ТЕЛЕЖКА ВТОРЫХ МЕСТ

«Игромания» на Dreamhack Summer 2012

Dreamhack, проходящий дважды в год в шведском Йенчепинге, уже нельзя назвать обычным среднестатистическим компьютерным фестивалем. Сегодня это масштабное национальное событие, начала которого ждут сотни тысяч игроков. По большому счету, фестиваль представляет собой огромное LAN party — сюда со своими компьютерами съезжаются десятки тысяч людей со всей Скандинавии. Одни ради любимых игр, другие просто окунуться в атмосферу происходящего. В этом году мы тоже побывали на Dreamhack.

В рамках фестиваля, помимо различных конкурсов и концертов местных звезд, прошли также и чемпионаты по StarCraft 2, DotA 2, Counter-Strike 1.6, Quake Live, League of Legends и Heroes of Newerth. Специально ради этих турниров в Швецию прибыло множество профессиональных игроков из Южной Кореи, Германии, России, Франции, США и других стран.

Русскоязычные игроки показали себя очень неплохо — в медальном зачете у нас сплошь одно серебро. Так, украинцы из DotA 2 состава Na`Vi, обыграв на пути к финалу непростых американцев EG, в финале неожиданно опустились о mTw. Их примеру последовали и игроки в CS1.6, у которых по ходу чемпионата не возникло особых проблем с россиянами, зато был проигран финал шведам Fnatic.

Догрузили общий сундук серебром Moscow Five, также «слетевшие» от CLG в финале по League of Legends. После всего этого дальнейшие вторые места белоруса Cypher в Quake Live и украинца DIMAGA в SC2 нас уже не удивили. Решающие игры чемпионата транслировались в прямом эфире на SVT 2 — национальном телеканале Швеции.



Dreamhack Summer 2012 — крупнейший компьютерный фестиваль в мире и настоящая «мекка» для любителей компьютерных игр.

Прекращена разработка MMO-RPG под кодовым названием Project Copernicus, онлайн-ролевой игры Kingdoms of Amalur: Reckoning. Ее разработчики, компания 38 Studios и принадлежащая ей дочерняя студия Big Huge Games, обанкротились. Весь штат обеих компаний был уволен, а их начальника, Курта Шиллинга, отдали под суд. Интересно, что значительную часть сотрудников забрала к себе студия Epic Games, но вот в покупке онлайн-проекта, похоже, пока никто не заинтересован.

Власти Южной Кореи запретили игрокам торговлю виртуальными товарами за реальные деньги. Чиновники совершенно справедливо считают, что это провоцирует рост киберпреступности, а также отвлекает студентов, промышленяющих фармом игрового золота и артефактов, от поиска настоящей работы. Для ботоводов же придумали специальное наказание в виде штрафа в размере 45 000 долларов. Сурово, конечно, зато законы в Южной Кореи работают для всех: так, например, правительство прислушалось к протестам игроков, уставших от лагов и ошибок Diablo 3, и, несмотря на активное сопротивление Blizzard, обязало студию вернуть недовольным покупателям деньги.

Пока «большая» игровая индустрия восхищается презентацией Unreal Engine 4, «маленькая», но быстрорастущая индустрия мобильных и браузерных игр радуется анонсу движка Unity 4. Он обзавелся поддержкой DirectX 11, включая тесселяцию, шейдеры пятой модели и прочие новомодные штучки, а также получил удобный и мощный инструмент для создания сложных анимаций.



Ретро

Кирилл Токарев

FINAL FANTASY. ORIGINS



Жанр:
JRPG
Издатель:
Square
Разработчик:
Square
Дата выхода:
12 июля 1987
(Япония)
12 июля 1990
(США)

Первая из последних Final Fantasy празднует 25-летие



Переиздание Final Fantasy для PSP выпускалось вместе с Final Fantasy II и могло похвастаться значительно улучшенной графикой.

Если вы случайно встретите на улице японца и попросите его назвать любимую игру, то он с 99-процентной вероятностью скажет: «Dragon Quest». Дебютировавший в 1986 году сериал для Страны восходящего солнца превратился в главную RPG во вселенной и до сих пор остается одной из самых прибыльных серий в истории. Однако есть у Dragon Quest конкурент, который в отличие от творения Enix стал широко известен не только у себя на родине, но и завоевал сердца миллионов поклонников по всему миру. Сегодня мы вспоминаем, как в июле 1990-го состоялся дебют Final Fantasy в США.

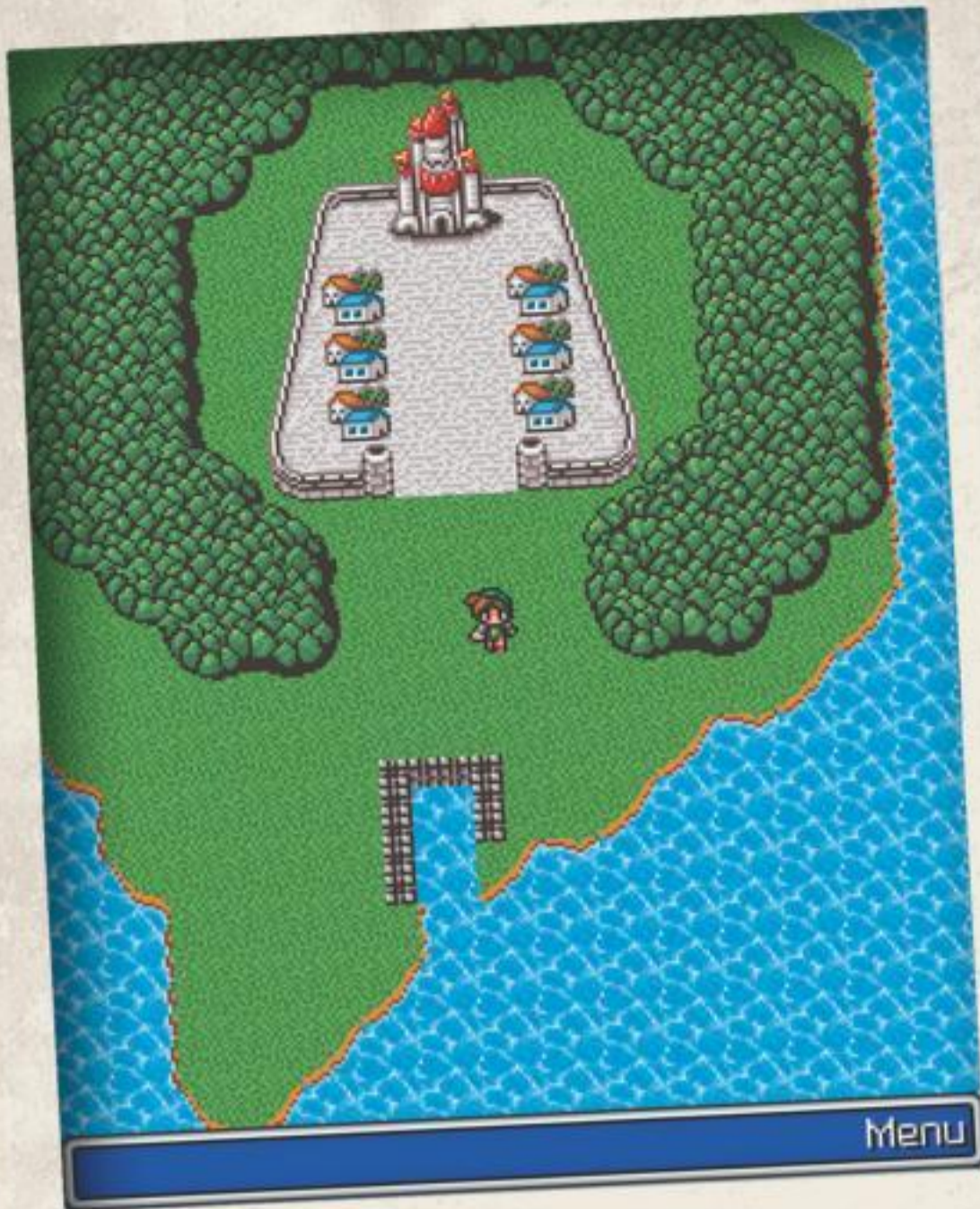
Из последних сил

Final Fantasy создавалась в сложные времена. В конце 1987 года компания Square находилась на грани банкротства. Этому поспособствовала череда провальных проектов, включая **The Death Trap**, **Alpha**, **King's Knight**, и боевик на основе фильма «Чужие». Компании хватило сил наскрести по сусекам денег на финальный проект, который она и отдала в руки группы из семи человек во главе с молодым разработчиком Хиронобу Сакагути.

Специалист присоединился к Square в 1984 году во время летних каникул в Национальном университете Йокохамы. Там он познакомился со студентом Хироши Танакой, который регулярно ездил на Акихабару в поисках новых компьютерных комплектующих и игр. Именно на компьютере Хироши будущий автор Final Fantasy открыл для

себя **Wizardy**. Игра кардинально отличалась от популярных в то время аркад — там был сюжет, а подземелья практически не заканчивались (так что времени на университет уже не оставалось). Wizardy и определила дальнейшую судьбу юноши, решившего связать свою жизнь с игровой индустрией.

В Square Сакагути был лидером «Команды А» (A Team). Ранние проекты этого коллектива оказались вполне успешными. Особенный интерес представляет даже не **King's Knight** (1982), а первые стереоскопические эксперименты компании. Гонка **Highway Star** (также известная в США как **Rad Racer**), к примеру, активно использовала специальные очки, которые Nintendo продавала для NES (Famicom). Такая же технология легла в основу **3-D WorldRunner**, где маленький зеленый человечек мог бегать по трехмерному миру,



Пролог Final Fantasy проходит на отрезанном от суши острове, а основные игровые события разворачиваются уже на материке.



С каждым новым переизданием RPG все хорошеяла, хотя к концу восьмидесятых проект и так казался верхом технического прогресса.

перепрыгивая через пропасти и препятствия. Эти развлечения были придуманы Насиром Гебелли, выходцем из Ирана. Программист слыл настоящей легендой в кругу Apple II-энту-

зиастов благодаря своей удивительной продуктивности: во времена **Sirius Software** он, большой любитель путешествий, находил время для создания новой игры каждый месяц.

И Rad Racer, и 3D World-Runner продались тиражом в 500 тысяч копий, поэтому Square настаивала на том, чтобы Гебелли и Сакагути продолжали делать 3D-приключения,

хотя японца такая перспектива не особенно привлекала. Вместо этого Хиронобу планировал соединить глубину и разнообразие Wizardy с красивой графикой и современными

Фантастический провал

Один неверный шаг Сакагучи стоил работы целой студии на Гавайях

Хиронобу Сакагути известен не только как геймдизайнер, но и как режиссер. Правда, его опыты в кино оказались куда менее успешными. Первый и пока единственный художественный фильм Сакагути — обладатель сомнительного звания самого коммерчески провального кинопроекта.

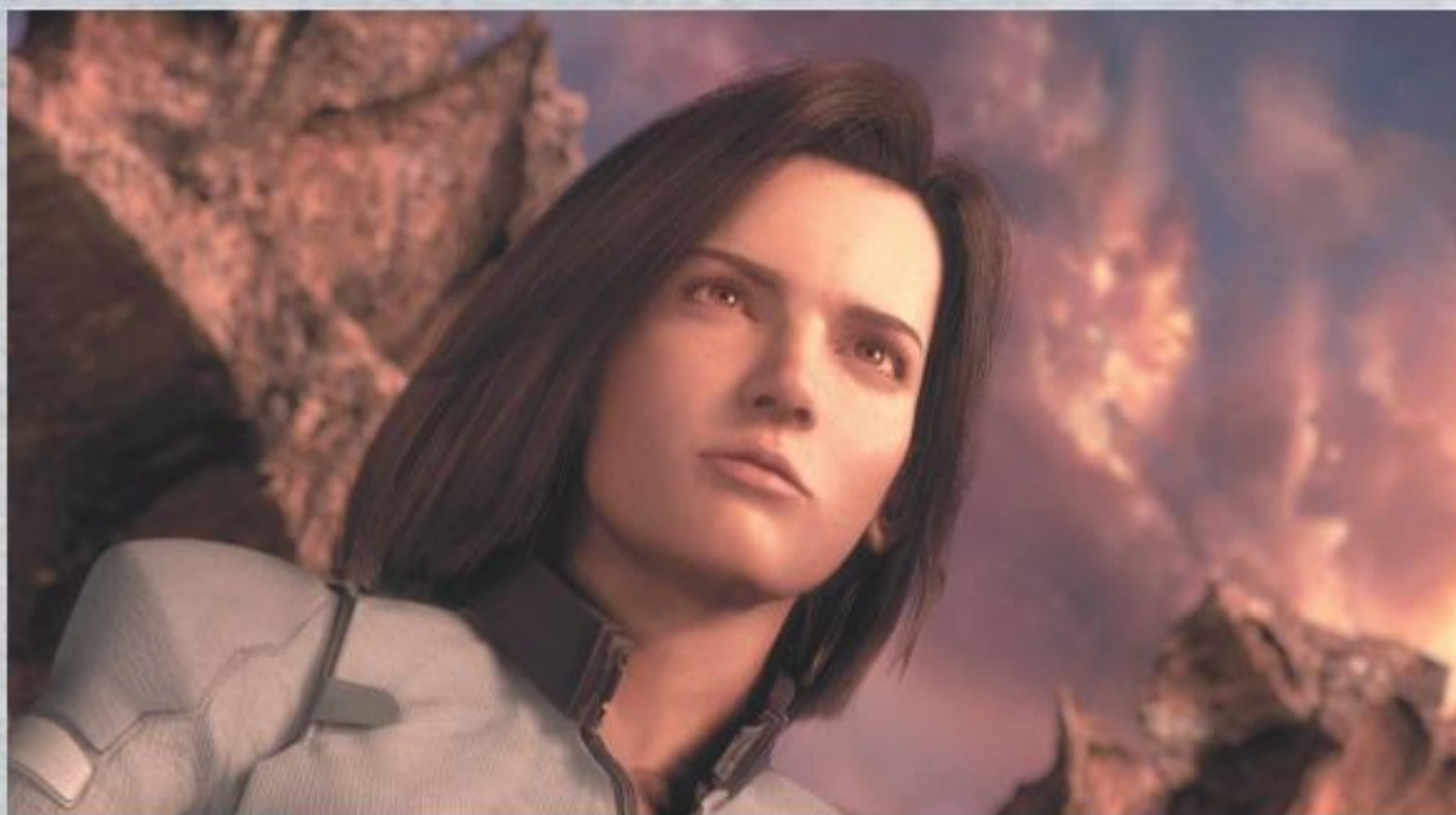
Вышедшая в 2001 году анимационная картина **Final Fantasy: The Spirits Within** могла похвастаться феноменальной компьютерной графикой и высокой детализацией моделей. Главная героиня — доктор Аки Росс — выглядела настолько реалистично, что возникали сомнения в дальнейшей целесообразности использования живых актеров в фильмах. Голоса другим персонажам одолжили крупные голливудские знаме-

нитости, включая Алека Болдвина и Джеймса Вудса.

К несчастью, зрители остались равнодушны к новой затее Сакагути. При бюджете в \$130 млн картина

сумела заработать только около \$85, обанкротив подразделение **Square Pictures**, успевшее снять только короткометражку **Final Flight of the Osiris** из цикла «Анимат-

рица». Фанаты Final Fantasy остались от картины в полном недоумении, так как она была практически никак не связана с другими играми и мирами серии.



Ретро



Из всех средств передвижения самым полезным оказался воздушный корабль, защищавший от случайных боев.



В американской версии игры кресты на храмах заменили на нейтральные символы, чтобы не вызывать лишних разговоров.



Знаменитый геймдизайнер честно признается, что часто идеи приходят ему в голову во время утреннего душа или ожидания подходящей волны на пляже.



Сражения в Final Fantasy стали аналогом русской рулетки — каждая новая встреча могла оказаться для вашей команды последней.

звуковыми эффектами на Famicom. Поэтому когда ему предложили сделать последнюю, спасительную игру для Square, то выбор был сделан именно в пользу RPG.

Новые направления

В основу Final Fantasy положена концепция большого виртуального мира. Эта идея отнюдь не нова. Подобное с успехом воплотили в Dragon Quest, The Legend of Zelda, Ultima. Однако трюк заключался в другом. Вместо обычного клона Dragon Quest Сакагути предложил свой путь развития жанра. В дополнение к огромному миру он сочинил занятную историю и принял несколько инновационных по тем временам дизайнерских решений.

Игра рассказывала о четырех воинах света. Им следовало объединиться и спасти государство от надвигающейся чумы, для чего требовалось найти четыре шара (а вовсе не кристалла, вокруг которых впоследствии будет крутиться весь сериал). Разумеется, чтобы осуществить задуманное, героям пришлось еще и расправиться с четырьмя монстрами, желавшими погубить все живое. Как только последний босс умирал, открывался неожиданный поворот: четырех гигантов в наше время прислал другой злодей, с которым отважным искателям приключений только предстояло сразиться. Сегодня в таком открытии нет ничего удивительного, но в 1987-м это был прорыв (равно как и то, что название проекта появлялось лишь по-

сле длительного интерактивного вступления). Впрочем, основная прелесть Final Fantasy заключалась даже не в подаче сюжета, а в эволюционировавшем игровом процессе.

В этой RPG условно выделяем три основных режима: мировая карта, подземелья и боевой экран. По местности отряд передвигался сначала пешком, потом на корабле и каное, а в итоге и на самом настоящем воздухоплавательном средстве. В городах находилось несколько зданий и десяток жителей. Подземелья оказались переполнены случайными боями и запутанными кишкообразными коридорами. Вида от первого лица, который использовался в Dragon Quest и Ultima, не предусмотрели. Вместо этого приключения демонстрировались в изометрии.

В отличие от сегодняшних Final Fantasy, оригинальный проект позволял настраивать все до мельчайших деталей. Игроки сами называли членов команды, выбирали для них приглянувшиеся классы: черный, красный и белые маги, вор, боец, черный пояс (позднее он превратился в монаха). По мере продвижения и знакомства с некоторыми персонажами разрешалось улучшить профессии героев и их способности.

Самым большим открытием стали битвы. Раньше в подобных играх сражения проходили один на один, но в Final Fantasy требовалось одновременно драться против девяти противников одновременно. Вторым важным нововведением стал отказ от «вида из глаз»: теперь герои стояли по

Верные враги

Столкновение Final Fantasy и Dragon Quest происходили не только на полках магазинов

Бывшие противники, Square и Enix, в 2003-м стали частью единого концерна Square Enix, подружив ранее непримиримых противников — Dragon Quest и Final Fantasy. В отличие от FF, которая успешно завоевывала большие настольные системы и ПК, производство Юдзи Хиори по большей части оставалось на портативных приставках Nintendo и только к 2012 году доросло до полноценного выхода в жанр MMORPG. Final Fantasy успела осуществить эту вылазку как минимум два раза, в обоих случаях потерпев поражение.

Вместе герои Final Fantasy и Dragon Quest обычно не сталкиваются и живут в параллельных вселенных,

если не считать знаменитой в Японии, но не слишком известной в наших краях серии «настольных» электронных игр Itadaki Street. Наиболее интересны эпизоды Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Special (PS2), Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Mobile (мобильные телефоны) и Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Portable (PSP).

Впрочем, Dragon Quest с Final Fantasy связывают и другие мелочи. Например, популярный персонаж Сид, курсировавший из одной Final Fantasy в другую, попал в Dragon Quest Heroes: Rocket Slime. А в Final Fantasy XII появился меч Эрдрика, который называли Wyrmlhero Blade.



правую сторону экрана, а слева находились многочисленные оппоненты. Это позволяло оценить обстановку и насладиться качественным дизайном и анимацией.

Вместо нарочито детского оформления от Акиры Ториямы (автора Dragon Ball) разработчик использовал более изящные и сложные рисунки Ёситаки Аmano. Этот художник и до участия в Final Fantasy добился больших успехов. Поработав над Speed Racer в 1967-м (в пятнадцатилетнем возрасте), он начал рисовать персонажей для другого популярного анимационного сериала — Gatchaman, а уже через 15 лет придумал знаковые образы Vampire Hunter D и Angel's Egg. Его блестящие иллюстрации персонажей, монстров, мира и декораций помогли придать Final Fantasy уникальный внешний вид, который удачно дополняла музыка величайшего игрового композитора Нобуо Уэмацу.

Мелодии Dragon Quest — пышные бравурные марши. Музыка получилась оптимистичной и яркой, с обилием барабанов и труб, став визитной карточкой сериала. В Final Fantasy Сакагути хотел передать более серьезное настроение. Уэмацу справился с по-

ставленной задачей как нельзя лучше. Он использовал синтезированные версии деревянных духовых и струнных инструментов, чтобы создавать воздушные оркестровые аранжировки. Мелодии, придуманные Уэмацу, стали неотъемлемой частью магии Final Fantasy.

При всей своей инновационности и красоте, Final Fantasy по-прежнему оставалась настоящей игрой конца восьмидесятых — жутко сложной. Обилие случайных боев в пещерах может довести до иступления, как и отсутствие в подземельях мест для сохранения прогресса. О том, чтобы восстановить героя после смерти на поле боя, можете смело забыть. С другой стороны, все это мелочи, которые лишь заставляли игроков глуб-

же увязать в фантастическом мире «последней фантазии».

Начало пути

Японская премьера состоялась в декабре 1987-го, так что в этом году серия празднует свое двадцатипятилетие. Только спустя три года после релиза оригинала на островах, в июле 1990-го, Nintendo выпустила перевод для Северной Америки. Square изначально не делала ставку на проект и заказала только 200 тысяч картриджей. Сакагути умолял увеличить тираж до 400 тысяч — и в итоге не прогадал. Вопреки ожиданиям, игра стала большим хитом в Японии и была благосклонно принята в США.

Послужив началом нового сериала, проект не канул в Ле-

ту, а пережил переиздания на самых разных платформах. В 2003-м Final Fantasy перенесли на PlayStation с обновленной графикой. В 2007-м вышла PSP-версия RPG, а в феврале 2010-го приключение отправили на iOS.

Final Fantasy не была идеальной игрой. Она просто появилась в нужное время и в нужном месте (премьера в Японии состоялась за несколько дней до дебюта Phantasy Star от SEGA). Сакагути сумел грамотно соединить в своем творении западные игровые традиции и волшебный японский дизайн, получив на выходе запоминающийся ролевой проект с богатым сюжетом и геймплеем. Его «последняя фантазия» неожиданно оказалась началом большого и плодотворного творческого пути. ■

Что это было?

Первая часть одного из самых успешных японских ролевых сериалов, прославившихся на Западе. Эпический 8-битный хит невиданных масштабов.

ВЗЛОМ СО СМЫСЛОМ

Почему взломавший PS3 юноша начал читать рэп.

Павел Шубский

Американец Джордж Хотц, известный в Сети под псевдонимами GeoHot, million75, mil и dream hax0r, за несколько лет стал легендой хакерского сообщества. Невинный на первый взгляд парень единолично взломал операционную систему iOS, снял операторские ограничения с iPhone, показал, как запускать на PlayStation 3 сторонний код, и стал зачинщиком настоящих хакерских войн.

Мал, да удал

Джордж Фрэнсис Хотц родился 2 октября 1989 года в Нью-Джерси, США, в семье социального работника Мэри Миничелло и школьного учителя информатики Джорджа

Хотца. Он ходил в обычную школу, участвовал в программе для одаренной молодежи, затем поступил в Академию инженерных и дизайнерских технологий. Из Рочестерского института технологий Хотц ушел

уже через несколько недель, так как его пригласили пройти практику в **Google**. Впрочем, парню быстро надоело работать на корпорацию, и он вернулся к любимому занятию — взлому.

The New Yorker пишет, что свою первую программу Хотц написал в пять лет, сидя на коленях отца за компьютером **Apple II**. В школьные годы юный энтузиаст пытался собрать собственную игровую приставку при помощи наборов электроники из магазина **Radio Shack**. В возрасте 18 лет Джордж получил премию в \$20 000 на престижной ярмарке Intel International Science and Engineering Fair за миниатюрного робота, который сканирует комнату инфракрасными лучами и строит карты на основе полученных данных. Предполагалось, что технология может заметно улучшить роботизированные пылесосы, но сам Хотц хотел, чтобы подобные роботы помогали американским военным. Хакер признается, что его всегда интересовало, как работают разные устройства, именно поэтому он их и взламывал.

Летом 2007 года парень придумал, как разблокировать самый первый iPhone и отвязать его от оператора сотовой связи **AT&T**. Хотц на тот момент был подписчиком **T-Mobile**. Отказываться от своего номера желания не было, а получить заветный телефон Apple — очень даже. Найти решение проблемы в интернете Хотцу не удалось, пришлось взламывать гаджет собственными руками. Джордж относится к взлому как к сеансу гипноза. Сначала нужно понять устройство, заговорить на его языке. Затем заставить слушать и в итоге подчиняться командам. В какой-то момент Хотц осознал, что его главная цель — это небольшой чип, отвечающий за блокировку SIM-карт сторонних операторов. Хакер открыл заднюю крышку айфона при помощи миниатюрной отвертки, поддел часть



Помимо основной деятельности, GeoHot не раз участвовал в хакерских конференциях в качестве приглашенного гостя.



