

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

23 ОКТЯБРЯ

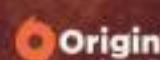
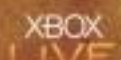
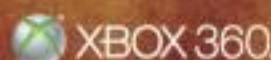


ЗА РОДИНУ. С ЧЕСТЬЮ.

СРАЖАЙСЯ ЗА РОССИЙСКИЙ СПЕЦНАЗ ПРОТИВ БОЙЦОВ ОСТАЛЬНОГО МИРА

- БОЕВИК ОБ ОПЕРАТИВНИКАХ TIER 1 И РЕАЛЬНОЙ ВОЙНЕ С ТЕРРОРИСТАМИ
- ТЕХНОЛОГИЯ FROSTBITE™ 2 - ВЕЛИКОЛЕПНАЯ АНИМАЦИЯ, ГРАФИКА И СИСТЕМА РАЗРУШЕНИЙ

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



18+

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, логотип EA, Medal of Honor и Danger Close являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Frostbite и логотип DICE являются товарными знаками EA Digital Illusions CE AB. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" и "PS" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. SCE является зарегистрированным товарным знаком Sony Corporation. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

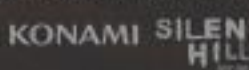
ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ

реклама

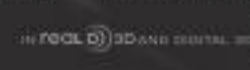
САЙЛЕНТ ХИЛЛ 2

**В ЭТОТ ХЭЛЛОУИН
3D ПУТЕШЕСТВИЕ В АД**

SAMUEL HADIDA PRESENTS A SILENT HILL 2 DCP/DAVIS FILMS PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH KONAMI A MICHAEL J. BASSETT FILM "SILENT HILL: REVELATION" ADELAIDE CLEMENS KIT HARRINGTON DEBORAH KARA UNGER
MARTIN DONOVAN AND MALCOLM McDOWELL WITH CARRIE-ANNE MOSS AND SEAN BEAN CASTING BY DEIRDRE BOWEN COSTUME DESIGNER WENDY PARTRIDGE EDITOR MR. X INC. EXECUTIVE PRODUCER PATRICK TATOPOULOS MUSIC BY AKIRA YAMAOKA MUSIC BY JEFF DANNA
PRODUCTION DESIGNER ALICIA KEYWAN EDITOR MICHELE CONROY DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY MAXIME ALEXANDRE EXECUTIVE PRODUCER LAURENT HADIDA EXECUTIVE PRODUCER VICTOR HADIDA PRODUCER DON CARMODY BASED ON THE KONAMI VIDEO GAME CREATED BY KONAMI PRODUCED BY SAMUEL HADIDA WRITTEN AND DIRECTED BY MICHAEL J. BASSETT



В КИНО С 25 ОКТЯБРЯ



#WELCOMETOSILENTHILL [f](#) /SILENTHILLREVELATION

ФИЛЬМ ЗАПРЕЩЕН К ПРОСМОТРУ ЛИЦАМ ДО 16 ЛЕТ!



Приветствую!

Главное событие этого номера — пресс-версия XCOM: Enemy Unknown, приехавшая в редакцию незадолго до сдачи. Мы планировали написать полноценный обзор, но случилась неприятность: пререлизная версия после многих часов геймплея засбоила и пройти игру до конца стало попросту невозможно. В итоге было решено перенести полноценную, большую рецензию на следующий номер, в текущий же поставить впечатления авторов и редакторов журнала от того, что мы успели увидеть (надо сказать, успели немало), а в качестве бонуса — сделать большой материал о XCOM в целом. Буквально за три дня нам удалось связаться сразу с несколькими разработчиками и взять у них интервью, где они рассказали много интересного о вселенной игры и о том, как шла работа над проектом. Все подробности — в нашем «Центре внимания».

В рубрике «Из первых рук» в этот раз у нас экскурсия по Sniper: Ghost Warrior 2, который всеми силами пытается пробиться в высшую игровую лигу и у которого это, кажется, почти получилось.

В разделе превью вас ждет пререлизный взгляд на Far Cry 3, подробности о Call of Juarez: Gunslinger и множество деталей о Star Trek. Что же касается рецензий, то здесь настоящее раздолье для любителей самых разных жанров. Torchlight 2 — для всех, кому по каким-то причинам не понравилась Diablo 3 (а заодно и для тех, кому понравилась). Guild Wars 2 — для всех, кого в MMORPG раздражает однообразие и рутинность (в GW2 при желании можно играть почти как в обычную однопользовательскую RPG). Black Mesa — для всех, кто никак не дожидается следующей части Half-Life (мы в рецензии критикуем мод, но для поклонников игры он все равно очень и очень хороший).

Помимо этого вышло еще с десяток неплохих игр, и это не считая различных аддонов и тайтлов для мобильных платформ, — обо всем на страницах «Игромании».

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренко
makarenkov@igromania.ru

ЖИЗНЬ НА ВЕРШИНЕ



В конце 1970-х на рынке развлекательных мультимедиа появилась семейная пара, навсегда изменившая жанр приключенческих игр. Роберта и Кен Уильямс основали одно из крупнейших игровых издательств восьмидесятых-девяностых — компанию Sierra On-Line, подарившую миру King's Quest, Leisure Suit Larry, легендарный ужастик Phantasmagoria и Half-Life. Мы проследили историю этой парочки в игровом бизнесе.

Подробности на стр. 104.

РЕДАКЦИЯ

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

Редакторы

Илья Янович
Геворг Акопян
Линар Феткулов
Дмитрий Колганов
Кирилл Токарев
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

Руководитель отдела рекламы

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru

Тел./факс

(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
Серьян Смакаев
Ирина Ефимова
Яна Афанасьева

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел.

(495) 231 2365

Тел./факс

(495) 231 2364

E-mail

mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief

Alexey Makarenkov
(makarenkov@igromania.ru)

Games Editor

Ilya Yanovich
(yanovich@igromania.ru)

Contacts

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

АВТОРЫ

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 www.igromania.ru строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

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

Цена свободная.

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

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

© «Игромания», 1997-2012
Тираж 154 100

© Igromania, 1997-2012
Circulation 154 100

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 20 ноября!

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

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеонюжноты, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, репортажи, мнения редакторов и многое другое.



⋮ Подробности запуска **Wii U**.

ВИДЕОНОВОСТИ

Поток

Передачи об играх и игровой культуре

Новое видео:

Total War: Rome 2
Chivalry: Medieval Warfare
Aliens: Colonial Marines
Crysis 3
Hitman: Absolution
Dead Island: Riptide
Call of Duty: Black Ops 2
Far Cry 3
Splinter Cell: Blacklist
Injustice: Gods Among Us
DMC: Devil May Cry
Metal Gear Rising: Revengeance

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

Uncharted: Drake's Fortune, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Wing Commander: Prophecy, Alone in the Dark

Все самое интересное игровой индустрии, культуры и многое другое.

Таймлайн

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

Большие темы

Конец BioWare?
Большие секреты маленькой индустрии
Подробности запуска Wii U

Анонсы

The Mighty Quest for Epic Loot
Thunder Wolves
Call of Juarez: Gunslinger

Dragon Age 3: Inquisition
A Tale of Two Sons
Project Eternity
Homestuck
Beneath a Steel Sky 2
Earth Defense Force 4
Fuse
Xblaze
Ninja Gaiden Z
Patterns

А также многое другое.

SPECIAL

Репортажи

Army of Two: Devil's Cartel — исполнительный продюсер игры демонстрирует эпизод игры.
Assassin's Creed 3 — творческий директор игры подробно рассказывает о морских сражениях.
Halo 4 — возвращение Предтечей и Мастера Чифа.
Hitman: Absolution — о мультиплеерном режиме.
Need for Speed: Most Wanted — особенности одиночного режима.
Rayman Legends — Мишель Ансель о том, как обживается игра на Wii U.
Remember Me — система кастомизации комбо-ударов.
Splinter Cell: Conviction — две большие демонстрации геймплея с комментариями разработчиков.

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Blood Knights
Call of Juarez: Gunslinger
Remember Me
Spartacus Legends
Thunder Wolves

Online

Final Fantasy XIV Online:
A Realm Reborn
Marvel Heroes

PS3

The Last of Us

Wii U

New Super Mario Bros. U
ZombiU
Rabbids Land

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

10 самых-самых космических игр.
Дэвид Кейд рассказывает о работе над Beyond: Two Souls.
Технологии Call of Duty: Black Ops 2.
Ремейк нашей истории Halo и новые подробности истории вселенной.
Легенды игровой индустрии: Fable.

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Battlefield 3: Armored Kill
Black Mesa
Borderlands 2
The Testament of Sherlock Holmes
Tokyo Jungle
Torchlight 2
WOW: Mists of Pandaria
XCOM: Enemy Unknown

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

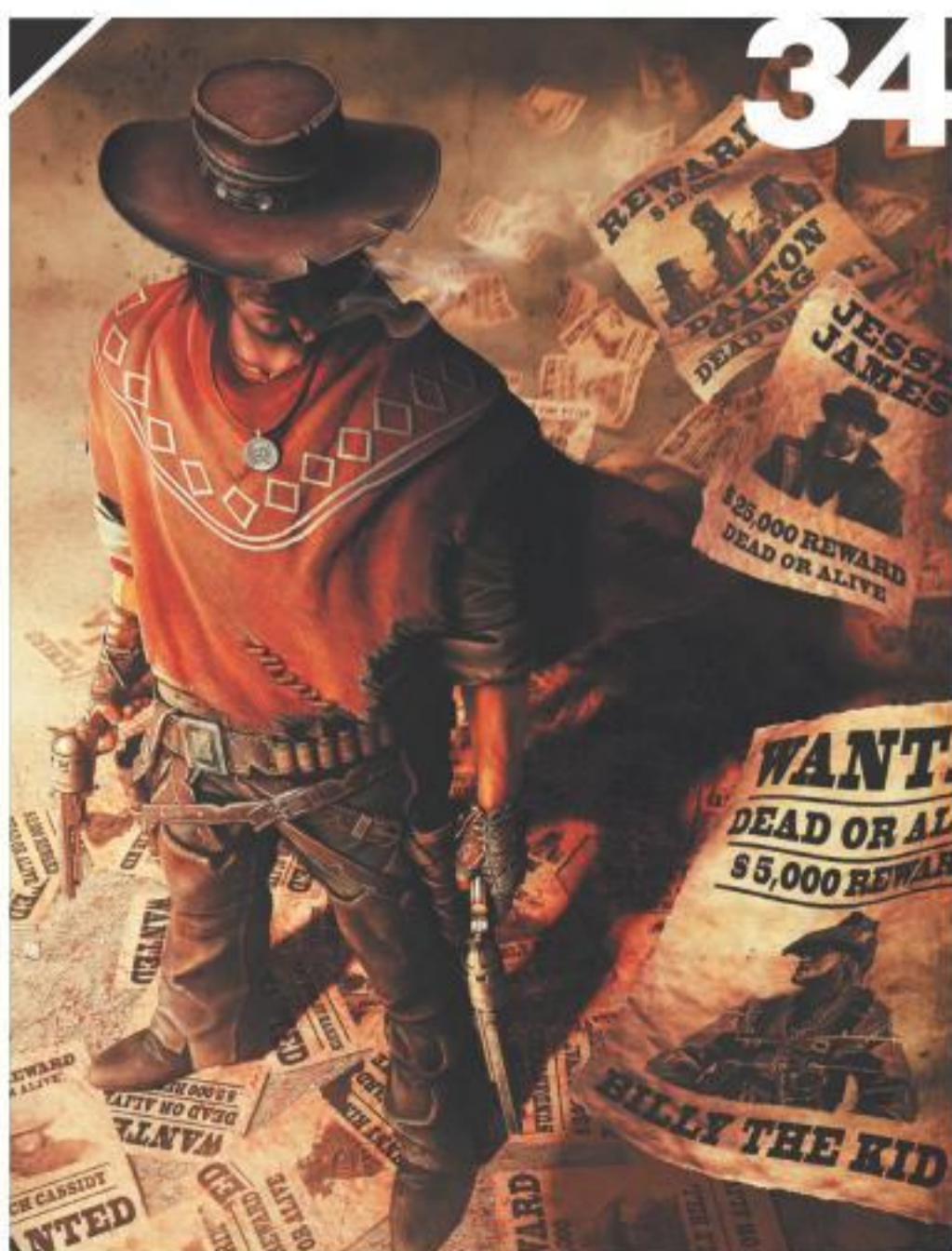
Такое возможно только в Battlefield 3.
Baldur's Gate 2 на движке Dragon Age.
Лучшие дома в Skyrim.
Кубизм «Звездных войн».
iPhone 5: Мюзикл.
Страшная реальность Minecraft.
Ветераны World of Warcraft.



⋮ Total War: Rome 2



Sniper: Ghost Warrior 2 Стреляющий куст



Call of Juarez: Gunslinger Басни пьяного убийцы

8-23 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
8 Не одной строкой

24-25 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
24 Sniper: Ghost Warrior 2

26-39 В РАЗРАБОТКЕ
26 Рейтинговая система игровых рубрик
28 Far Cry 3
32 Star Trek (2013)
34 Call of Juarez: Gunslinger
36 Fuse
38 Mars: War Logs

40-44 ПРАВИЛА ИГРЫ
40 37 правил игры Брэндона Шеффилда

46-56 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
46 X-COM: Enemy Unknown

58-95 РЕЦЕНЗИИ
58 Torchlight 2
64 Dead or Alive 5
66 Guild Wars 2
70 The Testament of Sherlock Holmes
72 FTL: Faster Than Light

74 Pro Evolution Soccer 2013
76 Black Mesa
78 World of Warcraft: Mists of Pandaria
80 LittleBigPlanet PS Vita
82 The Secret Files 3
83 Mark of the Ninja
84 Tokyo Jungle
85 F1 2012
86 Shad'O * Inquisitor
87 Transcribed Dungeon Lords MMXII
88 Dogfight 1942
Joe Danger 2: The Movie
89 Tryst Home
90 Мобильный дайджест
92 Дайджест-порт
94 Дайджест-DLC

96-99 ОНЛАЙН
96 Дайджест онлайн

100-102 ПЕТРО
100 Flashback: The Quest for Identity

104-119 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
104 Жизнь на вершине
112 Радикалы на воле

46



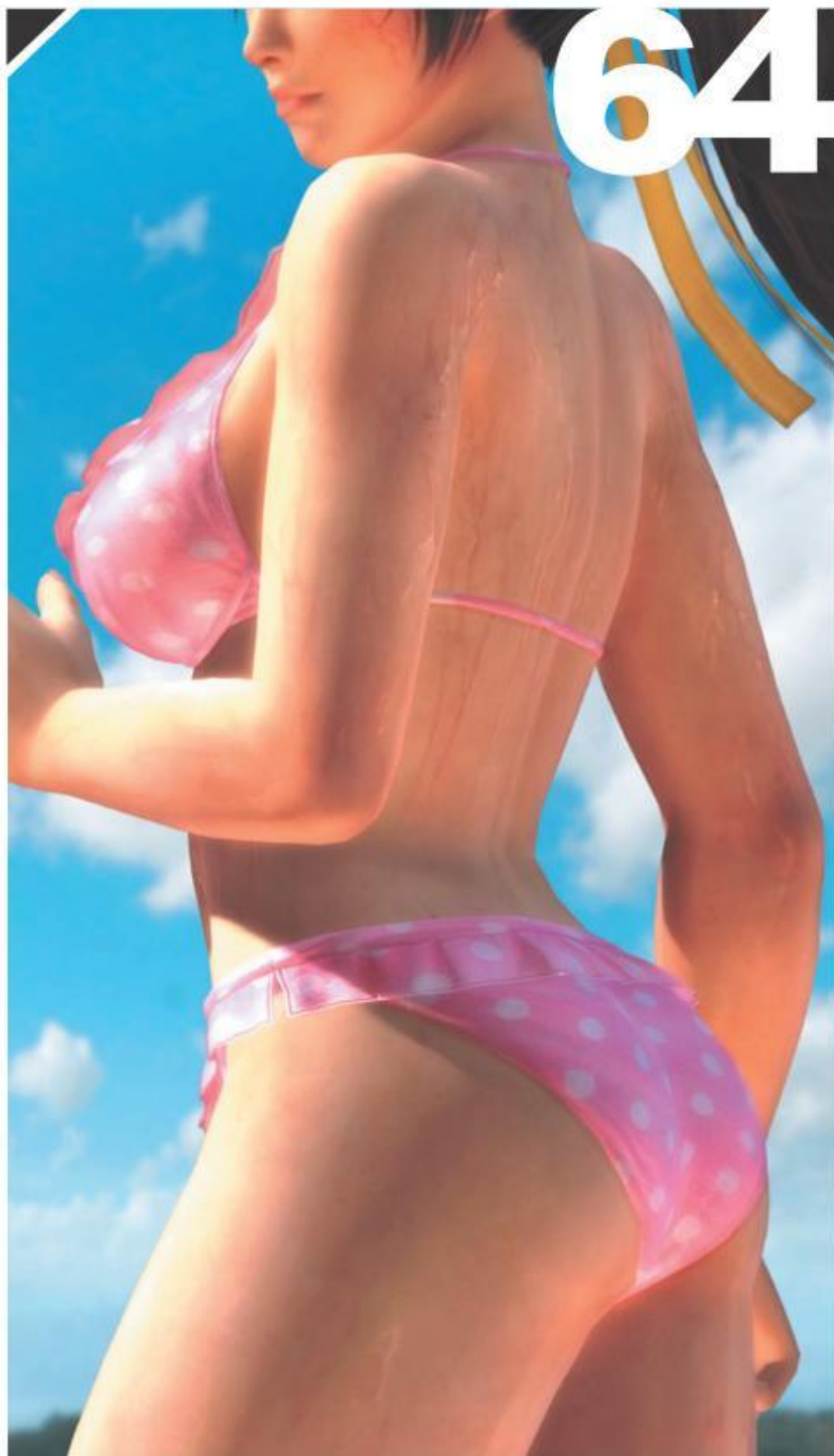
... X-COM: Enemy Unknown О людях и пришельцах



58

... Torchlight 2 Все умрут, я а останусь

Angry Birds Trilogy93
Avengers Initiative91
Bad Piggies91
Battlefield 294
Black Mesa76
Blood Roofs91
Call of Duty: Modern Warfare 395
Call of Juarez: Gunslinger34
Castle Crashers92
Dead or Alive 564
Dogfight 194288
DotA 299
Dragon Nest99
Dungeon Lords MMXII87
DUST 51497
EVE Online98
F1 201285
Far Cry 328
Flashback: The Quest for Identity100
FTL: Faster Than Light72
Fuse36
Granny Smith91
Guild Wars 266
Half-Life 399
Half-Life Online99
Home89
I Am Alive92
Inquisitor86
Jet Set Radio92
Joe Danger 2: The Movie88
LAD91
Lili91



❖ **Dead or Alive 5** Грудинка в соку

120-147 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 120 Железные новинки
- Тесты**
- 128 Беспроводные гарнитуры Turtle Beach
- 130 Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 660 Ti
- 132 Сравнительное тестирование пяти наборов акустики 2.1
- 138 Три электронные книги
- 143 Консоль Nintendo 3DS XL
- 146 Разумный компьютер за разумные деньги

148-151 КОДЕКС

- 148 Стандартные коды
- 151 Читательские пасхалки
- Читательские хинты

КАЛЕНДАРЬ

- 149 Panzar: Forged by Chaos
- 150 Dragon Nest

152-155 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 152 Тест № 11. Ноябрь
- 153 Сканворд № 11. Ноябрь
- 154 Фотографическая память № 11. Ноябрь
- 155 Подведение итогов за №09/2012

156 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

- 156 О масштабном наступлении онлайн
- 158 О замене старого на новое

Алфавитный список игр в номере

Angry Birds Trilogy	93
Avengers Initiative	91
Bad Piggies	91
Battlefield 2	94
Black Mesa	76
Blood Roofs	91
Call of Duty: Modern Warfare 3	95
Call of Juarez: Gunslinger	34
Castle Crashers	92
Dead or Alive 5	64
Dogfight 1942	88
DotA 2	99
Dragon Nest	99
Dungeon Lords MMXII	87
DUST 514	97
EVE Online	98
F1 2012	85
Far Cry 3	28
Flashback: The Quest for Identity	100
FTL: Faster Than Light	72
Fuse	36
Granny Smith	91
Guild Wars 2	66
Half-Life 3	99
Half-Life Online	99
Home	89
I Am Alive	92
Inquisitor	86
Jet Set Radio	92
Joe Danger 2: The Movie	88
LAD	91
Lili	91



... Guild Wars 2 И ни слова о гильдиях



... Pro Evolution Soccer 2013 Kerzhakoved

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:

Electronic Arts2-я обложка
 Electronic Arts3-я обложка
 BenQ4-я обложка

В номере:

CBR21
 Mail.Ru Group57
 Palit7
 Razer27
 SoftClub45
 ЗАО «Вест»1
 ТехноМир61, 103

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Far Cry 3
 X-COM: Enemy Unknown

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Call of Duty: Black Ops 2
 Dead or Alive 5
 Battlefield 3: Armored Kill
 Tekken Tag Tournament 2



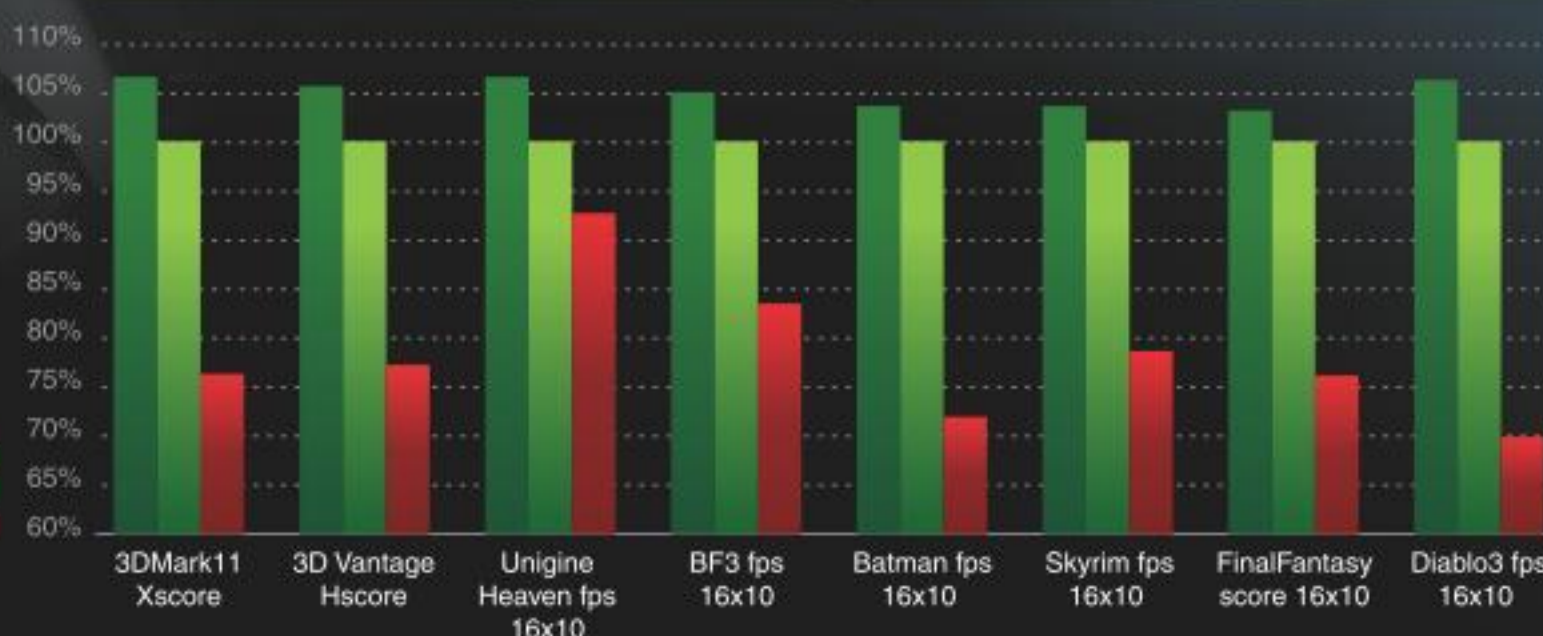
www.palit.biz

GEFORCE® GTX 650 Ti

Palit GeForce® GTX 650 Ti OC особенно быстра в играх благодаря заводскому разгону. Получи отличную производительность в DirectX 11, детализированную картинку и HD-разрешение в любимых шутерах, онлайн-играх и стратегиях по доступной цене.