Со времен первого джейлбрейка компания Apple успела многократно усложнить процесс взлома. Теперь одним-двумя кликами «освободить» трубку уже невозможно.

корпуса гитарной струной. Оставалось перегрузить чип и заставить его перестать слушать команды от других компонентов телефона. Для этого Хотц подверг аппарат электрическим пыткам — подвел провода под напряжением напрямую к блоку, что привело к стиранию встроенного в чип кода. Далее, уже на компьютере, изобретатель написал программу, позволявшую трубке работать с SIM-картами от любых операторов.

Молодой человек решил похвалиться своим достижением. На следующий день он записал смешное видео прямо на родительской кухне. В выложенном ролике Хотц победоносно вынимал трубку из кармана и называл «первым в мире взломанным iPhone». Неудивительно, что видеоролик собрал более двух миллионов просмотров. На тот момент телефон мог работать только с AT&T — Apple еще не начала продавать его без привязки к оператору.

Дальнейшая судьба трубки не менее интересна, чем жизнь ее обладателя. Хакер опубликовал метод взлома в своем блоге, а разблокированный iPhone отправился прямиком на eBay. Хотц надеялся, что люди оценят историческую важность «первого взломанного» и захотят купить аппарат. Так и вышло. Покупателем стал генеральный директор компании **CertiCell**, занимающейся ремонтом сотовых телефонов. В награду Джорджу Хотцу достался новейший **Nissan 350Z**, три 8-гигабайтовых iPhone, а также должность консультанта по хакерским вопросам. Все были счастливы.

На вопрос по поводу ответных действий директор Apple Стив Джобс только хитро улыбнулся и сравнил происходящее с игрой в кошки-мышки: мол, люди всегда будут пытаться что-то взломать, а мы попро-



Да, Nissan 350Z — это вам не Ferrari Кармака, но тоже вполне пристойно для подростка, вторгнувшегося в операционную систему компании Apple.

буем их остановить. Судиться с хакером Джобс не стал, несмотря на то, что мальчишеский эксперимент открыл окно тысячам пиратских программ для iOS. В течение следующих двух лет Джордж Хотц продолжал щелкать iPhone, а Apple просто ускорила график выпуска обновлений.

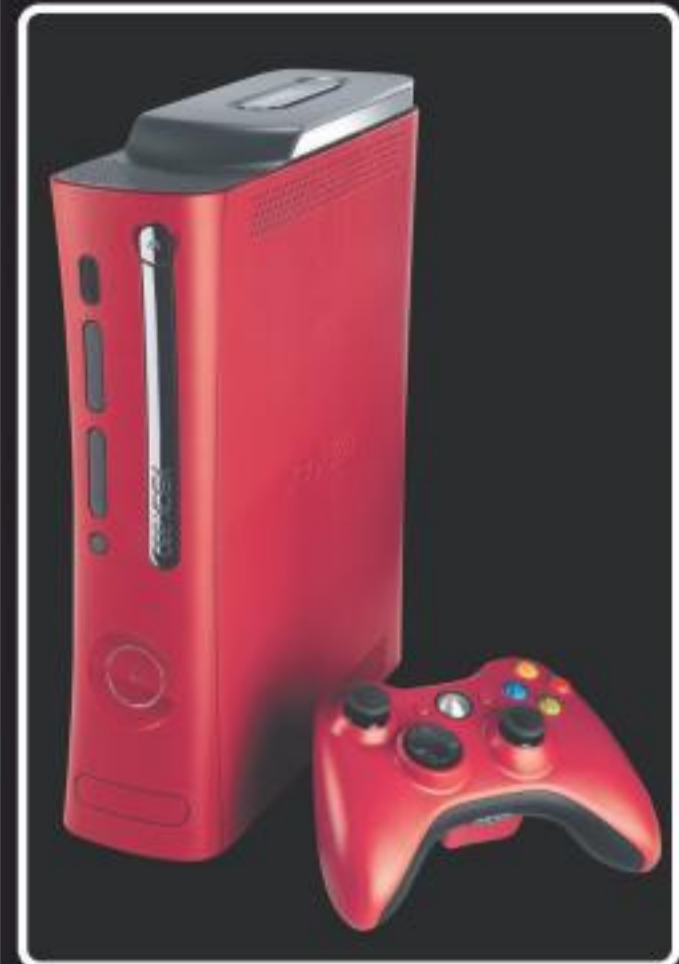
Плойка сгорела

Хотц регулярно получал посылки. Гики, заинтересованные во взломах и хаках, то и дело подкидывали ему новые испытания. Один «доброжелатель» прислал Хотцу коробку с игровой приставкой PlayStation 3 и предложил стать первым взломщиком устройства.

Третья PlayStation появилась в продаже в 2006 году. На протяжении трех лет устройство считалось на 100% защищенным от взломов. Никто в мире не запустил ни одного пиратского диска с игрой. Джордж Хотц принял вызов и анонсировал начало боевых действий в своих блогах.

Крест — накрест

Кто взламывал приставки Microsoft?



Не секрет, что между Sony и Microsoft давно велись консольные войны, однако хакерам до этого противостояния совершенно нет дела — они с готовностью ломают технику обеих компаний.

Первую приставку Microsoft взломали практически мгновенно. Это сделал Эндрю «Кролик» Хуанг, студент Массачусетского технологического института — американской кузницы технических специалистов. Он же написал скандальную книгу *Hacking the Xbox: An Introduction to Reverse Engineering* (2003), учебное пособие по взлому. Впрочем, в этом труде поднимается немало других важных вопросов о социальном статусе современного хакера. Сегодня Хуанг — успешный обладатель докторской степени и настоящая знаменитость в хакерских кругах.

Microsoft Xbox 360 тоже не избежал грустной участи PS3. Приставку «хакнули» 24 марта 2006 года — примерно через год после релиза. На тот момент взломщик под псевдонимом **TheSpecialist** вел себя весьма скрытно. После публикации специального видео, демонстрирующего то, как работает взломанная консоль, он дал небольшое интервью игровому сайту **Xlife.nl**. Из него стало ясно, что «герою» 30 лет, живет он в Голландии и работал над взломом не один. Как приставки для него был скорее испытанием своих сил, а не попыткой насолить Microsoft. Беседуя с журналистами, он добавил, что любую достойную игру для Xbox 360 обязательно нужно купить.

Другой мир

Хакеры — давно стали не только героями газетных передовиц и выпусков вечерних теленовостей, но и крупных голливудских фильмов. Давайте вспомним некоторые из них.



Хакеры

Настоящая классика этого специфического жанра — фильм 1995 года под названием «Хакеры». Молодая Анжелина Джоли в одной из главных ролей, острые повороты сюжета, выстрелы из гранатомета, танкеры, люди в костюмах со странными прическами... Всего этого здесь с избытком. Чего фильму не хватает — так это реализма. Служебные сети жена Брэда Пита взламывает по нажатию кнопки «Запустить вирус». Это чит!



Сеть

Фильм вышел в 1995-м, а главную роль сыграла голливудская знаменитость — Сандра Баллок. В основе сюжета лежит идея подмены личности человека через правительственные сети. События быстро развиваются, компьютеры резво ломаются под смешную музыку. Сложно сказать, насколько правдивы показанные в фильме методы, но тут хотя бы что-то печатают на черном фоне и используют сетевое выражение «маска подсети». Уже неплохо.



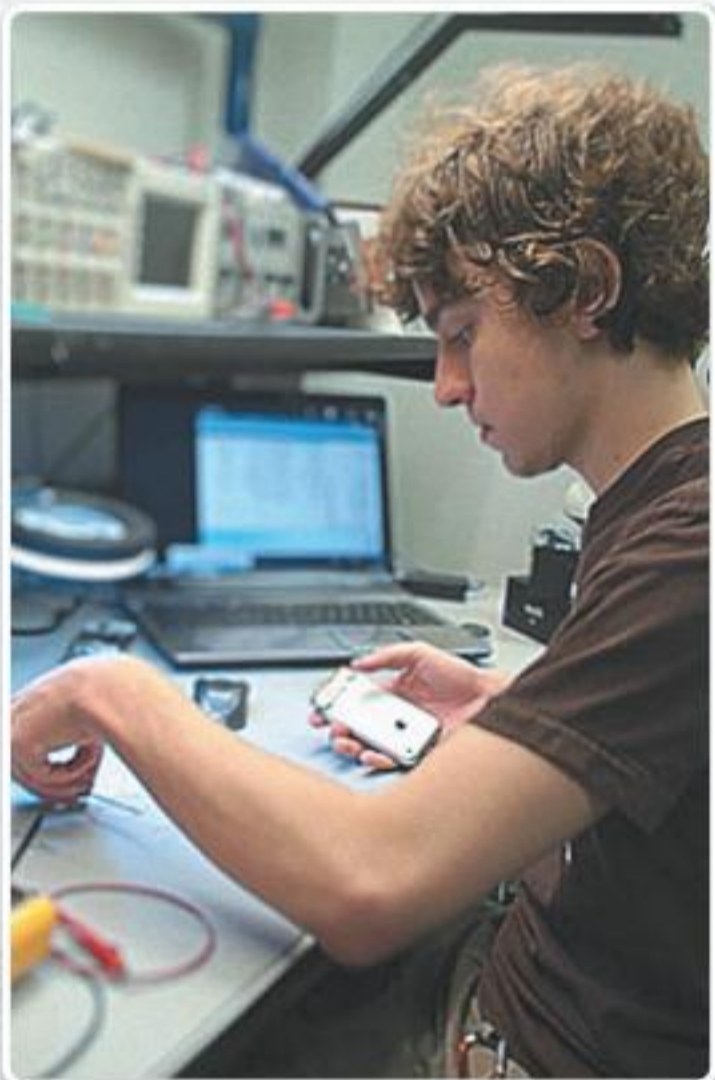
Пароль «Рыба — меч»

Крупнобюджетный, но не особенно прибыльный фильм с Джоном Траволтой, Хэлли Берри и Хью Джекманом. На экране сети лихо взламывают за 60 секунд, защиту правительственных серверов обходят путем переключивания кубиков на нескольких мониторах. Параллельно Джекман скучает по дочке, общается с защитниками правопорядка и гоняет на дорогах авто. В итоге зловещие хакеры крадут 9,5 миллиарда долларов.



Матрица

Культовая картина начала нулевых. О правдивости отображения процесса взлома в фильме знаменитых братьев Вачовски говорить не приходится. По экрану сверху вниз бегут странные символы, которые составляют ткань виртуального бытия. Весь мир превратили в неотличимую от реальности симуляцию, из которой герои стремятся вырваться. Оказавшись на воле, многие стремятся вернуться обратно. Хакер Нео (Киану Ривз) гладко выбрит, аристократично бледен, знает кунг-фу. Практически идеал мужчины.



Работа над взломом iPhone оставалась для Хотца основным занятием, приносящим известность и доход. Пока у него не появилась PS3.

Сначала Хотц сконцентрировал внимание на мощном программном обеспечении Hypervisor. Оно контролировало все запускаемые программы на приставке. На пути к ней хакеру предстояло обставить два глав-

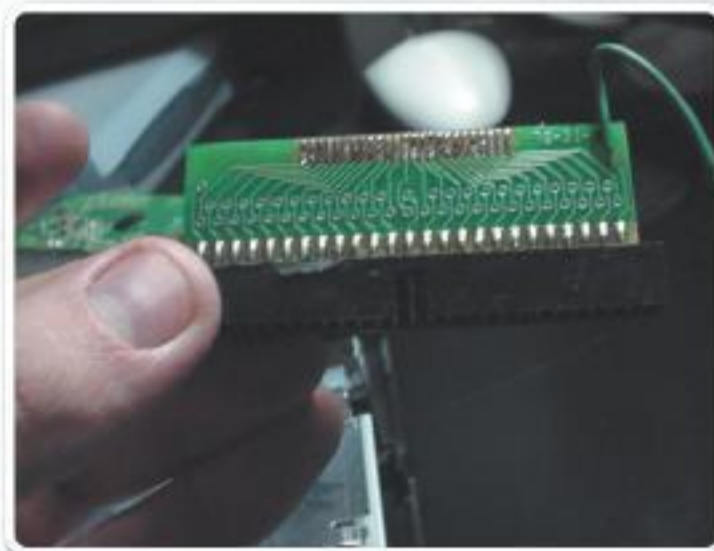
ных компонента приставки — процессор Cell и блок памяти. Взлом был произведен с использованием все того же метода электрических импульсов, при помощи которого был раскрыт iPhone.

Оставалось разобраться с программой, заставить ее отключиться, снять защиту. Для этого Хотцу пришлось засесть за компилятор и написать более 500 строк кода. Бессонные ночи, бессонные дни... но и результат был достигнут — консоль жалобно моргнула, выдала код авторизации и отдалась во владение хакера.

В январе 2010-го Хотц сделал официальный анонс и приготовился заработать репутацию первого в мире взломщика PlayStation 3. Парень обнародовал свой метод в интернете, чем открыл перед энтузиастами невероятные перспективы: как позволил добраться до скрытой от глаз обычных пользователей функции OtherOS. Теперь приставка могла запускать операционную систему Linux и становиться полноценным компьютером.

Компания Sony отреагировала незамедлительно — выпустила апдейт, уничтожающий OtherOS как класс. Энтузиасты со всего света расценили этот ход как официальное начало войны. Блоги японского производителя в момент обросли гневными призывами вернуть функциональность, тогда как вокруг взломщика сформировался культ.

Сам Хотц ко всему этому, кажется, относился вполне спокойно. Одаренный



Интересно, что будет, если подсоединить проводок вот сюда и подать на него электрические импульсы? Правильно — вам откроются безграничные возможности игровой приставки.

взломщик провел лето 2010 года в Китае, затем вернулся в родительский дом. Сложно сказать, что именно побудило хакера продолжить работать с PS3 — просьбы людей в интернете, упорство Sony или желание разобраться с загрузчиком приставки до победного конца. В декабре того же года попытки взлома были возобновлены. На этот раз Хотц решил добраться до функции Metloader — особого администраторского мастер-ключа, позволяющего вернуть удаленный функционал и делать с приставкой все, что захочется. Хакер знал, что этот ключ скрыт внутри приставки. Оставалось определить его местонахождение, запуская программу-дешифратор в разных блоках приставки. PS3 снова поддалась.

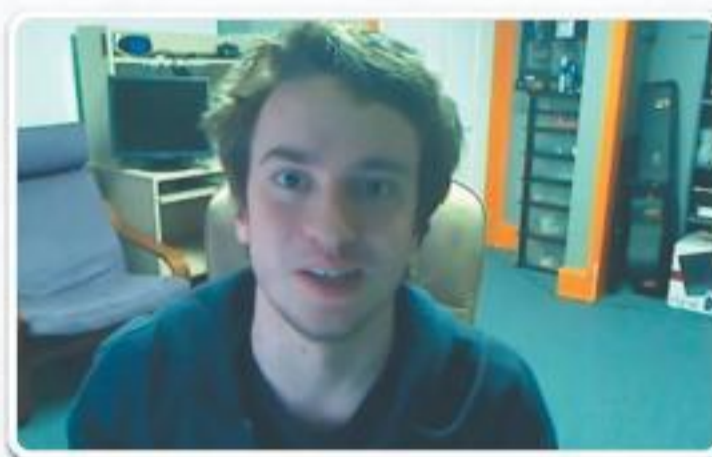


Вот они, герои нашего времени — никому не известные, но сильно недовольные, озлобленные люди, готовые взломать ваш сайт, если им что-то не понравится.

На этот раз действия Хотца могли привести к роковым последствиям. Новый код позволял беспрепятственно запускать пиратские игры и использовать читерские команды для обмана других игроков. Взломщик прекрасно понимал, что Sony это не понравится. Он долго сомневался, но в итоге выложил все инструкции и код в изначальном виде. Приписка «я не поддерживаю пиратство» в аннотации, которая якобы освобождала Хотца от любой ответственности, не помогла.

Казнить нельзя, помиловать

Зимой Джорджу Хотцу пришло письмо. Sony обратилась в суд. Прежде всего юристы потребовали убрать из интернета все инструкции, позволяющие взломать приставку, а также изъять подопытную консоль со всем сопутствующим оборудованием. Казалось, компания повела себя вполне адекватно — разработчики защищали свою интеллектуальную собственность, а также права игроков. Но молодого человека было уже не остановить. Хотц внезапно решил, что он мессия добра и правды в интернете, гениальный борец с корпоративным злом. В выложенном на YouTube видеоролике (youtu.be/9iUvuaChDEg) хакер зачитал речитатив, назвав себя воплощением свободы. Примерно в то же время начал функционировать официальный блог, где GeoHot делился судебными подробностями (geohotgetsued.blogspot.com). Точку зрения нарушителя поддержали не только любители взлома, на его защиту встал даже сотрудник американского Университета



Кадр из нашумевшего рэп-видео Джорджа Хотца о персонализации свободы в интернете и сложности жизни в условиях судебных тяжб.

Carnegie Mellon, а также известный борец за цифровую независимость Дэвид Турецкий. Ученый открыто заявил, что купленное устройство должно принадлежать только покупателю и Sony не имеет права диктовать условия.

Тем не менее окружной суд Калифорнии признал права японской корпорации и

Первый взломанный iPhone с росписью автора через несколько десятков лет можно будет продать за баснословную сумму сумасшедшим коллекционерам.

судебным приказом запретил хакеру взламывать устройства Sony. Джордж Хотц моментально прослыл мучеником. Поклонники творчества юного хакера решили, что он пожертвовал собой ради правого дела. На форумах даже промелькнула фраза «GeoHot = savior of mankind» («ГеоХот = спаситель человечества»).

Незаметно для самого себя экспериментатор и взломщик стал главной фигурой в хакерской войне, развернувшейся в первой половине 2011 года. И тут на сцене появились вездесущие «Анонимы».

Мы — легион

Юридические действия Sony против Джорджа Хотца, а также требования определить



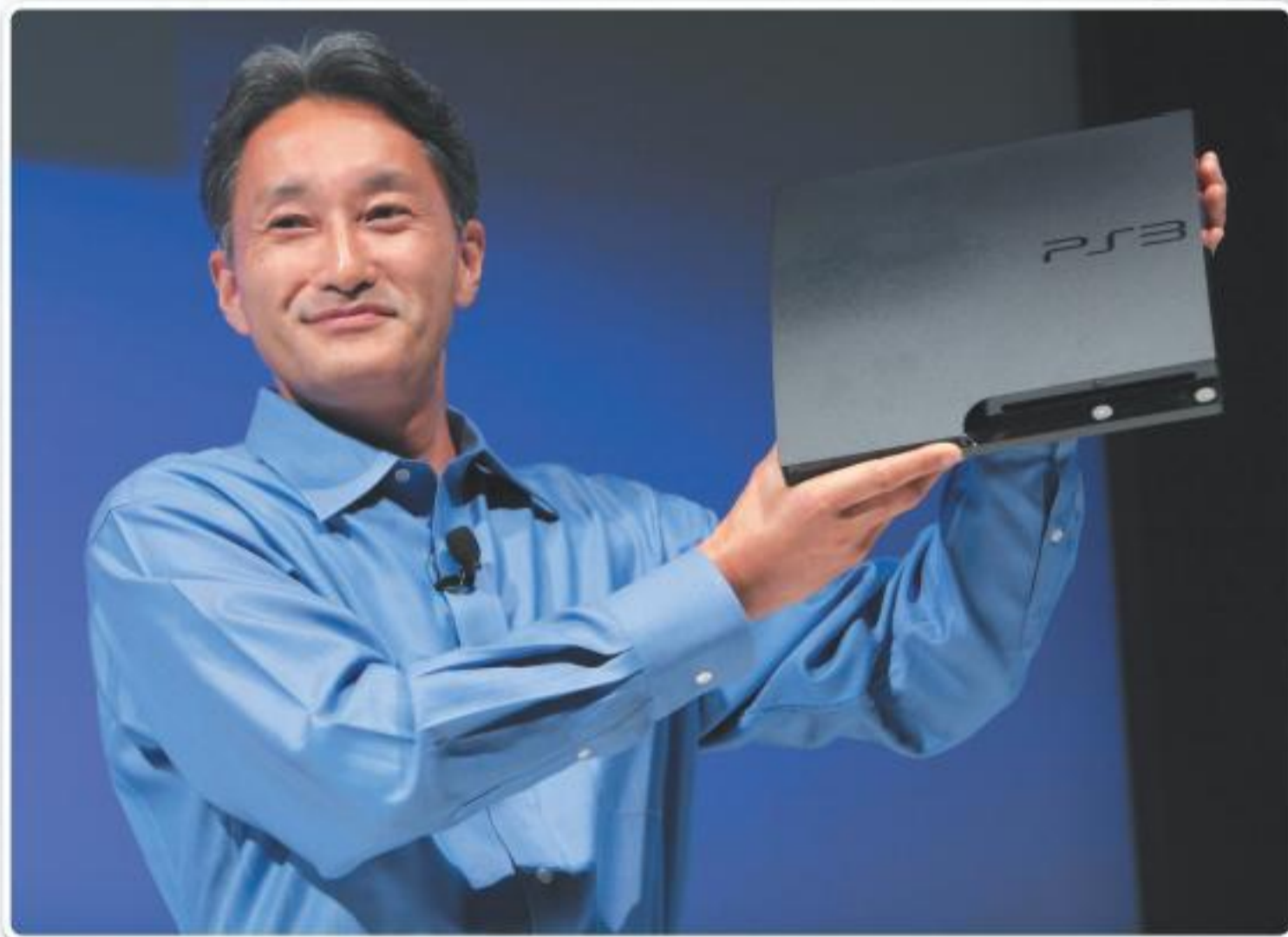
Конкурсы хакеров и программистов выглядят примерно так: куча странных молодых людей с засаленными волосами нажимают кнопки своих ноутбуков.

IP-адреса всех тех, кто заходил на его личный веб-сайт, стали красной тряпкой для «Анонимов» — могущественного коллективного объединения хакеров. В апреле на одном из интернет-сайтов появился чат под названием Operation Sony. Начался подбор единомышленников, готовых идти мощной атакой на Sony.

В своем первом обращении, опубликованном 4 апреля 2011 года, «аноним» предлагал помочь коллеге, а также выразить протест Sony, которая позволила себе вмешаться в личные дела людей. Участники начали разрабатывать план. Кто-то хотел устраивать пикеты около магазинов компании, кто-то собирался отправить несметное количество факсов в офисы, однако в итоге было решено устроить DDoS-атаку на сервера и взломать сервисы **PlayStation Network**. Спустя всего несколько часов веб-сайты **PlayStation.com** и **Sony.com** умерли. В своем официальном обращении «Анонимы» потребовали снять обвинения с Джорджа Хотца, разрешить модификацию приставки и оставить хакеров в покое.

11 апреля Sony сделала заявление в блоге о том, что разногласия с Хотцем были улажены. Ради примирения хакеру запретили взламывать устройства Sony, писать о продуктах компании в интернете, а также «попросили» удалить все «неудобные» записи со всех подконтрольных ресурсов.

Жаль, но коллективный разум было не остановить. Anonpymous принялись за публичные мучения корпорации. С 17 по 19 ап-



На конференции, посвященной взломам PSN, президент Sony Казуо Хираи неоднократно извинился и в течение нескольких секунд молчал, склонив голову, освещаемую вспышками фотокамер.

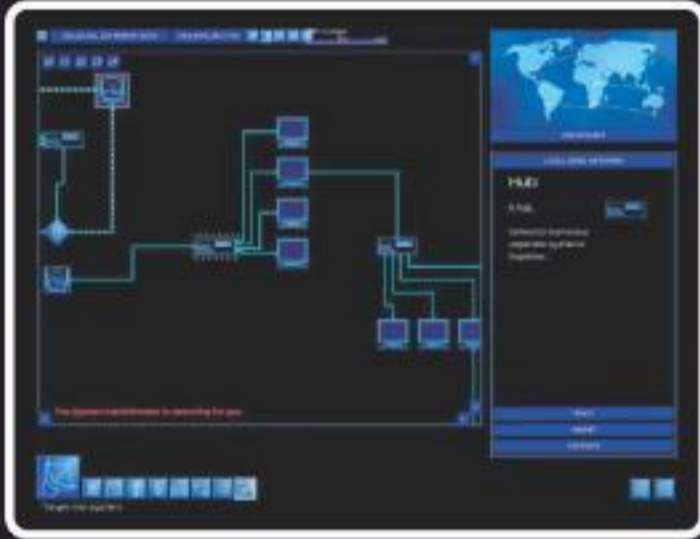
реля хакеры набросились на сервера глобальной игровой сети PlayStation Network (PSN). К столь драматичному повороту событий системные администраторы Sony явно были не готовы. Сервис частично перестал функционировать и выдавал сообщения о «техническом обслуживании» при попытке авторизоваться. Компания заметила проблему лишь через пару дней, когда сервера начали перезагружаться без явной команды. Руководство приняло решение отключить игровую сеть до выяснения обстоятельств.

Все это время бледный от страха Джордж Хотц сидел в своей заваленной хламом комнате, судорожно обновлял чаты хакеров с одной-единственной мыслью: «Лишь бы Sony не подумала, что я к этому причастен». В подтверждение своей невинности Хотц публично обвинил Anonpymous в беспределе, раскритиковал действия группировки и старался показать, что не имеет к взломам никакого отношения.

В пресс-релизе, опубликованном 20 апреля, компания Sony попросила клиентов

Игры в хакеров

Чтобы попробовать себя в роли хакера, не нужно изучать тысячи мануалов, копаться в бесчисленных строчках кода. Проще обратиться к видеоиграм и стать частью запретной субкультуры в виртуальном поле.



Uplink

Гениальный британский проект был представлен в 2001 году. В игре используются голливудские методы взлома. Имеется множество отсылок к наиболее значимым хакерским фильмам за прошедшее (до релиза) десятилетие. Для обхода защиты игроку требуется быстро запускать различные программы. Встроенные в игру функции позволяют общаться с другими игроками через протокол IRC. Проект получил небывалую популярность, и фанаты выпустили для него множество дополнений и модификаций (даже собственные саундтреки).



Slavehack

Настоящий браузерный хардкор. Заходите на официальный сайт (www.slavehack.com), регистрируетесь и отправляетесь в затягивающий текстовый игровой мир. Все начинается со слабенького компьютера с процессором на 133 МГц, винчестером на 1 Гб и мегабитного сетевого канала. По мере прохождения вам придется вторгаться в чужую почту, устраивать DDoS-атаки, разбираться с IP-адресами и так далее. Проект достаточно правдиво отражает суровую хакерскую действительность, так что если вы хотите попробовать себя в новом качестве, не нарушая закон, то милости просим.



Deus Ex: Human Revolution

Human Revolution — гламурное переосмысление «Нейроманта» Гибсона, «Бегающего по лезвию бритвы» Скотта и всего киберпанка, вместе взятого. Потрясающе красивая игра постоянно заставляет вас что-то хакать. Конечно, главный герой, Адам Дженсен, спокойнее чувствует себя с пистолетом в руке, но стоит прикупить пару имплантатов — и он будет не глядя взламывать хоть Пентагон, хоть ЦРУ, хоть личную почту Билла Гейтса. Новый Deus Ex — игра про хакеров с кулаками.

не переживать и отнестись к неполадкам с пониманием. Систему взломали, все временно отключили, но работу пообещали полностью восстановить через несколько дней. В ходе экстренных разбирательств (затянувшихся на месяц) обнаружилось, что затрудненный доступ был не главной проблемой. Хакеры также украли личные данные 24,7 миллиона пользователей сервиса и более 12 000 номеров кредитных карт. Следующие несколько недель были потрачены на перестройку алгоритмов PSN, поиск и устранение слабых мест, ежедневные обновления Twitter-блога, общение с юристами и ответы на интересные вопросы правительства США.

Функциональность сервиса была восстановлена 23 мая 2011 года. Компания Sony рассказала, что взлом PSN обошелся ей в \$171 миллион долларов, и это не считая этических проблем и вопросов доверия.

По инерции участники Anonymous, а точнее, вполне сформировавшаяся команда черных хакеров LulzSec, взломали все попавшие под руку сайты Sony. Пострадали ресурсы Sony Online Entertainment, Sony Pictures Entertainment. Каждый взлом сопровождался кражей солидного куска пользовательских данных. Некоторые аналитики считают, что причиной вакханалии

стало печально известное дело против Джорджа Хотца. Впрочем, в это верится с трудом, ведь летом 2011 года эта же группировка вторглась на сайты SEGA, Electronic Arts, News Corporation, Booz Allen Hamilton, Lady Gaga, ЦРУ и НАТО. Неспкойный период в хакерских кулуарах называют «лето лулзов».

К счастью, Джорджу Хотцу повезло: Sony и другие гиганты индустрии поверили, что он не причастен к цифровым войнам.

Покой нам только снится

Обеспокоенный энтузиаст решил завязать со взломами популярных устройств и другой не совсем законной деятельностью. Через месяц после завершения судебных разбирательств он переехал в Калифорнию, городок Пало-Альто, чтобы начать работать в Facebook. Рассказывать, чем он там занимался, Хотц не любит. Якобы «разрабатывал технологии» и «улучшал веб-сайт». Некоторые журналисты и вовсе считают, что Facebook перестраховался, наняв молодого гения до того, как он вторгнется на их просторы нелегально. На наш взгляд, все намного проще — Хотца попросили найти дыры в безопасности платформы, потому что, как показала практика, он



Символическая картинка показывает, как «Анонимы» хотят себя видеть: скрытные джентльмены в костюмах и галстуках.

умеет делать это лучше многих других. Задерживаться на месте бывший хакер не стал. Ежедневная занятость оказалась не для него.

С тех пор молодой взломщик исчез с радаров, но все причастные к его приключениям извлекли для себя важные уроки. Кому-то пришлось многократно усилить безопасность своих систем, кто-то остался без работы, кого-то посадили в тюрьму. Но мы почему-то уверены, что в одно прекрасное утро весь мир снова услышит в утренних новостях никнейм GeoHot. ■

WHERE STORIES LIVE



Magic Town

ПАВЕЛ ШУБСКИЙ

ПОЛЕЗНАЯ ИГРА

АНГЛИЙСКАЯ КОМПАНИЯ ХОЧЕТ ЗАРАБОТАТЬ
НА ДЕТСКИХ РАЗВИВАЮЩИХ РАЗВЛЕЧЕНИЯХ
МИЛЛИАРД ДОЛЛАРОВ

Современные мобильные и социальные платформы дали второе дыхание образовательным играм. Открывшиеся горизонты для разработки новых полезных и прибыльных детских продуктов даже побудили инвесторов из Index Ventures и Richmond Park Partners вложить около \$4 млн в нового участника рынка развивающих игр для детей — студию Mindshapes.

Мы побеседовали с одним из основателей и по совместительству коммерческим директором компании Кристианом Дорффером и узнали, какие же образовательные проекты сейчас вызывают наибольшее доверие у денежных мешков.

Горе без ума

Студия Mindshapes появилась в 2010 году. Лондонский штаб компании насчитывает всего шестьдесят человек. «Многие наши сотрудники трудятся в индустрии более двадцати лет, еще со времен Atari. Кто-то успел поработать с SEGA, кто-то с Sony», — говорит Дорффер. Добавим, что некоторые основатели студии имеют самое непосредственное отношение к MacroSpace (разработчики мобильных проектов ActRaiser, Power Strike) и Playfish (эта студия позднее стала частью Electronic Arts).

Mindshapes сосредоточила свое внимание исключительно на развивающих проектах для детей в возрасте от 3 до 12 лет. Команда понимает полезность таких игр по собственному опыту. Сам Кристиан — хороший отчим. Он играл с ребенком, читал ему книги. Примерно тогда у него и появилась идея придумать грамотные развивающие продукты.

«Мы наблюдали за детьми, играющими в Mario Bros., Cut the Rope или Angry

Birds. Эти игры затягивают и отнимают чрезвычайно много времени. Но когда ты молод и сутками сидишь за подобными развлечениями, то не усваиваешь важные для жизни знания», — настаивает специалист.

Кристиан соглашается, что упомянутые хиты тоже можно считать развивающими, ведь они улучшают реакцию, координацию, мышление, но, к сожалению, почти ничему не учат.

Молодая студия полагает, что все доступные игры для детей сделаны неверно. К примеру, интерактивные книги моментально забываются, как только пройдены до конца. Есть удачные вещи, вроде LEGO Indiana Jones, где нужно шевелить извилинами, решать задачки, но даже такие развлечения не способны научить детей истории, английскому или другим предметам. Mindshapes готова сделать решающий шаг и превратить интерактивные продукты в инструменты обучения.

Что же означает сам термин «образовательная игра»? Чтобы разобраться с этим

вопросом, студия обратилась к профессору Полу Харрису из Гарварда.

«В возрастной группе от 3 до 6 лет детям нужна стимуляция воображения, помощь в развитии языковых навыков и словарного запаса, обучение моральным нормам, эмоциям, социальному контексту. Конечно, вы можете начать учить детей математике в этом возрасте, но никакого эффекта не будет: они просто не готовы. Упомянутые сферы наиболее прочно связаны с развитием детей в 3-6 лет», — утверждает Дорффер, рассказывая об исследованиях ученого.

Получается, что игра, не оставляющая простора для воображения, попросту ничему не научит юных пользователей. Более того, они привыкнут к набору очков, потратят время на бессмысленные задачи вместо того, чтобы познать грамоту и тренировать память.

Другая важная характеристика любой развивающей игры: ребенок не должен воспринимать ее как урок. Эта истина была озвучена еще Уиллом Райтом. Иными словами, образовательные функции нужно маскировать геймплеем. Действительно, едва ли у кого-нибудь получится удержать маленького непоседу перед экраном без развлечения. Однако следует быть осторожным, чтобы не перегнуть палку.

«Мы не хотим создать «сладкую конфетку», которую дети смогут проглотить»



Павел Шубский

Пенсионный возраст

Бабушки разных стран завоевывают виртуальное пространство

Существует мнение, что видеоигры предназначены в первую очередь для молодежи. У школьников и студентов хватает свободного времени, они социально активны и обладают необходимыми компьютерными навыками. Так ли это?

З а последнее время игроков стало намного больше. В США насчитывается более 183 млн активных геймеров, в России — более 10 млн, в Китае — более 200 млн. Почти половина игроков — женщины. Возраст каждого четвертого покорителя виртуальных просторов перевалил за 50.

Индустрия знает немало активно играющих пенсионеров. Бабушки и дедушки с удовольствием сражаются в онлайн наравне с молодежью, прокачивают своих персонажей, общаются и не дают прохода юношам и девушкам, которых разработчики традиционно считают целевой аудиторией. Россия в этом плане не исключение. Недавно интернет узнал о Татьяне Зиновьевой — 59-летней жительнице поселка Золотухино Курской области, победившей в PvP-турнире по игре **King's Bounty: Legions**.

И крестиком, и на машинке могу

После того, как Татьяна Васильевне Зиновьевой три года назад сделали сложную операцию, всеми обязанностями по дому

и материальным обеспечением занимается муж и дочери. А компьютерные игры стали для нее средством борьбы с послеоперационной депрессией. Теперь она проводит по десять часов в день за компьютером и совсем не жалеет о потраченном времени.

«Это самое доступное в моем положении развлечение. С моими болячками мне трудно двигаться, а тут — сиди себе возле компьютера и развивай бурную деятельность. Обычно в моем положении люди ищут утешения в религии, но я атеистка старой советской закалки и не могу поверить в то, что нельзя доказать».

На интерактивные развлечения Зиновьеву подсадил муж. Он работает столяром и пожарником. В 1994 году одной из дочерей подарили приставку. Девочка осталась к ней равнодушна, а папе очень понравилось.

Татьяна начинала с «**King's Bounty: Легенда о рыцаре**», «**Принцессы в доспехах**», «**Перекрестка миров**». Очень нравились **Heroes of Might and Magic 5**, но поиграть в них толком не удалось из-за того, что



Неожиданным образом интерактивные развлечения помогли нашей героине ближе познакомиться с разными аспектами молодежной культуры.

версия попала неполная. Затем ее внимание привлекла социальная версия **King's Bounty: Legions** в «Одноклассниках». И пошелось.

«Почему меня привлекают игры — даже не знаю. Телевизор надоел, показыва-



Игры для Татьяны Васильевны продолжают оставаться одним из самых любимых видов времяпрепровождения, несмотря на другие занятия.



Умедзи Нарисаву пристрастилась в видеоиграм вовсе не в юности, а в 63 года.

ют одно и то же. Игра дает возможность развивать героя, выполнять задания. Короче, это просто увлекательно!»

Молодые игроки к 59-летней чемпионке турниров относятся с уважением. «Я никогда им не отказываю, если спрашивают совета. Только иногда не понимаю игрового сленга (это ведь моя первая онлайн-игра, не считая покер и «Монополию»), но постепенно учусь... уже знаю, что означает «донат», «апгрейд».

У Татьяны Васильевны две дочки, подрастает внучка. Дочери не играют, у них хватает забот. Самая маленькая пока не доросла до сложных игр и предпочитает другие развлечения. «Я ей поставила **King's Bounty**, но ее это не заинтересовало, и теперь я малышку использую, если в «розыске» не хватает друга».

В свободное от прокачки персонажей время Татьяна Зиновьева ведет обычную жизнь дамы почтенного возраста — увлекается садоводством, общается, сидит на лавочке и отдыхает. Привлекать подруг к своему хобби не собирается: «Чтобы они потом пальцем у виска крутили? Мои мест-

ные приятельницы даже компьютер включать не умеют. Да и я, если бы не состояние здоровья, скорее всего, еще работала бы в ЖКХ или по дому — в деревне всегда хватает работы. Думаю, я скорее исключение из правил и в среде бабушек-пенсionерок много игроков не найдешь».

Друзья по интересам

Покорительница **King's Bounty** явно недооценила возможности пожилых любителей интерактивных развлечений. Средний возраст игроков во всем мире продолжает расти, так что Татьяна — далеко не единственная пожилая геймерша.

В прошлом году японская телевизионная программа отыскала 99-летнюю Умедзи Нарисаву, которая на протяжении последних 26 лет ежедневно проходила классического «Бомбермена» для приставки **Nintendo Famicom**. Полюбуйтесь сами (youtu.be/yAYUjBgdro).

Нарисава участвовала в ТВ-шоу **Nanikore Chin Hakkei**. Во время записи эфира она быстро очистила последний, пятидесятый уровень **Bomberman**, предварительно сдув пылинки с картриджа. На прохождении игры целиком ей обычно требуется 2-2,5 часа — этого достаточно, чтобы «поддерживать мозг в рабочем состоянии». Жительница Японии также увлекается шитьем.

Еще одна пенсионерка с пристрастием к виртуальным пространствам — 70-летняя американка Марта «Marthazon» Шнек, гилдмастер **World of Warcraft**, которая ежедневно проводит как минимум пять часов в игровом мире. Госпожа Шнек организует рейды, водит до 25 игроков в походы и занимается другой руководящей работой. Умелая бабушка троих внуков считает, что компьютерные игры — идеальное время-



Портрет

Интернет-сайт **Lumosity.com** недавно рассказал, как выглядит и чем занимается современный геймер

По данным проведенного исследования, у 87% заядлых любителей игр есть как минимум три близких друга. 17% игроков ходят на танцы раз в неделю.

Принято считать, что поклонники боевиков и MMORPG не думают о своем физическом развитии, а самое тяжелое, что они поднимают, — это геймпад или компьютерная мышка. Ложь! 52% респондентов регулярно занимаются силовыми тренировками, 61% — катаются на велосипеде или плавают. Еще один стереотип, гендерный. Мол, геймеры — это почти всегда парни. По данным **Lumosity**, примерно 35% играющей аудитории — девушки.

Наконец, главный миф, которым родители пугают своих заигравшихся отпрысков: видеоигры вредят мозговой активности. Как оказалось, геймеры чаще других людей в свободное время рисуют и музицируют.



Игра King's Bounty не предназначена для пенсионеров — проект разрабатывался с учетом целевой аудитории в возрасте до 25 лет. Как показала практика, для любви нет препятствий.

Восемь фактов о современных игроках

Предлагаем вашему вниманию восемь наиболее интересных фактов из отчета американской организации Entertainment Software Association, знающей о современных играх больше, чем вы можете себе представить.

- 1) Американцы потратили в 2010 году на игры и аксессуары более \$25,1 млрд.
- 2) Покупки электронного контента составили примерно 24% от общих продаж в 2010-м.
- 2) В 72% американских семей есть видеоигры.
- 3) Средний возраст активного игрока — 37 лет, 12 из них он сидит за приставкой.
- 4) Средний возраст покупателя видеоигры составляет 41 год.
- 5) 42% всех игроков — женщины. 18-летние девушки составляют 37% от общего количества представительниц прекрасного пола в виртуальных мирах.
- 6) В 2011 году 29% американцев старше 50 лет играли в видеоигры. В 1999-м их было не больше 9%.
- 7) 55% играют на телефонах и мобильных устройствах.
- 8) В 91% случаев, когда ребенок покупает или берет в прокат игру, рядом обязательно находятся его родители.

препровождение для пенсионеров. Умеренная абонентская плата, постоянные изменения мира, социальная активность не дают госпоже Шнек соскучиться. Расставаться со своим увлечением жительница штата Северная Каролина не собирается.

В этом нет ничего удивительного, ведь она и ее 72-летний муж приобщились к видеоиграм еще во времена Pong. Женщина сравнивает World of Warcraft с детской лю-



Помимо вязания, Марта Шнек проявляет недюженные организаторские способности в World of Warcraft.



бовью к куклам. И там, и там нужно заботиться о своем подопечном, одевать и защищать его. Женщина уверяет, что любовь к подобным развлечениям у нее в крови: ее бабушка, которая успешно дожила до 90 лет, каждую неделю ходила сражаться с друзьями в канасту (карточная игра из Южной Америки).



Любви, как и играм, все возрасты покорны. Объективно с каждым годом нынешние игроки будут становиться все старше. Главное, чтобы вместе с покупателями интерактивных развлечений мудрее становились и сами игры. Серьезные большие проекты, позволяющие не только получить удовольствие, но и затрагивающие важные вопросы бытия, постепенно становятся рыночной необходимостью. Взрослым нужны взрослые развлечения. ■



UNCHARTED

Приключения Натана Дрейка в Украине и на Северном полюсе

■ **Автор:** Джошуа Уильямсон
 ■ **Художник:** Тони Харрис
 ■ **Издательство:** DC Comics

■ **Язык:** английский
 ■ **Мягкий переплет, 144 стр.**

Оценка: **4/5**

Прошлой осенью Натан Дрейк начал открывать для себя новые горизонты. Еще до того, как студия **Naughty Dog** отправила его на поиски затерянного в пустыне Руб-эль-Хали города Ирам Многоколонный, с легкой руки писателя Кристофера Голдена Дрейку пришлось побывать в Египте, Китае, а также на острове Санторин. Там вездесущий искатель древних сокровищ исследовал секреты знаменитого лабиринта Минотавра. Не успели мы передохнуть, как Натан дебютировал на страницах комиксов, и здесь он на протяжении шести выпусков искал сразу два легендарных артефакта — янтарную комнату и подземный город Агарту.

Вернее, охотится он только на драгоценную комнату, похищенную нацистами во время Второй мировой войны. Эти поиски приведут Дрейка и Салла сначала в Украину, а затем и в Агарту. Последнюю авторы комикса перенесли из Гималаев, где та располагается согласно большинству преданий, на Северный полюс. Подобное решение легко объяснимо: в горах мы провели немало времени в **Uncharted 2: Among Thieves**, а вот в Заполярье Натан еще не успел побывать.

Сценарий мини-серии доверили молодому автору Джошуа Уильямсону, но работал он явно под чутким надзором Naughty Dog, так что история, рассказанная в комиксе, по духу и стилю близка к играм про Дрейка. Помните, как в **Uncharted 3** Натан и его друзья на протяжении всей игры шли по следам знаменитого Лоуренса Аравийского и отбивались от тайного английского общества, существующего еще со времен Елизаветы I? На сей раз герои

идут по стопам американского адмирала Ричарда Берда, который прославился полярными экспедициями и якобы отыскал на Северном полюсе вход в подземный мир.

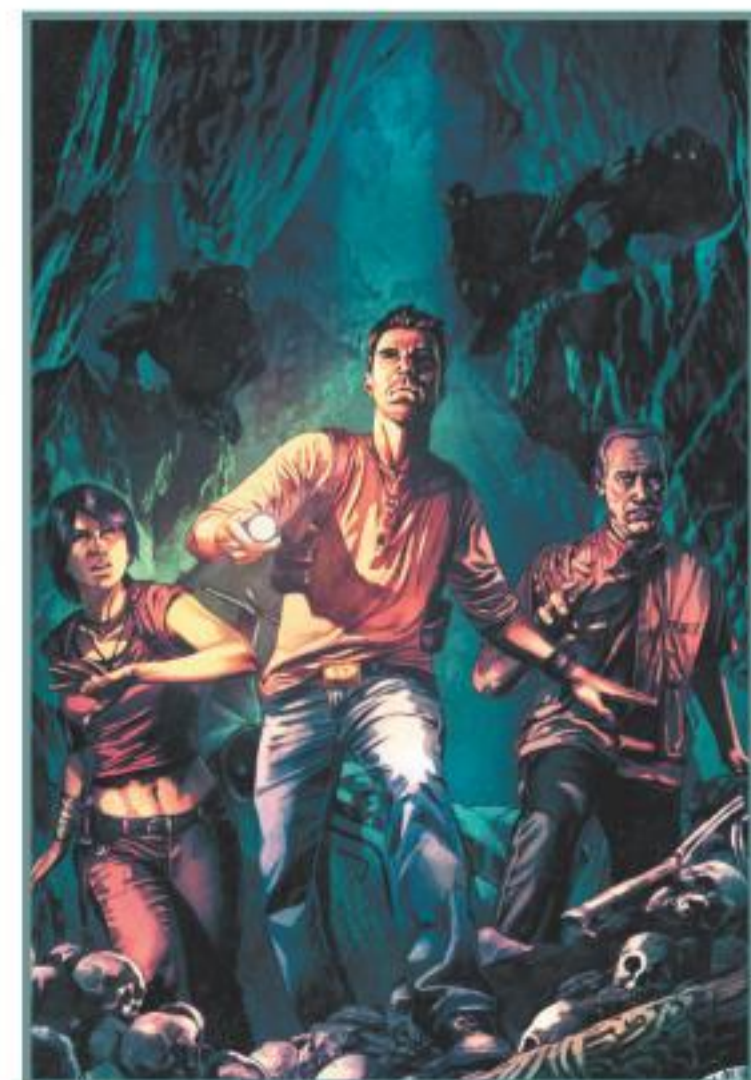
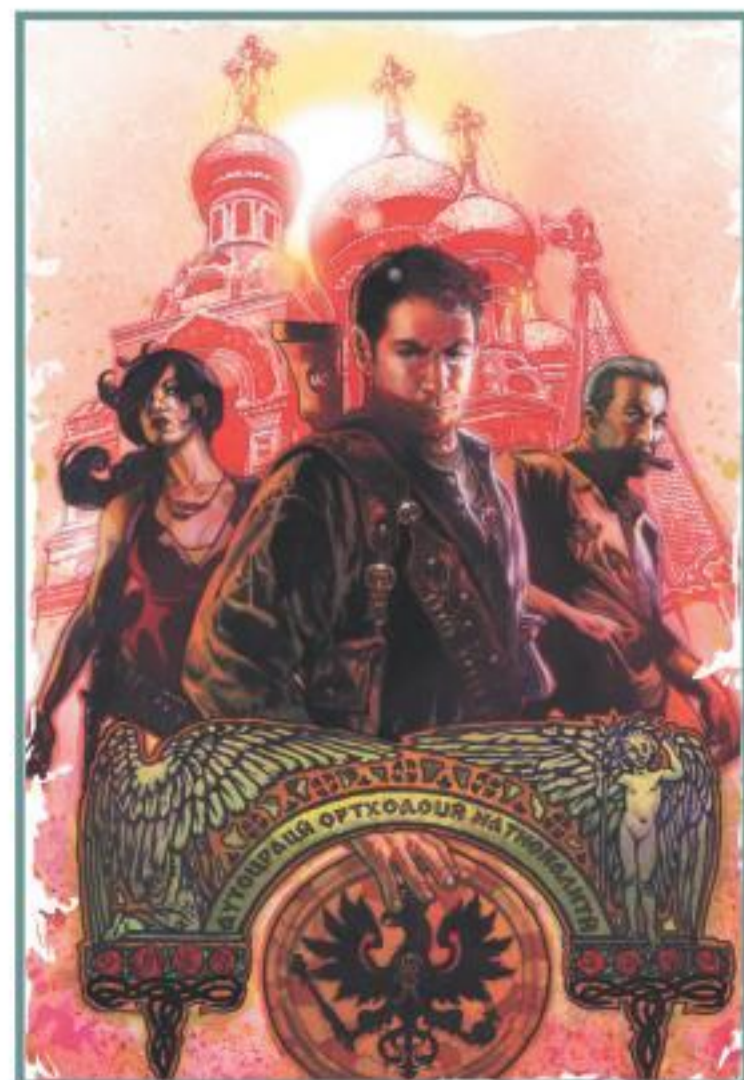
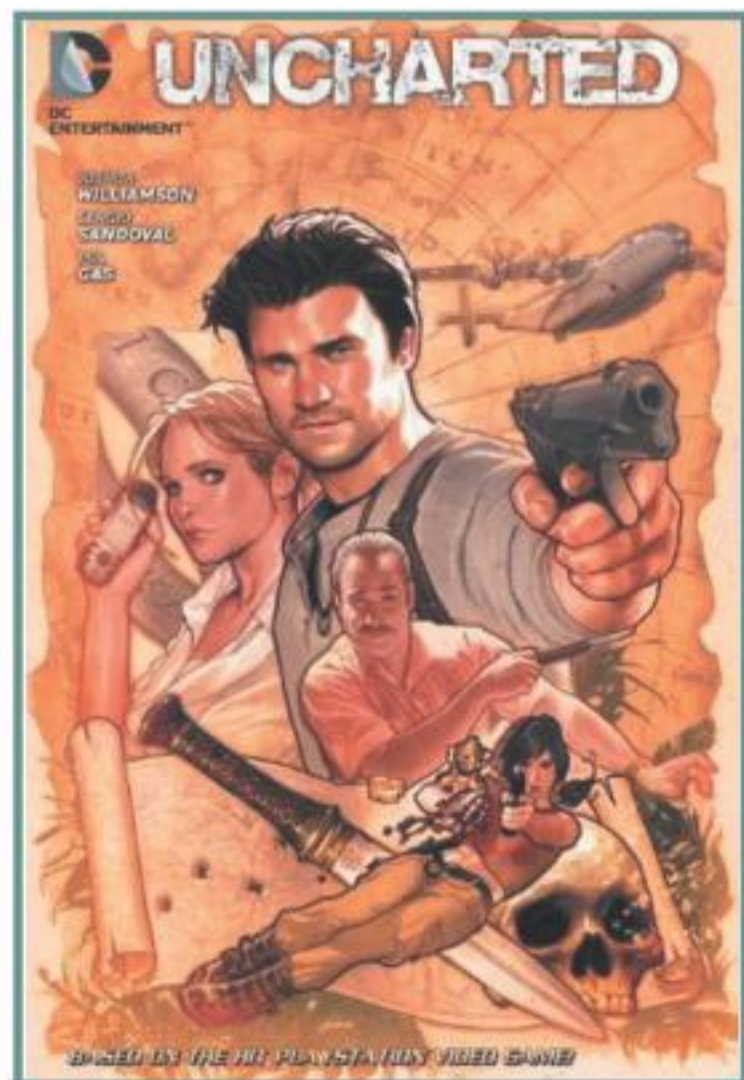
Новые враги Натана также имеют глубокие исторические корни. В 1578 году во время экспедиции в Южную Америку у Фрэнсиса Дрейка не сложились отношения с одним из капитанов, Томасом Доти, и в итоге знаменитый корсар обвинил того в занятии колдовством, что в те времена было достаточным основанием для казни. В комиксе **Uncharted** далекие наследники Доти — брат и сестра Мишель и Роза — горят желанием поквитаться с потомком сэра Фрэнсиса, а заодно прибрать к рукам древние богатства. Антагонистов можно смело записать в число главных козырей комикса.