Видеокарты Palit GeForce GTX 650 Ti

Модель	GTX 650 Ti 1GB	GTX 650 Ti 1GB OC	GTX 650 Ti 2GB
Техпроцесс	28 нм		
PCI Express	3		
Кол-во ядер CUDA	768		
Частота GPU (MHz)	928	1005	928
Объем и шина памяти	1024МБ, 128бит, GDDR5	1024МБ, 128бит, GDDR5	2048МБ, 128бит, GDDR5
Частота памяти (MHz)	2700 (DDR5)	2750 (DDR5)	2700 (DDR5)



GeForce GTX 650 Ti OC 1GB
 GeForce GTX 650 Ti
 HD 7770 1G

НЕ ОДНОЙ

Тренды, веяния, исследования

СТРОКОЙ

закулисные интриги игровой индустрии

WII U МГЛОЮ НЕБО КРОЕТ

Новая консоль Nintendo вновь докажет, что нет ничего важнее игр

Удивительное свойство консолей **Nintendo** в том, что чем больше о них рассказывают — тем больше вопросов они оставляют. С Wii U так было почти всегда. То ли громоздкость формулировок самой Nintendo, то ли сложность концепции консоли приводили к тому, что не только мейнстрим-пресса, но и даже профильные журналисты постоянно ошибались и недопонимали, что им показывают. Даже сейчас, когда до запуска Wii U остается всего ничего, ее по-прежнему окружает очень много вопросов. Тем не менее уже сейчас очевидны две вещи: на ней будет во что играть и запуск у нее будет невероятно успешный.

ЧЕРНАЯ ПЯТНИЦА

Раскрывая детали запуска, Nintendo не могла скрыть некой озабоченности. Все-таки цена на Wii U оказалась чуть выше, чем многие предполагали, а тут еще и мероприятие **Apple** с представлением iPhone 5 за день до анонса, забравшее все внимание СМИ. Но было и чем похвастаться — перво-наперво тем, что консоль все-таки выходит до конца года (в США — 18 ноября, в Европе — 30 ноября, в Японии — 8 декабря). Причем выйдут, что неожиданно, сразу два комплекта. В первый, Basic Set, войдут сама консоль, контроллер, блоки питания на оба устройства, кабель HDMI и 8 гигабайт флэш-памяти на борту. В более дорогом Premium Set будут уже 32 гигабайта памяти (не так много, но можно вставить вмести-

тельную SD-карту или подключить по USB любой жесткий диск), подставки для консоли и контроллера, сенсорная планка от Wii, диск с **Nintendo Land** и Nintendo Network Premium — сетевой пакет, чем-то напоминающий PlayStation Plus.

На момент написания материала точная линейка запуска в Европе еще не объявлена. Подтвержден выход 30 ноября **Nintendo Land**, **New Super Mario Bros. U**, **ZombiU**, **Rayman Legends**, специальных версий **Mass Effect 3**, **Call of Duty: Black Ops 2**, **Assassin's Creed 3**, **FIFA 13**, **Tekken Tag Tournament 2**, **Sonic & All-Stars Racing Transformed**, **Trine 2**, скачиваемого платформера **Toki Tori 2**, выходящего также на Steam, и космического шутера **Nano Assault Neo**, напоминающего **Super Stardust**. Учитывая, что для запуска в США подготовили более 20 игр, мож-



В доступный белый Basic Set за 12 000 рублей не войдет Nintendo Land: предупреждают, что это может стать самой большой ошибкой на запуске консоли.

но ожидать пополнений линейки прямо перед запуском. А весной к этому списку подключатся самые ожидаемые игры — **The Wonderful 101**, бывшая **Project P-100** от **Platinum Games**, и **Pikmin 3**. Кроме того, продажи в казуальном секторе обеспечит Wii

Fit U, а в самой Nintendo пообещали, что анонсы будут еще, — пока речь идет в первую очередь о спецпортах с PS3 и Xbox 360.

Но самый главный анонс уже состоялся и вызвал очень много слез в интернете. На Wii U появится продолжение слэше-



Главный принцип Wii U — свобода управления. Никто не заставит использовать громоздкий контроллер с экраном, если вам этого не хочется, хотя в **ZombiU** без него многое потеряется.

НЕКСТГЕН?

Nintendo уже давно не раскрывает технические характеристики своих консолей, считая, что это нужно знать только разработчикам. Плюс они хотят, чтобы потенциальные покупатели обсуждали только игры, а не мегагерцы. В случае с Wii U нам рассказали только то, что выгодно им: консоль обладает 2 гигабайтами быстрой оперативной памяти, в 4 раза превосходя по этому показателю PS3 и Xbox 360. При этом половина памяти будет использоваться под операционную систему (как и в системах текущего поколения), но, думается, в будущем часть этой памяти могут открыть и для игр. Сразу несколько разработчиков проговорились и про остальные внутренности Wii U. Центральный процессор они называют современным, но некоторые отмечают, что он немного слабее CPU Xbox 360, в то время как видеокарта у Wii U стоит намного производительнее аналогов GeForce 6800 из текущего поколения. Вопрос, достаточный ли это скачок, не имеет смысла: мощная и дорогая консоль Nintendo не нужна, а принадлежность к поколению зависит, конечно, не от мощности.



ра **Bayonetta** — непременно эксклюзивное, потому что издателем выступает сама Nintendo. Конечно, тех, кто ждал сиквела на PS3 и Xbox 360 или хотя бы их наследниках, такой поворот событий расстроит. Но надо понимать одну тонкость. У Platinum Games было два выбора: не делать игру вообще, потому что оригинал продан недостаточно хорошо и **SEGA** при ее текущем финансовом положении не захотела спонсировать вторую часть, или делать ее для Nintendo, готовую вложиться в разработку. Как на это ни смотри, второй вариант все равно лучше, тем более то, что без Nintendo **Bayonetta 2** никогда не было бы, уже подтвердил продюсер Platinum Ацуси Инаба.

А то, в каком виде до Wii U будут добираться игры с других платформ, зависит прежде всего от разработчиков. Если они не будут лениться, то смогут выжать из Wii U и текстуры получше, и освещение реалистичнее, и разрешение с FPS выше. Это очень большое «если», вспоминая непростые отношения консоледержателя со сторонними разработчиками. Пока, кроме японских издателей, настоящие отношения удалось наладить только с **Ubisoft**, **Warner Bros.** и **Activision**, остальные же заняли выжидательную позицию. Очень странно ведет себя **EA**: год назад на E3-конференции Nintendo компания объявила о специальной договоренности, а на деле выпускает лишь спортивные симуляторы и запоздалую пере-

делку **Mass Effect 3**, в то время как на остальных платформах за ту же цену издается вся трилогия целиком.

ОДЕРЖИМОСТЬ

Тем не менее Wii U все равно ждет очень мощный запуск — хотя бы за счет того, что фанатов у Nintendo по всему миру больше, чем у других компаний, а консолей выпустят на рынок не так много. В США и Японии есть еще и дополнительные факторы: в Штатах на приставке заработает сервис Nintendo TV, объединяющий в одном месте всевозможные Netflix и Hulu, что невероятно удобно для любителей сериалов, фильмов и спорта (таким образом, Nintendo в одну секунду положила на лопатки

Microsoft, которая выстраивала свою сервисную инфраструктуру годами, позабыв об играх). В Японии на запуске появится очередное переиздание **Monster Hunter 3**, самой популярной игры на островах, а уже весной выйдет улучшенная версия MMORPG **Dragon Quest 10** с Wii. Скандально известный аналитик Майкл Пахтер, большой скептик в отношении Nintendo, и здесь не спорит: до середины следующего года Wii U во многих магазинах мира будет достать непросто.

А дальше будет очень важным то, сумеет ли Nintendo убедить всех в силе своей основной идеи — контроллера с экраном. Феноменальная дальность его надежной работы (по скромным оценкам, не меньше 8 метров) достаточна, чтобы играть чуть ли не по всей квартире. И если полезность асинхронного геймплея компания вдруг не докажет, то смело может полагаться на семьи с одним большим телевизором, где больше за него никому не придется спорить. А о том, что многие игроки прямо пишут, как будут играть в Wii U сидя на унитазах, даже как-то упоминать не хочется.

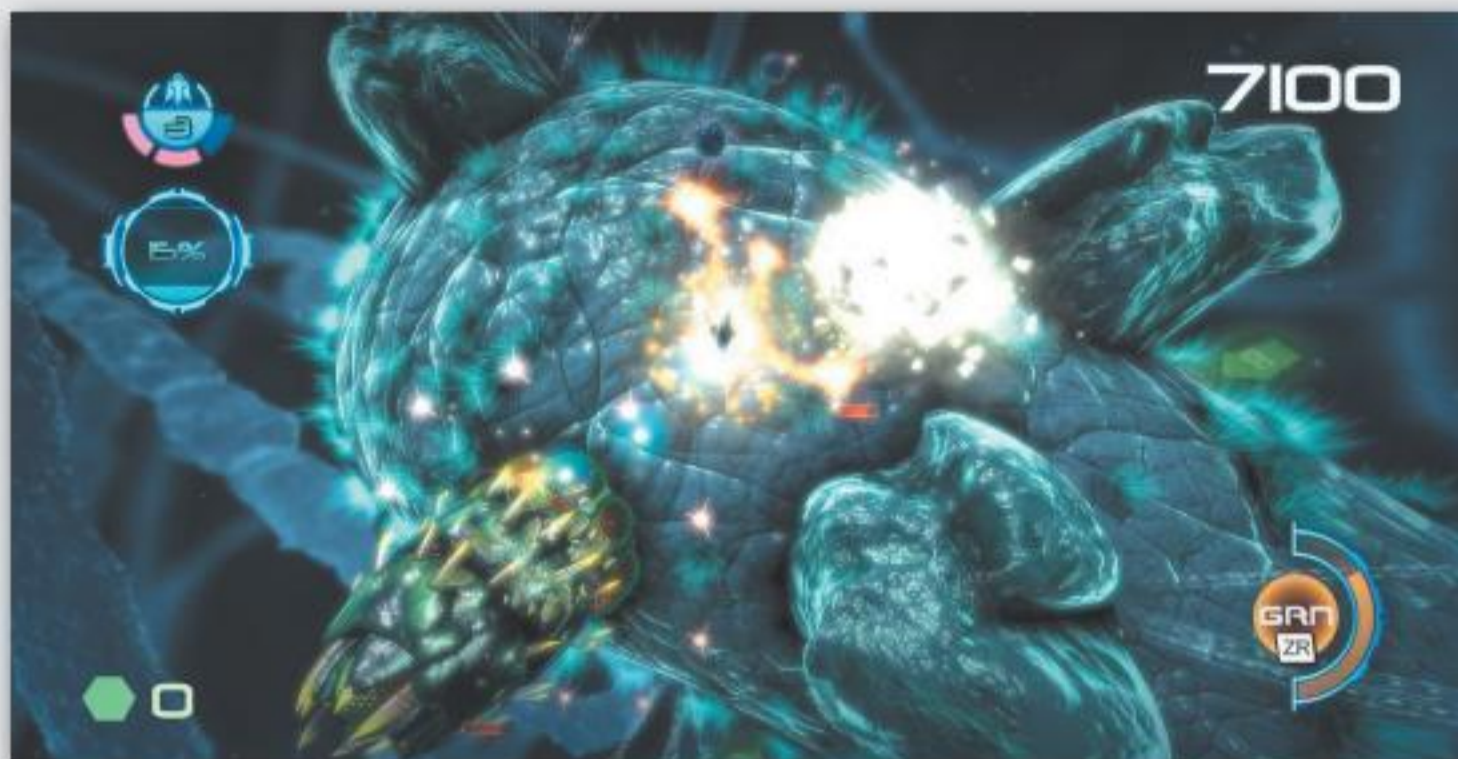
Пока не совсем ясно, с кем и как Nintendo будет конкурировать. Sony и Microsoft могут и задержать свои новые консоли аж до 2014 года, а раз так, то выступят в роли догоняющих. К тому же наследники Xbox 360 и PS3 наверняка окажутся намного дороже, пусть и мощнее, что затруднит им проникновение на рынок, продлив жизнь предшественникам. Не говоря уж о том, что только самые богатые и смелые разработчики



Activision пообещала лучшую консольную версию **Black Ops 2** на Wii U, с прокачанной графикой и локальным мультиплеером, когда один человек играет на Wii U Game Pad, а второй — на телевизоре.

МАГАЗИН НА ДИВАНЕ

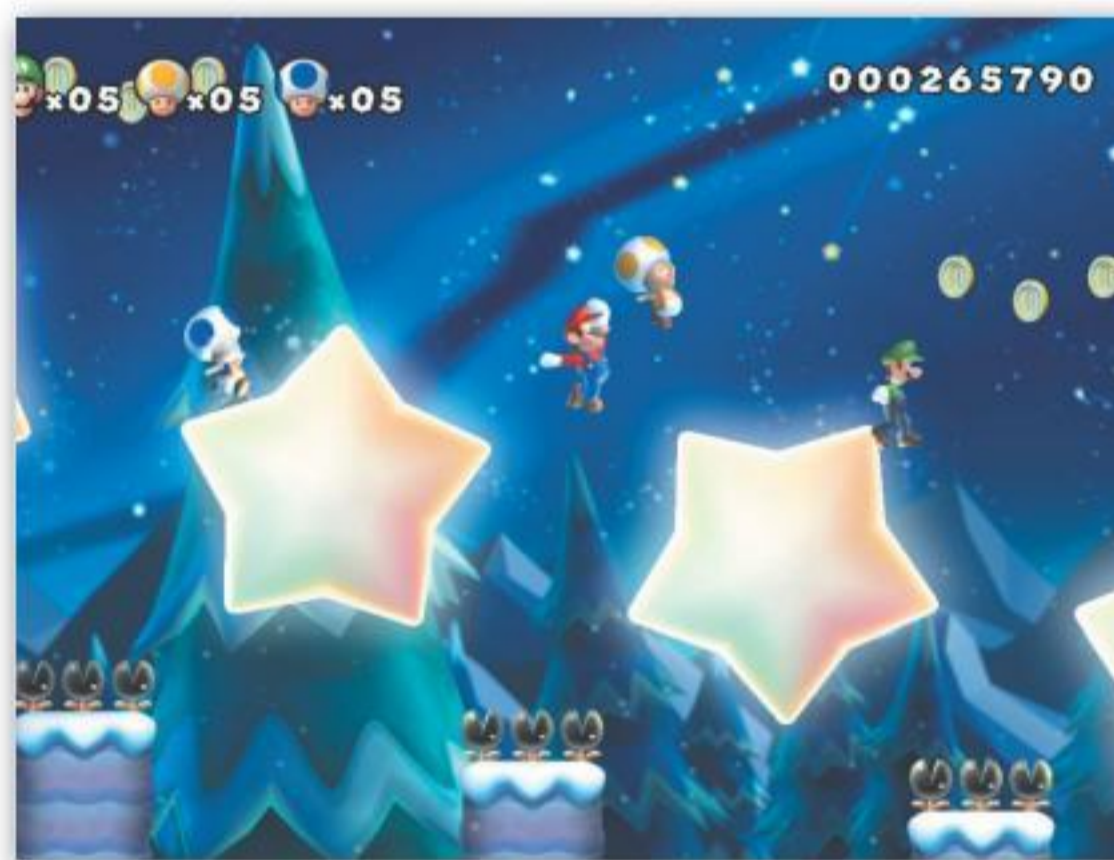
Цифровое распространение для Nintendo — это всегда уязвимое место. Но теперь независимые разработчики утверждают, что японская компания впервые повернулась к ним лицом. Она предлагает более выгодные условия, чем Sony и Microsoft, меньше бюрократии и некоторые функции, которыми похвастаться может сейчас только Steam. Wii U eShop может стать неожиданно перспективной платформой для инди-игр, чему поспособствует перенасыщенность и усталость разработчиков от XBLA и PSN, а также то, что аудитория у Nintendo очень специфическая и любит все необычное. Желание выпустить свою новую игру, **The Cave**, в сервисе уже выразил Рон Гилберт — хороший индикатор, что будущее у eShop есть.



рискнут вложиться в затратные технологии, толком не заработав на нынешних. А перед консолями этого поколения у Wii U очевидное преимущество — новизна, которая немного завышенную цену в глазах покупателя вполне оправдывает.

Большинство западных и японских магазинов уже закончили принимать предзаказы. Возможно, Nintendo удастся произвести больше консолей, чем рассчитывают розничные сети, но нельзя исключать повторения истории шестилетней давности, когда Wii невозможно было достать в праздники, заранее об этом не позаботившись. На этот раз

сложно гарантировать доступность даже в России: местное представительство Nintendo не стало задираить цены ни на консоли (Basic — 12 000 рублей, Premium — 14 000 рублей, что полностью эквивалентно европейским ценам), ни на игры (около 2000 рублей, дешевле, чем в Европе). В праздники Wii U, как любую другую консоль Nintendo, неизменно ждет успех. Вопрос в том, как она будет жить дальше, — и здесь все зависит только от того, удастся ли Nintendo и дальше получать эксклюзивы уровня Bayonetta 2, не упуская самой популярной мультиплатформы. ■



Wii U станет первой консолью Nintendo за 16 лет, выходящей вместе с новым «Марио», если же брать только двухмерные части — то за 21 год.



Роскошно выглядящая Rayman Legends, судя по всему, останется эксклюзивом консоли Nintendo.

ОКОЛО НУЛЯ

Заккрытие разработчиков Wipeout подтверждает кризис внутри Sony

Можно сколь угодно широко улыбаться, писать красивые пресс-релизы, мечтать и прогнозировать, но, когда ты теряешь деньги из года в год, от непопулярных решений никуда не уйти. Казуо Хираи обещал увольнения, и они начинаются: первой действительно большой жертвой (если не считать PR-отдел корпорации) стала **Sony Liverpool**, которую эрудированные игроки помнят не только по футуристическим гонкам **Wipeout**, но и космическим симуляторам **Colony Wars** времен первой PlayStation. И чем глубже вникаешь в ситуацию, тем очевиднее становится, что какие бы имиджевые потери ни вызвало закрытие команды — оно было необходимым.

НЕКРОЛОГ

Когда-то ливерпульскую студию называли **Psygnosis**, в восьмидесятые она разрабатывала и выпускала игры для популярных в Британии компьютеров — Amiga, Commodore и других. Но стала известна компания, когда ее приобрела только выходящая на консольный рынок **Sony**. Порты на другие платформы не вызывали тогда у руководства аллергию, а пото-

му в ранние Wipeout можно было играть не только на PlayStation. Но постепенно роль этого подразделения в корпоративной иерархии росла, Sony перевела в Ливерпуль отдел контроля качества и поддержки разработчиков — его увольнения заделали в первую очередь.

Между тем Studio Liverpool, как ее стали называть в нулевые, никогда не была для Sony ключевым подразделением. Серию Wipeout, достойнейших гонок на футуристических болидах в духе **F-Zero** от **Nintendo**, любили, она стабильно продавалась, но не более того. Это был солидный пункт в портфолио, а не в финансовых отчетах по итогам года. Поэтому несколько не должно удивлять, что, когда Sony пришлось резать и сокращать, она убрала ту команду, которая пусть и была любимой и известной, но не беспокоила главную «аудиторию» — инвесторов.

ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ

Подтверждая ходившие слухи в пресс-релизе, выполненном в краснеющем, виноватом тоне, Sony обещала, что всем уволенным сотрудникам обязательно найдут работу, что офисы никто

продавать не собирается, их займут другие люди, а дело тут всего лишь в формальной отмене пары игр, которые были в разработке. Между тем, как сообщают источники издания Eurogamer, эти игры были, по крайней мере, любопытными. Речь шла о полном перерождении Wipeout и о загадочном проекте в духе **Splinter Cell**, над которым внутри компании работали как минимум год. Раз так, то закрытие Sony Liverpool предстает немного в другом свете — это не просто сокращение издержек, это отмена потенциальных хитов.

Но обидно даже не это. Обидно то, что название «Wipeout» теперь будет ассоциироваться не со стремительными гонками из будущего, а с подозрительным

ТВ-шоу на американском канале ABC. У нас его обозвали «Жестокими играми»: группа людей с непонятной мотивацией преодолевает полосу нелепых препятствий. **Activision** выпускает официальную игру этой осенью на Xbox 360 и Wii U, называется она **Wipeout 3** — и другой, настоящей Wipeout, у нас больше никогда не будет. Учитывая то, как в Nintendo преступно игнорируют серию F-Zero, сводя ее к мини-игре из набора **Nintendo Land**, будущее футуристических гонок, простите за каламбур, выглядит совсем печальным. Но еще печальнее, похоже, судьба тех подразделений Sony, чьи разработки завтра вдруг могут показаться кому-нибудь сверху недостаточными перспективными. ■



Относительно недавно Sony разогнала и Zipper Interactive, авторов MAG.



Заккрытие серии Wipeout лишает PS4 как минимум одного гарантированного преимущества.

ПРИШЕЛ, УВИДЕЛ, VITA

Первый год жизни PS Vita показал, что Sony не учится на своих ошибках

Одно из главных правил игровой индустрии говорит о том, что выводы о консоли никогда нельзя делать по считанным месяцам ее жизни. Первый год редко у кого бывает насыщенным. В первые 12 месяцев доводится операционная система, оттачиваются движки, разработчики привыкают к системе и ищут обходные ходы для ограничений, а функционал постепенно доходит до нужного уровня. Хотелось бы верить, что и с наследницей PSP все происходит точно так же, но с самого начала ее преследуют очень и очень неприятные финансовые (и не только) показатели, которые заставляют подозревать, что Sony не приняла к сведению ни уроки PSP, ни уроки PS3. А ведь до заветной отметки в год платформе остались считанные недели.

ПРОГРАММНЫЙ СБОЙ

Vita — это и на бумаге, и на деле очень хорошая игровая консоль. У нее прекрасный экран, удобные элементы управления, отличная организация операционной системы и много другого замечательного — разве что с размером немного переборщили. Но

специфика всех консолей в том, что сами по себе характеристики вообще никакой ценностью не обладают: в первую очередь смотрят на то, во что можно поиграть, и тут у Vita начинаются проблемы. Не сказать, что на ней вообще нет игр, это неправда — линейка запуска была весьма приличной, да и для первого года все складывается неплохо. Только у Vita, если исходить из сегодняшних данных, есть очень неприятная перспектива больше ничего интересного не показать, потому что все больше и больше сторонних разработчиков от нее отворачиваются.

Нагляднее всего будущие проблемы, с которыми столкнется Vita, показала прошедшая Tokyo Game Show. Там было достаточно анонсов и новых игр для 3DS, чего про консоль Sony не скажешь. А ведь основную часть крупнобюджетных портативных игр производят в Японии — особенно с тех пор, как западные разработчики окончательно перешли в культ **Apple**. Именно она и остается причиной, почему на Западе Vita ничего не светит: в среде навороченных гаджетов у устройств Apple просто нет конкурентов, и единственный способ с ней сопер-



Лукавит ли Казуо Хираи, когда говорит, что продажи Vita были ожидаемы и он ими доволен?

ничать — демпинговать как можно сильнее. Пораженная финансовыми проблемами Sony такое себе позволить не может. Из-за этого перспективы анонсированного спин-оффа **BioShock** выглядят еще более туманными, тем более что PSP это уже проходила с так и не вышедшими ответвлениями **Resident Evil** и **Devil May Cry**.

Более того, рынок изменился еще сильнее, чем себе можно

представить. PSP выходила как единственно мощное портативное устройство, поддерживавшее проигрывание музыки и видео в хорошем качестве — этого раньше в подобных гаджетах не было. Потому раньше PSP многие покупали как медиаплеер — такой подход преуспевал и в России, единственной стране наряду с Саудовской Аравией, где Sony обставила на портативном рынке



Такой необычной игры, как Gravity Rush, нет даже на 3DS, но для того, чтобы продажи консоли выросли, нужно что-то более понятное широкой публике.

Nintendo. Сегодня такой фокус ожидаемо не работает: смартфоны есть если не у всех, то у многих, так что функционал Vita, как бы он ни впечатлял, не выглядит чем-то особенным. И как ни старается Sony, почти в одиночку поддерживая свою платформу, люди предпочитают либо оставаться со смартфоном и играть в проекты за 99 центов, либо взять 3DS с выбором игр богаче.

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Эти праздники вряд ли убедят кого-то в светлом будущем консоли. Главный эксклюзив, уже вышедшая новая **LittleBigPlanet**, не повысила продажи консоли сколько-то существенно, так как популярна в основном у той аудитории, которая портативку и без нее бы купила. Туда же идет и файтинг **PlayStation All-Stars Battle Royal**, рассчитанный исключительно на фанатов компании. Чем привлечь остальных, Sony явно не знает: невнятный спин-офф **Silent Hill** вряд ли поможет делу, а намеченная на следующий год новая (и прекрасная) игра от **Media Molecule** не способна в одиночку перевернуть ситуацию.

В этом контексте поведение Казуо Хираи кажется странным. Понятное дело, что он не может публично признать неудачные первые месяцы (хотя гордость не помешала это сделать Nintendo), но и решения, которые



Во что на «Вите» превратился Silent Hill, мы даже и говорить боимся.

принимает руководство компании, явно не свидетельствуют о том, что у них все под контролем. На словах Хираи ждал таких результатов, видит восходящий тренд и повышение интереса, но цифры показывают, что даже в Японии Vita по темпам продаж чрезвычайно близка к Sega Dreamcast, и мы даже не будем напоминать, как кончилась та консоль. Десятикратное превосходство 3DS в Японии, всего лишь пару-тройку десятков тысяч коробок, продаваемых за месяц, — от таких ударов под дых просто так не отходят, чтобы там ни говорила PR-машина Sony, кото-

рая отделяется подозрительными фразами, что на Vita продолжат выпускать игры и через 10 лет. В отчетах инвесторам данные по «Вите» и вовсе объединяют в одну категорию с продажами PSP, которая, что смешно, расходится почти такими же темпами.

Время исправить положение еще есть, но тогда Sony надо определиться с тем, что у нее в последнее время выходит плохо: на кого рассчитана консоль и чем она выгоднее предложений конкурентов? В зависимости от ответа на этот вопрос Sony придется либо серьезно

снизить цену — и как можно скорее (впрочем, по официальным заявлениям, это не случится раньше следующего года), либо начать спонсировать эксклюзивы сторонних разработчиков, что выглядит слишком накладным в нынешнем положении, и так непросто. Так или иначе, когда поколение закончится, Vita будет достойна покупки хотя бы из-за нескольких игр самой Sony. Но вопрос сейчас не в том, оставит свой след в истории консоль или нет (какой-нибудь да оставит), а в том, нужна ли кому-то приставка прямо сейчас.



Sound Shapes — пример одной из тех игр, которых Vita не хватает. И хотя ее кросс-платформенность очень удобна фанатам Sony, лучше бы оставалась она эксклюзивом портативки.

В КНЯЗИ

В истории уже бывали случаи, когда неудачно стартовавшие консоли резко набирали ход и добивались достойного результата. Вспомним некоторые из них.

SNES: Двадцать лет назад возмущенные родители не понимали, почему ради того, чтобы дети смогли на Рождество поиграть в **Super Mario World**, кроме самой игры, им нужно подарить еще и новый, довольно дорогой кусок железа, с виду не слишком сильно отличающийся от старого. А тут еще и **SEGA** ввязалась с ее агрессивной рекламной кампанией «SEGA does what Nintendo'n't», из-за которой многие подростки скрывали от сверстников, что у них есть Super Nintendo, опасаясь насмешек. В какой-то момент казалось, что заигрывания на подростковых комплексах, крови, насилии и всем тем, за что игры начали клеймить в девяностые, окажется достаточно, чтобы с ходу обойти Nintendo, даже уступая ей по разнообразию библиотеки. Но выход **Donkey Kong Country** все расставил по нужным местам: на самом финише поколения SNES перегнала Mega Drive по продажам, и Nintendo начала готовиться к новому вызову, брошенному уже Sony. Но к тому моменту, когда разогнались конкуренты, PS2 было уже не остановить.



PS2: Сложно поверить, но самая продаваемая, самая успешная и, как многие считают, лучшая консоль в истории начала не так хорошо, как принято думать. PS2 стартовала с не самым низким ценником в \$299 и при оставшихся очень сильными позициях PS1, подкрепленными выходом светлой ревизии, PS one. Запустить миграцию в новое поколение не получилось в первый год даже с помощью **Silent Hill 2** и **Metal Gear Solid 2**. Чтобы усилить продажи, Sony пришлось преждевременно покончить с PS1, переведя все ресурсы на наследницу и объяснив каждому разработчику, что именно там его ждет будущее. А уже потом подтянулись и хиты вроде той же **Grand Theft Auto 3**, и популярность DVD-формата.



PS3: А ближайший пример у нас прямо перед глазами. После \$599, ужасного запуска, тормозящих портов и полной некомпетентности менеджмента Sony, подкрепленного феноменальным успехом Wii и усилившимися позициями Microsoft, ситуацию с PS3 удалось наладить, да так, что даже взлом PSN, который уже все успели подзабыть, не слишком сильно ударил по продажам консоли, которые остались хоть и не выдающимися, но вполне приемлемыми.



3DS: И как же не вспомнить основного конкурента Vita. Из-за высокой цены на запуске и слабенькой линейки в первые месяцы интерес к 3DS быстро утих, хотя перед запуском повтор успеха предшественницы ей был гарантирован почти всеми аналитиками. Чтобы вернуть удачу в свою сторону, президент Nintendo Сатору Ивата срочно снизил цену консоли на треть, заметно урезал свою зарплату, не забыв про некоторых других ключевых сотрудников, и поторопил разработчиков **Monster Hunter 3G** и **Mario Kart 7**. Результат: достойные продажи на Западе, сопоставимые с лидером рынка Xbox 360, и полное доминирование в Японии, где 3DS составляет примерно две трети от продаж всех консолей. Пока сложно поверить в то, что 3DS выйдет на такие же феноменальные цифры, как оригинальная DS (особенно в западных странах), но то, что от провала она себя обезопасила, — абсолютно точно. Сегодня это самая продаваемая консоль в мире.



СПАСИБО, ЧТО ЖИВОЙ

Новый владелец вряд ли изменит судьбу почти разорившейся OnLive



Теперь уже бывший гендиректор OnLive спокойным и ясным взглядом смотрит в будущее облачных видеоигр.

В одном из прошлых номеров, когда речь шла о покупке Gaikai, мы вскользь упомянули, что OnLive уступает этому сервису по ключевым показателям, и это естественно. Редко, когда в игровой индустрии идеи удачно реализуются с первого раза. Примеры всем знакомы: это и «прилипалки» к стенам от **kill.switch** к **Gears of War** и всему остальному, и большинство концептов **Nintendo**, безуспешно реализованных в той или иной форме **SEGA**. Известие, что OnLive закрывается, было неожиданным, но предсказуемым, а когда объявили, что у сервиса сменится владелец, стало понятно, что это решение временное — если, конечно, не вмешается игрок серьезнее, вроде той же Microsoft.

ЗАЩИТА КРЕДИТОРОВ

Первым рассказал о проблемах OnLive основатель **Interplay** Брайан Фарго, прямо намекнувший в своем «Твиттере», что сервис вот-вот закроется. В самой компании слухи очень долго отрицали, пока их не поставили перед фактом: частное предприятие **Lauder Partners**, к которой переходит контроль над OnLive, распускает офис, чтобы вновь по частям его собрать. В чем замысел, не совсем понятно — ежемесячное содержание сервиса обходится в \$5 миллионов, и оно явно не окупается.

Никто из пользователей не почувствовал перемен (сервис работал все это время почти без пе-

ребоев), другое дело, сколько человек вообще пользуется OnLive. Вряд ли эта цифра начала резко расти, иначе бывший глава компании Стив Перлман не покинул бы ее так стремительно. Уходя, он попросил верить в ее будущий успех всех оставшихся сотрудников и акционеров (многие из которых работали в компании до ее покупки **Lauder Partners**), заверив, что OnLive остается в надежных руках нового гендиректора Чарли Джаблонски.

БОССА НОВА

Если же послушать сотрудников сервиса, то в его провале многие обвиняют именно бывшего босса. В многочисленных анонимных интервью игровым сай-

там они говорят, что решения Перлмана зачастую были неадекватными: он отказывался размещать игры некоторых разработчиков по каким-то личным соображениям, спонсировал странные PR-кампании и очень странно относился к своим подчиненным. Его уход восприняли с облегчением, но с легкой тревогой — что будет с сервисом дальше, никто определенно сказать не может, в том числе его новые владельцы.

Самый показательный признак того, что внутри OnLive дела идут не так, как хотелось бы, — что собрание, где объявили о роспуске сотрудников, закончилось, по сообщениям некоторых очевидцев, громкими аплодисментами. Сомневаемся, что серьезная игровая компания решится поднимать этот груз со дна. Когда до банкротства оставались считанные дни, долги OnLive составляли несколько десятков миллионов. Если кто-то и захочет построить новый облачный сервис, то предпочтет построить его с нуля, нежели пытаться сделать что-то путное из того, что уже пошло ко дну.

В этом контексте, конечно, будущее всей идеи облачных вычислений в игровой индустрии, которой еще вчера пророчили большие победы, кажется туманным: если одна компания почти развалилась, а другая продана одному из платформодержателей, о какой демократичной схеме «играй во что угодно с любого устройства» вообще может идти речь? ■



Когда-то OnLive планировал захватить и рынок игр на телефонах и планшетах.

КРАСНЫЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНЫЙ

Valve прекрасно себя чувствует даже без Half-Life 3

Недавний анонс Valve звучал странно, хотя к странным новостям из такой самобытной студии не привыкать. Обновление условий договора Steam, запрещающее групповые иски, — это ладно, ерунда. Новый офис в городе Люксембург страны Люксембург — это ладно, объяснимо. Система оценки пользовательского контента — так это давно пора было ввести. Безденежный аналог Kickstarter... стоп, а здесь подробнее.

К сожалению, пресс-релизы Valve всегда лаконичны и немного туманны, и, чтобы что-то понять, ждать приходится самого запуска. А на нем вдруг оказывается, что Valve опять придумала что-то такое, что заставляет владельцев конкурирующих сервисов слепо завидовать и слепо копировать — так, судя по всему, выйдет и с Greenlight.

ВСЯ ВЛАСТЬ

Многие хотят попасть в Steam, но не всем это удастся. У Valve же и так есть чем заняться, кроме как бесконечно проверять игры на пригодность сервису. Если верить многочисленным рассказам тех, кто работал в компании, там функционирует довольно особенная иерархия. В нынешней Valve нет начальников как таковых. Любой может реализовать свою идею, доказав ее работоспособность коллегам, и работать можно столько, сколько хочешь. Только твою деятельность в конце концов оценят другие сотрудники компании, которые вряд ли захотят финансово поддержать того, кто ничего не делает. А раз так, то лучше меньше времени тратить на всякие формальности и заниматься всем действительно полезным.

У Greenlight очень простая идея: есть разработчики, постоянно стучащиеся в дверь и просящие место в сервисе. Есть пользователи, которые непонятно, то ли хотят игры, то ли нет. Valve решает вопрос очень просто и изящно: вместо того чтобы самим сидеть, вести переговоры со студиями и выстраивать ог-

ромные очереди, проще позволить выбирать проекты тем, кто их будет (или не будет) покупать. Причем речь идет не только о портах, но и оригинальных задумках. Если пользователям поднадоели 8-битные игры, то их станет меньше, если же на них, наоборот, появился спрос, то пусть таких в Steam будет еще больше. По тому, за что голосуют люди, разработчики сразу поймут, что и как нужно делать.

Да, это не совсем Kickstarter — спонсировать разработку никто не собирается. И все-таки это отличный фейс-контроль и предупреждение для тех, у кого вроде бы есть на руках хорошая идея, но нет уверенности, что ее поддержат, своеобразная прямая игровая демократия. Кто-то скажет, что одно дело поддерживать идею пожертвованием и другое — кликом мыши, но нельзя отказывать Greenlight в простоте и эффективности сбора общественного мнения. Тем более что у «зеленого света» есть свои ограничения: так, Valve будет не просто смотреть, кто кого обогнал по числу голосов и удачнее пропиарился, а рассмотрит каждый проект в рамках, скажем так, индустриального контекста и только на основе этого сделает вывод, допускать игру в сервис или нет.

ЗВЕНЬЯ ЦЕПИ

Этот год, как никакой прежде, показывает, что индустрия игр будет очень скоро и очень быстро меняться в каком-то направлении, но как — пока не знает никто. Понятное дело, что ни одна система не сделает популярнее сельскохозяйственные симуляторы, дешевые ретро-делки без чувства меры и другие даже не то что нишевые, а просто непонятно кому нужные концепты. Но то, как распространяются игры, то, как они преподносятся игрокам, уже навсегда изменилось. Вопрос в том, как это изменит не только способ потребления игр, но и сами игры.

К такому будущему Valve выглядит наиболее подготовленной. Сама структура компании



«Когда мы отправили заявку на *Mutant Mudds* в Greenlight, игра уже появилась в некоторых PC-сервисах, а еще раньше — на 3DS. Но аудитория Steam превосходит их в несколько раз, тут даже бывшие XBLA-игры легко превосходят продажи на изначальной платформе за несколько дней. В своем обращении в блоге я написал, что Steam-версия нужна нам для того, чтобы расширяться дальше. Мы довольны продажами на 3DS, eShop для Wii U выглядит как очень перспективная платформа, но равных Steam в цифровых продажах пока нет», — Джулс Уотсэм, основатель студии Renegade Kid.



Как и в комиксах про Зеленого Фонаря, негодным играм от Greenlight не укрыться.

НЕПРАВИЛЬНЫЕ ПЧЕЛЫ



Когда Valve запускала Greenlight, она мало задумывалась о троллях и тех, кто попытается эксплуатировать систему в своих целях. Поэтому почти сразу ее заполнили десятки несуществующих игр, откровенных фейков и прочего добра. Особенно отличились наши пользователи: иностранцам запомнилась фотография русского подростка с многозначительной надписью «заткнись». Когда Valve спохватилась, то поступила просто: аккаунты всех нарушителей порядка забанили, выдуманные проекты удалили, а для будущих заявок ввели имущественный ценз в 100 долларов — желающих пошутить за деньги моментально убавилось. Думается, в будущем Valve, прежде чем что-то запускать, подготовит сразу несколько систем защит от троллинга.



ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ

Мольбы, слухи, официальные обращения — иногда кажется, что от всего нытья, которое окружает Half-Life 3, Valve получает особенное удовольствие. Недавняя утечка может быть и жестокой шуткой, и отчасти правдой. Французский сайт *journaldugamer* передал сообщение своего тайного источника из Valve; тот рассказал, что один из самых ожидаемых сиквелов в индустрии начинали разрабатывать и прекращали уже несколько раз в самых разных концепциях. Сейчас это якобы шутер от первого лица с ролевыми элементами и открытым игровым миром наподобие игр Bethesda. Если это правда, то появится игра в продаже не раньше конца следующего года, а если быть более предусмотрительным, то вряд ли раньше 2014-го, зная любовь Valve к оттачиванию своих игр.

ограждает ее от старения, от эмоциональных перепадов «вождей», которые случаются в других студиях, от слишком быстрых и непродуманных решений. Как бы ни менялась индустрия, Valve к ней легко адаптируется и превратит свои будущие проекты во что угодно. Достаточно вспомнить историю компании — как легко она перешла на консоли, когда стало ясно, что уже пора, как быстро она вооружилась f2p-проектом, как она не прогадала с поддержкой независимых разработчиков вместе с одновременным привлечением гигантов вроде **Bethesda**. Удивительно, что все это было возможно без традиционной системы лидерства, без четкой иерархической структуры, к которой мы привыкли.

Сохраняется только одна проблема — внешнее влияние. В какой-то момент Valve может понять, что ей не хватает капитала, и попытаться его привлечь выходом на IPO. В какой-то момент

в компании могут почувствовать стагнацию, а может, ее начнут обыгрывать ей же возвращенные независимые разработчики. Любой уход из нынешнего статус-кво

может привести к непредсказуемым последствиям, и внутри компании это понимают. Пока Valve остается частной компанией, она может позволить себе что угодно,

но сознание человека — не роботоподобное. Кто знает, куда оно может завести процветающую компанию, кажущуюся сегодня абсолютно непробиваемой? ■



Многоуровневая Black Mesa попала в список Greenlight ожидаемо, и ожидаемо торчала на его вершине.



Первый проект, которому дали зеленый свет — это малобюджетная, непристойная, пародийная McPixel, показывающая, чего именно сегодня играм так не хватает.

СТАРООБРЯДЦЫ

Классические RPG найдут новую аудиторию, если повернутся к ней лицом

Под старой вывеской, в новом офисе, с другими людьми и совершенно неожиданно — именно в таком виде возвращается студия **Black Isle**, о которой, казалось бы, все давно успели забыть или, во всяком случае, смириться с тем, что ее больше нет. Пока вновь образованная команда не спешит отвечать на вопросы прессы, предпочитает не говорить, над чем работает, не разглашает подробности возрождения и вообще ведет себя очень скрытно. Может, и не зря, потому что один вопрос остается неотвеченным: а сохранилась ли достаточная аудитория у западных RPG образца девяностых или ее уже давно недостаточно, чтобы оправдать крупнобюджетный проект сегодня?

ОСТРОВНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Короткое сообщение, появившееся на сайте **Interplay**, ничем не подтверждалось. Давно себя дискредитировавшее издательство, переживающее что-то наподобие комы уже с десяток лет, не вызывало дове-

рия: оно уже однажды объявило о разработке **Fallout Online**, и следящие за новостями хорошо помнят, чем это закончилось (наглой победой **Bethesda**). И вот полумертвая конструкция, существующая разве что юридически, делает такой неожиданный анонс без каких-либо подробностей; студия, которой всем так не хватало, появляется, когда этого меньше всего следовало ожидать.

При этом бывшие дизайнеры **Black Isle**, многие из которых работают в главной наследнице той команды — **Obsidian**, — отрицали свое участие в проекте возрождения и удивленно переспрашивали, не утка ли это. Но никогда не сдающаяся **Interplay** настаивала на своем. «**Black Isle** возвращается и продолжает разрабатывать лучшие RPG в мире», — говорилось в сообщении все на том же сайте. Другие признаки того, что студия заработала, вроде неожиданно возникшей странички на Facebook, больше походила на шутку слегка тронувшегося умом фаната, особенно учитывая, что о втором явлении компании не знал даже Брайан Фарго, основатель **Interplay**.

Но на следующий день стало ясно, что это правда. С официальным заявлением выступил нынешний глава **Interplay** Эрв Каен, пообещавший таким образом привлечь в студию новых талантов взамен тех, кто уже давно покинул издателя и давно работает на других людей. Кроме того, Каен заверил, что игры новой **Black Isle** будут не дешевыми попытками заработать на имени студии, а самыми высокобюджетными в жанре, а значит, наверное, и лучшими. Как собирается этого добиться издатель с первой степенью инвалидности, его гендиректор объяснить не смог, возможно, наивно полагая, что если желание есть, то хорошие игры начнут появляться сами по себе.

Каен сравнивает возрождение **Black Isle** с воссоединением рок-группы, но какое же это воссоединение, если о нем знают только продюсеры, а музыканты понятия не имеют? Скрытность, которая окружает этот анонс, не позволяет надеяться на что-то серьезное. Складывается впечатление, что издатель просто очень хочет

обратить на себя внимание, чтобы сгладить судебные провалы последних лет. Использовать для этого имя с такой репутацией не самая лучшая затея; с другой стороны, вряд ли есть что-то, способное уничтожить имидж **Interplay**, — просто потому, что уничтожить уже нечего много-много лет.

Обидно скорее за фанатов, которые продолжают верить, что старые времена можно вернуть, возродив одно название. Обидно и за бывших сотрудников, которых даже не спросили, что они думают об этом и, самое главное, не хотят ли они поучаствовать. Слабо верится, что, раз уж **Interplay** не готова сделать солидное предложение бывшим сотрудникам **Black Isle**, у нее есть шанс заполучить талантливую молодежь, которую обычно расхватывают моментально компании совсем других амбиций и совсем другой величины.

С САМОГО НАЧАЛА

Но то, как освещались новости о возрождении **Black Isle**, сопровождавшиеся тихим вос-



Карта игрового мира Project Eternity — насколько притягательная, настолько и бесполезная пока вещь.

КОНЕЦ СВЕТА

ММО принято считать играми другого сорта и не сравнивать их напрямую с одиночными, но события последнего времени показывают, что связь все-таки можно проследить. Аналитики сообщают, что продажи недавнего дополнения к **World of Warcraft** разочаровали **Activision Blizzard**. Продажи в рознице упали по сравнению с предыдущим аддоном на 60%, насколько они снизились в цифровом секторе — неизвестно, но тоже, по-видимому, заметно. О чем это говорит? Во-первых, что пик популярности самой известной MMORPG позади. Во-вторых, это значит, что освободилось время у сотен тысяч игроков в ролевые игры, которые вряд ли все ушли в **Star Wars: The Old Republic** и **Guild Wars 2**. И это недооценивать нельзя, потому что если онлайн-ролевые игры и не принято считать конкурентами обычным, то это не значит, что они не сражаются за свободное время игроков. WoW съела его как никакая другая игра, поэтому, если разработчики классических RPG подберут нужные слова и образы, у них может ощутимо прибавиться фанатов.



PROJECT ЕТЕРНИТИ

Никто не удивится, если и финальное название проекта придумают будущие игроки.



Источники вдохновения Project Eternity всем хорошо знакомы и понятны. Осталось посмотреть, как они будут выглядеть в современном контексте.



Сложно в это сейчас поверить, но когда-то находиться в подразделении Interplay было очень почетно.

НЕ ХЛОПАЯ ДВЕРЬЮ

Еще одна неожиданная новость последнего месяца — это ничем с виду не обоснованный уход двух основателей **BioWare** из компании. Говорят, что Рэй Музика и Грег Зещук устали от игр и хотят заняться чем-нибудь еще, говорят, что они бы рады и дальше работать, но отношения с **EA** никак не складываются, *The Old Republic* провалилась, а работать нигде больше дуэт не хочет. Есть и те, кто убеждены, что у двоих случился нервный срыв, когда они, начитавшись отзывов на концовку *Mass Effect 3*, решили, что больше терпеть этого не могут. Как бы то ни было, об истинных причинах ухода Музики и Зещука говорят расплывчато, тем самым давая повод этим слухам появляться. Но дело даже не в том, почему они ушли, а в том, к чему это приведет. **BioWare** очень сильно изменилась под руководством **EA**, и ничто так точно не отображает эти перемены, как то, что компанию покинули два столь важных для нее человека. Анонс **Dragon Age 3** был предельно лаконичным: возможно, именно эта игра первой покажет, куда направится **BioWare** после ухода основателей.



торгом, указывают на куда более важный момент, чем попытки **Interplay** что-то там возродить. Речь идет о будущем классических компьютерных ролевых игр, судьба которых вызвала вопросы все это поколение игровых систем. Чтобы развиваться дальше и привлекать больше людей, тем самым оправдывая рост бюджетов

разработки, западные RPG вынужденно приблизились к экшенам — это хорошо заметно на примере той же **Mass Effect**. И как бы кто по этому поводу ни возмущался, это объяснимый, неизбежный процесс, с которым ни издатели, ни разработчики ничего поделать не могли. И все же это не означает, что люди, игравшие раньше в

Baldur's Gate и **Planescape: Torment**, куда-то пропали. Напротив, они все еще здесь. Это они жалуются на концовку **Mass Effect 3**, это они ругали **Dragon Age 2**, это они поднимают шум по любой новости о RPG в Сети. Кто-то из них вырос и не может больше тратить времени на игры столько же, сколько раньше (а настоящая

RPG не вписывается в плотный рабочий график и решение семейных проблем), кому-то они просто немного надоели, как и сами видеоигры, но это не повод считать данную аудиторию потерянной и навсегда ушедшей. К ней просто надо найти подход, тем более что ностальгия — сильнейшее оружие. В отличие от большинства других жанров, ролевые игры не возникли на пустом месте, на воспроизведении глазами разработчиков реальности и своих фантазий. Они всегда служили графической оболочкой для настольных игр, существовавших задолго до появления электронных развлечений. В этой оболочке они не могли оставаться бесконечно, потому что они и не были играми в том же смысле, что и игры компьютерные. Их мутация, случившаяся в этом поколении, закономерна, как и закономерна реакция тех, кто привык видеть их такими, какими они были раньше, но надо понимать, что эволюция в играх — естественный процесс, и не всегда он ведет к вымиранию старых видов.

Классические RPG точно не вымерли, от них лишь ушли бюджеты и на них стали обращать меньше внимания. Чтобы вернуть... достаточно их просто начать делать, делать много и без компромиссов — тогда и появится повод к ним вновь вернуться. Кажется, об этом



Необычного фэнтези от **Obsidian** ждать не стоит, и вряд ли бы его одобрили те, кто отдадут на несуществующую пока игру тысячи долларов.

НАГЛОСТЬ НЕ ЗНАЕТ

О самом комичном эпизоде последних месяцев недавно рассказали сотрудники **Obsidian**. Им не раз предлагали **Kickstarter**-затею всякие подозрительные личности, которые оказывались представителями издателей. Представители говорили, что **Obsidian** надо попробовать разместить на сайте проект классической ролевой игры, и если на него удастся собрать денег, то обращавшиеся были



готовы обеспечить выход игры. Такое предложение повергало студию в шок: по сути, издатели просили проверить заинтересованность людей в проекте, и в том случае, если бы был спрос, у них бы отбирали права на игру и часть прибыли. Самое смешное, что в ответ на обоснованные претензии представители издателей отвечали нечто в духе: «Да, а вы что хотели?»

начали задумываться только к концу поколения, но уже сейчас понятно, что это к чему-то приведет к началу следующего, особенно после того, как цифровые платформы станут еще доступнее, а средства ввода на консолях по точности приблизятся к клавиатуре и мыши.

ТОЧКА ОТСЧЕТА

Первыми все это почувствовали в Obsidian. В середине сентября, через несколько недель после появления сообщения о том, что возрождается Black Isle, компания объявила о запуске своего первого Kickstarter-проекта, что для разработчика такого уровня весьма необычно. К краудфандингу за этот год все уже привыкли, но есть еще один примечательный момент — речь идет об очень и очень амбициозном проекте, который Obsidian готова себе позволить даже после того, как ее задела серия увольнений, да еще и параллельно с завершением работ над **South Park: The Stick of Truth**. Наверняка другая студия в таких же обстоятельствах не стала бы рисковать, особенно та, что привыкла выступать на подтанцовке у более крупных игроков вроде Bethesda, но у Obsidian смелости хватило — или, напротив, настолько их охватило отчаяние.

Временно именуемая **Project Eternity**, игра Obsidian обещает быть изометрической фэнтези-RPG, игнорирующей достижения жанра последних лет. Вместо этого она позволяет авторам делать все так, как они привыкли в девяностых, — много работать над образом каждого персонажа, детализировать графику, а не упираться лишь на одни эффекты, подготовить подробную историю игрового мира, который будет интересно исследовать, собрать много классов и умений персонажа, реализовать адекватную боевую систему и все остальное, за что старые RPG так любят и чего в новых часто не хватает. Например, по-настоящему увлекательные диалоги и реальную, а не псевдоморальную свободу выбора.

По расплывчатым описаниям, которые предлагает Obsidian, пока сложно сказать что-то конкретное. Да, через строчку упоминаются **Icwind Dale** и **Baldur's Gate**, да, эти люди явно понимают, что они собираются делать, и делали это уже не раз, да, энтузиазма у примерно 50 000 человек, поддержавших проект пожертвованиями, действительно очень много — и вообще вырисовывается какая-то идиллия. Но конкретных примеров реализованных идей такого уровня в рамках сервиса у нас нет, никто не гарантирует, что собранных денег хватит на все, что нам обещают, и тем более то, что итог всех устроит (все-таки игры Obsidian выпускает зачастую неоднозначные).

Преимущество Kickstarter в том, что он вовлекает людей в процесс. Пожертвовавшим большую сумму полагаются не только реальные, но и внутриигровые призы: свой персонаж, своя таверна, свой квест — выходит, что приличную часть игры будет делать не только одна студия. Даже если из-за этого может немного пострадать сценарий, разработчики все равно выигрывают. Несколько тысяч увлеченных людей обеспечат рекламную кампанию лучше многих PR-агентств, учитывая то, что за пределы сети Project Eternity явно выбираться не собирается. И в несколько раз увеличить базу из 50 000 будет не так уж и сложно.

На момент написания материала Obsidian удалось собрать на Kickstarter более \$2 миллионов, причем почти с каждым поступившими 100 тысячами разработчики расширяли дизайн-документ проекта новыми режимами игры и свежими дизайнерскими решениями. Во всем этом видится куда большая перспектива, чем в непонятной крупнобюджетной игре новой Black Isle, — хотя бы потому, что над ней будут работать люди, знакомые по Black Isle старой. А рынок тем и хорош, что в конце концов рассудит, чья игра лучше и нужны ли кому-то классические RPG вообще. К сожалению, раньше часто получалось, что шум в интернете ни к чему в итоге не приводил. ■

by CBR

SIMPLE



Смайлы
одним
нажатием



S8

Smile Keyboard

КРИЗИС ГЕОМЕТРИИ

Выход NeoGeo X позволит проверить, есть ли на ретроконсоли спрос

Немногие знают, что в конце этого года выходит не только Wii U, но и NeoGeo X — портативная консоль от SNK, которая в девяностых выпускала тонны прекрасных двухмерных игр. Тогда консоли не пытались подражать компьютерам, мощность приставок оценивалась в битах, а на рынке могли сосуществовать больше трех домашних систем. Выпуская легальный эмулятор в красивой обертке, SNK вслед за Ouya задает тот же вопрос: а есть ли сегодня на рынке место для нишевых консолей?

СПРОС НЕ БЕЗ ПРЕДЛОЖЕНИЯ

В России консоли SNK почти неизвестны. Точнее всего об этом говорит то, что сайт NeoGeo в русской доменной зоне посвящен закрытым вечеринкам свингеров. Между тем в США и Японии это предметы культа: цены на игры для NeoGeo доходят на eBay до десятков тысяч долларов. В свое время домашний вариант самой первой NeoGeo, известный как AES, продавался в Штатах за \$649, а цены на игры доходили до \$300 — по сравнению с этим стартовая цена PS3 выглядит вполне разумной. И ведь консоль еще и хорошо продавалась, причем под видом «развлечения для богатых», хоть и выделялась в основном очень японскими файтингами.

У себя на родине SNK известна как одна из первых компаний на рынке. Созданная в 1978 году, все 1980-е она выпускала игры для аркадных автоматов, в 1990-е начала продавать их для аренды в гостиницах и барах, а вскоре вышла и на рынок домашних консолей. По тем временам AES была очень мощной системой, так что ее цена не должна удивлять: двухмерные игры расцвели и начали увядать одновременно с выходом и смертью серии NeoGeo, закончившей свою жизнь в портативном формате, где она так и не составила конкуренцию совсем поседевшему к началу нулевых Game Boy.

Тогда все закончилось разорением, хотя почти те же люди собрались под другой вывеской и вскоре превратились в SNK Playmore. Краткую новость о том, что выходит новая старая NeoGeo в начале этого года, мало кто заметил, и даже сейчас на нее не обращают внимания. И не сказать, что зря: цена подарочного издания консоли совпадает с ценой 3DS XL, а выход намечен на 6 декабря, когда большинство уже растратит свои праздничные сбережения.

МОНОПОЛИСТЫ

Тем не менее подробности запуска показывают, что SNK слишком хорошо понимает свою публику. Да, фанатов заставляют



«Мы распространяем ретроконсоли под брендом SEGA и Atari уже три года, и все время поражаемся, как стабильно они продаются. Они всегда показывают очень хорошие цифры в четвертом квартале, перед праздниками. Я считаю, что ниша на рынке для ретроконсолей есть. Они очень сильно отличаются как от современных портативок, так и от смартфонов и планшетов. Я в восторге, что Томто (партнер SNK) обратилась ко мне, выбирая распространителя NeoGeo X в Европе. NeoGeo занимает особенное место в моей биографии. Я один из тех счастливиц, у кого она была в начале девяностых»,
— Джейсон Купер, управляющий директор дистриьютора и разработчика Blaze Europe.



NeoGeo Pocket Color, последнюю консоль старой SNK, не спасла даже доступная цена в 70 долларов.

выложить приличную сумму, зато в комплект войдут 20 игр, включая все главные хиты. Сама консоль вместе с зарядным устрой-

ством выглядит как NeoGeo AES, у нее неплохой экран с быстрым откликом, а еще есть выход на телевизор. И это не все. Дистри-

СЕРИЙНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

Мало того, что NeoGeo была очень дорогой консолью, — это была и откровенно маргинальная консоль. Судите сами: среди самых заметных серий, возникших на ней, значатся относительно малоизвестные файтинги Fatal Fury, The King of Fighters (KOF), Samurai Showdown и Art of Fighting. Все они — часть закрытого культа, в который редко кого пускают, и прекрасные игры, напоминание о тех временах, когда японцы доминировали на консольном рынке и по-другому быть не могло. Новые части KOF выходили ежегодно с минимальными для постороннего взгляда изменениями и оставались одним из значимых источников дохода для SNK, а прервало их регулярный поток фактическое банкротство компании.



ПОЛИЦИЯ ПРАВОВ



Для элитной консоли, какой в свое время была NeoGeo, у нее ожидаемо аристократическое происхождение. Ее название — очевидная отсылка к абстрактному стилю в изобразительном искусстве, возникшему в 80-х годах прошлого века и отошедшему от Малевича, которому обязана именем компания **Square**. Основоположник нео-гео Питер Хелли — автор замысловатых полотен, где квадраты и прямоугольники выстраиваются в образы, раскрывающие связи между людьми в обществе. Ирония в том, что для большинства из нас консоль NeoGeo не менее абстрактна и загадочна, чем стиль, который она вроде бы должна символизировать.

КОРРОЗИЯ МЕТАЛЛА



Файтинги — это очень хорошо, но SNK больше всего известна серией двухмерных шутеров **Metal Slug**. Какую часть ни возьми, это чуть ли не образцовая игра такого рода: вооруженный намного дальше зубов солдат уничтожает, взрывает, разрушает все на своем пути, а сопровождается это отменными, очень детальными спрайтами. Как бы банально это ни звучало, таких игр больше не делают — говорят, потому что на них нет спроса. Последняя часть, вышедшая несколько лет назад на DS, это вроде бы доказала, но есть ведь и **Contra 4**, которая четко обозначила ключевое правило рынка — важен не жанр игры, а ее качество.

бьютор консоли в Европе не смог рассказать «Игромании» все подробности, намекнув, что до 6 декабря будут какие-то сюрпризы. Но даже с тем, что уже есть, ясно одно: SNK, как бойцы ее лучших файтингов, очень хорошо понимает, что любое состязание — это марафон.

В таком случае вопроса, кому это нужно, вообще не должно возникать, потому что сегодня спрос бывает на удивительные вещи (например, парфюмерию с «запахом видеоигр» и сайт знакомств для геймеров — это все, внимание, не шутки). Природа интернета такова, что меньшинство в нем зачастую слышно лучше большинства, которое в Сети привыкло молчать. И не только в этом дело, просто на меньшинствах благодаря Kickstarter и другим изощренным схемам отъема денег научились зарабатывать. Или, по крайней мере, не разоряться.

В Японии это уже поняли: не выдерживая конкуренции на мировом рынке, многие местные разработчики ориентируются на ограниченную аудиторию, приносящую небольшой, но стабильный доход. На Западе это тоже начинают понимать. Все новые системы распространения игр, краудфандинг и прочие

идеи ведут к сегрегированной индустрии, союзу множества малодоступных гетто. Это единственный статус-кво, который устроил бы без исключения всех — и игроков, и корпорации, и независимых разработчиков, — а одним из первых указателей на верный путь будет то, что новая NeoGeo не разорит SNK, как это случилось в прошлый раз. Тем же, кто хочет познакомиться с играми компании, рекомендуем многочисленные переиздания в Xbox Live Arcade и оригиналы из Virtual Console на Wii. ■



За что можно точно похвалить NeoGeo X, так это за изобретательный дизайн: вставляя портативку в зарядную станцию, вы превращаете этот набор в консоль с картриджем.



Когда-то NeoGeo CD похоронила SNK — приставка страдала от ужасно медленного привода.

Дата выхода
15 января
2013 года

Жанр
Стелс-экшен

Издатель
City Interactive

Разработчик
City Interactive

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

SNIPER 2

GHOST WARRIOR

ЧТО? Нишевая снайперская игра, которая неожиданно превратилась в большой блокбастер
ГДЕ? Москва, офис «Нового диска»

СТРЕЛЯЮЩИЙ КУСТ

Александр Пушкарь

Если вы смотрели «Назад в будущее», то, должно быть, помните эпизод, когда Док усматривает на сломанном агрегате надпись «Made in Japan» и понимающе хмыкает: «Сделано в Японии? Неудивительно, что сломалось», — а удивленный Марти его поправляет: «Док, но ведь в Японии производится лучшая электроника в мире».

Собственно, для Дока Брауна из 1965 года это и впрямь было шоком, ведь тогда все знали, что японцы ничего не понимают в технике и умеют выпускать только низкокачественный ужас, собранный на разваливающихся заводах. Как Японии удалось избавиться от этой репутации и перевалить ее на Китай — отдельная история.

От создателей Code of Honor

Нечто похожее сейчас происходит и в игровой индустрии, только масштабом, разумеется, поменьше. Скромная польская компания **City Interactive** в перерывах между не слишком выразительными квестами выпускала сокрушительные шутеры с названиями в духе **Code of Honor** или **Terrorist Takedown** — одинаково плохие как с виду, так и по наполнению. Именно продукция City Interactive

породила обидное определение «польский шутер» в значении чего-то низкопробного и дешевого.

Но временам свойственно меняться, и, подобно японцам, трудолюбивые поляки все же выпустили проект, который еще не изменил, но уже крепко пошатнул устоявшееся к ним отношение. Назывался он **Sniper: Ghost Warrior**. Выйдя два года назад, он неожиданно продался тиражом примерно в три миллиона экземпляров — результат, которого достигает не каждый проект AAA-класса.