Со злодеями **Uncharted** не очень везет. Большинству из них катастрофически недостает оригинальности и выразительности. Мишель и Роза стали приятным исключением. Парочка получилась весьма неординарной и колоритной, так что следить за злодеями не менее интересно, чем за Натаном с товарищами.

Отлично поработав с историческими материалами, Джошуа Уильямсон создал на их основе первоклассное приключение под стать играм Naughty Dog. Как и должно быть в настоящем **Uncharted**, сюжет изобилует лихими поворотами и загадками, а герои радуют остроумными диалогами. К тому же не обошлось и без фан-

сервиса. Поскольку действие комикса разворачивается еще до событий **Uncharted 2: Among Thieves**, авторы не отказали себе в удовольствии рассказать, как Натан познакомился с очаровательной Хлоей.

Правда, в стремлении хранить верность духу оригинальных игр авторы комикса немного перегнули палку. Финал истории хотя и в новых декорациях, но, по сути, практически повторяет концовки второй и третьей частей **Uncharted**, что несколько разочаровывает. Но это единственный серьезный недостаток мини-серии. Так что, подобно вышедшему в прошлом году роману, комикс **Uncharted** позволяет нам утверждать, что превращение сериала в мультимедийную франшизу протекает пусть и медленно, но вполне успешно. ✦





НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ТЕХНОМАТРЕШКА

ASUS PadFone

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (960x540), Super AMOLED, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon S4 8260A (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка), фронтальная — 1,3 Мп
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 1520 мАч
- **Дополнительно:** адаптер PadFone Station
- **Размеры:** 12,8x6,5x0,9 см
- **Вес:** 129 г
- **Цена:** от 30 000 рублей

ASUS PadFone — устройство с долгой историей. Впервые прототип показали около года назад, однако до рынка оно добралось лишь сейчас.

PadFone — это смартфон, который легким движением превращается в планшет или смартбук. В начальном виде новинка представляет собой стильный 4,3-дюймовый аппарат. Экран с разрешением 960x540 построен по технологии Super AMOLED. Корпус выполнен из пластика, на заднюю часть нанесена радиальная текстура. Толщина — 9 мм.

Лицевая панель лишена органов управления: ASUS сделала ставку на программную эмуляцию кнопок. Правый торец несет на себе клавиши регулировки громкости, сверху располагается аудиоразъем и «включение», слева находятся порты micro-USB и micro-HDMI, а также контактная площадка, необходимая для дальнейших трансформаций. Камер две: на 1,3 Мп — спереди, на 8 Мп — сзади. Последняя оснащена автофокусом и вспышкой.

Внутри скрывается мощный двухъядерный процессор **Qualcomm Snapdragon S4 8260A** частотой 1,5 ГГц, гигабайт оперативной памяти и флэшка объемом от 16 до 64 ГБ. Если этого окажется мало, то есть слот для карт micro-SD. Кроме того, ASUS предлагает бесплатное «облако» на 32 ГБ. Питается устройство от аккумулятора на 1520 мАч.

Превращение телефона в 10,1-дюймовую таблетку осуществляется с помощью комплектного адаптера **PadFone Station**. Процесс преобразования предельно прост: открываете деку, задвигаете аппарат — готово, никаких отключений и перезагрузок. «Планшетная» сторона PadFone включает в себя ЖК-дисплей с разрешением 1280x800, пару динамиков, фронтальную камеру на 1,3 Мп, батарею емкостью 6600 мАч и дублирующие разъемы. Вычислительную часть, 3G-модуль, накопитель и «тыльный» фотоаппарат PadFone Station заимствует у смартфона. Отметим, что матрешка получилась пухлой — суммарный вес 853 грамма.

Вы не поверите, но это еще не конечная метаморфоза: PadFone можно подключить к опциональной док-станции, превращающей таблетку в смартбук на манер **ASUS Transformer**. В этом случае владелец получает в свое распоряжение островную клавиатуру, тачпад, кардридер, USB-порт и источник питания на 5500 мАч.

Напоследок о программной составляющей. PadFone работает на **Android 4.0**, при этом для каждого «воплощения» ASUS предусмотрела свой вариант интерфейса. Приложения также меняют расположение элементов при смене режимов, причем стандартные программы умеют делать это на лету.

Цены на комплект из смартфона и планшетной основы стартуют с отметки в 30 000 рублей.





БЕЗ ПЕРЕПЛАТЫ

A4Tech X7 F3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 400/800/1200/1600/3000 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 4 дополнительных, колесико-кнопка
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Размеры:** 11,1x7,7x3,7 см
- **Вес:** 125 г
- **Цена:** 600 рублей

Компания **A4Tech** зарекомендовала себя в качестве производителя игровой периферии с привлекательным соотношением цены и функциональности. Новая мышь **X7 F3** укрепляет этот имидж.

Новинка представляет собой среднеразмерный манипулятор эргономичной формы — широкое основание и высокий подъем задней части. Корпус выполнен из черного матового пластика и декорирован глянцевыми вставками «под металл» и рисованными дырками от пуля. Помимо колеса и основных кнопок, грызун оснащен двумя клавишами под большой палец и парой переключателей. Первый располагается за скроллом и отвечает за разрешение сенсора, меняя свой цвет в зависимости от выбранного значения. Второй ютится возле левой кнопки и позволяет переключать профили.

За перемещениями в X7 F3 следит оптический датчик на 3000 DPI, который, по заверениям разработчиков, отлично работает даже на «трудных» поверхностях. С компьютером новинка связывается посредством USB-кабеля, частота опроса может достигать 1000 Гц. В комплекте идет ПО для записи макросов, причем для их хранения предусмотрено 160 КБ встроенной памяти. А теперь о главном: при всех своих достоинствах A4Tech X7 F3 стоит всего 600 рублей.



ВТОРОЙ АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ

OCZ Vertex 4 (256 ГБ)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 256 ГБ
- **Тип памяти:** MLC NAND
- **Контроллер:** Indilinx Everest 2
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 550 МБ/с
- **Скорость последовательной записи:** до 465 МБ/с
- **Энергопотребление:** до 2,5 Вт
- **Дополнительно:** крепление для 3,5-дюймового отсека, поддержка TRIM
- **Размеры:** 99,8x69,6x9,3 мм
- **Цена:** 8500 рублей

OCZ продолжает осваивать производство SSD на базе собственных контроллеров: вслед за серией **Octane** компания выпустила **Vertex 4**. Ее основа — новый чип **Indilinx Everest 2**. Чем он хорош? Во-первых, за счет высоких показателей IOPS он демонстрирует выдающуюся производительность в операциях случайного считывания и записи. Во-вторых, скорость не зависит от степени сжатия обрабатываемых данных. В то же время ожидать прорыва быстродействия при последовательном чтении от Everest 2 не стоит.

В модели Vertex 4 емкостью 256 ГБ контроллер дополнен 25-нм наборами MLC NAND и буфером на 512 МБ, образованным памятью DDR3. В результате скорость чтения достигает 550 МБ/с, записи — 465 МБ/с. В числе поддерживаемых технологий не только **TRIM**, но и **Ndurance 2.0**. Последняя направлена на продление срока службы SSD благодаря оптимизации алгоритмов работы.

Vertex 4 выполнен в типичном формфакторе 2,5-дюймового накопителя и оснащен интерфейсом SATA Rev. 3. Верхняя часть корпуса сделана из пластика, нижняя — из металла. Днище защищает начинку от повреждений, а также отводит тепло от горячего Everest 2. Как обычно, в комплект поставки включены салазки для установки в 3,5-дюймовый отсек. Плюс OCZ дает пятилетнюю гарантию.





ЯДОВИТАЯ ОСОБА

Razer Taipan

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный + оптический, 8200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 6 дополнительных, колесико-кнопка
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Дополнительно:** зеленая подсветка
- **Размеры:** 12,4x6,3x3,6 см
- **Вес:** 95 г
- **Цена:** 3200 рублей

Razer часто ассоциирует свои творения с опасными тварями. Вот и новая мышь **Taipan** получила название в честь особо ядовитой змеи, обитающей в Австралии.

Манипулятор позиционируется в качестве универсального решения, которое годится для любого хвата и подойдет как правшам, так и левшам. Секрет универсальности — средние размеры, прорезиненные боковины и полностью симметричный дизайн. В **Taipan** используется фирменная цветовая гамма **Razer**: корпус выполнен из черного соффтча, а скролл и логотип выделены кислотно-зеленой подсветкой. Дополнительных клавиш насчитывается шесть штук: по две на каждом из боков и еще пара — позади колесика. Любую из кнопок можно перепрограммировать.

В **Taipan** стоит система позиционирования 4G, базирующаяся сразу на двух сенсорах, лазерном и оптическом, с суммарным разрешением 8200 dpi. В сравнении с предшественницей она обеспечивает улучшенную «проходимость» и высокоточную калибровку для работы на различных поверхностях. Подключение к компьютеру осуществляется посредством USB-кабеля, частота опроса традиционно составляет 1000 Гц.



КОМПЬЮТЕРНАЯ БРОНЯ

Thermaltake Armor Revo

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Тип материнской платы:** micro-ATX, ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 4 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 6 внутренних
- **Слоты расширения:** 8 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 200-мм (600-800 об/мин, голубая подсветка) спереди и сверху, 200-мм (600-800 об/мин) сбоку, 140-мм (1000 об/мин) сзади
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, eSATA, аудио
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвета:** черный, белый
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, контроллер вентиляторов, док-станция для HDD
- **Максимальная высота кулера:** 180 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 330 мм
- **Размеры:** 58,6x25,4x55,2 мм
- **Вес:** 11,5 кг
- **Цена:** 7500 рублей

В списке корпусов **Thermaltake** появился новый Full Tower — **Armor Revo**. Основной материал — толстая сталь, выкрашенная в черный или белый цвет, на выбор. Передняя сторона оснащена двумя декоративными створками из шлифованного алюминия, левая — окном причудливой формы. Перфорация здесь повсюду: многочисленные заглушки испещрены мелкими отверстиями, панели — крупными сотами, прикрытыми изнутри пылевыми фильтрами.

У **Armor Revo** четыре 5,25-дюймовых отсека с безвинтовыми креплениями. Корзина для HDD способна принять шесть 3,5- либо 2,5-дюймовых накопителей, монтаж которых осуществляется с помощью специальных салазок. За счет поперечного расположения винчестеров новичок вмещает в себя даже самые длинные видеокарты.

По умолчанию **Armor Revo** комплектуется сразу четырьмя вентиляторами: спереди, сверху и сбоку ютятся «двухсотки», сзади — «стосороковка». Лицевая и верхняя вертушки получили голубую подсветку. Боковая примечательна тем, что не нуждается в непосредственном подключении: питание подается через контакты, замыкающиеся при установке дверцы. Систему охлаждения можно дополнить еще двумя ветродуями: 140-мм на крыше и 120-мм снизу.

Интерфейсный набор включает eSATA, аудио-разъемы и две пары USB-портов разных стандартов. Рядом с ними располагается док-станция для HDD с вертикальной загрузкой. Помимо «Power» и «Reset», есть кнопки для отключения подсветки и изменения скорости вращения крыльчаток.





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (1366x768), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i5-3317/ Core i7-3517
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3-1333 МГц
- **Графика:** Intel HD 4000 (инт.)
- **Накопитель:** 128/256 ГБ (SSD)
- **Оптический привод:** нет
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, HDMI, Thunderbolt, 3,5-мм
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 2310 мАч
- **Время автономной работы:** до 7 ч
- **Дополнительно:** веб-камера (1,3 Мп), кардридер, сервопривод панели с разъемами
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:** 32,1x22,5x1,5 см
- **Вес:** 1,2 кг
- **Цена:** 45 000/57 000 рублей

УЛЬТРАБУК С МОТОРЧИКОМ

Acer Aspire S5

Копировать **MacBook Air** уже не модно, о чем свидетельствует свежий **Acer Aspire S5**, потомок ультрабука **S3**, получившего у нас награду «Выбор редакции».

Начнем с того, что даже на фоне своих конкурентов 13-дюймовый новичок смотрится компактно: толщина — какие-то 15 мм, вес — 1,2 кг. Впечатляющими показателями лэптоп обязан не только корпусу из магниевого сплава, но и необычному расположению разъемов. На первый взгляд, Aspire S5 оснащен лишь кардридером, 3,5-мм джеком и входом для питания. Однако при нажатии специальной кнопки днище ноутбука приподнимается и на задней панели появляются дополнительные порты — HDMI, пара USB 3.0 и новомодный Thunderbolt. За открытие интерфейсного отсека отвечают сервоприводы, так что выглядит трансформация эффектно.

Дисплей с глянцевым покрытием базируется на 13,3-дюймовой TN-матрице и обладает привычным разрешением в 1366x768. Островная клавиатура не претерпела изменений со времен **Aspire S3**, а вот бескнопочный трекпад существенно увеличился в размерах.

Продукт Acer — один из первых ультрабуков на базе **Ivy Bridge**. Новые кристаллы примечательны возросшей производительностью, энергоэффективностью и, в особенности, мощным видеоядром **Intel HD 4000**. Версии Aspire S5 различаются процессорами и объемом SSD, оперативки у всех моделей одинаково — 4 ГБ. Емкость аккумулятора скромная, но из-за малого аппетита Ivy Bridge заряда хватает на семь часов автономной работы.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7 дюймов (1024x600), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Процессор:** TI OMAP 4430 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8/16/32 ГБ
- **Поддержка карт памяти:** micro-SD
- **Камеры:** задняя — 3 Мп, передняя — 0,3 Мп
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 4000 мАч
- **Дополнительно:** 3G-модуль (опц.)
- **Размеры:** 19,4x12,2x1,1 см
- **Вес:** 345 г
- **Цена:** от 9500 рублей

ГАЛАКТИЧЕСКАЯ ТАБЛЕТКА

Samsung Galaxy Tab 2 7.0

Компания **Samsung** взялась за освоение рынка недорогих планшетов. Продуктом, призванным воевать в бюджетном сегменте, стал **Galaxy Tab 2 7.0**.

Внешность у новинки ординарная: лаконичный пластиковый корпус и 7-дюймовый дисплей с глянцевой рамкой. Матрица с разрешением 1024x600 примечательна использованием PLS-технологии, которая позиционируется Samsung как дешевая замена IPS. Над экраном находится разговорный динамик и глазок VGA-камеры. На торцах — решетки акустической системы, порт micro-USB, слот micro-SD да стандартные кнопки управления. Задняя панель несет на себе лишь примитивную камеру на 3 Мп, лишенную автофокуса и вспышки.

Начинка включает двухъядерный процессор **Ti OMAP 4430** частотой 1 ГГц, гигабайт оперативки и 8 ГБ флэш-памяти. Модуль 3G предлагается в качестве опции, и с его помощью можно не только подключаться к интернету, но и совершать телефонные звонки. В числе поддерживаемых средств навигации — A-GPS и ГЛОНАСС. Все это добро работает под **Android 4.0** и питается от батареи на 4000 мАч. В целом Galaxy Tab 2 7.0 нельзя назвать выдающимся планшетом, но для цены в 9500 рублей большего и просить неудобно.





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал адаптера:** пластик
- **Материал корпуса для привода:** алюминий
- **Интерфейс корпуса для привода:** USB 2.0
- **Совместимые накопители:** SATA, 2,5 дюйма
- **Совместимые приводы:** SATA, 12,7 мм
- **Цена:** 1500 рублей

АПГРЕЙД ПО-УМНОМУ

RaidSonic Icy Box IB-AC642

Большинство ноутбуков оснащается всего одним отсеком для накопителя. В результате приходится выбирать между емким, но медлительным HDD и шустрым SSD невысокой емкости. К счастью, есть способ получить все и сразу, причем недорого — для этого нужен адаптер вроде **Icy Box IB-AC642**. Новинка разрешает заменить оптический привод на 2,5-дюймовый накопитель.

По форме и расположению крепежных элементов пластиковый кейс полностью повторяет дизайн стандартного 12,7-мм дисководов, так что IB-AC642 совместим практически со всеми мобильными компьютерами. А вот дополнительный SSD или HDD лучше подбирать с умом: модели увеличенной толщины будут выступать за пределы переходника. При желании отсутствие ODD можно замаскировать декоративной заглушкой, имитирующей переднюю панель DVD-лотка. Оптический привод все еще важен для вас? Не проблема! В поставку включен алюминиевый корпус, позволяющий превратить демонтированный ODD в стильное внешнее решение с подключением по USB. Цена полезного устройства — 1500 рублей.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Windows Phone 7.5 Refresh
- **Дисплей:** 3,7 дюйма (800x480), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 7227A (800 МГц)
- **Оперативная память:** 256 МБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** нет
- **Камеры:** задняя — 5 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 1300 мАч
- **Время автономной работы:** разговор — до 10,5 часов, ожидание — до 720 часов
- **Размеры:** 11,9x6,2x1,2 см
- **Вес:** 132 г
- **Цена:** 8500 рублей

ДЕШЕВЫЕ ОКНА

Nokia Lumia 610

Смартфоны на **Windows Phone** никогда не отличались низкой стоимостью, но выход **Nokia Lumia 610** улучшил положение дел: просят за него всего 8500 рублей.

Козырь новинки — визуальная привлекательность. Передняя панель занята 3,7-дюймовым тачскрином с разрешением 800x480. Поверх матрицы располагается защитное стекло **Gorilla Glass**. Корпус выполнен из качественного пластика, доступно четыре цвета на выбор — белый, черный, розовый и синий. Торцы выкрашены под металл. Органы управления — три сенсорных клавиши под экраном и дискретные кнопки включения, запуска камеры и настройки громкости.

А вот железная составляющая тут слабенькая: процессора **Snapdragon 7227A** (800 МГц) и 256 МБ оперативки хватает для шустрого функционирования ОС и встроенных программ, но, например, **Skype** и **Angry Birds** начинка не тянет. Ограничения вносят и скромный накопитель на 8 ГБ без возможности расширения. К функциям съемки претензий нет: автофокус, вспышка и сенсор на 5 Мп — норма для этой ценовой категории.

Программная часть включает в себя новую **Windows Phone 7.5 Refresh**, адаптированную под слабое железо, а также ворох фирменных приложений, предназначенных для работы с картографическими, музыкальными и книжными сервисами Nokia.

В целом Lumia 610 понравится тем, кто не привык ставить на свой аппарат кучу дополнительного софта.





**ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Дисплей:**
17,3 дюйма
(1920x1080), ЖК,
LED-подсветка, 120 Гц
- **Процессор:**
Intel Core i7-3720QM
(2,6 ГГц)
- **Оперативная память:**
16 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Графика:**
NVIDIA GeForce
GTX 670M (3 ГБ)
- **Накопители:**
256 ГБ (SSD) +
1 ТБ (HDD)
- **Оптический привод:**
BD Combo
- **Разъемы:**
4x USB 3.0, VGA,
HDMI, Mini DisplayPort,
LAN, SPDIF-out, аудио
- **Беспроводная связь:**
Wi-Fi 802.11n,
Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:**
литиево-ионный,
5200 мАч
- **Дополнительно:**
веб-камера, кардридер,
подсветка клавиатуры
- **Операционная
система:**
Windows 7 Home
Premium 64-bit
- **Размеры:**
41,5x32x5,2 см
- **Вес:** 4,5 кг
- **Цена:**
100 000 рублей

МОБИЛЬНАЯ МОЩЬ

ASUS G75VW

Серия ноутбуков **ASUS Republic of Gamers** пережила очередное обновление. В список свежих решений вошла 17-дюймовая модель **G75VW**.

Массивность, свойственная игровым лэптопам, на месте: вес равен 4,5 кг, а толщина превышает 5 см. Корпус выполнен из алюминия и соффтача. Характерные черты дизайна — вентиляционные решетки в виде воздухозаборников и смещенное к центру крепление экрана. Левый торец несет оптический привод, кардридер, пару портов USB 3.0 и аудио-разъемы. Справа находятся еще два USB 3.0, сетевой разъем и три видеовыхода — VGA, HDMI и Mini DisplayPort.

ASUS предлагает два варианта дисплея: оба — матовые, формата Full HD, но старший поддерживает технологию **3D Vision 2**. Клавиатура полноразмерная, с блоком Num Pad. Островные кнопки оснащены подсветкой с тремя градациями яркости. Крупный тачпад примечателен наличием дискретных клавиш. Внимания заслуживает качественная аудиосистема, включающая в себя не только пару динамиков, но и сабвуфер.

Сердце G75VW — четырехъядерные **Core i7** на архитектуре **Ivy Bridge**: **3720QM** либо **3610QM**. Доступные видеокарты — **GeForce GTX 660M** (2 ГБ) и **GTX 670M** (3 ГБ). Максимальный объем оперативки составляет 16 ГБ. В но-

утбуке два отсека, предназначенных для HDD до 1 ТБ либо SSD емкостью 256 ГБ. В роли дисковода может выступать как DVD-резак, так и BD Combo. В самой дорогой конфигурации цена этого монстра достигает 100 000 рублей.



**ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Мощность:**
800 Вт
- **КПД:**
до 94%
- **PFC:**
активная
- **Диапазон входных напряжений:**
90-264 В
- **Максимальные значения токов:**
20 А (+3,3 В),
20 А (+5 В),
66 А (+12 В),
0,5 А (-12 В),
2,5 А (+5 В sb)
- **Разъемы питания:**
24-pin (20+4) ATX,
8-pin (4+4) CPU,
8-pin CPU,
6x 8-pin (6+2) PCIe,
4x MOLEX,
9x SATA, FDD
- **Охлаждение:**
135-мм вентилятор
- **Модульный:**
да
- **Размеры:**
150x86x165 мм
- **Цена:**
8500 рублей

ДОСТОЙНЫЙ КОРМИЛЕЦ

Fractal Design Newton R3 800W

Ищете блок питания для мощной игровой системы? Что ж, у **Fractal Design** есть чем вас порадовать. Встречайте: **Newton R3 800W**, один из лучших БП на рынке.

В первую очередь новичок примечателен наличием редкого сертификата **80 PLUS Platinum**, свидетельствующего о запредельном КПД. Другие весомые плюсы — единая силовая линия 12 В и активная PFC. Мощность составляет 800 Вт, и этого более чем достаточно для компьютера с топовым процессором и парой флагманских видеокарт.

Newton R3 — модульный БП. Кабели для материнки и кристалла, а также четыре 8-контактных PCIe входят в обязательный набор. Прочие провода подключаются по необходимости: доступно девять SATA, четыре MOLEX, два PCIe, дополнительное питание для камня и... древний FDD.

За охлаждение отвечает 135-мм вентилятор с автоматической регулировкой скорости вращения. Благодаря высокому КПД блок почти не греется, а потому при низких нагрузках вертушка отключается за ненадобностью. Напоследок отметим, что на этот БП Fractal Design предоставляет пятилетнюю гарантию.





ОРУЖИЕ МАСТЕРА

Тестирование игровой мышки SteelSeries Sensei

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная мышь
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** отделка под полированный металл и черные вставки
- **Сенсор:** лазерный, 5700 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Встроенная память:** на 5 профилей
- **Кнопки:** 3 основных, 5 дополнительных, колесико-кнопка
- **Подсветка:** 16,7 млн цветов
- **Особенности:** симметричный дизайн, встроенный 32-битный ARM-процессор, функции ExactTech
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Размеры:** 12,5x6,8x3,9 см
- **Вес:** 102 г
- **Цена на июнь 2012 года:** 3300 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + симметричный дизайн
- + много полезных функций
- + мощный сенсор
- + поддержка профилей/макросов

- МИНУСЫ -

- высокая цена

В конце прошлого года в продаже появилась интереснейшая мышка — топовая SteelSeries Sensei, под завязку напичканная новыми технологиями. К сожалению, долгое время ее было сложно найти в магазинах и достать на тесты, поэтому писать о ней приходится только сейчас.

SteelSeries Sensei

Внешне Sensei копирует известную Kinzu: симметричная «яйцеобразная» форма, верхняя часть пластмассового корпуса стилизована под полированный металл, колесико и бока сделаны из софттач-пластика. Ближе к задней части стоит фирменный логотип с изменяемой в широких пределах подсветкой.

В руке тестируемый образец лежит хорошо, на широкой спинке комфортно расположится как крупная, так и компактная пятерня. Хват может быть любым — дополнительные кнопки по обеим сторонам всегда оказываются аккуратно под большим пальцем. Управлять мышкой приятно: клавиши мягкие и легко отзываются на нажатия, а разрешение лазерного сенсора составляет внушительные 5700 dpi. Заметим, что подойдет эта модель как правшам, так и левшам.

Секретные приемы

Главная особенность Sensei — начинка, а именно 32-бит ARM-процессор, который позволил реализовать множество интересных функций. К примеру, немногие задумываются над тем, что современные датчики всю используют систему коррекции перемещения курсора, выпрямляя его путь и фильтруя отклонения. SteelSeries FreeMove позволяет снизить вмешательство этой невидимой линейки и заставить прицел в точности следовать вашим указаниям. Не менее полезны и ExactAccel с ExactAim. Первая при резких движениях автоматически увеличивает число dpi, вторая, наоборот, снижает его, когда нужно прицелиться. Ну и последний штрих — ExactLift, разрешающий регулировать расстояние, на котором лазерный сенсор перестает «цепляться» за коврик.

Есть у Sensei и небольшой экран (128x32) на брюхе, на который выводится заранее загруженное изображение. Так, например, можно подписать свою мышку, чтобы не потерялась в компьютерном клубе. Автограф добавляется при помощи программного обеспечения, которое принимает файлы в формате BMP.

Еще одно применение дисплея — выбор заданных параметров, которые настраиваются в комплектном софте: можно прописывать макросы, сочетания клавиш и даже программно удвоить чувствительность до умопомрачительных 11 400 dpi! Количество профилей неограниченно, но во внутреннюю память их помещается всего пять штук.

Мастер-класс

Отсутствие лишних кнопок, широкий корпус и мощный сенсор прямо указывают на то, что основная вотчина этой мышки — шутеры. Так что главным тестом для Sensei стал Battlefield 3. Устройство показало себя на высоте: грызун идеально обрабатывал движения, позволяя одно-



временно и резко менять угол обзора, и вести прицельный огонь буквально по пикселям. С ExactAccel/Aim отпала необходимость регулировать разрешение датчика во время боя, хотя возможность есть — перед колесиком расположена специальная клавиша.

Воевать без «предсказания движений» нам понравилось. Перекрестие ведет себя ровно так, как надо. Причем чем выше dpi, тем заметнее эффект. Стоит отметить, что манипулятор отлично скользит практически по любой поверхности, свободное перемещение обеспечивается гладкими тефлоновыми ножками.

Кнопки Sensei отличаются легким «спуском». С непривычки это кажется неудобным, но, прировнявшись, мы по достоинству оценили эту особенность: виртуальное оружие становится куда отзывчивее, палец прямо-таки ощущает спусковой крючок. Кстати, дополнительные клавиши менее чувствительны.

Протестировать Sensei на максимальном разрешении нам, к сожалению, не удалось — людей, способных полноценно играть при такой зверской чувствительности, у нас в редакции нет.

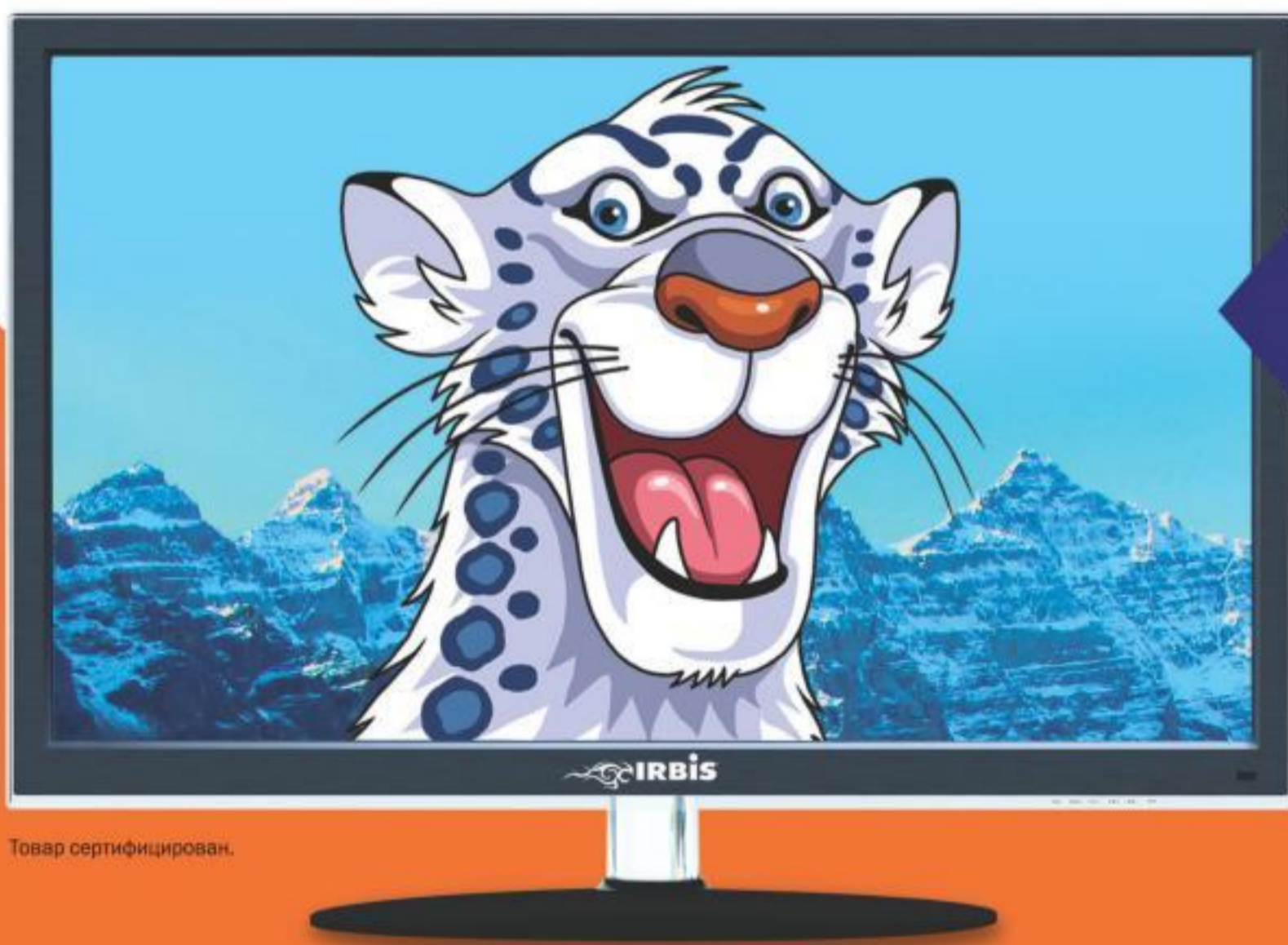


SteelSeries Sensei производит неизгладимое впечатление. Профессиональная мышка с симметричным корпусом и так редкое явление, а с уж с таким богатым набором функций — вообще единичный экземпляр. Единственное, что расстраивает во всем этом, — цена. Обойдется грызун в 3300 рублей, а это значит, что в конкурентах у него значится весь ассортимент Roccat и многие именитые представители Razer, в том числе Imperator 2012 с двойной оптикой и свежий Taipan. ● **Антон Шерстнев**



УСПЕХ – ДЕЛО ТЕХНИКИ!

www.irbis.biz



Товар сертифицирован.

Д Ю Й М Ы
32, 26, 23, 22, 19



ТЕЛЕВИЗОРЫ

IRBIS

ТЕХНИКА УСПЕХА

В лучших магазинах электроники



ДОМАШНИЙ БОЕЦ

Тестирование игрового корпуса Thermaltake Level 10GT

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвет:** зеленый
- **Типы материнской платы:** microATX, ATX, EATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 4 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 5 внешних
- **Слоты расширения:** 8 шт.
- **Вентиляторы:** 200 мм (600-800 об/мин, красная/зеленая/синяя подсветка) на передней, верхней и боковой панелях, 140 мм (1000 об/мин) на задней панели
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA, аудио
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, подставка под наушники
- **Размеры:** 58,4x28,2x59 см
- **Вес:** 12,7 кг
- **Цена на июнь 2012 года:** 9500 рублей



Придумать что-то новое в корпусостроении — архисложная задача.

Да, примерно раз в год тот или иной производитель напрягает свой дизайн-отдел, но ни к чему хорошему это, как правило, не приводит. Яркий пример — **Thermaltake Level 10**, разработанный в тесном сотрудничестве с автомобильным концерном **BMW**. На длинной прямоугольной стойке размещались изолированные отсеки-дверцы для каждой части системы — питания, жестких дисков, оптических приводов, материнской платы. Со стороны выглядело сногшибательно, на практике — подвижные элементы скрипели, процесс сборки требовал терпения, а ценник «от 25 000 рублей» отпугивал потенциальных покупателей. В декабре прошлого года **Thermaltake** выпустила облегченную версию конструкции — **Level 10GT**, предназначенную для мощных игровых конфигураций. А в апреле этого появилась разновидность **Battle Edition**, которую мы и заказали на тесты.

Пластиковая неожиданность

Концепция прежняя (стенка-стойка с выпирающими прямоугольниками), а вот само устройство серьезно изменилось. Высота уменьшилась на восемь сантиметров, исчезла разбивка на объемы, а охлаждение отныне работает по классической схеме «забор-выброс». Как ни странно, внешний вид от этого стал только лучше. Вместо строгого монумента, подходящего скорее для офиса

дизайнерской студии, получилась агрессивная коробка, идеально вписывающаяся в определение «геймерский корпус». Антуражу добавляет и раскраска **Battle Edition**: грязно-зеленый «военный» цвет

с желтыми и белыми надписями на манер инструкций на каком-нибудь ручном гранатомете. Впечатление немного портит обилие пластика, из которого сделаны все декоративные элементы.

Внутренности закрывает большая крышка, закрепленная на двух петлях. При желании отсек можно запереть, на левой стороне есть замочная скважина. Еще одна стоит спереди и ограничивает доступ к HDD. Ключей в комплекте пара штук, и терять их не рекомендуется, иначе придется пользоваться монтировкой.

Серьезных ограничений на комплектующие нет, поддерживаются видеокарты длиной до 360 мм, материнки формфактора eATX и кулеры высотой под 190 мм.

Первый пошел

Сборку мы начали с материнской платы. В качестве испытуемой выступила **Gigabyte GA-X58A-UD3R** стандарта ATX. Подставка под нее вмонтирована в конструкцию, так что установить чипсет пришлось напрямую в корпус. Ничего сложного — завалили **Level 10GT** на бок, вкрутили стойки и притянули плату болтиками.

На роль процессора назначили **Core i7-920** с внушительным тепловыделением в 130 Вт. Отводить его было поручено высокой башне **Cooler Master V6**, которая крепится через планку на оборотной стороне материнки. Для подобных случаев на поддоне **Level 10GT** есть вырез, открывающий доступ к задней части сокета.

Под блок питания отведено все днище, испещренное вентиляционными отверстиями и прикрытое съемным пылесборником. Схема простая: уложили БП, протолкнули его по направляющим к стенке и затянули четырьмя болтами. Для нашего **Hiper K900** пространства хватило с избытком. С картами расширения оказалось немного труднее. Есть восемь слотов со стандартными заглушками, удерживаемыми винтами с большими головками. Просто открутить их и освободить отсеки невозможно. Для верности они заперты перпендикулярной планкой на двух винтах. Зачем? Мы без понятия — надежности не добавляет, а время отнимает. Впрочем, воткнуть 27-см **GeForce GTX 580** это нам не помешало.

Оптические приводы — самое элементарное в **Level 10GT**. Вытягиваем за язычки на лицевой стороне одну из четырех металлических сеток, задвигаем дисковод и смещаем специальный рычажок. А вот с HDD инженеры про-





махнулись. Задумка гениальная: есть пять коробочек, расположенных снаружи корпуса, отдельно от основной части; чтобы их достать, надо нажать кнопку, вытянуть док на себя, вложить в него диск и вернуть обратно до щелчка. Курьезность ситуации в том, что винчестер необходимо прикрутить к боксу четырьмя болтами, а это на корню убивает саму идею быстрой установки.

Зато к чему не придерешься — это к организации проводов. Все кабели — кнопки, USB, аудио, вентиляторы — скомпонованы в аккуратные жгуты и подтянуты к нужным местам. Остальные, от БП и материнки, предлагается прокладывать с оборотной стороны поддона. Для этого в нем прорезано множество отверстий, забранных резиновыми вставками, в комплекте лежит удлинитель для питания процессора, а к HDD идет единый провод SATA, рассчитанный сразу на все накопители.

700 мм охлаждения

За охлаждение в Level 10GT отдуваются четыре вертушки: по одной 200-мм на потолке, лицевой и боковой панелях и 140-мм на задней. За исключением последней, все оснащены изменяемой подсветкой красного, синего и зеленого цветов, которая переключается кнопкой на крышке корпуса. Тут же и две клавиши, отвечающие за скорость вращения крыльчаток. Рядом расположились два USB 3.0 с eSATA и небольшое углубление, в котором удобно держать внешние HDD. «Включение» и «перезагрузка» разместились на передней грани стенки-стойки, под ними — четыре порта USB 2.0 и два 3,5-мм джека под наушники и микрофон.

Проверка на производительность у нас была простая. Сначала мы измерили температуру кристалла на открытом стенде (38°C и 51°C без и под нагрузкой соответственно), затем собрали систему в Level 10GT и повторили тест. На низких оборотах получились те же результаты, что и «на воздухе», а вот после перевода «карлсонов» в режим High показатели снизились на 2°C, что весьма достойно.

Отметим, что в Level 10GT разрешается перенаправить воздушный поток от бокового 200-мм вентилятора. Для этого рядом с ним закреплен ряд планок с выведенным наружу рычажком, которым можно либо поднимать, либо опускать шторки. Никакого эффекта от этих манипуляций мы не заметили, но сама возможность забавная.



В Thermaltake Level 10GT много спорных моментов: пластиковые панели, ограничение на количество жестких дисков. Другой образец за 9500 рублей мы бы за это разнесли в пух и прах, но творение Thermaltake ругать не хочется. Все-таки перед нами в первую очередь дизайнер-

Температура процессора

Условия тестирования	Core i7-920 (2,66 ГГц), без нагрузки	Core i7-920 (2,66 ГГц), под нагрузкой
Открытый стенд	38°C	51°C
Thermaltake Level 10GT (вентиляторы на Low)	38°C	51°C
Thermaltake Level 10GT (вентиляторы на High)	38°C	49°C

ская модель, которая может не только принять систему любой мощности, но и обеспечить ей должное охлаждение. Аналогичных решений на рынке нет, и, если вам нужен красивый корпус и у вас нет желания ограничивать себя в выборе комплектующих, Level 10GT станет удачной покупкой. ● Дмитрий Колганов



ЭТО ИНТЕРЕСНО

- В комплекте с Level 10GT идет пластиковая подставка для наушников. Крепится она на сетку с левой стороны.
- Питание на боковой 200-мм вентилятор подается через группу подпружиненных контактов, расположенных на боковой стенке. Это значит, что, когда снимаешь крышку, не надо отсоединять провода.
- Боковой и фронтальный вентиляторы, а также блок питания закрыты съемными пылесборными сетками, верхний вентилятор этой защиты лишен.

- На задней панели есть язычок, под которым можно провести провода от мышки или клавиатуры.
- Провода SATA можно подвести заранее ко всем отсекам.
- Корпус не запоминает настройки вентиляторов. После перезагрузки вертушки работают в медленном режиме и светятся синим цветом.
- В боксах под HDD есть вертикальные отверстия для закрепления 2,5-дюймовых накопителей.

+ ПЛЮСЫ +

- + отличный внешний вид
- + качественная обработка внутренних углов
- + замок на дверце
- + подставка под наушники
- + хорошая вентиляция

- МИНУСЫ -

- обилие пластика
- высокая цена
- шумоват



ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Тестирование игрового компьютера Meijin Quad SLI GTX 690

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-3960X (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,3/3,9 ГГц, L3-кэш 15 МБ) + кулер Noctua NH-D14 SE2011 (алюминий + медь, 2x 140-мм, 1200 об/мин, 19,8 дБ)
- **Материнская плата:** MSI X79A-GD65 (ATX, Intel X79 Express, Socket LGA2011, DDR3-1066/1333/1600/1800/2133/2400 МГц до 128 ГБ, 5x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, RAID, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, FireWire, LAN, S/PDIF-in/out, аудио)
- **Память:** 8x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Hynix-1 PC12800
- **Видеокарта:** 2x Pair GeForce GTX 690 (GeForce GTX 690, 915/6008 МГц, 4096 МБ, 3x DVI, Mini DisplayPort)
- **Твердотельный накопитель:** 240 ГБ Intel 520 SSDSC2CW240A310
- **Жесткий диск:** 2x 3 ТБ Seagate ST3000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)
- **Оптический привод:** Lite-On IHBS212 (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
- **Блок питания:** 1200 Вт Chieftec BPS-1200C PFC
- **Корпус:** SilverStone Fortress FT02B-W USB 3.0 Black (ATX, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)
- **Дополнительно:** Cyberlink PowerDVD 11, Agnitum Outpost Security Suite Pro, Windows 7 Ultimate 64-bit, кардридер, Creative X-Fi Titanium
- **Цена на июнь 2012 года:** 224 400 рублей



В рубрике «Разумный компьютер за разумные деньги» есть таблица «Тебя я видел во сне», в которой собрано все самое лучшее и дорогое железо: топовые процессоры, куча оперативки, по четыре видеокарты. Нас часто спрашивают, а нужна ли на деле такая мощь? Ответим на этот вопрос тестом **Meijin Quad SLI GTX 690**.

Мечта

Компьютер представлен в известном корпусе **SilverStone Fortress FT02B-W**. Это вытянутый Full Tower с необычным расположением материнки, она развернута на 90 градусов, портами вверх. За охлаждение отвечают три 180-мм вентилятора снизу и один 120-мм сверху. В конструкции можно разместить до пяти дисководов, столько же HDD, один SSD в формфакторе 2,5 дюйма и семь карт расширения. Сделано все из качественного алюминия.

В основу системы легла материнская плата **MSI X79A-GD65** на чипсете **Intel X79 Express**, оснащенный сокетом LGA2011, восемью разъемами для DDR3 скоростью до 2400 МГц и суммарным объемом до 128 ГБ, пятью слотами PCIe x16 и парой PCIe x1. Дисковая подсистема может принять на борт восемь винчестеров, половина из которых будет работать по SATA Rev. 3.

В качестве процессора был выбран **Intel Core i7-3960X**: шесть ядер на частоте 3,3 ГГц с автоматическим разгоном до 3,9 ГГц и 15 МБ кэш-памяти третьего уровня. Охлаждать его отрядили **Noctua NH-D14**, огромную башню с парой отдельных радиаторов и двумя 140-мм вертушками. Оперативной памяти поставили восемь планок **Hynix DDR3-1600 МГц** по 4 ГБ каждая. Операционную систему **Windows 7 Ultimate 64-bit**, **CyberLink PowerDVD** и антивирус **Agnitum Outpost** инсталлировали на SSD **Intel 520** объемом 240 ГБ. Под хранение информации выделили два жестких диска **Seagate ST3000DM001** емкостью 6 ТБ. Дополнительно есть всеядный кардридер и Blu-ray-резак от **Lite-On**. За звук в ответе **Creative X-Fi Titanium** с поддержкой восьми каналов. Ну и на сладкое — две **GeForce GTX 690** в режиме Quad-SLI! Это, на минуточку, четыре кристалла **GK104** на архитектуре **Kepler**: 14,16 млрд транзисторов, 6144 CUDA-ядра на 915 МГц, 512 текстурников, 128 ROP и 8 ГБ GDDR5. Мощнее вариантов пока не существует. Подключили все это богатство к блоку **Chieftec BPS-1200C PFC** мощностью 1200 Вт. Отметим, что собран компьютер аккуратно: внутри ничего не болтается, все провода скомпонованы в плотные жгуты и проведены за правой стенкой.



МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

При тестировании железа в «Игромании» мы всегда придерживались строгого правила: «Применять только стандартизированные и стабильные бенчмарки». К сожалению, в последнее время они появляются слишком редко. Поэтому с этого номера мы переходим на новую систему: сочетание «живого» геймплея и FRAPS, для замера fps. Первыми ласточками стали **Max Payne 3** и **Battlefield 3**. Расскажем, как мы с ними работали.

Основная проблема такого подхода — неравномерность результатов. Запуская игру и проходя кусочек уровня, мы получаем разное количество кадров в секунду при каждом прогоне. Для усреднения мы делаем пять циклов для всех наборов настроек.

В случае с **Max Payne 3** нами было выбрано начало игры — от первой перестрелки при входе в комнату и до выхода на балкон и переключения на вторую сцену.

С **Battlefield 3** чуть сложнее. Вообще, ее принято проверять на скриптовой сценке, когда ваш персонаж выходит на палубу авианосца и садится в самолет. Однако мы, как игровое издание, прекрасно понимаем, что о производительности в реальных условиях данный эпизод не говорит ровном счетом ничего. Так что **Battlefield 3** мы решили тестировать в его главной ипостаси — сетевой. Для этого мы использовали карту «Каналы Ноушехра», одну из самых динамичных и требовательных к fps. На ней мы в каждом из режимов проводим по пять-шесть минут, после чего вычисляем среднее арифметическое.

Еще раз отметим, что методика при помощи FRAPS позволяет выявить скорость компьютера в конкретной игре, но не гарантирует, что, повторив наши тесты дома, вы увидите точно такой же результат. Цифры вполне могут варьироваться в пределах 5-7 fps.



Зачем?

Чем нагружать такой компьютер? Нас этот вопрос тоже волновал. Прогон стандартных тестов показал, что производительность тут явно избыточная. **3DMark11** выдал 9073 очка в графе Graphics, **Unigine Heaven Benchmark 2.5** стабильно шел с 42,2 fps, а счетчик кадров в **DiRT 2** и **Batman: Arkham City** не падал ниже 94 fps — и это в разрешении 1920x1080, максимальных настройках графики, включенном AF 16x, AA 8x и PhysX.

В общем, с **Meijin Quad SLI GTX 690** нам пришлось ввести еще несколько тестов: установили свежий **Max Payne 3** и дополнили его **Battlefield 3** (подробнее о методике читайте во врезке). Тут уже стало интереснее. Современный **Max Payne 3** снизил планку fps до 48,9. А вот **Battlefield 3** оказался менее привередливым — порядка 75 кадров в секунду.

Следующим испытанием для системы стал запуск 3D Vision. Удивительно, но и тут квартет Kepler не покорился. В **Batman: Arkham City** — 36 fps, в **Battlefield 3** — 36, в **DiRT 2** — 63,3. К сожалению, нагрузить компьютер **Max Payne 3** не удалось — на момент тестирования он еще не поддерживал 3D Stereo.