И ведь даже магическим воздействием слова «снайпер» на обложке этот успех не оправдать. Игра действительно оказалась неожиданно приличной, ведь был это не просто очередной боевик про охоту на террористов, а полноценный стелс-экшен с элементами песочницы, где главным средством борьбы с врагами служила любимая многими снайперская винтовка.

Эпизоды со снайперкой встречаются во многих боевиках, каждый из нас легко назовет десяток навскидку, а потом додумает еще столько же. Но, как правило, длиться они недолго. Один-два уровня — и лейтенант Прайс с капралом Макмилланом уже покидают Припять. Пятнадцать минут — и Макс Пэйн убегает за пределы ви-

димости Моны, и ей становится не за чем его прикрывать. Да даже в **World of Warcraft: Mists of Pandaria** снайперская миссия появилась! Но, как водится, там она такая лишь одна из тысяч.

А вот **Sniper: Ghost Warrior** состоял из нее ровно наполовину. Собственно, эта половина и была приличной: довольно красивый, не слишком глупый, небанальный стелс-экшен. А вот второй половиной был, увы, беззубый спецназовский шутер, который очень хотел, чтобы было все как в **Call of Duty**, но получался все больше тот самый Code of Honor.

Так что главная хорошая новость по поводу второй части — теперь это настоящая снайперская игра, от начала и до конца.

От лагеря к лагерю

Презентация **Sniper: Ghost Warrior 2** проходила в уютном офисе «Нового диска», куда привезли два полностью готовых уровня и одного главного геймдизайнера — Михаила Сорочинского, который первым делом попросил забыть о том, что они демонстрировали на прошлом «ИгроМире» (там была техническая демка, дающая представление о возможностях игры, но и только), и принялся показывать настоящую игру.

Если быть кратким, то **Sniper: Ghost Warrior 2** — это симулятор снайпера, который тем не менее делает ставку на эффективность и доступность. Уровни здесь представляют собой последовательность арен с кучкой противников, каждую из которых нужно зачистить или же попытаться обойти. Да, примерно как в свое время в первом **Crysis**: вы подбираетесь к вражескому лагерю и вольны сами решить, как именно с ним разбираться. Только здесь нет ни техники, ни силового костюма — только «волосатый» снайперский камуфляж да снайперская же винтовка с глушителем и мощной оптикой. Видите цель? Не видите препятствий? Отлично — разбирайтесь!

Первым делом, разумеется, нужно устранить того, кто сидит выше всех и имеет наилучший обзор. Например, часовой на вышке, на которого все равно никто не смотрит. Затем стоит заняться патрулями — подождать, пока солдат зайдет за кустик, да там его и оставить, лежащим. Если противников сразу двое и они друг друга видят, то можно их обползти и встать так, чтобы одна пуля прошла насквозь обоим. Или пальнуть в гранату на поясе одного из них, но тогда взрыв привлечет внимание всех оставшихся.

Миссии в Сараево происходят в прошлом. Оттого и винтовка в руках героя такая несовременная.



Очки термического зрения дают почувствовать себя хищником. Но постоянно носить их нельзя — батарейка сядет.



Частьню придется бегать с напарником, который будет размечать цели. Если его не слушаться — быть беде.

Если, конечно, они есть, оставшиеся. А даже если и есть — умелый снайпер легко перецелкает двух-трех противников, пока они мечутся в панике.

И это лишь один из возможных сценариев решения проблемы. Хотите — отстреливайте «задних», когда часовой отвернется. Хотите — выстрелите в радио или колокол и устраните того, кто подойдет посмотреть, что случилось. Хотите — доставьте нож и атакуйте в спину. Хотите — вообще вставляйте в полный рост и отстреливайте врагов «на скорость», пока они соображают, куда стрелять. Вот только если уж пальба откроется — жить вам недолго, пары попаданий хватит.

Впрочем, неверно будет сказать, что игра состоит из таких «арен» целиком. Нам придется заниматься всем тем, чем вообще только занимаются снайперы в других играх: расчищать дорогу союзникам, отстреливая врагов по мере поступления, бродить в паре с напарником и синхронно снимать указанные цели, пытаться сбить вертолет, убив пилота; и наоборот — сидеть в трясущемся вертолете самому и пытаться при этом кого-нибудь выцелить. Как говорится, весь спектр развлече-

ний — чтобы хватило на все десять обещанных миссий.

Красота и интеллект

Три миллиона проданных копий, а также многолетний ручеек денег от многолетнего ручейка третьесортных релизов обеспечили полякам одну немаловажную составляющую большого блокбастера — бюджет. Его хватило на приобретение новейшего движка **CryENGINE 3**, пришедшего на смену устаревшему по всем параметрам **Chrome Engine** (который, в свое время, достался студии чуть ли не по знакомству). Для игры это означает не только современную графику, но и куда более продвинутый AI, просчитывающий поведение противников по сложным формулам.

Впрочем, идеальной достоверности от них ждать не стоит — иначе играть было бы невозможно. В частности, всяк снайпер знает, что неподвижная цель куда менее заметна, и, если на него вдруг обратят пристальный взгляд, скорее замрет и попытается притвориться деталью пейзажа. А вот в игре все наоборот: попав в поле зрения противника, необходимо скорее смотаться за препятствие, пока враг пристально всматривается в ползущий куст. О кото-

ром тут же забудет, едва тот спрячется за деревом.

Но это вынужденный компромисс в угоду механике, в остальном противники ведут себя вполне адекватно. Если слышат шум или подмечают подозрительную активность — подходят ближе или начинают присматриваться. Укрепившись в сомнениях — поднимают панику. И, самое главное, никогда не забывают об опасности. Единожды потревожив вражеский лагерь, вы оставите его в настороженном состоянии насовсем. И тут уж либо ищите обходные пути, либо пробуйте перестрелять всех раньше, чем враги до вас доберутся. Но просто пересидеть, пока обнаруживший мертвеца охранник перестанет бегать кругами и вернется на пост, никак не получится.

Более того — стрельба в одном лагере наверняка привлечет внимание охраны в другом, и, когда вы туда доберетесь, вас уже будут встречать. Хотите меньше проблем — соблюдайте тишину и оставайтесь незаметными.



Кратко дополним картину: нам обещают интересную кампа-

нию, посвященную не столько борьбе с терроризмом, сколько личной драме главного героя, который в ходе выполнения задания опознает в стане врага своего старого друга и будет решать, что с этим делать; уровни в трех видах декораций — Тибет, филиппинские джунгли и Сараево образца 1993 года; парный мультиплеерный режим, где один игрок будет выполнять функции снайпера, а второй — штурмовика-наводчика. Вот только кооператива не будет, и этот момент разработчики отчаянно отказываются комментировать — видать, сами хотели, да не смогли.

Но главное, конечно, не кооператив, а то, что City Interactive всерьез решили выскочить в лигу повыше, для этого у них теперь даже, напоминаем, работают Томаш Гоп и Стюарт Блэк. Так что вполне возможно, что все эти невыносимые игры поляков, над которыми мы смеялись долгие годы, были лишь подготовительным этапом, сухим расчетом и способом накопить ресурсы, чтобы делать большие дела. Если все действительно так и окажется, мы даже готовы извиниться! ■

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.

RAZER
Razer
expert moba/
action-rpg
gaming mouse



ТВОЙ ИДЕАЛЬНЫЙ ДОБИВАЮЩИЙ УДАР

- Игровая мышь для MOBA и Action-RPG игр
- 5600 dpi лазерный сенсор Razer Precision 3.5G Laser
- 11 полностью программируемых кнопок (6 механических кнопок для большого пальца)
 - 3 разных по высоте сменных упора для большого пальца
 - Программное обеспечение Razer Synapse 2.0

Спрашивайте в магазинах:



www.mvideo.ru



www.mediamarkt.ru



www.dns-shop.ru



www.computer.ru



www.ulmart.ru



www.ozon.ru

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

реклама

FOR GAMERS. BY GAMERS.™

RU.RAZERZONE.COM

В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР

Экшен

ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft

РАЗРАБОТЧИК

Ubisoft Montreal

Ubisoft Massive (мультиплеер)

МУЛЬТИПЛЕЕР

Интернет, кооператив

САЙТ ИГРЫ

far-cry.ubi.com

FAR CRY 3

ОСТРОВ БЕЗУМИЯ

Денис Мурин

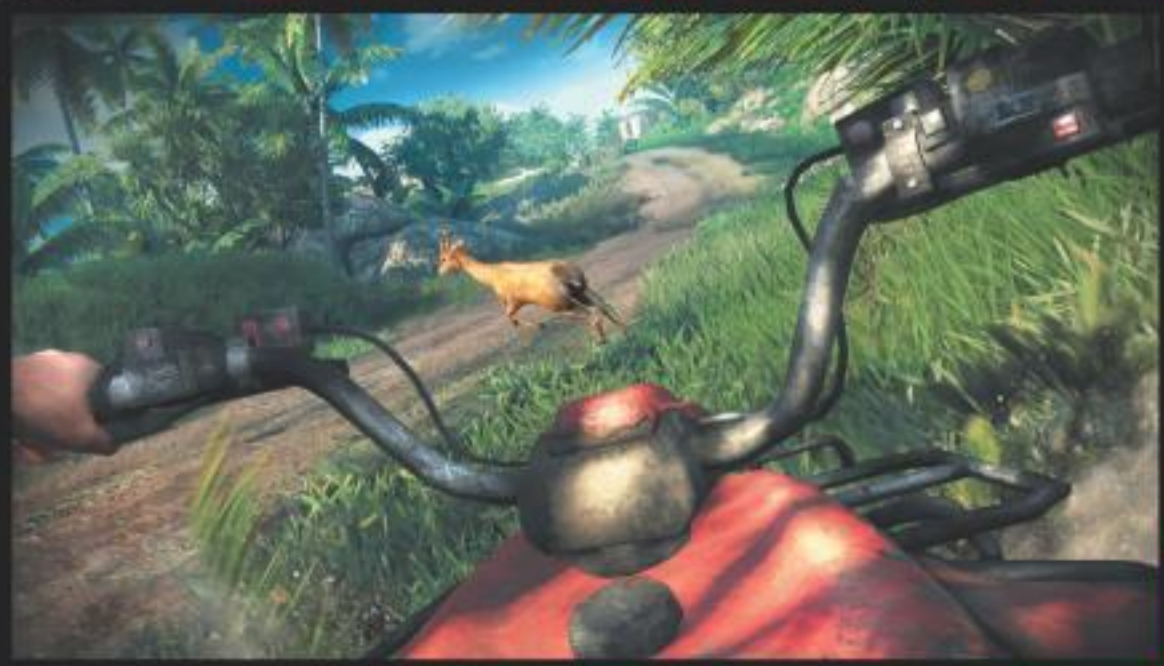
ДАТА ВЫХОДА

29 ноября
2012 года

С ерия Far Cry всегда была подобием виртуального отпуска. Уезжали ли вы на тропический остров или в африканскую саванну, в играх серии всегда светило жаркое тропическое солнце, а на душе игрока было тепло — совсем не так, как в серых милитари-шутерах. Вот и Far Cry 3 тоже контрастирует с Call of Duty, Battlefield и Crysis — хотя не только из-за солнца и песка, но и благодаря сексу, злобе и всепроникающему островному безумию.

СЕМЕЙНОЕ ДЕЛО

Как обычно бывает в отпуске, жариться под знойным солнцем, пить коктейли и приставать к местным девушкам нам мешают местные мужчины. Конкретно в Far Cry 3 хорошо отдохнуть герою не дает безумный наемник Ваас. На всякий случай напомним завязку: главный герой (Джейсон) в компании девушки и лучшего друга отправляется на острова. Там их ловит банда Вааса — друга убивают, девушку похищают, а героя Ваас оставляет в живых, нарочно делая его своим соперником. В стиле «Морского волка» Джека Лондона этот свихнувшийся мерзавец хочет



Не совсем понятно, почему Ubisoft до сих пор не засыпали иски от организаций защиты диких животных, — уже вторую игру подряд разработчики поощряют браконьерство.

Интересно, если обыграть весь архипелаг в карты, на героя объявят охоту?



Разработчики не уточняли, что за фотоаппарат использует главный герой, но камера подозрительно напоминает смесь Nikon D200 и D5100. Неужели реклама?

объяснить изнеженному клерку брэнность цивилизации на его же собственном примере. Иными словами, Ваас желает превратить Джейсона в такого же хладнокровного убийцу, как он сам. Безумие как форма отказа от ханжеских моралей современного общества — ключевая тема нового Far Cry. Нам уже интересно... очень надеемся, что у сценаристов хватит таланта раскрыть ее на нужном уровне.

Помочь Джейсону стать мужчиной во всех смыслах поможет соблазнительная негритянка Ситра, сестра Вааса, люто ненавидящая его. Ситра — вождь местного племени Rakyat (читается «ракият»; с малазийского — народ), и ее поддержка будет означать, что за вами пойдут ее соплеменники.

ВААС-ТО МНЕ И НЕ ХВАТАЛО

Оплотами власти Вааса являются аванпосты, разбросанные по всему острову. Как и башни Борджиа в **Assassin's Creed: Brotherhood**, аванпосты открывают доступ к магазинам и прочим полезным бонусам, но и захватить их ничуть не легче. Каждый аванпост — это побочное мини-задание, к которому нужно подходить со всей серьезностью: занять высоту,

осмотреть местность, отметить противников своей модной зеркалкой, продумать пути подхода и, на всякий случай, отступления.

Мы неслучайно сравнили эти укрепрайоны с башнями Борджиа. В **Assassin's Creed** башни возвышались над Римом и Стамбулом, символизируя власть тамплиеров над городами и их жителями. В Far Cry 3 столбы черного дыма от аванпостов будут разрывать кристально чистое небо, символизируя власть Вааса. Впрочем, при должной сноровке вы сможете их погасить.

Третья часть не имела бы права называться Far Cry, не держи она под капотом сложную экосистему. Найдя огнемет или «коктейль Молотова», можно поджечь джунгли вокруг аванпоста и загнать туда обезумевших зверей, существенно облегчив себе задачу. Или действовать более, эмм, гуманно. Ваас — любитель дикого зверья, поэтому на каждой базе есть несколько клеток с хищниками. Надо ли говорить, что их можно выпустить на свободу. Ничто не радует защитника природы так, как вид тигра, разрывающего орущих наемников на куски.

Аванпосты расположены не только на земле, но и в горах, в закрытых бухтах и на

мелких островах. Способы добраться в место назначения в Far Cry 3 ограничены только вашей фантазией. Прилететь на гору на дельтаплане? Залезть к врагам в тыл по горе? Подплыть к острову на лодке? Все возможно! Даже своим ходом плыть никто не мешает — долго, зато тихо и незаметно.

ЛУК С КОЛЛИМАТОРОМ

Помимо бесконечного морального удовлетворения, захват аванпостов открывает доступ к продавцам. Разработчики не зря описывают свою систему экономики как «смесь черного рынка и супермаркета». Убив зверя, его тут же можно освежевать и продать шкуру в магазине. Или собрать оружие с убитых наемников. Можно ли будет продавать машины, лодки, катера и дельтапланы — разработчики не уточнили.

Деньги нужны для покупки нового оружия и улучшения уже имеющегося. Если с новым оружием все более или менее понятно, то про улучшения стоит рассказать отдельно. Следуя последней моде, авторы делают все улучшения физически ощутимыми, заметными на оружии. Коллиматорные, голографические, оптические прицелы, лазерные целеуказа-

тели, подствольные гранатометы и, конечно, разные типы боеприпасов так и просятся к вашему АК-74. Из модного в этом году лука (см. врезку неподалеку) так и вовсе можно стрелять стрелами с напалмом, поджигающими все вокруг. Чтобы удобнее было целиться, привинтите к нему коллиматорный прицел, в жизни от которого пользы ровно столько же, сколько от лазерной указки на луке Соколиного Глаза в «Мстителях». Разве что глушитель на лук прицепить нельзя.

Персонажи в Far Cry 3 существуют не только для того, чтобы снимать с их трупов «калаши» и продавать их другим NPC. При должном старании туземцы и гражданские будут помогать вашему герою. Разработчики любят рассказывать про один случай, который произошел во время тестирования. Герой захватывал аванпост, а вокруг происходил настоящий ад: джунгли горели, солдаты орали, их разрывали дикие звери, бежавшие от огня, туземцы прикрывали героя и с боевыми кличами добивали выживших. В это время один из гражданских проезжал мимо и случайно задавил одного из туземцев. Аборигены такого отношения к сородичам простить не смогли и ответили во-



Симуляция пожаров из Far Cry 2 живет и процветает в третьей части.



Если открыть клетки с дикими зверями или устроить пожар в джунглях, то обезумевшие животные смогут сами захватить любую военную базу.



Герой зачем-то играет в гляделки с пумой. Пуму заранее жалко.

дителю тем же (убили!). Гражданские тут же повыхватывали припрятанные автоматы и начали стрелять по туземцам — началась натуральная островная гражданская война. Все это происходило в окружении горящих джунглей, животных, разрывающих наемников, и героя, с открытым ртом стоящего в сторонке. Зачем вообще Far Cry 3 нужен игрок, порой бывает непонятно — игра и без него отлично обходится.

ЕЩЕ ЧЕТЫРЕ МАНЬЯКА

Как и все современные шутеры, Far Cry 3 обзавелся серьезным сетевым режимом. Сделать его оказалось так сложно, что разработку отдали на откуп студии **Ubisoft Massive**, известной своими стратегиями **Ground Control** и **World in Conflict**, а также **Assassin's Creed: Revela-**

tions. Помимо привычных PVP-режимов, в Far Cry 3 будет и кооператив с модным сюжетом и интересными персонажами. В нем вам предстоит управлять одним из четырех хладнокровных убийц, готовых пойти на все, чтобы найти предавшего их капитана корабля «Астрид».

Как и в любой хорошей криминальной драме, в кооперативе третьей части Far Cry персонажи — один круче другого. Бывший глава ирландской банды Каллум очень любит ножи и, по словам **Ubisoft**, «может сорваться». Тиша была солдатом-контрактником, прошла не через одну войну, но была отправлена в досрочную отставку после того, как ударила старшего по званию. Бывший полицейский из Филадельфии, Леонард, так хорошо отыгрывал «Грязного Гарри», что его заставили

уйти из органов. Ну и, конечно, без русского не обошлось. Киллер Михаил нарушил кодекс убийц (в загадочной России любой школьник знает, что это такое), за что его свои же приговорили к смерти.

В плане игрового процесса все это очень похоже на **Left 4 Dead**. Четыре героя, десятки врагов, обязательные задания в стиле «прикрой товарища, пока он закладывает бомбу».

Отдельно стоит выделить способность «Боевой клич». По нажатию соответствующей кнопки ваш персонаж издаст вопль, лечащий напарников. Тонкость в том, что если несколько бойцов крикнут синхронно, то здоровье команды восстановится быстрее.

На каждом уровне кооперативной кампании будут небольшие участки, где игроки смогут похвастаться друг перед другом своими навыками.

Например, засесть на высоком мосту со снайперскими винтовками и, как в тире, отстреливать бегающих внизу врагов. Far Cry 3 любит подзуживать игроков: если двое целились в одного врага одновременно, то тот, кто его убил, получит больше очков, а «неудачник» увидит красную надпись во весь экран надпись «Тормоз!».

Ubisoft Massive также обещает выпустить вместе с игрой редактор уровней. Про него пока ничего не известно, кроме того, что в него будет встроена примитивная социальная сеть, позволяющая игрокам делиться своими шедеврами картостроения.



Если вы в свое время разочаровались в серии Far Cry из-за второй части, взглянуть на триквел все равно стоит. Ubisoft очень сильно отошли от оригинальной игры — от нее остались только остров с джунглями да название на коробке. Как и пять лет назад, первенец **Crytek** вступает в противостояние с их новым отпрыском, **Crysis**. Тогда победа осталась за немцами. Кто выиграет на этот раз, узнаем в конце осени. ■

Будем ждать?

Беспорядочный сендбокс заменен гибкой системой аванпостов, подобие сюжета про войну группировок — глубокомысленной историей о потере человечности, а скучные напарники — красавицей-негритянкой. Разработчики не намерены повторять ошибки второй части.

Процент готовности:

70%

От лукавого

Лучники очень популярны в этом году. Почти в каждом киноблокбастере фигурирует хотя бы один лук. Игры тоже следят за модой, поэтому мы решили рассказать вам о том, как луки изображены в разных играх этой осени.

Tomb Raider

В новой части Tomb Raider солидную часть игры основным оружием леди Крофт будет длинный лук, который она в буквальном смысле «сняла с трупа». Длинный лук — это классическое английское оружие, которое помогло англичанам выиграть не одно сражение. Еще с XIV века в Англии существует закон, который обязывает всех мужчин иметь лук и стрелы, а также регулярно с ними упражняться. Историки и юристы еще не пришли к единому мнению, но, судя по всему, этот закон все еще в силе. Юная леди Крофт, может, и не мужчина, но, как англичанка благородных корней, наверняка обучалась стрельбе из лука в детстве. Поэтому неудивительно, что, впервые взяв в руки лук, она умудрилась даже не ранить, а убить оленя, а по ходу игры будет расстреливать из него врагов — почти как из пулемета.



Crysis 3

В Crysis 3 основным оружием главного героя является блочный лук. Блочные механизмы, находящиеся на концах плеч лука, позволяют умеренно тренированному взрослому человеку создавать нагрузку аж до тридцати пяти килограммов, ощущая из них лишь три. На такие луки также ставят оптические прицелы, один — на рукоятке, другой — на тетиве. Причем за счет блоков и того, что лучник держит стрелу не рукой, а специальным держателем (релизом), она летит очень точно и ровно. Видимо, именно благодаря этим усовершенствованиям бойцы Crysis научились стрелять из лука не выходя из режима невидимости. Лук станет главным оружием в новом режиме игры, где банде охотников-невидимок придется выследить группу туповатых спецназовцев и втихаря убирать их по одному. Каждый убитый боец возрождается в команде охотников, так что к концу матча всегда будет численный перевес.