Под занавес мы провели испытания и в многомониторном режиме Surround. Да, мы не постеснялись и проверили, как этот монстр работает с тремя 27-дюймовыми дисплеями **Acer HN274Hbmiid 3D** с суммарным разрешением 5760x1080! Результат — выше всяких похвал. На максимальных настройках у нас не пошла всего две игры, **Battlefield 3** и **Max Payne 3**, который для включения AA 8x на трех экранах затребовал 18,5 ГБ видеопамати! Все остальные проекты просто летали.



Meijin Quad SLI GTX 690 — один из самых производительных компьютеров на сегодняшний день. Ему подвластны абсолютно все игровые настройки и сумасшедшие разрешения. Из недостатков отметим лишь плавающие результаты в некоторых играх, в разных режимах Quad-SLI может демонстрировать нелинейный прирост

производительности. Впрочем, это временные трудности. NVIDIA плотно сотрудничает с разработчиками игр и активно помогает оптимизировать движки. Яркий пример — **Batman: Arkham City**, который два месяца назад, во время тестов GTX 690, ни в какую не хотел использовать SLI, а сегодня работает как миленький.

Отметим, что гарантия на систему дается сроком на два года, в течение которых Meijin обязуется следить за состоянием компьютера, вплоть до выездов сотрудников на дом. ● **Дмитрий Колганов**

Игровые тесты (кадров в секунду)

DiRT 2	
1920x1080, Ultra, AF 16x, AA 8x	144,8
1920x1080, Ultra, AF 16x, AA 8x, 3D Vision	96,3
5760x1080, Ultra, AF 16x, AA 8x	74,3
Batman: Arkham City	
1920x1080, Max, AF 16x, AA 8x	100
1920x1080, Max, AF 16x, AA 8x, Full PhysX	94
1920x1080, Max, AF 16x, AA 8x, 3D Vision	48
1920x1080, Max, AF 16x, AA 8x, Full PhysX, 3D Vision	36
5760x1080, Max, AF 16x, AA 8x	95
5760x1080, Max, AF 16x, AA 8x, Full PhysX	54
Max Payne 3	
1920x1080, Max, AF 16x, AA 2x	55,8
1920x1080, Max, AF 16x, AA 4x	48,1
5760x1080, Max, AF 16x, AA 2x	74,4
Battlefield 3 (Noshahr Canals, TDM)	
1920x1080, Ultra, AF 16x, AA 4x	77,9
1920x1080, Ultra, AF 16x, AA 4x, 3D Vision	37,3
5760x1080, Ultra, AF 16x, AA 4x	16,5
5760x1080, High, AF 16x, AA 4x	23,4
5760x1080, Med, AF 16x, AA 4x	34,5

Синтетические тесты

3DMark11		
Graphics	Physics	Score
9073	10 756	8680
PCMark7		
Score		
5081		
Unigine Heaven Benchmark 2.5 (1920x1080)		
FPS	Scores	
42,2	1063	
Unigine Heaven Benchmark 2.5 (5760x1080)		
FPS	Scores	
37,6	948	

+ ПЛЮСЫ +

- + очень высокая производительность
- + тихий для такой мощности
- + удобный корпус
- + есть возможности для расширения
- + отличные условия гарантии

- МИНУСЫ -

- высокая цена
- видеокарты заметно греются



БУДУЩЕЕ ANDROID

Тестирование телефона Samsung Galaxy S3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Дисплей:** 4,8 дюйма (1280x720), AMOLED, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Samsung Exynos 4412 (1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** передняя — 1,3 Мп, задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 2100 мАч
- **Размеры:** 13,7x7,1x0,9 см
- **Вес:** 133 г
- **Цена на июнь 2012 года:** 29 990 рублей (от 23 000 рублей на сером рынке)

Мы редко пишем о телефонах, но о **Samsung Galaxy S3** рассказать придется. Его появление в мире **Android** сравнимо с выходом нового iPhone. Этот аппарат точно будут копировать, а наработки Samsung через полгода-год появятся во всех сегментах рынка.

Явление

Samsung Galaxy S3 ждали как никакой другой Android-телефон, так что избежать синдрома завышенных требований ему не удалось. Ситуация вышла как с iPhone 4S — без революций, но интересные находки есть. Быстрая камера, NFC-чип, процессор с четырьмя ядрами, мощный графический ускоритель, LTE, голосовое управление и огромный экран.

Продается S3 в коробочке белого цвета, комплект традиционно скромный. Отдав за аппарат без малого 30 000 рублей, в доверок вы получите только адаптер питания, USB-кабель с окончанием на micro-USB и проводную гарнитуру не самого лучшего качества. Тем, кому нужно больше, — добро пожаловать на рынок аксессуаров. Тут вам и масса чехлов, и док-станции, и автомобильные держалки/зарядки.

Сам Galaxy S3 выглядит неоднозначно. Начнем с того, что он слишком габаритный: почти 14 см в длину и 7 см в ширину. Чтобы хоть как-то уменьшить размеры, производителям пришлось скруглить все углы и до предела сократить толщину, из-за чего получился очередной «обмылок». Странно подошли и к выбору материалов: повсюду глянцевый пластик, который активно царапается и пачкается. И пусть пластмасса используется качественная, в телефоне такого класса все-таки хочется видеть более дорогие сталь и стекло. Впрочем, тут дело вкуса.

Органов управления минимум: механическая кнопка («Домой») под экраном, еще пара на левом боку (громкость) и одна на правом (питание). Последние расположены на одном уровне, чуть выше середины аппарата. Честно говоря, решение не самое удачное: регулируя звук, можно случайно нажать «выключение», упершись на него для лучшего хвата. Зато что нам понравилось — две скрытые клавиши «Назад» и «Меню», по обеим сторонам от «Домой». Пока их не трогаешь, они не заметны; а при совершении действий зажигаются светодиоды и иконки проступают на корпусе — смотрится красиво.

Несмотря на современную моду на литые конструкции, в Samsung заднюю крышку сделали открывающейся. Под ней — слоты под micro-SIM и micro-SD, а также съемный аккумулятор с внушительной емкостью 2100 мАч.





Скромное обаяние

Экран у телефона большой — 4,8 дюйма. Матрицу установили Super AMOLED, которая активно борется с солнечными бликами и может похвастаться приличными углами обзора хоть по вертикали, хоть по горизонтали. Разрешение — 720x1280, что при 4,8-дюймовом размере говорит о плотности в 300 пикселей на дюйм. Смотрится потрясающе: четкость картинки запредельная, текст выглядит как будто его отпечатали на хорошей бумаге, просматривать веб-страницы или читать книги — одно удовольствие. Однако есть у «здоровяка» несколько неочевидных проблем.

Первая — цветопередача. В принципе, если не заморачиваться, то все хорошо: яркие краски и высокая контрастность. Но, сравнивая с тем же iPhone 4S, легко заметить, что «яблочный» представитель работает гораздо точнее и правдивее, в то время как S3 постоянно тянет на синие оттенки.

Вторая — размер. Экран настолько крупный, что дотянуться большим пальцем до верхних углов почти невозможно, надо смещать руку.

Аппаратная мощь

Рассуждать о начинке современных трубок сейчас модно, однако к реальной жизни все эти мегагерцы не имеют никакого отношения: меню и игры не тормозят — ну и отлично. Для справки все же отметим, что S3 оснащен кристаллом собственной разработки **Samsung Exynos** с четырьмя ядрами частотой 1,4 ГГц. За графику отвечает чип **Mali-400**, поддерживающий OpenGL ES всех версий и OpenVG 1.1, что говорит о высокой скорости обработки трехмерных сцен и экономии энергии при проигрывании Full HD-фильмов. По мнению бенчмарков, такое сочетание оставляет позади даже пятиядерную NVIDIA Tegra 3. Со своей стороны скажем, что на практике разница между платформами не заметна, и там и там все идет плавно. Другое дело, что Samsung Exynos аккуратно обращается с аккумулятором, и в отличие от конкурентов (того же HTC One X) может прожить не полдня, а целые сутки.

Последний технический аспект — камера. Матрицу взяли с Galaxy S2 (8 Мп), добавили лишь скорострельности, снизили до предела время запуска и научили фотографировать в процессе записи видео. Снимки получаются отлично, но иногда бывают проблемы с фокусировкой.

Задел на будущее

Работает все на базе **Google Android 4.0**. Без надстроек не обошлось — встречается фирменная оболочка **TouchWiz**. Рассказывать о ней можно долго и со вкусом: необычные экраны разблокировки и оформление рабочего стола, собственный подход к формированию папок, добавлению виджетов, звонкам, отправке SMS. По сравнению с «голой» ОС изменений много, и по большей части они действительно полезны, однако на принцип функционирования самой системы не влияют.

Зато чего у Galaxy S3 не отнять — огромное количество разнообразных функций, которых нет у конкурентов. Начнем с оригинального взгляда на использование чипа NFC (встроенный передатчик, превращающий ваше устройство в банковскую карточку, коллекцию скидочных сертификатов, электронный билет, проездной в метро и тому подобное). Он лег в основу функции **S Beam**. Если поднести к аппарату второй Galaxy S3, то на последний можно мгновенно передать открытое приложение/сайт/видео. При этом не надо никаких подтверждений или паролей, достаточно один раз отметить в настройках нужный пункт. Для работы с другими продуктами Samsung (планшеты, телевизоры, смартфоны) есть

возможность транслировать через интернет текущую картинку со своего S3. Еще один способ связи — **All Share Play**. Взяв в свою сеть второй смартфон и получив разрешение от его владельца, разрешается просматривать содержимое памяти — фото, видео, музыку.

С беспроводными технологиями связана еще одна особенность. S3 умеет заряжаться без подключения к сети: кладете его на специальную площадку (покупается отдельно), и процесс пошел. Конечно, это не новинка, на уровне дополнений такое предлагали для разных моделей, но так, чтобы возможность была встроенной, — тут S3 впереди планеты всей.

Очередное футуристическое нововведение реализовано через фронтальную камеру. Смартфон научили следить за движением глаз. Как только он чувствует на себе пристальный взгляд (минимум 15 секунд), то вырубает автоматическое отключение подсветки, позволяя вам спокойно дочитать текущую страницу. Работает не очень стабильно и лишь при хорошем освещении.

В списке инноваций значится и такой, казалось бы, пустяк, как проигрывание видео поверх запущенных приложений. Захотелось во время просмотра отправить SMS — убираем фильм в окошко и делаем то, что нужно, не нажимая на паузу. Очевидная для Windows штука, но для мобильных систем — настоящий прорыв.

Ну и последняя крупная «радость», **S Voice**, аналог знаменитой Siri от Apple. Позволяет отдавать команды вроде «позвонить Васе», «написать SMS Пете», «показать прогноз погоды», «найти в интернете фотки котят». Функционирует система пока не очень точно — не всегда понимает, что ей говорят, а русскому языку должна обучиться лишь к осени.

Из мелких интересностей отметим следующие. Если во время набора SMS вы решите, что легче позвонить, то можно просто поднести трубку к уху. Аудио- и видеоплееры изначально умеют проигрывать практически все известные форматы. Фотографии предлагается тегировать, привязывая их участников к записной книжке, после чего «знакомые» лица будут отмечаться автоматически. Имеется и редактор виброзвонка, собственный ритм отстукивается для каждого абонента. Тут же и возможность скролить большие фотографии, поворачивая телефон в нужном направлении. Если вы пропустили вызов или сообщение, смартфон не будет о них напоминать постоянно, а прожужжит, только когда вы поднимете его со стола. Кстати, в сумке S3 играет значительно громче, чем на свежем воздухе, пусть и в ущерб качеству воспроизводимых частот.



За всеми этими новшествами Samsung Galaxy S3 сложно воспринимать в качестве телефона «чтобы позвонить». Он слишком большой, его не очень удобно таскать в кармане брюк, плюс сложно управляться одной рукой; немного смущает и блеклый дизайн: кроме красивых сенсорных кнопок, толком и выделить-то нечего. Но если зайти с другой стороны и посмотреть на Galaxy S3 как на «Крутую железку», то это — однозначно лучший смартфон на данный момент. По качеству оболочки он почти догнал HTC, по количеству функций и нововведений вообще всех переплюнул, а уж что касается совокупности технических характеристик, то тут разве HTC One X с NVIDIA Tegra 3 может что-либо противопоставить. Стоит ли покупать нового флагмана? Скажем так, нужен просто хороший телефон — конкурентов хватает, за те же деньги легко берется iPhone 4S, небольшой, но при этом стильный и функциональный. Хотите «лучший гаджет с функцией звонков» — берите S3 и не раздумывайте. ● **Виктор Зайковский**



+ ПЛЮСЫ +

- + высокая производительность
- + огромный экран
- + масса программных нововведений
- + удобная оболочка TouchWiz
- + хорошее время работы от батареи
- + есть слот под micro-SD

— МИНУСЫ —

- слишком большой для телефона
- не хватает механических кнопок
- новые функции приходится искать в настройках



СТРОЙНЫЙ БЕГУН

Тестирование игрового ноутбука Acer Aspire Timeline Ultra M3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:**
15,6 дюйма (1366x768), LED-подсветка
- **Процессор:**
Intel Core i5-2467M (1,6 ГГц)
- **Память:**
4 Гб DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта:**
NVIDIA GeForce GTX 640M
- **Жесткий диск:**
500 Гб (5400 об/мин)
- **Связь:**
Wi-Fi 802.11g, Bluetooth 4.0, LAN
- **Разъемы:**
USB 3.0, 2x USB 3.0, LAN, HDMI, аудио
- **Аккумулятор:**
литиево-полимерный, 4850 мАч, до 8 ч
- **Операционная система:**
Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Дополнительно:**
кардридер, веб-камера, гарантия на 1 год
- **Габариты:**
37,6x25,3x2 см
- **Вес:**
2,2 кг
- **Цена на июнь 2012 года:**
31 000 рублей



При словах «игровой ноутбук» перед глазами возникает образ здоровой машины внушительной толщины, весом под четыре килограмма и ценой минимум 50 000 рублей. Acer решила сломать этот стереотип: в мае этого года была представлена модель **M3**, входящая в свежесформированную линейку **Aspire Timeline Ultra**. По заверениям производителя, это 15-дюймовый ультрабук, который потянет все современные игры и при этом обойдется в 31 000 рублей. Звучит невероятно и крайне заманчиво. Поэтому, как только появилась возможность, мы тут же заказали новинку на тесты.

Шутка

Первое впечатление от M3 описывается примерно так: «Да вы, наверное, шутите! Такая тонкая штука не может быть игровым ноутбуком». Судите сами: выглядит M3 как небольшая черная папка с документами. Никаких изысков: прямоугольник с закруглениями у задней части. Высота составляет всего 20 мм, что на 4,5 мм меньше, чем у знаменитого своими скромными размерами Apple MacBook Pro. Основной материал — качественный матовый пластик. Из него сделана вся нижняя половинка. На изготовление верхней пошла цельная алюминиевая пластина, украшенная зеркальным логотипом Acer. Заметим, что экран тут в толщину всего 4 мм.

На днище ничего интересного: множество вентиляционных отверстий и крышка, открывающая доступ к жесткому диску и оперативной памяти. Любопытно, что аккумулятор закрыт, привычно обесточить компьютер при за-

висании не получится. Предлагается использовать утопленную в основание кнопку, дотянуться до которой удастся только при помощи иголки. Внутри M3 смотрится не менее строго — все та же темная пластмасса. Единственные декоративные элементы — серая подложка под клавиатурой да пара белых надписей.

Сложный клик

Органов управления у M3 — необходимый минимум. Есть клавиатура с цифровым блоком, тачпад и кнопка питания на передней грани. Бонусных клавиш не поставили; да что там, даже индикаторов HDD или нажатого Num/Caps/Scroll Lock нет: в наличии только две лампочки, указывающих на то, включен компьютер или нет, а также висит он на зарядке или питается от аккумулятора. С одной стороны, такая скудность расстраивает, с другой — полноценной работе не мешает, а все дополнительные функции вызываются комбинациями через «Fn+». Иное дело, что не совсем удались имеющиеся средства.

Клавиатура тут островная — средних размеров кнопки, стоящие на заметном расстоянии друг от друга. Раскладка стандартная: «Ctrl» на месте, «Enter» и «Shift» широкие и легко находятся на ощупь. Выделяются лишь стрелочный и «Home/Insert» блоки. Пространства под них не хватило. Первый встал под правым «Shift», а второй выстроился в горизонтальный ряд, продолжив линию «F1-F12». Привыкнуть к этим особенностям просто, а вот освоить короткий, 2-мм, ход клавиш проблематично. Вкупе с жесткой подлож-



кой при печати создается ощущение, будто отстукиваешь ритм по столу. Особенно неудобно будет девушкам с длинными ногтями — придется набивать текст подушечками пальцев. Конкретно в нашей модели ситуацию усугубила еще и излишняя чувствительность. Задержались на долю секунды — получили повторное срабатывание. Набирать большие документы было сложно, хотя выход нашелся: в панели управления Windows увеличили время двойного нажатия, но это затруднило навигацию при помощи стрелок и действия «Delete», «Space», «Backspace». По утверждению производителя, данная ошибка касается лишь нашего, инженерного, образца, в серию она не просочилась.

На любителя и тачпад. Установлена модная сегодня большая бесшумная поверхность. Тем, кто предпочитает мышку, это не доставит неудобств, тем, кто привык пользоваться встроенными средствами, придется переучиваться. Основная проблема подобных сенсорных площадок — отсутствие разделения на зоны. По сути, перед нами одна кнопка, реагирующая на прикосновения. Клики обрабатываются в зависимости от того, с какой стороны прошло нажатие. Так как разметки нет, то и определить «вслепую», где заканчивается левая и начинается правая клавиша, невозможно. Впрочем, ругаться не будем, освоиться можно.

Смотри и слушай

Экран в М3 сделан на базе 15,6-дюймовой TN-матрицы. Покрытие матовое и устойчиво к бликам. Угол обзора по вертикали традиционно небольшой, порядка 10°, по горизонтали — около 30°. Рабочее разрешение всего 1366x768, для 15,6-дюймовой панели не так уж и много, для работы и динамичных игр хватает, а вот для стратегий или MMO типа EVE Online уже маловато, видимая область получается слишком узкой.

За звук отвечают два динамика, расположенных на днище ближе к передней части ноутбука. Запаса по громкости хватает с головой, что же касается воспроизводимых частот, то преобладают высокие и средние, бас стандартно отсутствует. Нормально для просмотра фильмов, но для игр или музыки мы посоветуем внешнюю акустику или наушники.

Все порты в М3 стоят на задней грани: питание, три USB, HDMI, LAN и единый 3,5-мм разъем для гарнитуры. По бокам — лишь отверстие для кенсингтонского замка, пишущий DVD-привод и кардридер.

Невероятное рядом

Однако самое удивительное в этом ноутбуке — то, сколько всего Асер умудрилась запихнуть в 20-мм корпус. Загибаем пальцы. Первый: двухъядерный процессор **Intel Core i5-2467M** с частотой 1,6 ГГц, возможностью разгона до 2,3 ГГц, встроенной **Intel HD Graphics 3000** и 3 МБ L3-кэша. Второй: оперативная память DDR3-1333 МГц объемом 4 ГБ. Третий: жесткий диск на 500 ГБ. Четвертый: SSD на 20 ГБ для кэширования данных и быстрого включения. И пятый, главный козырь: дискретная видеокарта **GeForce GT 640M**. Основана она на свежей архитектуре **Kepler** и может похвастаться завидной производительностью. По сравнению с прошлогодней **GT 540M** количество потоковых CUDA-ядер выросло в четыре раза, с 96 до 384 штук! Скорость, правда, почти не изменилась: 625 МГц. Прежней осталась и шина памяти — 128-бит контроллер, работающий с 1 ГБ GDDR3. Но даже при таком раскладе для ноутбука толщиной 2 см — это рекорд.

Интересно, что система охлаждения у М3 проще некуда: несколько вентиляционных отверстий на днище и одно выхлопное на задней стенке. Во время игр компьютер, конечно, нагревается, но в отличие от многих своих собратьев горячая зона у него расположена ближе к центру, так что лэптоп вполне можно держать на коленях.

Игровые тесты (кадров в секунду)

DiRT 2	
1366x768, Ultra, AF 16x	44,2
1366x768, Ultra, AF 16x, AA 2x	35,4
Batman: Arkham City	
1366x768, Max, AF 16x	23
1366x768, Max, AF 16x, no Tessalation	24
1366x768, Max, AF 16x, no DX11	56
1366x768, Max, AF 16x, no DX11, normal PhysX	29
Max Payne 3	
1366x768, Max, AF 16x	29,4
1366x768, Max, AF 16x, AA 2x	22,2
Battlefield 3 (Noshahr Canals, TDM)	
1366x768, High, AF 16x	42,3
1366x768, Med, AF 16x	46,7
1366x768, Low, AF 16x	53,1
Aliens vs. Predator	
1366x768, VeryHigh, AF 16x	30,8
1366x768, VeryHigh, AF 16x, AA 2x	22,7
1366x768, VeryHigh, AF 16x, AA 4x	18,1

Для экономии батареи активно используется функция NVIDIA Optimus. Дискретный чип подключается только в заранее выбранных программах, а в остальное время бездействует, переключая отрисовку на плечи интегрированной графики. В части игр последняя видится как основная плата, из-за чего блокируются некоторые настройки (к примеру, DirectX 11).

На рекорд

Тест вверенного нам образца начали, как всегда, с синтетики: прогнали PCMark7, который выдал вполне приемлемые 2290 очков, 3DMark11 (скромные 2540 «попугаев» в общем зачете) и Unigine Heaven Benchmark 2.5, набравший 275 баллов при 10,9 fps. После этого принялись за игры. Для начала запустили Aliens vs. Predator. Без антиалиазинга, но зато на максимальных настройках и с DirectX 11-эффектами, получилось 30 fps. А вот на более серьезные режимы начинки уже не хватило, с повышением AA до 2x скорость упала до неиграбельных 22,7 fps. Следующим на очереди стал DiRT 2. Погонять удалось не только на уровне графики Ultra, но и с AA 2x. Приличные результаты показал и Just Cause 2 — даже со сглаживанием выходило 51,8 кадра в секунду. А вот о Batman: Arkham City компьютер споткнулся — всего 23 кадра при всех параметрах на «высокое». Пришлось снижать требования. Простой отказ от тесселяции не помог (всего плюс один кадр), а вот полное отключение DirectX 11 резко повысило скорость до 56 fps; с такой производительностью можно даже и PhysX включить — планка установится на 29 fps.

Попробовали мы на М3 и Max Payne 3 с Battlefield 3. Результаты более чем воодушевляющие. Первый при всех настройках на «очень высокое» выдал 30,1 fps, а второй на карте, «Каналы Ноушехра», стабильно шел на «средней» графике при 46,7 fps, а на «низкой» — при 53,1 fps.

Acer Aspire Timeline Ultra M3 — это один из лучших ноутбуков, что мы видели за последнее время: в тонком стро-гом корпусе производитель уместил мощную начинку, которой хватает почти для всех современных игр. Да, у этой модели есть свои недостатки — не самая удачная клавиатура, непривычный тачпад, небольшое разрешение экрана. Но все это с лихвой перекрывается отличным внешним видом, малым весом и, главное, ценой. В нашей конфигурации модель стоит 31 000 рублей! Лучшего предложения сейчас просто не найти — однозначно «Выбор редакции» и «Лучшая покупка» в одном флаконе. ● **Дмитрий Колганов**

Синтетические тесты

3DMark11		
Graphics	Physics	Score
1743	1797	2540
PCMark7		
Score		
2290		
Unigine Heaven Benchmark 2.5 (1366x768)		
FPS	Scores	
10,9	275	

+ ПЛЮСЫ +

- + приличная производительность
- + тянет почти все современные игры
- + легкий
- + тонкий
- + может работать до 8 часов от батареи
- + отличная цена

— МИНУСЫ —

- плохо справляется с сетевыми шутерами
- неудачная клавиатура
- низкое разрешение экрана
- все порты расположены сзади
- долго грузятся игры



МИР В ЖЕЛТОМ ЦВЕТЕ

Разговор о зрении и компьютерных очках SteelSeries Desmo



Все мы слышали о том, что компьютер негативно влияет на наше зрение. Однако мало кто знает, как именно мониторы действуют на глаза и к чему это может привести. Сегодня мы разберемся с этой темой и расскажем, как себя защитить, какие покупать дисплеи, и заодно выясним, стоит ли тратить на специальные компьютерные очки.

Волшебный объектив

Главный элемент нашего с вами глаза (их два, но раз уж речь о точном приборе, то давайте говорить о нем в единственном числе) — природный объектив, хрусталик. И пускай он не способен зуммировать объекты (то есть, по сути, представляет собой фикс-объектив), зато по скорости и точности его фокусировки хрусталик даст фору любому профессиональному фотоаппарату.

В любой камере фокусировка достигается за счет того, что мы отдаляем или приближаем расположенные рядом линзы с различными характеристиками преломления. Но в глазу главная линза одна — это собственно хрусталик, — и для настройки на резкость необходимо изменять его кривизну. За правильность функционирования и изменение формы отвечает целая группа мышц. Если с ними что-то случается, начинаются проблемы со зрением. Обычно тренировка этих мышц проходит незаметно: частый перевод взгляда и фокусировка на различных объектах. Когда же мы оказываемся перед монитором, зрачки замирают на плоскости экрана и не меняют положения в течение долгих часов. От постоянного бездействия мышцы начинают атрофироваться, им все сложнее настраивать объектив-хрусталик.

Первый признак, что что-то идет не так, — зрительное утомление, которое офтальмологи называют астенопией. Вы начинаете быстрее уставать, появляется резь в глазах. Может появиться головная боль, а изображение на мониторе начнет двоиться.

Но это еще полбеды. Когда мы долго сидим, уставившись в одну точку (а работа за компьютером — это именно

такая ситуация), мы начинаем реже моргать. В результате роговица глаза пересушивается, изображение начинает двоиться еще сильнее, появляется сильное жжение... Все это может привести не только к ухудшению зрения, но и повысить риск инфекционных заболеваний. Конечно, проявляется это не сразу — такого, что сел на пару часов за Battlefield 3 и вдруг перестал видеть, не бывает. Усталость накапливается годами и рано или поздно дает о себе знать.

Раз-два

В этот момент, казалось бы, пора бежать на майдан и голосить «долой компьютеры, все на природу и свежий воздух». Но, во-первых, это банально, во-вторых, избавить себя практически ото всех негативных последствий сидения за монитором не так уж сложно.

Начнем с освещения. Главное правило, которым многие пренебрегают, — нельзя играть в темноте. Взрывы и всполохи огня во мраке, конечно, отлично выделяются и смотрятся очень красиво, но для наших глаз вспышки и резкие контрасты на протяжении нескольких часов — предельное напряжение. Чтобы не убить зрение, совсем необязательно включать верхний свет (слишком яркое освещение, наоборот, создаст массу вредных бликов на поверхности монитора), вполне достаточно небольшой настольной лампы или торшера, создающих перед монитором мягкое световое пятно.

Не менее важную роль играет и посадка. Спина строго вертикальна, ноги согнуты в коленях под углом 90 градусов. Врачи советуют полностью ставить на пол стопы, а конечности не перекрещивать. Для нормального самочувствия следует верно располагать экран — идеальным считается такое место, в котором построенный из центра монитора перпендикуляр упирается в вашу голову в районе переносицы.

Внимательно надо относиться к типу дисплея. Если у вас, дай бог, старая ЭЛТ-пушка, пора ее выкидывать. Она работает по принципу «зажег пиксель — погасил», для зрения это



очень неприятно. ЖК-матрицы гораздо лучше: точки горят постоянно и лишь меняют яркость и цвет. При выборе не гонитесь за глянцевыми моделями. Стеклопленочное покрытие улучшает цветопередачу, но при этом провоцирует появление бликов.

Если вы недавно купили монитор, обязательно проверьте его настройки. Яркость выставлена на максимум? Открываем текстовый файл и снижаем значения до тех пор, пока белый фон не станет немного сероватым. Первое время будет тяжело, но вы привыкнете за пару вечеров, а глазам от этого станет намного легче.

Еще один пункт нашей «домашней работы» — тренировка. Поиграв часик-другой, оторвитесь от экрана, подойдите к окну и в течение 30 секунд смотрите на стоящее перед вами здание, затем переведите взгляд на какой-нибудь близкорасположенный объект — к примеру, на горшок с цветком на подоконнике. Повторите упражнение три-четыре раза. Плюс полезно с закрытыми веками вращать глаза по часовой стрелке. Можно и просто несколько раз зажмуриться или быстро-быстро поморгать. Все это позволит не только держать мышцы в тонусе, но и избегать высыхания зрачков.

Моноколь

Последнее, о чем мы поговорим, — это компьютерные очки. Прежде чем перейти к рассказу о том, что это такое и как оно действует, сделаем небольшое отступление. Дело в том, что данный материал был задуман после того, как редактор «Железного цеха» и по совместительству соавтор этой статьи столкнулся со всем тем, о чем мы рассказали выше. До близорукости не дошло, но резь, покраснение, слезоотделение и периодическое двоение изображения он получил. Первые меры борьбы были простыми: поменьше времени перед экраном, улучшение освещенности и регулярные зарядки. Все это действительно помогало, но ровно до того момента, как наступала сдача номера, — доходило до того, что по утрам невозможно было открыть глаза и посмотреть на дисплей. Так как полностью отказаться от работы не представлялось возможным, было решено попробовать специальные очки.

Заказали их у **SteelSeries**, которая под своей маркой выпускает пару моделей от известной в США фирмы **Gunnar Optiks**. Сразу отметим, что заикливаться на конкретной марке не надо, выбранные **Desmo** — всего лишь пример и испытательный образец. На рынке присутствует множество производителей, изготавливающих подобные вещи, да и в любом салоне оптики можно купить нужные линзы (если надо, то и с диоптриями) и подобрать к ним понравившуюся оправу.

Десмо

Секрет всех компьютерных очков — в линзах. Готовые модели обычно выпускаются без диоптрий и от простых стекляшек отличаются специальным напылением и формой. В случае с **Desmo** — это желтый фильтр, придающий окружающему миру теплый оттенок, а также отсекающий жесткое флуоресцентное и синее свечение монитора. По словам производителя, все это должно снижать нагрузку на глаза, расслаблять мышцы и снимать раздражение. Еще одна особенность **Desmo** — изогнутая геометрия линз, которая в теории помогает удерживать влагу и не допускает высыхания роговицы.

Сами очки выглядят симпатично. Белые прямые дужки с черной окантовкой и небольшой прямоугольник посередине, скрепляющий половинки. На нос конструкция опирается парой прозрачных лапок. Отметим, что **Desmo** очень легкие и просидеть в них можно долго. Важно и то, что они плотно прилегают к голове и не мешают, даже когда надеваешь большие наушники.

Личные ощущения

Несмотря на удачную компоновку и качественные материалы, привыкнуть к новой игрушке сложно. Линзы перекрашивают мир в желтоватый цвет, здорово приглушают яркость и синие оттенки. Плюс очки зрительно увеличивают монитор и сужают окружающее пространство. Поначалу это вызывает дискомфорт и острое желание вернуться к старым краскам. Привыкать к необычным ощущениям заставляет лишь одно — окуляры действительно работают.

Как бы фантастично и в какой-то мере рекламно это ни звучало, но на следующий день после теста автор проснулся без привычного жжения в глазах. Мало того, даже в конце дня, спустя восемь часов за компьютером, не было и намека на усталость. Честно говоря, как-то не сразу поверилось в то, что помогли именно **Desmo**, — может, просто стечение обстоятельств. В общем, через три недели использования очков было принято решение их снять и работать по старинке, без защиты. Хватило ровно двух суток — боль и утренняя резь не заставили себя ждать. Больше от **Desmo** мы не отказывались.

Не для всех

Пожалуй, единственное, что здорово напрягало в тестируемом образце, — как увеличение влияет на зрение. Для этого мы отнесли **Desmo** в крупный салон оптики. С искажением нас успокоили: простые пластиковые линзы без диоптрий, вреда для глаз нет. А вот в то, что мы показали именно компьютерные очки, почему-то не поверили. Специалистов смутил желтый оттенок стекла: обычно они используются в версиях для водителей. У «правильных» конструкций должен быть коричневатый цвет, впрочем, то, что наш вариант бесполезен, никто утверждать не стал, сослались лишь на то, что чаще применяется другой фильтр.

Кстати, что касается цвета — тут есть один неприятный момент. Узнав о появлении в редакции чудо-очков, наш дизайнер попросил их попробовать, и... они ему не подошли. Работать оказалось невозможно: синий превратился в зеленый, красный — в рыжий, белый — в желтый. К сожалению, избавиться от этого нельзя. Все компьютерные очки идут с затенением. Да, в некоторых магазинах предлагают прозрачные линзы, но, кроме антибликового покрытия, им похвастаться нечем. Как говорят сами продавцы, в таком случае лучше не тратить деньги, а пользоваться успокаивающими каплями для глаз, которые можно купить в любой аптеке.

Тут же отметим, что если зрение у вас не стопроцентное, то в салонах оптики есть защитные варианты с диоптриями. А тем, кто носит контактные линзы, разрешается надевать «чистые» компьютерные очки, правда, перед этим рекомендуется посоветоваться с врачом.



Как бы нам ни хотелось избежать банальностей, но здоровье — это самое дорогое, что у нас есть, и сберечь его гораздо проще, чем потом вернуть. К сожалению, компьютер негативно влияет на наше зрение. И, что страшно, делает он это незаметно. Мы искренне советуем: не доводите до крайностей, придерживайтесь вышеизложенных правил и не покупайте на хорошие очки. Протестированные нами **SteelSeries Desmo** обойдутся в 4500 рублей, но если заказывать модели в салонах оптики, то за пару линз возьмут от 1000 до 1800 рублей плюс за оправу и работу. Накладно, но оно того стоит. Единственное — не покупайте дешевые подделки, доверять свое здоровье лучше известным и проверенным фирмам.

● Александр Шаронов, Дмитрий Колганов



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Не так давно вышли две замечательные игры, **Diablo 3** и **Max Payne 3**. Первая позволила облегченно вздохнуть, она отлично шла на любых конфигурациях. А вот вторая сумела показать, зачем нужны новенькие **GeForce GTX 690**, — даже на них этот проект умудряется проседать до 30 fps. К чему мы это? Да к тому, что сегодня возьмемся за старое — будем наращивать графические мощности наших компьютеров за счет отказа от дорогих процессоров.

Основные изменения этого месяца

- ✦ В категориях «Смерть тормозам» и «Займи, но купи!» обратите внимание на новые наборы логики **H77** и **Z77** от компании **Intel**. Они обладают интегрированной поддержкой **USB 3.0** и **SATA Rev. 3**. А при использовании процессоров **Ivy Bridge** вы получите в свое распоряжение высокоскоростную шину **PCIe 3.0**, поддерживаемую последними поколениями видеокарт от **AMD** и **NVIDIA**.
- ✦ Подтянем производительность «Дешево и сердито» на базе процессора **AMD** за счет четырехъядерного **Phenom II X4 945**. Увы, но аналогичная система на **Intel** под натиском растущего доллара откатится до **Pentium G840**.
- ✦ Цены на **GeForce GTX 670** заметно снизились, и карта «поместилась» в бюджет компьютера «Займи, но купи!». Это будет **Gigabyte GV-N6700C-2GD** с заводским разгоном и высокоэффективной системой охлаждения.
- ✦ В систему «Тебя я видел во сне» установим два набора **Corsair Dominator GT** по 32 ГБ каждый.

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)	34 600
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, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 7x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	9300
Память: 2x 4x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator GT (CMT16GX3M4X2133C9)	64 000
Видеокарты: 2x ASUS GTX690-4GD5 (915-1019/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	86 000
SSD: 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)	17 600
Дисковод: Pioneer BDR-206MBK (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4300
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	16 250
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 осн. + 15 доп. 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)	12 180
Мониторы: 3x Acer HN274HB bmid (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, D-sub, DVI, 3x HDMI, NVIDIA 3D Vision 2)	67 470
Со всеми наворотами:	423 760

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD Phenom II X6 1075T (Thuban, Socket AM3, 3 ГГц, L2-кэш 3 МБ, L3-кэш 6 МБ)	5550
Кулер: Ice Hammer IH-4405 (алюминий + медь, 120 мм, 1000-2000 об/мин, 19-32 дБ)	870
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-D3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 8x USB 2.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3670
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1800
Видеокарта: Gigabyte GV-N6700C-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	14 200
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2900
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: Thermaltake V6 BlacX Edition VM100M1W2Z-A (Middle Tower, ATX, 120 мм, 2x USB, аудио)	2550
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	3150
Системный блок:	35 240
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)	5950
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub, DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	13 690
Системный блок и периферия:	58 800
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1100T (Thuban, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 3 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1210
Замена видеокарты: MSI N670GTX-PM2D2GD5/OC (GeForce GTX 670, 965-1045/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1060
SSD: 90 ГБ Corsair Force 3 CSSD-F90GB3-BK (SATA Rev. 3, запись — 500 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3350
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2600
Со всеми наворотами:	67 020

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7100
Кулер: Ice Hammer IH-4405 (алюминий + медь, 120 мм, 1000-2000 об/мин, 19-32 дБ)	870
Системная плата: ASRock Z77 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400/2800 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub, HDMI, аудио)	3600
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1800
Видеокарта: Gigabyte GV-N6700C-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	14 200
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2900
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: AeroCool Value X-Warrior (ATX, 2x 120 мм, 2x USB, аудио)	1800
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	3150
Системный блок:	35 970
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/01 (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub, 2x HDMI, 3D Stereo, очки)	13 570
Системный блок и периферия:	63 260
Замена ЦП: Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3900
Замена видеокарты: ASUS GTX690-4GD5 (915-1019/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	29 800
SSD: 90 ГБ Corsair Force 3 CSSD-F90GB3-BK (SATA Rev. 3, запись — 500 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3900
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2350
Со всеми наворотами:	103 210



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD Phenom II X4 945 OEM (Deneb, Socket AM3, 3 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2980
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	470
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, аудио)	2450
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ4GX3M2A1600C9)	1120
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 7850 (860/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8450
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	2220
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB, аудио) + вентилятор GlacialTech GT-12025BDLA-1 (корпусной, 120 мм, 950 об/мин, 18 дБ)	1320
Блок питания: FSP Group ATX-500PNR (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6+2-pin)	1400
Системный блок:	20 960
Мышь: A4Tech XL-750MK (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: SVEN MS-915 (2.1, 2x 8 Вт + 10 Вт, 50-20 000 Гц)	1700
Монитор: BenQ RL2450HT (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	7300
Системный блок и периферия:	31 230
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 980 (Deneb, Socket AM3, 3,7 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1820
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 7870 GHz Edition (Radeon HD 7870, 1050/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2260
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	680
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2600
Со всеми наворотами:	38 590

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Pentium G840 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 2,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3МБ)	2300
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	470
Системная плата: MSI PH61A-P35 (B3) (ATX, Socket LGA1155, Intel H61, 2x DDR3-1066/1333 до 16 ГБ, PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub, DVI, аудио)	2250
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair (CMV4GX3M2A1333C9)	950
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 7850 (860/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8450
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	2220
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB, аудио) + вентилятор GlacialTech GT-12025BDLA-1 (корпусной, 120 мм, 950 об/мин, 18 дБ)	1320
Блок питания: FSP Group ATX-500PNR (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 6+2-pin)	1400
Системный блок:	19 910
Мышь: A4Tech XL-750H (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: SVEN SPS-704 (2.0, 2x 25 Вт, 45-25 000 Гц)	1950
Монитор: BenQ RL2450HT (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	7300
Системный блок и периферия:	30 430
Замена ЦП: Intel Core i3-2120 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3МБ)	1550
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 7870 GHz Edition (Radeon HD 7870, 1050/5000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2260
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	850
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2600
Со всеми наворотами:	37 690

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: AMD Phenom II X4 980 (Deneb, Socket AM3, 3,7 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	4800
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	780
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, аудио)	2450
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1800
Видеокарта: Gigabyte GV-R7850C-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8650
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	2220
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB, аудио) + вентилятор GlacialTech GT-12025BDLA-1 (корпусной, 120 мм, 950 об/мин, 18 дБ)	1320
Блок питания: HIPRO HPP600W-80Plus (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 6+2-pin, 4+4-pin CPU)	2400
Системный блок:	24 970
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab FC360 /5.1 (5.1, 100 Вт, 30-20 000 Гц, пульт ДУ)	4470
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub, DVI, HDMI, стереоколонки 2x2 Вт)	9720
Системный блок и периферия:	41 340
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1075T (Thuban, Socket AM3, 3 ГГц, L2-кэш 3 МБ, L3-кэш 6 МБ)	750
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N6700C-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5550
SSD: 60 ГБ ADATA S511 (SATA Rev. 3, запись — 500 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	2950
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2600
Со всеми наворотами:	53 190

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i5-2120 (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3850
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	780
Системная плата: Gigabyte GA-H77-DS3H (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x-DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 3x SATA 2, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	3000
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1800
Видеокарта: Gigabyte GV-R7850C-2GD (Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	8650
Жесткий диск: 750 ГБ Seagate Barracuda ST3750525AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 МБ)	2680
Дисковод: LG GH22NS90 (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	550
Корпус: EZCool HA-100B (ATX, 2x USB, аудио) + вентилятор GlacialTech GT-12025BDLA-1 (корпусной, 120 мм, 950 об/мин, 18 дБ)	1320
Блок питания: HIPRO HPP600W-80Plus (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 6+2-pin, 4+4-pin CPU)	2400
Системный блок:	25 030
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Microlab FC360 /5.1 (5.1, 100 Вт, 30-20 000 Гц, пульт ДУ)	5850
Монитор: Samsung S23A700D (LED, TN, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², DVI, HDMI, 3D Stereo, аудио)	10 970
Системный блок и периферия:	44 030
Замена ЦП: Intel Core i5-2500K (Sandy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3250
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N6700C-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5890
SSD: 60 ГБ ADATA S511 (SATA Rev. 3, запись — 500 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	2950
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2600
Со всеми наворотами:	58 380

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



Купил процессор на базе Ivy Bridge, на коробке почему-то указано тепловыделение в 95 Вт, как у старых Sandy Bridge, хотя у вас в статье и на официальном сайте отмечено 77 Вт. Где правда?

Согласны, ситуация забавная. С одной стороны, производитель заявляет о снижении энергопотребления, с другой — пишет на коробках старые цифры. Казалось бы, это значит, что заявленные на сайте 77 Вт — это некое среднее значение, указывающее на работу в оптимальном режиме. На самом же деле Intel оставила прежние числа TDP лишь для того, чтобы не путать покупателей и партнеров. Процессорных кулеров на 77 Вт сейчас мало, зато уже выпущенных 95 Вт моделей хватает с избытком.



Совсем недавно на ISSCC 2012 показали память DDR4. Что о ней известно? По-прежнему повысят частоты или введут что-то кардинально новое?



Пока DDR4 официально не сертифицирована, и единого формата, которому должны отвечать планки, нет. Однако это не мешает крупным компаниям налаживать процесс производства.

На данный момент про DDR4 известно то, что рабочее напряжение у нее снизится с текущих 1,5 до 1,2 В, а скорость вырастет с 2,8 до 4,2 ГГц. Также все чаще появляется информация о том, что разработчики будут строить модули по 3D-технологии, когда чипы располагаются друг над другом, а это говорит о потенциальном росте объемов памяти.

Помимо чисто эволюционных вещей, изменится принцип работы. С DDR4 канут в Лету двух- и трехканальные контроллеры. Теперь каждому накопителю будет выдаваться собственная линия. Нововведение интересное, но заставит понервничать изготовителей процессоров и материнских плат: им придется серьезно пересмотреть архитектуру своих устройств. Как понимаете, оплачиваться эти нервы будут из наших карманов.

Что касается сроков перехода, то, предположительно, первые представители свежего стандарта появятся в продаже к концу этого года. Однако реальное распространение они получат где-то к 2015-му. Насколько с приходом DDR4 увеличится производительность компьютеров — пока не понятно, но, как показывает практика прошлых лет, огромных скачков не будет. Приличный бонус светит только мобильным аппаратам (телефонам, планшетами), для которых DDR3 — непоправимая роскошь.

Отметим, что на International Solid-State Circuits Conference 2012 планки привезли сразу две компании — Samsung и Hynix. Первая показала модули, сделанные по 30-нм нормам производства и работающие на частоте 2133 МГц. Вторая продемонстрировала 38-нм модели со скоростью 2400 МГц. Оба образца функционировали с напряжением 1,2 В.



Не могу решить, что лучше купить — планшет или небольшой нетбук?

Планшет и нетбук — совершенно разные вещи. Таблетка — идеальный вариант для потребления информации. К вашим услугам хороший браузер с сенсорным управлением, видеоплеер с поддержкой множества форматов, ну и, конечно, игры. Маленький ноутбук — это скорее средство создания контента. Компьютер отлично подходит для набора текстов, подготовки курсовых или презентаций, но просматривать сайты или играть на нем уже не очень удобно. Так что для начала решите, что вы хотите от устройства, а потом уже определяйтесь с покупкой.



Здравствуйтесь. Решил купить себе SSD и наткнулся на неизвестный формат Half-Slim. Для чего он нужен?

Half-Slim — это миниатюрные твердотельные накопители, поддерживающие подключение по стандарту SATA 2. Объем дисков — от 4 до 64 Гб. Применяются в основном в мобильной технике: нетбуках, планшетах, телефонах. Внешне — обычные платы с питаемыми модулями памяти и контроллером. По габаритам не превышают кредитной карточки. Покупать такой SSD для домашнего компьютера нет смысла, ну, только если вы не собираетесь сделать самый тонкий системник в мире.





Seagate недавно показала точечную запись с магнитным нагревом, которая повысит плотность размещения информации на жестких дисках. Расскажите о ней подробнее.

Действительно, в марте этого года Seagate сообщила, что ей удалось добиться плотности записи в 1 ТБ на квадратный дюйм, в полтора раза больше, чем у современных накопителей. Достичь впечатляющих результатов компании помогло использование технологии Heat-Assisted Magnetic Recording, запатентованной еще в 2006 году.

Суть ее заключается в том, что перед работой пластина жесткого диска нагревается, позволяя избавиться от неприятного магнитного эффекта, когда при повышении плотности информации соседние ячейки начинают влиять друг на друга. Теоретически к концу десятилетия HAMR позволит увеличить объем 3,5-дюймовых HDD до 60 ТБ. Планы на ближайшие годы куда скромнее — 6 ТБ на одном винчестере. Напомним, что сегодняшний максимум — 3 ТБ.



Подлежат ли компоненты ноутбука замене? Такие как видеокарта, оперативная память или процессор?

Проапгрейдить в современных моделях видеокарту или процессор нереально, хотя раньше такая возможность встречалась. К примеру, в старых **Toshiba Qosmio** можно было поменять видеочип. Сейчас все чаще производители ноутбуков стали впаявать компоненты в материнскую плату, и достать их оттуда невозможно. Причин тому несколько. Первая — разработчики хотят, чтобы мы покупали новые лэптопы. Вторая — стремление снизить затраты на содержание сервисных центров и армии технических аналитиков: легче заменить компьютер целиком, чем искать проблему в железках.

А вот с оперативной памятью и HDD трудностей обычно не бывает. Доступ к ним закрывается только в некоторых ультрабуках.

Все довольно просто. Ноутбук собирается на заводе, и производитель ручается за полную совместимость используемых компонентов, качество охлаждения и питания. Домашний компьютер, грубо говоря, делается на коленке. Подобранные железо объединяют лишь единые форматы связи. Насколько хорошо комплектующие уживутся друг с другом — никто не знает. Именно поэтому обычные системники сбоят чаще своих мобильных собратьев.



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.



Приобрел ЖК-дисплей, а у него есть только вход типа D-sub (VGA). Теперь вот мучаюсь вопросом, а не промахнулся ли я, сильно зависит качество картинки от используемого разъема? В чем разница между DVI и D-sub?

Чисто технически D-sub и DVI отличаются способом передачи информации от видеокарты к монитору. Первый делает это в аналоговом виде и был популярен во времена ЭЛТ-экранов. Второй — цифровой и разработан специально для работы с ЖК-панелями, которые оперируют исключительно единицами и нулями. В теории разница между этими интерфейсами огромная, так как DVI передает сигнал на дисплей в готовом к употреблению виде и не требует дополнительных преобразований. На практике же отличия практически не заметны.



Почему ноутбуки реже выходят из строя?

Все довольно просто. Ноутбук собирается на заводе, и производитель ручается за полную совместимость используемых компонентов, качество охлаждения и питания. Домашний компьютер, грубо говоря, делается на коленке. Подобранные железо объединяют лишь единые форматы связи. Насколько хорошо комплектующие уживутся друг с другом — никто не знает. Именно поэтому обычные системники сбоят чаще своих мобильных собратьев.



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.