Assassin's Creed 3

Многие индейцы вплоть до конца XIX века крайне пренебрежительно относились к огнестрельному оружию. Ружье могло сломаться, а чинить его сложно, порох мог отсыреть, а лук всегда в порядке и стреляет при любой погоде. Коннор явно ничего не имеет против пистолетов, но и луком пользуется с удовольствием. Индейские луки той эпохи были трех типов: детские (из одного куска дерева), боевые (из одного куска дерева, укрепленные шкурами животных, как у Коннора) и уникальные, изготовляемые из рогов баранов, оленей и бизонов. Индейцы тщательно подбирали стрелу под каждый выстрел — легкая отклонялась от цели, тяжелая быстро теряла пробивную силу и падала. Хорошие стрелы очень ценились, за десяток могли отдать целого коня. С приходом колонизаторов новые материалы сильно повлияли на луки. Так, в течение трех поколений индейцы перешли с кремневых наконечников на костяные, а затем и на металлические, которыми и пользуется Коннор.



В РАЗРАБОТКЕ

МАКСИМ ИВАНОВ

ЖАНР

ЭКШЕН ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА

ИЗДАТЕЛИ

NAMCO BANDAI GAMES

PARAMOUNT DIGITAL ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК

DIGITAL EXTREMES

ПЛАТФОРМЫ

PC, XBOX 360, PS3

ДАТА ВЫХОДА

НАЧАЛО 2013 ГОДА

STAR TREK

КУДА НЕ СТУПАЛА НОГА ЧЕЛОВЕКА

Почти пятьдесят лет назад никто и не предполагал, что обычный телевизионный сериал, пусть даже и с выдающимися по тем временам спецэффектами, превратится в настоящий культ. В далеком шестьдесят шестом году Star Trek не мог похвастать высокими рейтингами. Это сейчас, когда количество людей, называющих себя «трекерами», сравнимо с населением небольшой страны, о похождениях капитана Джеймса Кирка и его помощника Спока говорят с придыханием, чуть ли не благоговейным шепотом. Тогда же приключения храбрых офицеров корабля «Энтерпрайз» особого восторга у зрителей не вызывали. Оригинальный Star Trek от

забвения спасла только преданность его немногочисленных, но необычайно упертых фанатов. Всеми правдами и неправдами поклонники «Звездного пути» выбили продолжение, пусть даже и в виде мультипликационного сериала. И вот тут началось!

С каждым годом трекеров становилось все больше и больше. По Star Trek снимали полнометражные фильмы, писали книги, устраивали целые конвенты и просто встречи фанатов. Движение росло, и популярность вселенной лишь набирала обороты. Когда любителям «Звездного пути» и этого стало мало, было решено снять продолжение — The Next Generation, действие которого происходило спустя сто лет

после событий оригинального сериала. Позже параллельно с ним были запущены и другие — Deep Space Nine, Voyager, Enterprise. Однако переломным моментом в новейшей истории Star Trek стала экранизация Джеймса Абрамса 2009 года.

ДНЕВНИК КАПИТАНА

Режиссера последнего фильма по мотивам Star Trek одновременно любят и ненавидят. С одной стороны, своей картиной он разом перечеркнул события прошлых лент. Бог знает как скажутся на вселенной сериала те изменения, которые внес Абрамс. Временной континуум нарушен, все события будущего переписаны. Да и шляющийся по барам

Кирк и излишне эмоциональный Спок многих удивили и даже возмутили. С другой стороны, этот режиссер вернул «Звездному пути» былую популярность. Золотой век сериала пришелся на конец восьмидесятых годов прошлого века. С тех пор интерес аудитории начал потихоньку угасать. Абрамс не только взбодрил зрителей — его творение также послужило отправной точкой для дальнейшего развития серии.

Одним из таких проектов нового канона и стал грядущий Star Trek (2013), разрабатываемый студией Digital Extremes, авторами Dark Sector или, скажем, недавней The Darkness 2. В основе игры — фильм Абрамса. Все актеры, задействованные в кастинге, подарили компьютерным персонажам свою внешность и голос. Более того, за Star Trek отвечают те же люди, что трудились над сценарием фильма. Плюс приятный бонус в виде Марианны Кравчук, автора сюжетов God of War. События очередного «Звездного пути» будут происходить между первым и вторым фильмами (сиквел с рабочим названием Star Trek Into Darkness запланирован на май следующего года).

Новый Star Trek — экшен от третьего лица, в котором значительную роль отводят взаимодействию с вашим напарником. Впервые за историю серии нам дадут вжиться в шкуру легендарных Кирка и Спока. Канадцы обещают небывалый уровень проработки режима совместного прохождения. По их словам, настолько увлекательного и разнообразного кооператива нет ни в одной другой игре. Впрочем, кадры, которые авторы успели продемонстрировать прессе, пока не впечатляют. Большую часть вре-



Спок — полная противоположность Кирку. Играя за капитана, вам большую часть времени придется усиленно жать на гашетку. Вулканец же будет действовать более скрытно.

мёни мы наблюдаем крепкий, насыщенный динамикой экшен, и лишь в одном эпизоде Digital Extremes показывают эту самую взаимовыручку. После некоего крушения, из-за которого вулканец и человек оказываются порознь, на ещё толком не очнувшегося Кирка нападают. В этот момент Споку нужно защитить контуженного капитана от надвигающейся угрозы.

ПЕРВАЯ ДИРЕКТИВА

Главными противниками бравых офицеров «Энтерпрайза» станут горны, раса разумных рептилий-гуманоидов, напоминающих динозавров. Тем, кто смотрел оригинальный сериал, эти твари наверняка знакомы. В одном из ранних сезонов The Original Series капитану Кирку пришлось сражаться с одним из горнов голыми руками (ролик за просто можно найти на YouTube по запросу «worst combat scene



По мнению Digital Extremes, взаимовыручка — основа успешной игры в кооперативе.



В игре нам дадут побродить внутри легендарного «Энтерпрайза».

ever» — «худшая на свете боевая сцена»). Убить злобных рептилий нелегко. Толстая кожа и невероятно острые клыки делают их смертельно опасными врагами. Кроме того, у ящеров есть бластеры, и с ними они обращаются куда более умело, чем с булжником в упомянутом выше ролике. Кирку и Споку придется несладко.

Впрочем, им, судя по всему, тоже есть чем ответить. И вот тут кроется самый неловкий момент. В оригинальном сериале герои Леонарда Нимоя и Уильяма Шетнера были миротворцами, а не свирепыми командос. Любую задачу они пытались разрешить с минимальным ущербом, а за фазеры хватались лишь при самой острой необходимости, когда другого выхода уже не остава-

лось. Нынешние Кирк и Спок стреляют не раздумывая. И это сильно портит атмосферу. Star Trek все-таки не про это. Главное здесь — ощущение приключения, дальнего путешествия.

Хоть как-то разработчики пытаются это передать. Например, выбрав Спока, вы будете много времени проводить с трикодером, исследуя мир и природу. Едва ли создатели обойдут стороной и вулканскую технологию объединения разумов.



Если все сложится удачно, то у нас появится как минимум еще одна замечательная sci-fi-игра. За последние годы Digital Extremes доказали, что годятся не только на роль подмастерьев Epic; что они вполне самостоятельные, взрослые мастера экшена. Тут очень хочется сделать вывод, мол, вот, наконец, должна появиться приличная игра по Star Trek... но она, конечно же, уже была — Star Trek: Elite Force 2. Если еще не пробовали, советуем. ■



А вот это и есть горны. Злобные, хищные и беспощадные твари.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Кооперативный экшен во вселенной Star Trek, от которого скорее хочется сложить пальцы в приветствие Вулкана, чем стукнуть ладонью по лбу в припадке facepalm.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70**

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER БАСНИ ПЬЯНОГО УБИЙЦЫ

ЖАНР
ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT

РАЗРАБОТЧИК
TECHLAND

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ,
КООПЕРАТИВ

ДАТА ВЫХОДА
НАЧАЛО 2013 ГОДА

Оригинальный **Call of Juarez** в свое время выскочил как кольт из кобуры Клинта Иствуда. Мало кто ждал, что небольшая польская фирма **Techland** сможет вытянуть хороший экшен от первого лица в сеттинге Дикого Запада. **Call of Juarez** выглядел немного страшно, заставлял постоянно прыгать по скалам и страдал от множества геймдизайнерских ошибок. Но зато там была атмосфера настоящего вестерна — и за это прощалось

многое. Ну где еще можно встретить святого отца, который бы хладнокровно расстреливал бандитов в замедленном времени и параллельно зачитывал избранные цитаты из Библии?

Главный герой **Call of Juarez: Gunslinger** предпочитает иной стиль поведения. По профессии он охотник за головами и всю игру занимается самым очевидным для охотника за головами на Диком Западе делом. Он пьет. Собствен-

но, всю игру герой опрокидывает стакан за стаканом и рассказывает всем интересующимся про свои приключения.

ОТ РУКИ

В **Gunslinger** используется технология сел-шейдинг (края объектов подчеркиваются «карандашными» линиями, чтобы они казались нарисованными от руки), которая нынче переживает второе рождение — она и в **Borderlands 2**, и в **The**

Darkness 2, и в **Walking Dead**, и много еще где. При этом, как вы можете убедиться благодаря скриншотам вокруг, обрисовка не мешает **Gunslinger** выглядеть серьезно и убедительно.

Как только герой спяну вспомнит какую-нибудь известную личность (смотрите нашу врезку неподалеку!), игра тут же показывает «как всё было». Так мы оказываемся неподалеку от ранчо, где американский шериф Пэтт Гаррет и его



СОДЕРЖАНИЕ ОДНОЙ ИЗ МИССИЙ ГЛАСИТ: «ЗАЩИЩАЙТЕ СВОЮ ЖИЗНЬ И ЖИЗНИ ВАШИХ ТОВАРИЩЕЙ». ИСТОРИЧЕСКИЙ РЕАЛИЗМ, НИЧЕГО НЕ ПОПИШЕШЬ.



В ИГРУ, КОНЕЧНО ЖЕ, ВЕРНУТСЯ КЛАССИЧЕСКИЕ ВЕСТЕРНОВЫЕ ДУЭЛИ ОДИН НА ОДИН, НО ПОКА ПРО НИХ НИЧЕГО НЕ ИЗВЕСТНО. СКОРЕЕ ВСЕГО, АВТОРЫ ПОМЕНЯЮТ ПРИВЫЧНУЮ ДЛЯ СЕРИИ ОТЕ-МЕХАНИКУ НА ЧТО-ТО БОЛЕЕ ОРИГИНАЛЬНОЕ.

ЖИВЫМИ ИЛИ МЕРТВЫМИ

В Call of Juarez: Gunslinger вам обязательно попадутся легендарные личности Дикого Запада. Мы вкратце расскажем о некоторых из них.



УАЙЕТТ ЭРП (1848-1929)

Эрпа сложно было назвать «законником» или «преступником» — такие простые ярлыки никак не хотят прилипнуть к его имени. Уайетт всю свою жизнь старался просто выжить на Диком Западе — ради своей семьи он работал везде, где мог найти работу. Он успел побывать и возницей дилижансов, и констеблем, и шерифом, и даже какое-то время владел борделем, за что несколько раз подвергался аресту.

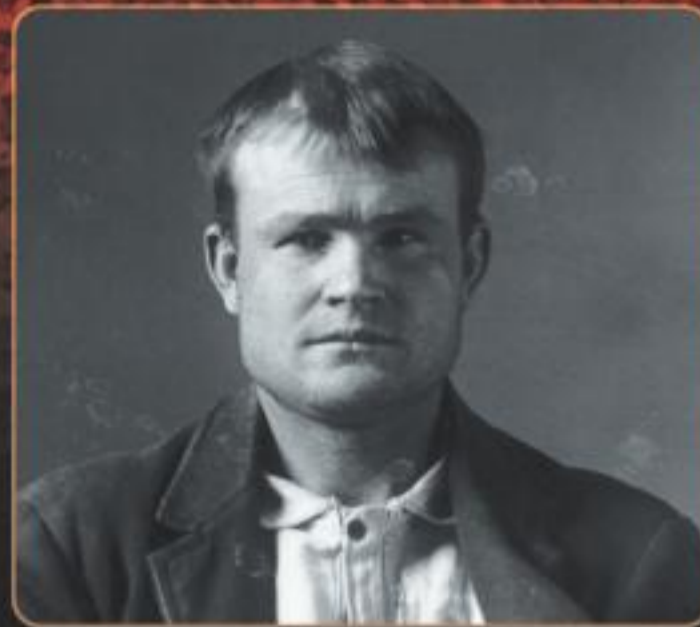
Но куда интереснее то, что Эрп имел славу непревзойденного стрелка. Раз за разом он отлавливал живыми или мертвыми опаснейших бандитов. В 1880 году он взял с поличным банду Маклоури на краже армейских лошадей, и банда, выйдя на свободу, пообещала отомстить Эрпу и его семье. Эрп собрал верных друзей, настиг бандитов и расстрелял их в упор. Как и о других героях Дикого Запада, о нем было написано несколько биографий, его персонаж засветился аж в четырнадцати фильмах, а основанные на его легенде герои появляются в кино до сих пор.



УИЛЛЬЯМ «МАЛЫШ» БИЛЛИ» МАККАРТИ (1859-1881)

Билли прославился во время так называемой «войны в графстве Линкольн», в которой английский магнат Джон Танстеллом для борьбы с местным монополистом, компанией «Мерфи и Долан», нанял шайку преступников, в числе которых оказался и Малыш. Лоранс Мерфи и Джеймс Долан владели единственным на тот момент магазином во всем графстве, поэтому обладали немалой по тем временам властью, которой они не хотели делиться со всякими английскими выскочками. Им удалось убить Танстеллома, но нанятые последним головорезы продолжили терроризировать графство сами по себе, пока их не прижали и не перебили почти в полном составе.

Малыш был убит шерифом Пэттом Гарретом, но никто до сих пор точно не знает, как же это произошло. Одна из версий, например, гласит, что Гаррет пробрался в дом любовницы Билли, связал ее и, когда преступник зашел в комнату, пристрелил его из револьвера в упор. Позже Гаррет опубликовал биографию Малыша, сделав его настоящей легендой Дикого Запада и заработав на этом неплохой гонорар.



БУТЧ КЭССЕДИ (1866-1908)

Первым преступлением Бобби Паркера стало коварное похищение пары штанов из магазина. Бобби оставил записку, в которой обещал обязательно за них заплатить. История умалчивает, сдержал он слово или нет, но зато мы знаем, что через несколько лет он возьмет псевдоним Бутч Кесседи и будет грабить окрестные фермы. Сам Бутч называл себя «Робином Гудом Дикого Запада», и многие современные историки склоняются к мнению, что поначалу он действовал из благих побуждений.

Бутч стал одним из самых известных членов так называемой «Дикой банды», в составе которой он ограбил около дюжины поездов. В 1901 году Бутч со своей женой Эттой бежали в Аргентину, где несколько лет спокойно жили на ферме, пока Этта не вернулась в Штаты, а Бутч не встретился со своим бывшим товарищем из банды и снова встал на преступный путь. В 1908 году они оба были пойманы и расстреляны боливийскими солдатами. Если вы сейчас думаете про Red Dead Redemption, то вы правильно думаете.

наемники ведут ожесточенную перестрелку с Малышом Билли и его бандой. Герой решает помочь бандитам. В реальности, между прочим, Гаррет именно что прикончил Малыша, — но наш пьющий герой лучше знает, как все произошло, и мы с вами ему в этом поможем.

Как и в предыдущих частях, серия убийств позволяет включить замедление времени, в котором можно за пару секунд перестрелять совершенно неприличное количество врагов. Мир вокруг героя погружается в стазис, два перекрестия прицелов медленно ползут из противоположных краев экрана — ваша задача лишь вовремя давить на спуск. Все как в прошлых сериях, только теперь враги для повы-

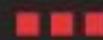
шения вашей меткости выделены красным.

В РАПИДЕ

Помимо этого, словно в **Bulletstorm**, вы будете получать очки опыта за любые полезные действия. Дают их буквально за все — за выстрелы в голову, за убийства в слоу-мо, за выстрелы по врагу на последнем издыхании, за то, что вступили в рукопашную.

На полученные очки можно открывать и прокачивать способности, которые разделены на три ветки. Стрелок (Gunslinger) позволит лихо стрелять с двух рук и быстро перезаряжаться. Что делают ветки следопыта (Ranger) и охотника (Trapper), пока, к сожалению, не известно, — но

Techland обещают, что перки в них будут очень интересные. Так, например, герой сможет буквально уклоняться от пуль, если у него в руках верный кольт (с винтовкой не повертишься), но к какой именно ветке относится эта способность — Techland не уточнили.



Call of Juarez: Gunslinger выйдет только на Xbox Live Arcade, PlayStation Network и PC, что на самом деле очень правильный ход со стороны Ubisoft. Предыдущая часть **Call of Juarez: The Cartel** была настолько отвратительна, что на протяжении всей статьи мы решили вообще о ней не вспоминать. После нее и правда лучше сделать пере-

рыв, выпустив небольшую, но крепко скроенную игру. Кажется, на этот раз Ubisoft и Techland все делают правильно — Дикий Запад, дуэли, исторические личности, необычная стилистика. Если все будет хорошо и игрокам понравится, то там и до полноценного продолжения недалеко. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ВОЗВРАЩЕНИЕ CALL OF JUAREZ К КОРНЯМ — МНОГО СРЕЛБЫ, МНОГО СЛОУ-МО И РЕАЛЬНЫЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ ЛИЧНОСТИ В КАЧЕСТВЕ NPC.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 60%

В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР
Командный экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Insomniac Games
ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ

insomniacgames.com/games/fuse/

КРОМЕ ШУТОК

Максим Иванов

ДАТА ВЫХОДА

Март 2013 года

У студии **Insomniac Games** никогда не было проблем с чувством юмора. Взять хотя бы игры серии **Ratchet & Clank**. Любая из них послужила бы великолепным материалом для создания полнометражного мультфильма. Яркие, красочные, с уморительными диалогами — пройти их стоило ради одной лишь возможности вдоволь посмеяться. Другое дело **Resistance**. Нарочито серьезный, местами мрачный и пафосный шутер, от которого очень сложно оторваться из-за мастерски выписанных перестрелок. Многие ждали, когда же разработчики объединят эти два компонента — юмор и увлекатель-

ную шутерную механику — в одном проекте. В 2010-м мольбы фанатов были услышаны: **Insomniac** анонсировала **Overstrike**, комедийный боевик с упором на совместное прохождение.

KONFUSE

В центре сюжета была команда карикатурных персонажей, вместе неувлочно напоминая членов Суперсемейки из одноименного мультфильма. Способности были схожи: один быстро бегал, другой был очень сильный, а девушка — невидимка. На вопрос о том, чем можно объяснить такое безумное количество потерь среди гражданских, ли-

дер группы невозмутимо отвечал: «Энтузиазмом моих бойцов!»

А потом **Overstrike** пропала. Ни единого превью, ни видео, ни скриншота. Поползли слухи о том, что проект закрыли. А потом игра вновь объявилась — в совершенно новой (серой) палитре, с суровыми героями, под именем **Fuse**, но в стиле **Gears of War**.

Неизвестно, зачем **Insomniac** понадобилось все так кардинально менять (некоторые считают, что на них повлияли не очень уверенные продажи **Bulletstorm**, авторы которого также делали акцент на юмор). Так или иначе, из былых задумок выжили лишь сетевой кооператив на

четверых да кое-какие аспекты механики. От прежней веселости не осталось и следа. Теперь все предельно мрачно, с претензией на эпик.

Сюжет новой игры посвящен веществу под названием **Fuse**. Это местный аналог E-99 из **Singularity**, невероятно мощный источник энергии, найденный в сороковых годах на месте крушения инопланетного корабля. На его основе правительство США занималось разработкой супероружия, и об этом, разумеется, узнали люди из террористической организации **Raven**. Недолго думая «Вороны» похитили прототип. Справиться с нависшей угрозой должен специальный отряд наемни-



От персонажей из **Overstrike** в **Fuse** остались лишь имена. Большинству героев сильно поменяли внешность.



Со стороны энергетический щит Далтона выглядит как небольшое цунами.



Помимо бойцов Raven, наемникам будут противостоять еще и приличных размеров роботы.



Лук и арбалет — новый тренд игровой индустрии. Сначала Лара Крофт, потом — Crysis, теперь вот Fuse.

ков Overstrike 9, состоящий, несмотря на название, из четырех бравых бойцов. За них-то нам и предстоит играть.

Следуя моде, Fuse предлагает не просто возможность пробежаться по уровням вместе с друзьями, но и буквально подталкивает вас к взаимодействию, совместной работе. У всех членов отряда имеются уникальные способности и полезные умения, которые не раз спасут жизнь вашим товарищам по оружию.

USE THE FUSE

Например, главный козырь Далтона — лидера группы наемников — мобильный энергетический щит, за которым может спрятаться не только он, но и остальные члены отряда. Дальше — больше. Щит не только поглощает вражеские выстрелы, но и единой волной отражает их обратно в противников. Кроме того, щит можно установить и на земле, за секунды соорудив импровизированное укрытие. Через него ваши соратники без проблем смогут расстреливать «Ворон», получая бонус к атакам. Чертовски удобно!

Есть в Fuse и снайпер, Джейкоб. Тут все гораздо интереснее, чем кажется. Дело в том, что вместо привычной винтовки Джейкоб использует арбалет. Естественно, не простой, а модифицированный на основе Fuse. Попадая в тела недругов, его стрелы спустя некоторое время взрываются (на ум сразу приходит Ястребиный Глаз из «Мстителей»), нанося урон всем, кто окажется в радиусе поражения. Со временем Джейкоб научится влиять на этот процесс, и застрявшие в телах врагов заряды можно будет подорвать по нажатию кнопки (желательно в тот момент,



В прошлый раз лидер группы объяснял зашкаливающие потери чрезмерным энтузиазмом своих бойцов. Сейчас энтузиазма не видно.

когда вокруг пораженной цели столпится побольше членов Raven). Его основная задача — удерживать наседающих террористов на расстоянии, подальше от союзников.

Если же те все-таки доберутся до наемников, в дело вступит Иззи — миловидная девушка-доктор и по совместительству обладательница чудодейственного пулемета, попадания которого делают обидчиков хрупкими, как ледяные статуи. Пары выстрелов вполне достаточно, чтобы разнести застывшие фигурки по кусочкам. Лечить товарищей Иззи будет, как бы странно это ни звучало, при помощи гранаты. После удара о землю вокруг снаряда возникает зеленое поле, в котором ваши раны затягиваются сами собой. Таким же образом девушка воскрешает и павших соратников.

Ну и напоследок — Найя, та самая невидимка из трейлера Overstrike. При игре за этого персонажа в основном

вы будете проводить бесшумные атаки. Ее способность к мимикрии отлично подходит для разного рода диверсий и отвлекающих маневров. В открытом бою Найя также сможет за себя постоять: после нескольких точных выстрелов, произведенных из ее модифицированного оружия, прямо на груди у противников вырастают черные дыры, которые засасывают в себя всех, кому не повезло оказаться рядом.

Еще один интересный момент. В Fuse вы в любое время можете переселиться из одного персонажа в другого. Функция работает даже тогда, когда вы играете не с ботами, а в компании друзей (разумеется, в этом случае обмен телами нужно сначала согласовать с напарниками). Сами разработчики называют эту «чехарду» LEAP. Таким образом они хотят разнообразить игровой процесс и дать вам и вашим товарищам попробовать всех героев в течение одной сессии.

Несмотря на все метаморфозы, Fuse выглядит крайне привлекательно: не многие экшены могут похвастать столь проработанным кооперативом на четверых. Сейчас главная забота создателей — баланс. Уникальные умения и модифицированное оружие — это и вправду очень и очень круто, но как все будет работать вместе — пока что вопрос. Тем не менее проекту стоит дать шанс. Одно лишь имя Insomniac Games уже стоит многого. ■

Будем ждать?

Overstrike умер, да здравствует Fuse! Из забавного экшена игра мутировала в предельно серьезный командный боевик с кооперативом на четверых человек.

Процент готовности: **70%**

В РАЗРАБОТКЕ

ДАТА ВЫХОДА
Март 2013 года

MARS WAR LOGS

GET YOUR ASS TO MARS

Кирилл Волошин

ЖАНР
RPG

ИЗДАТЕЛЬ

Focus Home Interactive

РАЗРАБОТЧИК

Spiders

САЙТ ИГРЫ

spiders-games.com/games/mars-war-logs

Злоключения французской студии **Spiders** и ее амбициозного проекта **Mars** — это типичная история о том, как молодые начинающие разработчики хотят всего и сразу, но в итоге надрываются и остаются без издателя. Три года назад они обещали эпическую survival-RPG, вдохновенную **Mass Effect**. Как сейчас признается основательница Spiders Дженан Руссо, мы должны были посетить около сотни локаций, а по продолжительности **Mars** не уступил бы **Baldur's Gate** и **Planescape: Torment**. Однако ни один издатели не поверил, что дебютанты все это потянут. Поэтому французам пришлось закусить удила, заморозить проект и поднабраться опыта. Они выпустили **Faery: Legends of Avalon** и поучаствовали в работе над **Of Orcs and Men**.

Слава богу, у этой истории вырисовывается счастливый конец. Сейчас «пауки» решили вытащить **Mars** из анабиоза, но в этот раз они уже трезво оценивают свои и издателей возможности: французы переписали весь сюжет, сократили объемы игры, сделали ее более компактной. И в итоге эту новую версию, получившую подзаголовок **War Logs**, сразу подписало издательство **Focus Home**



Модного ныне кооператива и сетевых режимов в игре не будет, французы ориентируются исключительно на сингл.

Interactive. Мы пообщались с авторами и убедились, что меньше не значит хуже.

НЕВИННОСТЬ МАРСИАН

От прежнего сюжета в игре осталось место действия и, так сказать, общая раскладка сил. Сто лет назад марсианская колония людей пережила глобальный катаклизм: ось вращения планеты сместилась, радиоактивные солнечные лучи превращают все живое в мутантов, воды вечно не хватает, коммуникации с Землей нарушены, многие технологии утеряны или уничтожены. В итоге всем теперь управляют четыре водоснабженческие (!) корпорации, которые исповедуют разные филосо-

фии и постоянно воюют друг с другом.

В первом сценарии все вертелось вокруг столкновения мутантов-повстанцев и этих корпораций, а мы должны были играть за двух не похожих друг на друга героев, оказавшихся по разные стороны баррикад. От выбора персонажа в стартовом меню зависело и дальнейшее течение сюжета. В **War Logs** все иначе. Теперь в центре внимания грызня сильных мира сего, а главный герой будет один. Игра начнется во время войны между двумя корпорациями — молодой религиозной **Aurora**, делающей ставку на техномагию, и старейшей милитаристской группировкой **Abundance**. Героя зовут Рой Темперанс. Это жулико-

ватый и обаятельный парень, который коротает время в стенах **Abundance**.

Изначально мы увидим его глазами подростка с замечательным прозвищем **Innocence** («невинность»), оказавшегося на соседних нарах. Молодой жулик спасет ребенка, и вместе они попытаются сбежать и добраться до своего родного города. В дальнейшем к Рою смогут присоединиться и другие персонажи. Всего заявлено пять компаньонов — каждый со своим характером, мнением, своими целями и персональными квестами.

СКАЖИ МНЕ, КТО ТЫ...

Выбор — одно из ключевых понятий в механике **Mars**, развитие сюжета мы зададим сами. В какой-то момент придется сделать выбор между двумя противоборствующими корпорациями, после чего, прямо как во втором «**Ведьмаке**», изменится и наполнение последующих сюжетных глав.

Соответственно, в игре будет две разные концовки, но их конкретное содержание, по словам Дженан Руссо, зависит не только от выбора фракции, но и от того, как вы решаете квесты, как общаетесь с окружающими и со своими напарниками. Вообще, диалогам французы уде-



Помимо разнообразных мутантов, нашими врагами станут охранники, техномаги, разбойники, гиены и даже... кроты.

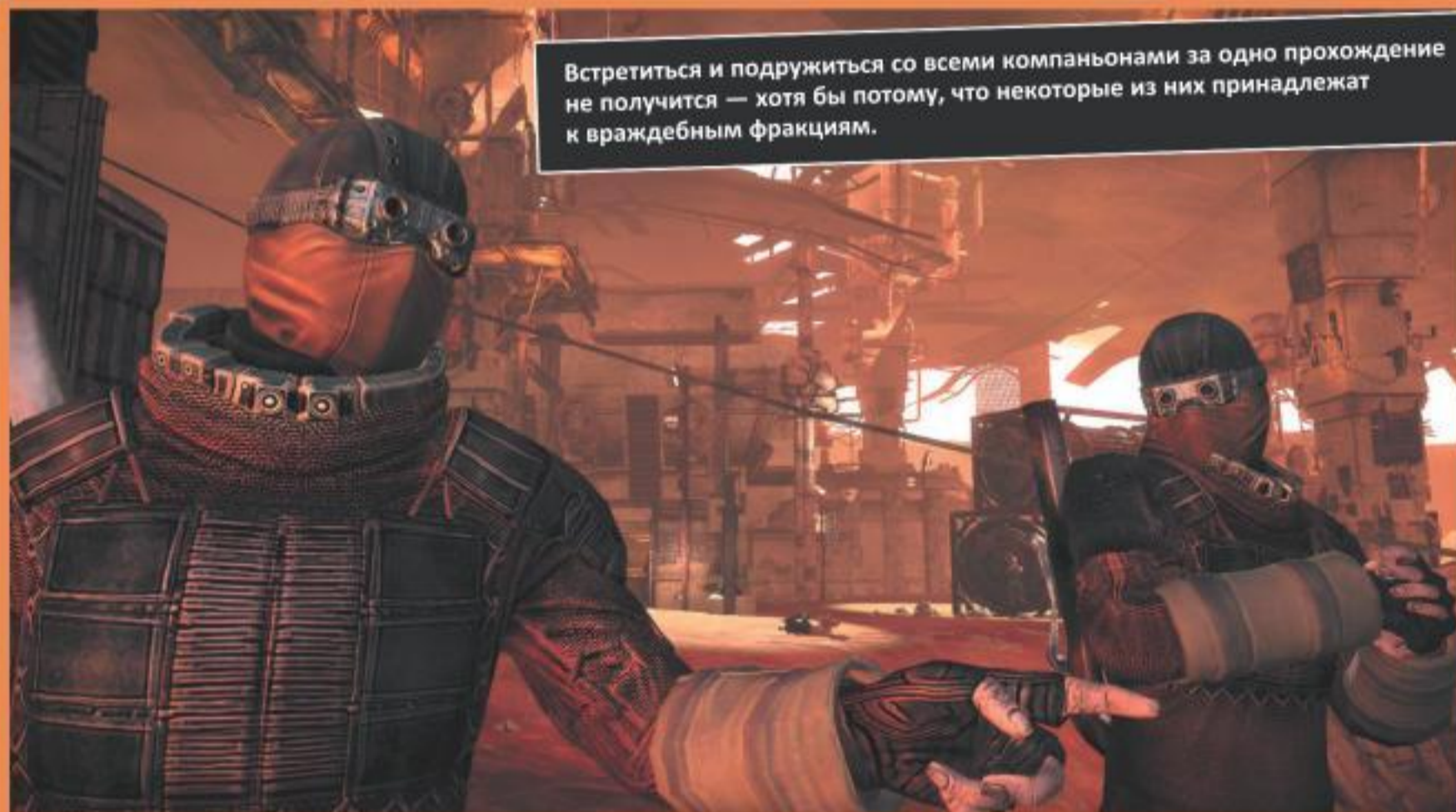
лят особое внимание, а в ролевой системе даже появятся разговорные навыки: мы сможем убеждать собеседников или угрожать им. То есть «сила слова» поможет избежать некоторых сражений.

«От того, как вы общаетесь, зависит реакция окружающих, их отношение к вам, а в некоторых случаях — и их поведение. Например, если вы будете грубы с ребенком, вашим первым компаньоном, то он станет застенчивым, зажатым с Роем и жестоким с другими. Если же вы, наоборот, будете подчеркнута добрым и хорошим, то он полностью доверится вам и будет во всем полагаться именно на ваше мнение», — поясняет Джеан Руссо.

Все эти решения будут влиять на уровень «человечности» героя, которая тут станет аналогом репутации.

БИТВА ЗА ВОДУ

В остальном Mars будет достаточно стандартным экшен-RPG: сражаемся, выполняем квесты, прокачиваем героя, варим зелья. Единственное, что выделит ее на общем фоне, — вам придется частенько поить героя простой водой. В условиях агрессивной среды на Красной планете долго без живительного глотка он не выдержит. А вот от активной роли радиации в игровом процессе авторы, судя по всему, отказались. Раньше ведь предполагалось, что в сражениях нам придется из-



Встретиться и подружиться со всеми компаньонами за одно прохождение не получится — хотя бы потому, что некоторые из них принадлежат к враждебным фракциям.

бегать прямого воздействия солнечных лучей и, наоборот, всячески подставлять врагов под них. Теперь об этом речи не идет.

Зато в игре будет продвинутая система крафтинга. По словам нашей собеседницы, практически каждый найденный предмет мы сможем разобрать на составные части, чтобы собрать из этого что-то новое или пустить на апгрейд текущей экипировки.

Изначально герою будут доступны две ветки навыков: боевые и воровские. То есть в каждой ситуации и в каждом сражении можно полагаться на грубую силу или на хитрость, удары в спину и прочие разбойничьи приемчики. Чуть позже откроется и третья ветка — техномагия.

Боевая механика Mars, по словам Руссо, ориентирована, опять же, на The Witcher 2 и на Batman: Arkham Asylum. В чем конкретно это выразится, нам не пояснили, но заверили, что в зависимости от того, делаете вы ставку на грубую силу, хитрость или техномагию, по-разному будут выглядеть и сражения.



Если честно, в таком виде Mars нам нравится даже больше. Гигантская RPG с двумя разными сюжетными кампаниями, сотней локаций и творческим использованием солнечных лучей в бою — что-то путное из этого у французов вышло бы только в том случае, называйся они

не Spiders, а BioWare или Bethesda. А так мы можем получить пусть не такую эпическую, но зато вполне складную ролевую игру, в которой простота механики компенсируется харизматичными напарниками, ветвистыми диалогами и нелинейным прохождением. Будем надеяться, что в марте следующего года мы в этом убедимся лично. ■

Будем ждать?

Эпическая ролевая игра про выживание на Красной планете теряет в размерах и оригинальности, но приобретает в напарниках и тотальной нелинейности.

Процент готовности: **60%**

DISHONORED™

МЕСТЬ - ЛУЧШЕЕ РЕШЕНИЕ

12 ОКТЯБРЯ 2012

18+

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

PS3

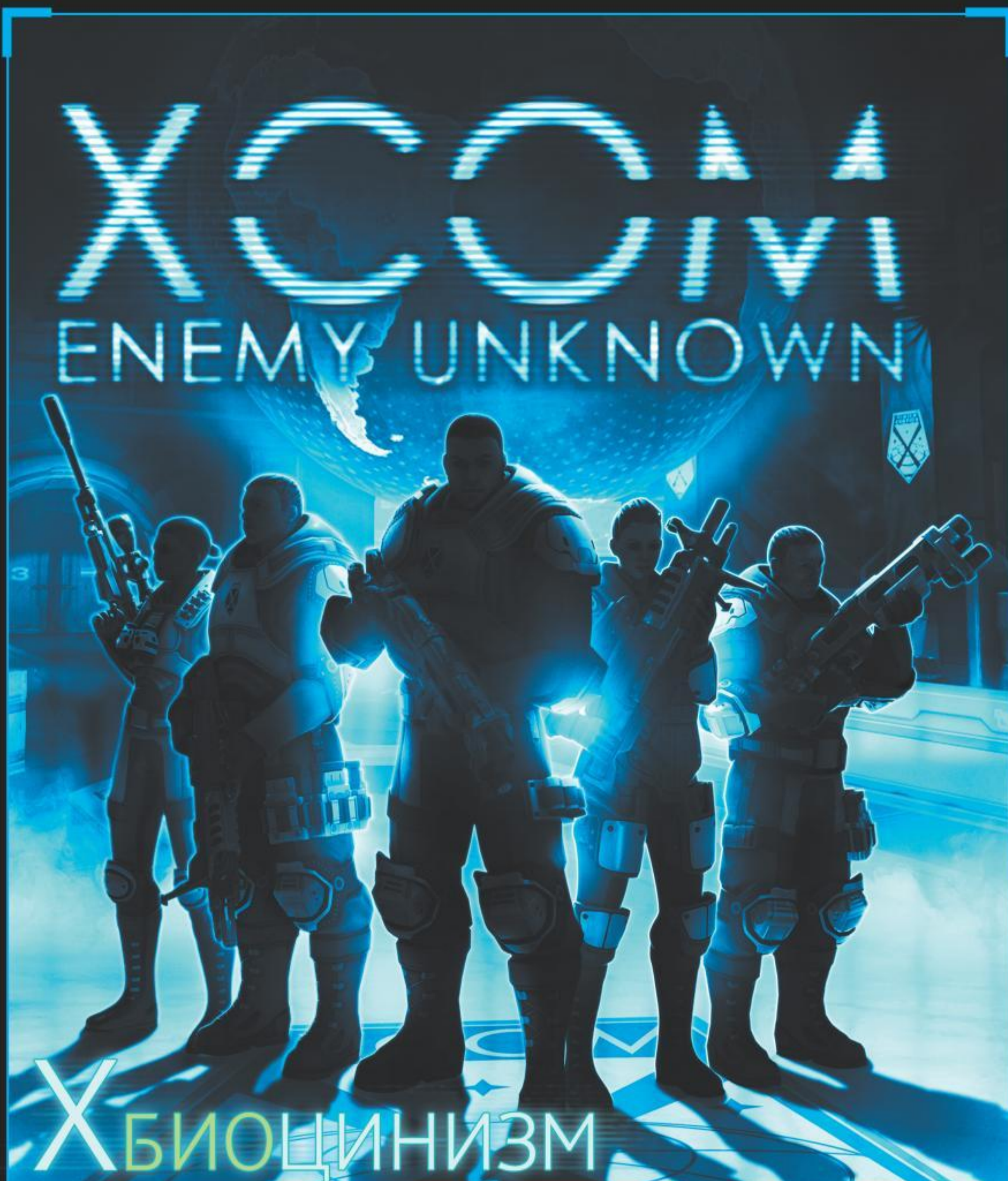
PlayStation Network

ARKANE

Bethesda

©2012 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Arkane Studios SAS. Dishonored, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Arkane and related logos are registered trademarks or trademarks of Arkane Studios SAS in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Windows, эмблема «Пуск» системы Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблема Xbox являются товарными знаками или эмблемами группы компаний Майкрософт. Games for Windows и эмблема «Пуск» системы Windows Vista используются по лицензии, предоставленной корпорацией Майкрософт. «PS3», «PlayStation», «PS3» and «PS» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. «PS3» is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ



ХБИОЦИНИЗМ

Незадолго до сдачи номера мы получили специальную пресс-версию, которая по-хорошему повергла в шок добрую половину «Игромании». Редакторы делились историями и радостными впечатлениями, отправляли друг другу скриншоты, обсуждали игру за обедом — словом, новый XCOM заметно оживил рабочий процесс. Антон Логвинов уже приготовился писать подробнейшую многостраничную рецензию, как вдруг, словно гром среди ясного неба, выяснилось, что в ранней версии после определенного момента пропадает интерфейс и дальнейшее прохождение становится невозможным. Несмотря на многочисленные попытки «1С» и 2K решить проблему, к нашему огромному сожалению, оперативно исправить баг так и не удалось. Писать рецензию, не пройдя всю игру от и до (хотя наиграли немало часов), мы, конечно же, не стали, но решили все-таки поделиться с вами впечатлениями, а также подготовили обширный спецматериал — вспомнили историю создания серии, взяли интервью у ключевых разработчиков, собрали интересные факты о пришельцах... Говорить можно долго, но лучше знакомьтесь самостоятельно. Ну а в следующем номере ждите детальный обзор.



Геворг Акопян
Редактор «Игромании»

ХСОМ: Enemy Unknown — это любовь с первого взгляда. Буквально в первые же минуты ты чувствуешь, что перед тобой не просто игра, а ИГРА. Каждая кнопка меню, каждая карта, каждая анимация, камера, графика — тот редкий случай, когда тебя устраивает буквально все.

Firaxis — большие молодцы и очень умело играют на ностальгических чувствах поклонников сериала. Командный центр, геймплей, музыка, внешний вид инопланетян — все такое знакомое, что чувствуешь себя как дома. Но при этом новый ХСОМ именно что новый. Несмотря на то, что в глобальном плане это ровно та же самая игра, что и почти двадцать лет назад, разработчики изменили, добавили и убрали столько разных мелочей, что Enemy Unknown ощущается очень современно и совершенно не теряется на фоне игр последнего времени. Во время перестрелок камера постоянно берет красивые кинематографические ракурсы, окружение разносится в мелкие щепки, практически каждое сюжетное событие представлено симпатичным роликом.

Механика одновременно осталась невероятно глубокой — на максимальном уровне сложности это все тот же старый добрый ультрахардкор, — но при этом игра теперь лояльно относится к новичкам, разобраться в Enemy Unknown при желании сможет даже ваша мама.

Любителей пошаговой тактики (а я отношу себя к их числу) в последнее время редко радуют хорошими играми, поэтому возрождение ХСОМ кажется событием, сравнимым с запуском спутника, — всеобщий праздник, ликование и гордость за своих. Заглядывая вперед, ХСОМ: Enemy Unknown определенно получит от нас «Выбор редакции», а в перспективе — почетное место в тройке лучших игр этого года.



Станислав Степанченко
Автор «Игромании»

Ремейк ХСОМ очень напоминает о другом нашумевшем возрождении культовой серии — Deus Ex: Human Revolution. Между похождениями Адама Дженсона и приключениями ДжейСи Дентона различий куда больше, чем сходств, но «Революция» настолько точно передала дух Deus Ex, что на разницу в «букве» просто не хочется обращать внимания. Так и с Enemy Unknown — ремейк кое-где потерял детали основоположника серии, кое-где заменил их своими, но ничуть не поменял ни суть игры, ни основные идеи.

Новый ХСОМ вызывает чувства, практически забытые со времен первой части. Скрежет когтей по металлическому днищу летающей тарелки до сих пор мгновенно вызывает мурашки. Угрожающее порывание мутонов заставляет лихорадочно гадать — из-за двери оно доносится или с другого этажа? Каждый раз при появлении надписи «Ход пришельцев» возникает желание крепко зажмурить глаза, а после возвращения управления в твои руки из груди вырывается вздох облегчения. И это несоизмеримо важнее, чем «можно ли копаться в инвентаре прямо на поле боя» и «нужно ли таскать с собой запасные магазины». Хоть и жаль, что эти возможности убрали.

Уменьшение масштаба сражений так и вовсе пошло игре только на пользу — теперь на солдат просто невозможно смотреть как на пушечное мясо, инструмент для уничтожения пришельцев. В моей ударной группе нет «штурмовика пятого уровня», в ней есть капитан Айрис Бос, веселая блондинка по прозвищу Оторва. И когда в нее прилетает плазменный заряд, то я думаю не о том, что ранение снизит эффективность штурмовика в бою, а о том, что Оторву могли убить, — а ведь мы сражались плечом к плечу практически с первого боевого вылета...