SNIPER ELITE V2 (PC, PS3, X360)



Если создать игровой профиль под определенным именем, открываются дополнительные возможности игры:

- Panzer** — разрывные пули
- Stealth** — тихие снайперские пули
- Ratbomb** — крысы взрываются при попадании
- reb00** — все миссии изначально открыты

TRINE 2 (PC)



Заходим в `C:\Users\Имя пользователя\AppData\Roaming\Trine2`, открываем файл `options.txt`, ищем строку:

```
setOption(trine2Module, «CheatsEnabled», false)
```

Меняем ее на:

```
setOption(trine2Module, «CheatsEnabled», true)
```

Во время игры нажимаем следующие клавиши:

- F5 — ходить сквозь стены
- F6 — прыжки с воздуха
- F7 — полное здоровье
- F9 — навыки по максимуму
- F10 — невидимость (враги и препятствия вас не задевают)

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

MAX PAYNE 3

В середине третьей миссии на стадионе, после ролика со снайпером, с правой стороны комнаты будет мужской туалет. Там можно обнаружить бездыханное тело знаменитого доктора Хауса, лежащего в



луже непонятно чего. Видимо, таким вот эффектным способом разработчики отметили окончание популярного сериала. — *Илья Трифонов*

THE DARKNESS 2



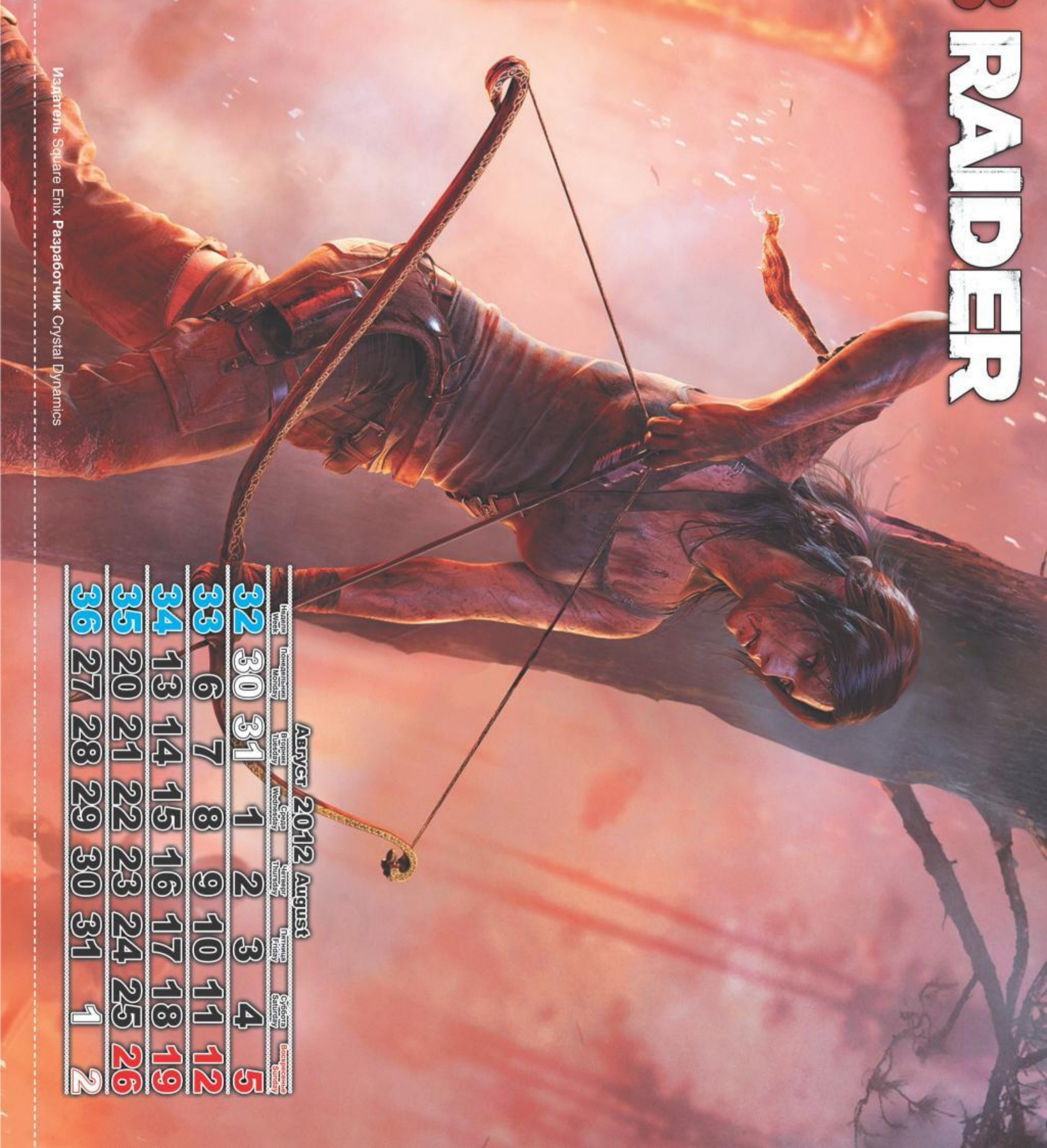
В миссии «Пробуждение» можно найти, если пройти в холл и повернуть влево, друга Джеки — Дольфо, но здесь он — Адольф. Из его речей нетрудно догадаться, что это — Адольф Гитлер. Он расскажет о Второй мировой войне, а также можно посмеяться, послушав его сумасшедшие рассказы. — *Максим Канин*

DIABLO 3



На втором уровне сложности — в начале первого акта в районе Нового Тристрама — можно найти колодец под названием «Источник качества». Он ведет в секретное подземелье, в котором обитают сотрудники отдела контроля качества из Blizzard, превратившиеся в зомби. — *Алексей Зубанов*

TOMB RAIDER



И
P
M
A
H
U
S
A

Издатель: Square Enix
Разработчик: Crystal Dynamics

Август 2012 August

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
32	30	31	1	2	3	4	5
33	6	7	8	9	10	11	12
34	13	14	15	16	17	18	19
35	20	21	22	23	24	25	26
36	27	28	29	30	31	1	2

TOTAL WAR ROMAN II



ИГРОВАЯ КОМПАНИЯ

Август 2012 August

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
32	30	31	1	2	3	4	5
33	6	7	8	9	10	11	12
34	13	14	15	16	17	18	19
35	20	21	22	23	24	25	26
36	27	28	29	30	31	1	2

Издатель SEGA Разработчик The Creative Assembly

DUKE NUKEM FOREVER



Во время прохождения главы «Улей» можно обнаружить труп солдата EDF, шлем которого очень похож на шлем Айзека Кларка из Dead Space. Чтобы его найти, нужно после первой головоломки с фиолетовым жуком пройти в открывшийся проход, потом по тропинке до следующего проема. Открыв проем, включите «особое зрение Дюка» и сверните направо в маленький коридорчик — так вы и найдете Кларка. — *Петр Линник*

THE SIMS 3



Здравствуй! Пргуливаясь по городку Старлайт Шорз в игре The Sims 3, случайно нашел такой плакат. Как вы уже поняли, он очень похож на главную картинку Battlefield 3. Находится этот плакат на офисном здании. — *Илья Лукин*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Max Payne 3** от компании «1С-СофтКлуб». Чтобы получить приз, напишите по адресу info@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



RISEN 2: DARK WATERS

В начале игры Северин обучает новобранцев — его можно вызвать на поединок и заодно показать юнцам, как нужно драться. На высшем уровне сложности биться с ним довольно проблематично, однако есть возможность не напрягаясь получить свои +79 славы.

Достаем шпагу и колем в спину Северина, не позволяя ему вас увидеть. На предупреждения «Убери оружие!» время от времени прячем шпагу. Затем вызываем полумертвого NPC на дуэль и убиваем его с пары ударов. — *Илья Коваль*



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

MAX PAYNE 3

В игре Max Payne 3 уже в пятой главе дается возможность пострелять с двух Desert Eagle. Для этого надо заскочить в будку, которая расположена рядом с разводным мостом. Там на столе лежит всеми любимый пистолет. Далее при первой же возможности даем врагам застрелить Макса. Возрождаемся уже с Desert Eagle — остается только снова забежать в ту будку, опять схватить со стола ствол и наслаждаться огневой мощью! — *Егор Монахов*



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 №8

АВГУСТ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Какая из следующих игр имеет подзаголовок Colin McRae?

- А. DiRT
- Б. DiRT: Showdown
- В. DiRT 3
- Г. GRID
- Д. Xpand Rally

❷ Кто из перечисленных ниже персонажей является главным героем Assassin's Creed 3: Liberation?

- А. Авелин
- Б. Десмонд
- В. Эцио
- Г. Альтаир
- Д. Коннор

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Sniper Elite V2 продолжает историю, рассказанную в первой части.

- А. Ну да, а как иначе?
- Б. Вздор!

❹ Игра Iron Front: Liberation 1944 использует движок Operation Flashpoint.

- А. Так и есть.
- Б. Полная чушь.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

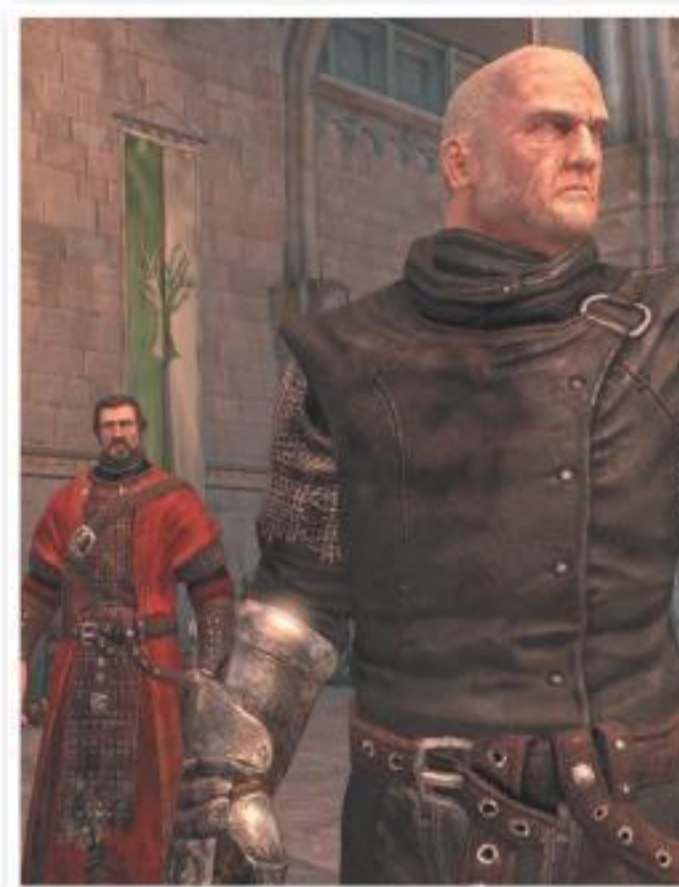
❺ Like all the bad things in my life, it started with the death of a woman. I couldn't save her.
(«Как и все плохое в моей жизни, это началось со смерти женщины. Я не мог спасти ее».)

- А. Max Payne
- Б. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- В. Max Payne 3
- Г. Alan Wake
- Д. Stranglehold

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

- А. The Witcher 2
- Б. Dragon's Dogma



- В. Dragon Age
- Г. Game of Thrones
- Д. Kingdoms of Amalur: Reckoning

❼ Какая из перечисленных ниже игр не выросла из любительской модификации?

- А. Iron Front: Liberation 1944
- Б. DayZ
- В. Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
- Г. Counter-Strike
- Д. Operation Flashpoint

НАШ ПРИЗ

Акустическая система

TDE 240

с двумя фронтальными колонками и сабвуфером

совместимым с усилителем


(www.vers.su)



СКАНВОРД №8

АВГУСТ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишете на русском языке.

	Добивание в Mortal Kombat →	1							Приспособление Бэтмена	Наставник Авелин из Assassin's Creed: Liberation	Маленькая знакомая Джеймса Сандерленда
	Инопланетная раса в Resistance	Базовая система ввода-вывода →				Враг Человека-Паука →	4				
1		Целитель в ролевых играх →	2					Шкала здоровья в Duke Nukem Forever →			
2					Фильм Джеймса Кэмерона →						3
3			Разновидность колдовства в Risen 2	Аард	Место действия Dante's Inferno	Материнская ... Неумеха →					
4											
5							Боевой клич →			Избранный	«Слет» русских разработчиков
6	Хранилище лишнего груза →			6				Египетский крест →			
	Средство борьбы с голодом →				Реклама в интернете →						
	Противоположность магии →					Эльфы и красноплюды в «Ведьмаке» →				5	

НАШ ПРИЗ Ritmix RZX-44

с диагональю экрана
4,3 дюйма
и встроенным MP3-плеером
(www.ritmixrussia.ru)

Игровая
приставка



ФОТОПАМЯТЬ №8

АВГУСТ

Вам нужно расставить картинки из игры **Max Payne 3** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



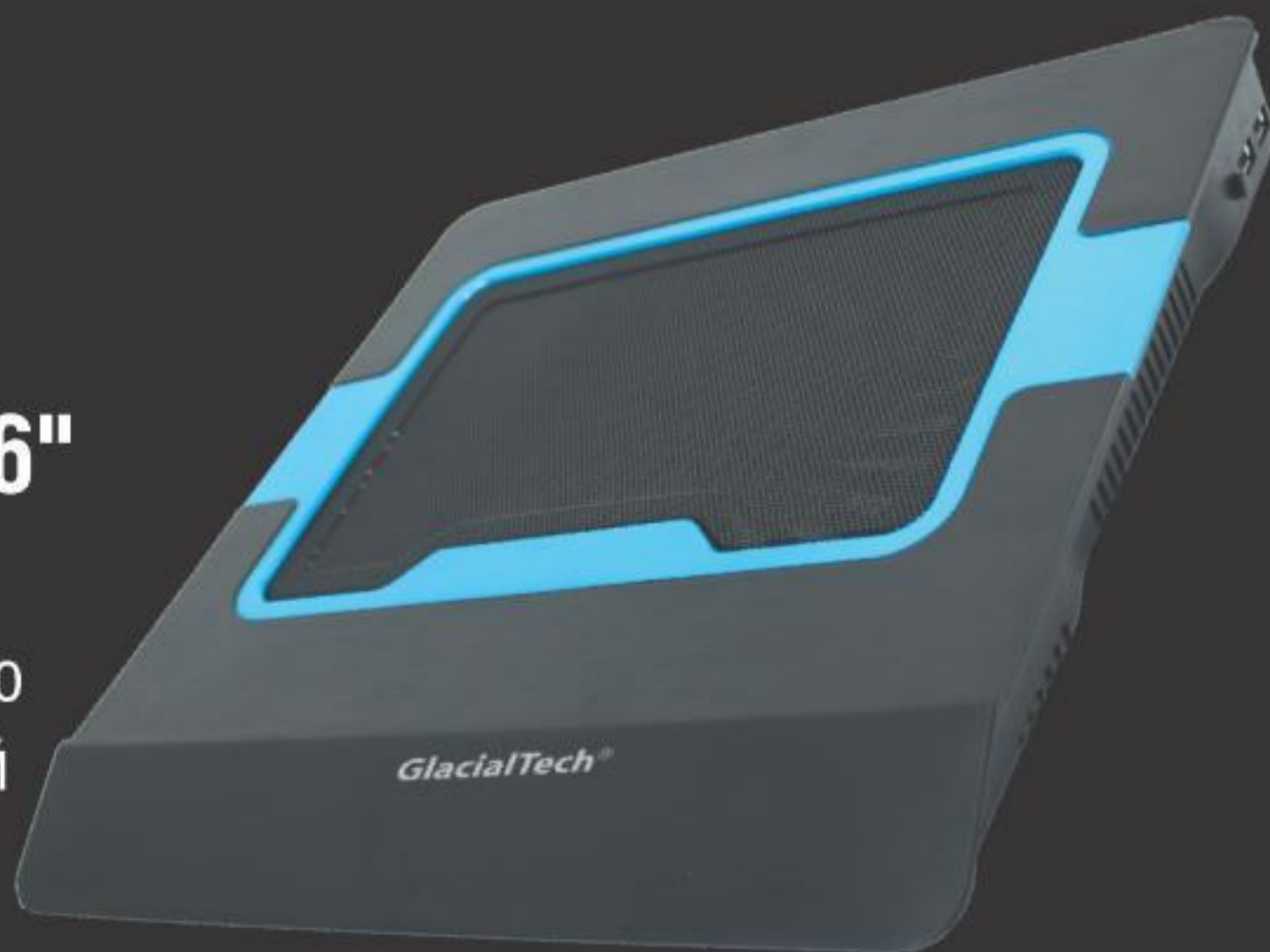
НАШ ПРИЗ Кулер для ноутбука 15,6"

с двумя портами USB

и тихим вентилятором со
светодиодной подсветкой

и гарантией производителя 3 года

(www.glacialtech.ru)



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№06/2012

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 В (Джеймс Хеллер теперь может призывать двух помощников на поле боя)
- 2 Д (разносчик пиццы появлялся и в сериале, и в игре The Walking Dead)
- 3 Б (игра Botanicula разрабатывалась не одним Якубом Дворски)
- 4 А (игра Fez действительно разрабатывалась целых пять лет)
- 5 В (цитата из Prototype 2)
- 6 Г (скриншот из Dragon's Dogma)
- 7 Б (всего «Звезд смерти» в произведениях по мотивам вселенной Star Wars было две)

Победитель

Антон Долгов (Волгоград)



Флэш-накопитель от компании Palit с быстрым интерфейсом USB 3.0 и объемом 16 Гб (www.palit.biz)

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: чернокнижник, Серж, форум, сердце, муха, ор, Николас, Гранриэ, джетпак, амур. По вертикали: Карл, нож, Винду, Енох, Горгона, феска, Мерсер, рулет, море, ИРК, еж. Ключевое слово: **Гримрок**.

Победитель

1. Руслан Шамшадинов (Нижний Новгород)
2. Майкл Мурдок (Москва)
3. Владимир Новохатка (Псков)
4. Кирилл Редин (Киев)
5. Наталья Курбатова (Зима)



Пять коробок с игрой Botanicula от компании «1С-СофтКлуб».

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Royal Quest)
Варлон, Туманган, Эндинополис, Заброшенные шахты

Победитель

1. Степан Орлов (Ухта)
2. Вениамин Серов (Нижний Новгород)
3. Марина Федорова (Подольск)
4. Вадим Дубовой (Ермолино)
5. Игорь Гоциридзе (Москва)



Пять коробок с игрой «Risen 2: Темные воды» от компании «Акелла». А занявший первое место получает также настольную игру по мотивам.

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, 2, 3, 4.

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 X. Месяц»). Также не забудьте написать ваши настоящие имя, фамилию и город, в котором вы живете.
- 2 Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №X. Месяц**

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 X.
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на июльские конкурсы принимаются до 27.08.2012. Итоги будут подведены в сентябрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленнее).



ЗАНГИЕВ АТАКУЕТ

Автор:
Яна Сорокина

Сотрудник отдела маркетинга «IC-СофтКлуб»

Почему файтинги — настоящее и будущее киберспорта

Не первый год уже ведутся разговоры о включении киберспортивных дисциплин в программу Олимпийских игр. Во время летней Олимпиады в Пекине в 2008 году два лучших китайских игрока в **Warcraft** несли олимпийский огонь. В эпоху интернета не знать о киберспорте невозможно, а большинство из нас пробовали свои силы в **StarCraft**, **Warcraft**, **Counter-Strike** или **Quake**. Но киберспорт отнюдь не ограничивается шутерами, стратегиями, гонками и спортивными играми. Менее популярным, но не менее увлекательным и зрелищным жанром являются файтинги. Многие хоть раз играли с друзьями в **Tekken** или **Mortal Kombat**, но как киберспортивная дисциплина файтинги окружены рядом мифов и заблуждений. О нескольких — самых популярных — я и хочу рассказать.

Заблуждение первое: «Файтинги — вообще не киберспорт». Часто приходится слышать, что для победы достаточно просто нажимать на кнопки быстрее соперника. Однако на деле файтинги требуют от игрока не только рефлексов, но и умения оценивать ситуацию, принимать решения. Каждую секунду поединка профессиональный файтер обрабатывает не меньше информации, чем его коллега из **StarCraft**, и реагирует настолько же быстро, как игрок в **Quake**. Учитывать надо все: возможности своего персонажа и персонажа противника, положение относительно границ арены, расстояние до оппо-

нента, доступные удары и их последствия. На принятие решения отводятся доли секунды, и малейшая ошибка может стоить победы. Так что за вспышками суперударов скрываются не только отточенные до автоматизма комбинации, но умение быстро мыслить и моментально адаптироваться. В некотором роде файтинги можно сравнить с шахматами, а по сложности тренировок и подготовки они зачастую не уступают реальному спорту.

Заблуждение второе: «По файтингам не проводится крупных чемпионатов». Хотя по популярности файтинги пока не соперничают с тем же **StarCraft**, на знаменитом WCG каждый год представлена хотя бы одна файтинг-дисциплина, а специализированные мировые чемпионаты по количеству участников и зрителей не уступают ключевым киберспортивным событиям. Ежегодно с 2002 года в Лос-Анджелесе проходит Evolution Championship Series, на который съезжаются тысячи игроков со всего мира, а призовой фонд составляет сотни тысяч долларов. На другом конце света, в Японии, с 2003 года проходит чемпионат мира Super Battle Opera. Стать участником SBO можно, только выиграв отборочные в своем регионе и получив специальное приглашение, так что ежегодно там собираются только лучшие из лучших.

Заблуждение третье, самое гнусное: «В России всерьез не играют в файтинги». История файтингов в нашей стране началась почти 10 лет назад, а на текущий мо-

мент сообщество Fighting.ru насчитывает около четырех тысяч участников. Дважды в год в Москве проводятся крупные чемпионаты: весенний Fighting.ru Invitational и осенний Moscow Fighting Arena, где собираются сотни игроков из самых разных городов и стран. На международной арене дебют россиянина состоялся в 2006 году, когда москвич Евгений «Belial» Окин (ныне один из самых титулованных российских файтеров) на World Game Cup 2006 уверенно вошел в топ-4 по **SoulCalibur 2**. В 2010-м российская команда по **Guilty Gear** выиграла европейские отборочные в Швеции и пробилась в Японию на Super Battle Opera. В 2011-м тверчанин Игорь «SIM» Суслов на Super VS Battle 20XI в Лондоне завоевал «серебро» сразу в двух дисциплинах — **Tekken 6** и **Mortal Kombat**. Наконец, в этом году петербуржец Игорь «Goga» Антимонов стал де-факто действующим чемпионом Европы на турнире по **Guilty Gear XX Accent Core** в Швеции, уступив в финале только специальному гостю из Японии — двукратному чемпиону мира N-Otoko.

Таким образом, в современном киберспорте файтинги — одна из наиболее зрелищных и динамично развивающихся областей. Новые игры и звезды появляются более-менее регулярно (уж точно чаще, чем выходят новые части **StarCraft**), а наблюдать за дерущимися мужиками (или женщинами с седьмым размером груди) все-таки интереснее, чем за набившими оскомину стратегиями. ■



FLEXTRON

КОМПЬЮТЕРЫ

Что вы хотите от своего компьютера?

Мой компьютер должен быть современным, быстрым и надежным.

Мой компьютер должен делать любую работу, которую я ему поручу.

Мой компьютер должен иметь больше возможностей, чем я могу сегодня представить.

Все эти желания исполнятся, если ваш новый компьютер FLEXTRON® Premiera 55 на базе процессора Intel® Core™ i5-3550.

Что умеет
FLEXTRON Premiera 55?

- Хранить 1 000 фильмов HD или 1 000 000 фотографий или 10 000 звуковых дисков...
- Хранить резервные копии всех ваших любимых "гаджетов" - всяких смартфонов и iPad'ов...
- Работать в несколько раз быстрее вашего ноутбука...
- Играть в любые игры, показывать 3D-фильмы и 3D-фото...

25 550*
руб



ЧТО ВНУТРИ

- Четырехъядерный процессор третьего поколения Intel® Core™ i5-3550
- Платформа ASUS
- 8 ГБ DDR3 PC10600
- 1500 ГБ SATA III, 32M/7200
- Графический процессор NVIDIA GeForce 550Ti 1024MB
- Привод DVD±RW Multi
- Card Reader USB 3.0
- Высококачественный корпус In-Win EAR-011 450Вт
- Лицензионная операционная система Windows 7
- Microsoft Office Starter 2010
- Антивирус MS Essential

(495) 925-64-47
www.fccenter.ru www.fcshop.ru



Адреса салонов--магазинов:

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

* Цена дана на 01.07.2012

Но!.. Самое главное - это надежность и удобство. Нам удобнее работать за большим ярким экраном, набирать текст на нормальной клавиатуре и управлять нормальной мышкой.

Наши фотографии, фильмы, музыка, наши письма, заметки и книжки - уникальны, а значит бесценны! Для того, что бы их не потерять, нужен максимально надежный компьютер.

Поэтому ваш выбор - компьютер FLEXTRON!

САМОЕ ГЛАВНОЕ

реклама



Магазины «Ф-Центр»
Удобство покупки
Выгода всегда



BenQ XL2420T

Культовый геймерский монитор

ВЫБОР
ПРОФЕССИОНАЛОВ



120Hz

Black eQualizer

Smart Scrolling

Монитор BenQ XL2420T создан при участии профессиональных киберспортсменов, специально для настоящих геймеров и является турнирным и тренировочным оружием профессиональных игроков в России и в мире. Благодаря настоящей 120Гц развертке, минимальному времени задержки, функциям Smart Scale и Black eQualizer, монитор BenQ XL2420T стал практически безальтернативным монитором для профессиональных киберспортивных соревнований в 2012 году, заслуженно снискав славу культового геймерского монитора.



XL2420T



RL2240H



RL2450HT

BenQ

Enjoyment Matters