К черту буквы и цифры — ремейки и продолжения должны следовать только духу оригинала. ХСОМ: Enemy Unknown этому требованию отвечает на все сто процентов.



Алексей Шуньков
Экс-главный редактор
«Лучших компьютерных игр»

Угодить фанату невероятно трудно. Среди фанатов как нигде более процветает дух внутривидового соперничества, когда крупная особь оспаривает свое право на почет и уважение путем принижения фанатичности особей помельче. Мол, вам-то, салагам, не понять, но я-то помню, что вот за этой седьмой кочкой слева должна быть башенка, а теперь тут — церквушка... Позор! А у уркуана было сорок два хита, а стало сорок... позор, позор! Собравшиеся же, дабы публично не расписываться в своей недостаточной фанатичности, только и разводят руками: «Ясное же дело, да... позор! Испоганили серию...»

Поводом для публичного освидетания становится любая мелочь. Даже общепризнанные разработчики, выпуская сиквел своего же нетленного творения, вместо оваций нередко получают позорное клеймо и приговор «сделал чисто ради денег». А уж у продолжателей, особенно если это сторонняя контора, вообще нет ни малейшего шанса на признание.

Я — старый фанат ХСОМ, который прошел первую часть по меньшей мере раз двадцать. Почти все — на Super Human. Дважды — без единого сохранения, не вставая из-за компьютера. Я до сих пор наизусть помню все дерево технологий и без труда узнаю на слух топот солдата по металлическому полу летающей тарелки... На этом ритуальный танец фанатского самоутверждения считаю завершенным и перехожу к сути.

Так вот. Я в совершенном восторге! ХСОМ: Enemy Unknown — это в точности то, чего я ждал восемнадцать лет. До мельчайшей черточки. И даже солдаты топают как надо.



Александр Пушкарь
Главный редактор
«Игромании.ru»

Все предыдущие попытки создать ремейк ХСОМ, на мой взгляд, были обречены на провал изначально. Просто потому, что их делали фанаты со жгучим желанием «сделать свой икс-ком, только лучше». Такие энтузиасты прикручивали реалтайм, сотни видов оружия, десятки разнообразных пришельцев, увеличивали (или, наоборот, снижали) уровень сложности. Они создавали «игру мечты», в которой было бы все то, что они хотели видеть в оригинале, и не особенно задумывались над тем, как нововведения впишутся в игровой процесс. А хуже всего — они хотели не более чем повторить успех. Уберите из названия UFO — и вы никому не сможете объяснить, зачем в это играть.

А студия Firaxis шла от обратного. Они делали не «свой икс-ком», а занимались тем, что умеют лучше всего, — созданием качественной пошаговой стратегии, которая была бы интересна широкой публике сама по себе. ХСОМ от Firaxis полностью самодостаточен, он не паразитирует на идеях четырнадцатилетней давности. Напротив, это современная игра, в которую по мере сил добавили узнаваемые элементы из классики. Но только туда, где это уместно. Все лишнее — безжалостно отсекали.

И именно поэтому у нового ХСОМ есть все шансы стать народной игрой. Он угрождает и ветеранам, и новичкам, и просто людям, истосковавшимся по хорошим тактическим играм, — а не просто пытается выехать на ностальгических чувствах. И хотя Enemy Unknown вряд ли суждено побить рекорды продаж (как ни крути, даже Civilization считается нишевым проектом — пошаговость многих отпугивает), лично для меня это первый претендент на звание лучшей игры 2012 года.

ХОЧУ ВЕРИТЬ

ИСТОРИЯ ПОЯВЛЕНИЯ ЗЕЛЕННЫХ ЧЕЛОВЕЧКОВ

Максим Иванов

Культ зеленых человечков появился сравнительно недавно, лишь в пятидесятых годах прошлого века, но инопланетяне успели сильно повлиять на массовое сознание, культуру, кино и видеоигры. Если раньше круги на полях списали бы на нечистую силу, а еще раньше — на богов, то теперь на места загадочных инцидентов первым делом выезжают уфологи: а вдруг это пришельцы решили выйти на контакт? Немалую роль в их популяризации сыграли журналисты и писатели-фантасты, которые с невероятным рвением ухватились за волнительную тему. О пришельцах в пятидесятых трубили буквально на каждом шагу, газеты с якобы достоверными рассказами очевидцев разбирали как горячие пирожки. Не остались в стороне и киношники, посвятившие инопланетянам не один фильм. На большом экране пришельцы выглядели до жути правдиво, в отличие от типичных для того времени монстров вроде зомби, Франкенштейна и мумии. Да и ученые существование инопланетных цивилизаций не опровергали, потому и количество людей, которые, подобно Фоксу Малдеру, действительно верили, росло не по дням, а по часам.

Привычный образ безволосых серых (иногда зеленых) человечков, с которыми мы активно воюем в XCOM, сформировался далеко не сразу. Помимо художественных гуманоидов с огромными головами, были и другие. Например, рептилоиды — покрытые чешуей злобные ящеры (послу-

жили прототипом для хищных горнов из телесериала Star Trek). Или нордические пришельцы (нет, Skyrim тут ни при чем) — рослые, под два метра, человекоподобные существа, которые чертами лица подозрительно смахивали на жителей Скандинавии.

Тем не менее именно греи, как называют их ученые, и стали главным архетипом инопланетян. Началось все, конечно, с Розуэлльского инцидента, самого известного и обсуждаемого случая за всю историю мировой уфологии. По слухам, в июле 1947 года на территории США, неподалеку от города Розуэлл, что в Нью-Мексико, потерпел крушение непознанный летающий аппарат. Его пилота схватили, а сам корабль спрятали. Официальная версия властей — падение метеозонда.

До конца семидесятых об этом загадочном происшествии не вспоминали, однако скандальное интервью с майором Марселом, занимавшимся расследованием дела, выявило, что военные держат у себя космический корабль. Такие вести вновь возродили у публики интерес к розуэлльской истории. Споры о том, правда это или же наглый вымысел, не утихают и по сей день. В частности, масла в огонь подлила и неожиданно всплывшая в 1995-м пленка с аутопсией тела пилота-пришельца. В ней впервые был представлен классический образ серого человечка: большая голова, отсутствие зрачков, носа и

волос. Лишь в начале двухтысячных эксперты установили, что видео — грубая подделка. Но стоит ли говорить, что запись произвела настоящий фурор. Кстати, именно благодаря рухнувшей в сороковых тарелке греи получили еще одно свое название — розуэлльские человечки.

Похищение Бетти и Барни Хилл — еще одно важное событие в истории уфологии. На обратном пути в Портсмут супруги заметили странное свечение в небе, которое вроде как стало их преследовать. А дальше у обоих — двухчасовой провал в памяти. Под гипнозом супруги сумели вспомнить отдельные фрагменты и рассказали, что их пытались исследовать существа, по описанию походившие на греев. Бетти даже нарисовала схематичную карту звездного неба с нанесенными на нее торговыми путями, которую показало ей одно из существ. Эта история так и не получила внятного объяснения, но, как известно, под гипнозом люди не врут.

Серые человечки не обошли стороной и видеоигры. Помимо XCOM, греев можно встретить в UFO, Area 51 и даже Mass Effect (за исключением мелочей, саранианцы — вылитые греи). В этом смысле инопланетяне повлияли на мировую культуру сильнее, чем другие популярные мифы. И даже если большая часть рассказов очевидцев — ложь чистой воды, это не мешает людям искусства черпать в их болтовне вдохновение. ■



Кадр из поддельной пленки со вскрытием розуэлльского пришельца.



А вот так выглядят инопланетяне в фильме «Очень страшное кино 3». Все штампы и стереотипы, что называется, налицо.

СОЛОМОНОВЫ КОПИ

ОТ ФАНАТА ДО РАЗРАБОТЧИКА

Наверняка вы не раз слышали истории о том, как усердно трудились знаменитые актеры, чтобы заполучить ту или иную роль, ставшую для них в итоге прорывной. Голливуд исполнил не одно и не два заветных желания, тем самым подарив нам много замечательных звезд. Но даже Голливуду далеко до игровой индустрии. Каждый второй разработчик — мечтатель, который с малых лет лелеял надежду сделать собственную **Zelda** или поработать над любимой серией. Да что там, многие рвутся в индустрию лишь затем, чтобы лично пожать руку Хидео Кодзиме или Тиму Шейферу. Разве что в отличие от Голливуда здесь можно даже не вставать с дивана, чтобы осуществить свою мечту.

Например, Тодд Макфарлейн, создатель эпической RPG **Kingdoms of Amalur: Reckoning**, заметил талантливого польского художника Шимона Кудранского благодаря «Твиттеру». Шимон выслал несколько своих рисунков, и Тодд с радостью нанял его в штат (правда, даже толковый дизайн не сумел вытащить игру из бездны уныния).

История Джейкоба Соломона, главного дизайнера XCOM: Enemy Unknown, как раз из таких. Как выражается сам Джейк, он из простых парней, и получить работу в такой крупной студии, как **Firaxis**, стало для него большой удачей. Его судьба во многом похожа на судьбы других увлекающихся людей. Он обожал игры Сида Мейера, а также провел добрую половину своей юности за клавиатурой, отчаянно сражаясь со злобными сектоидами и жнецами в самом первом

XCOM. По словам Джейкоба, это во многом и определило его жизненный путь. Чуть позже обычное хобби переросло в призвание. Джейк с головой ушел в изучение информатики, чтобы после окончания университета «делать такие же крутые и захватывающие игры, как XCOM».

И спустя несколько лет его мечта исполнилась. В начале нулевых Джейк берет на работу в **Firaxis**, студию того самого Сида Мейера, проектами которого он так восхищался.

Однако старые увлечения не давали ему покоя. Команда была целиком сосредоточена на **Civilization** и, казалось, не хотела заниматься ничем другим, а Соломона все никак не отпускала мысль возродить XCOM в его первоначальном виде. Сам он, на секунточку, участвовал в создании всех игр серии начиная с третьей части, вышедшей в 2001 году. За глаза его даже прозвали «лейтенантом Сида Мейера» (Sid Meier's lieutenant). Не проходило и месяца без того, чтобы талантливый дизайнер не поднял вопрос о XCOM на общих собраниях, совещаниях и в личных беседах с руководством. Его преданный фанатизм докучал даже близким друзьям, не только коллегам. С того самого момента, как он переступил порог офиса **Firaxis**, Соломон стал навязывать боссам свои идеи. Он уже не просто надедал постоянными просьбами, а скорее умолял их. «При каждом удобном случае я говорил: ну чего, теперь-то мы можем сделать XCOM? Теперь-то можем?» — признался Джейкоб.

Наконец в 2008-м удача ему улыбнулась: руководство прислушалось к его словам, проекту дали зеленый свет, и дизайнер получил шанс, которого так долго ждал. Соломон с радостью приступил к работе.

Enemy Unknown выглядит так привлекательно во многом благодаря видению и грамотному руководству Джейкоба. Как и любой фанат, он понимал, что перенос игры в трехмерное пространство вызовет немало проблем, в том числе и с балансом. Все то же фанатское чутье подсказало ему, какие элементы механики следует изменить, какие убрать, а какие оставить как есть. Например, именно он настоял на использовании **Unreal Engine** и убедил всех в том, что XCOM без разрушаемого окружения и не XCOM вовсе.

Джейкоб выступил не только в роли дизайнера, но и программиста. Хочешь в точности воплотить свои задумки — работай, что называется, ручками, без участия посредников. Этому его научил Сид Мейер, который для большинства сотрудников **Firaxis** все равно что отец родной. Сегодня такой энтузиазм редко встречается в больших студиях. Обычно все заняты своими делами, почти никто не работает сразу на два фронта.

Джейкоб Соломон прошел нелегкий путь от заядлого фаната до главного дизайнера XCOM: **Enemy Unknown**. Для него это — не просто игра, а личная награда за годы искренней любви к играм, упорного труда, веры и настойчивости, без которых новый XCOM едва ли увидел бы свет. ■



Джейкоб в своем кабинете в Firaxis.



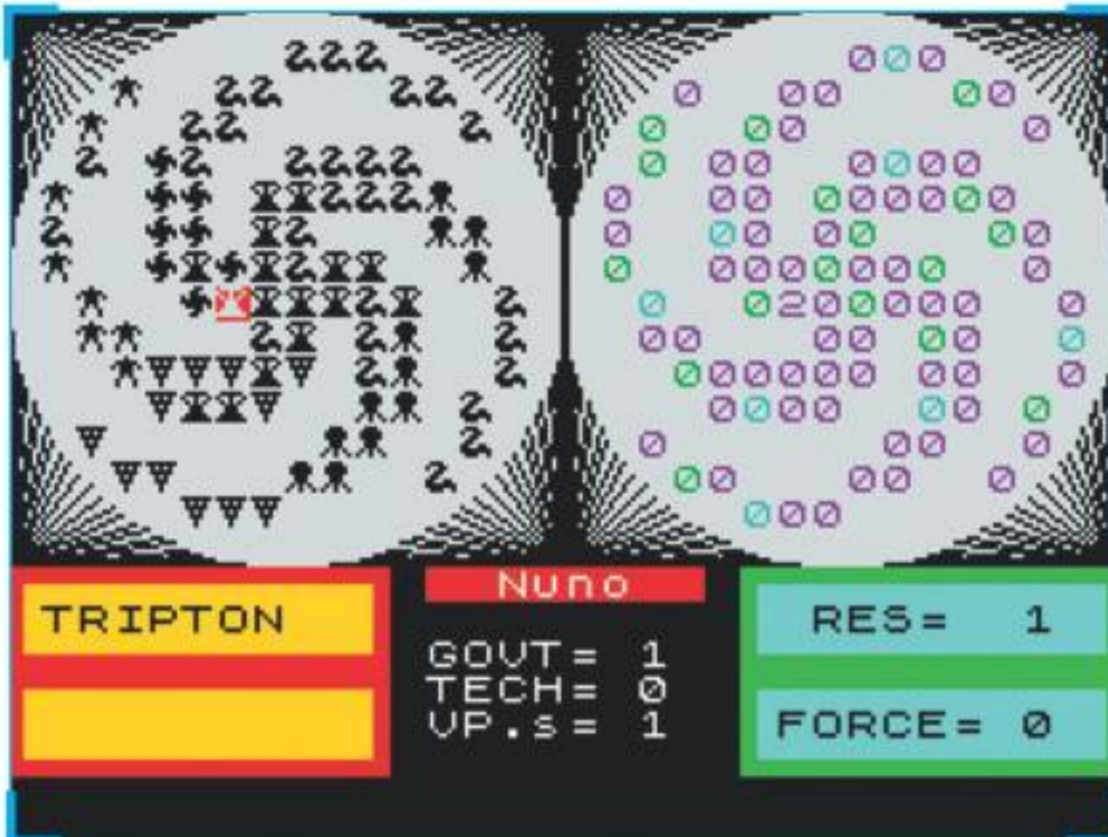
Сид Мейер, кумир детства Джейкоба, выступил в качестве творческого директора **Enemy Unknown**.



О ЛЮДЯХ И ПРИШЕЛЬЦАХ

РАЗРАБОТЧИКИ XCOM РАСКРЫВАЮТ «ИГРОМАНИИ» СЕКРЕТЫ ЗНАМЕНИТОЙ СЕРИИ

XCOM, несомненно, могучая игровая вселенная, за плечами которой — несколько бывших издателей, множество продолжений и богатейшая история, полная взлетов, падений и бесконечных споров. Как и все пришедшие из девяностых игровые хиты, XCOM начинался с малого. Не было ни планов по созданию новой интеллектуальной собственности, ни анализа рынка, ни мучительного выбора между доступными платформами. Все началось с персонального компьютера BBC Micro, выпускаемого британской компанией Acorn Computer. Чудо заграничной инженерии подарили лучшему школьному другу Джулиана Голлопа. Мы связались с некоторыми создателями знаменитого сериала и с ностальгией поговорили о жизни XCOM.



Nebula, ранняя игра Джулиана Голлопа для ZX Spectrum, посвящена обследованию и колонизации Галактики.

С британского стола

На протяжении тридцатилетней карьеры Джулиан Голлоп придумал десяток проектов и три игровых сериала. С четырнадцати лет любимыми развлечениями разработчика были **Dungeons & Dragons**, сложнейшие настольные варгеймы компаний **Simulations Publications** и **Avalon Hill** (**Gettysburg** и **Starship Troopers**).

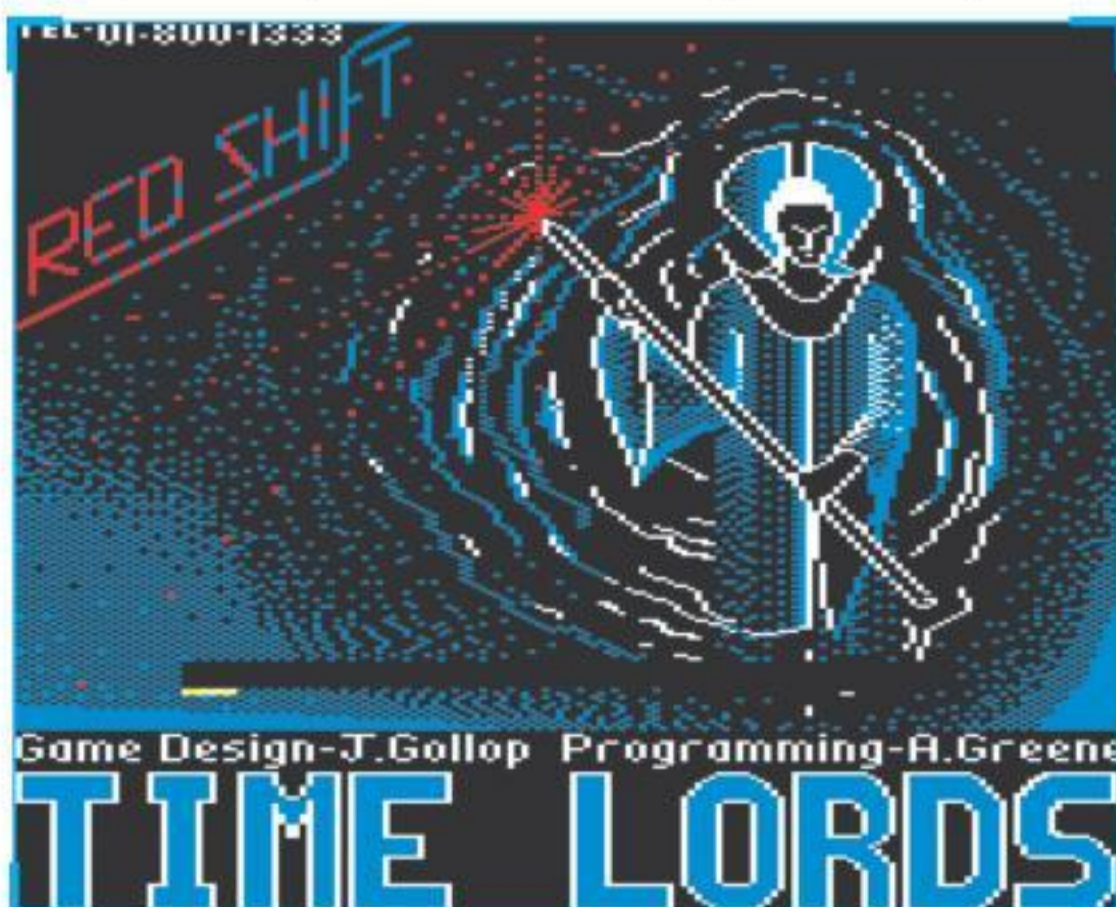
В школе он разработал **Time Lords** и **Islandia**. Эти игры программировал одноклассник Джулиана — Энди Грин, который и оказался счастливым обладателем BBC Micro. Дизайн-документы тогда занимали всего пару тетрадных листов.

Time Lords (1983) — стандартный настольный ролевой модуль, где вместо игровых костей и ведущего используется компьютер, а сюжет о путешествующих во времени пришельцах навеян культовым

британским сериалом «Доктор Кто» (если бы Голлоп жил в СССР, то первая его игра, очевидно, была бы про Алису Селезневу). В **Islandia** (1983) появились элементы экономики и менеджмента ресурсов и впервые использованы Action Points (AP), дожившие до **XCOM**.

Идею с очками действия Голлоп почерпнул из настольных игр — это очень важная для компьютерных стратегий концепция, создающая иллюзию одновременных действий дружественных и вражеских боевых единиц.

Для издания **Time Lords** Голлоп заключил контракт с британской **Red Shift**. Все деньги от продаж достались владельцу компании, а сам Джулиан так и не увидел ни одну из своих ранних работ на полках магазинов. В начале восьмидесятых игры продавались в основном по почте или на специализированных выставках. Держать в руках пакет с картонным



Time Lords. В этом копошении пикселей юному Голлопу виделась эпическая компьютерная версия Dungeons & Dragons с пятью планетами и пятнадцатью временными периодами.



В XCOM: Terror from the Deep мы хотели использовать модель Doom 2

Продюсер франчайза XCOM Стюарт Уайт вспоминает об истоках сериала

Продюсер XCOM: Terror from the Deep Стюарт Уайт занимался играми с начала девяностых. Он работал в **MicroProse**, **Bullfrog Productions**, **Electronic Arts**, **Lionhead Studios**, **Microsoft Games Studios** над **Populous**, **Dungeon Keeper 2**, **Fable**. В разговоре с нами Уайт честно признался, что любил творчество авторов XCOM с малых лет.

«Мне с детства нравились игры Голлопов. Подростком я резался в **Rebelstar Raiders**, **Laser Squad**, **Lords of Chaos** на моем **Amstrad CPC**. Потом в **MicroProse** я жутко завидовал продюсеру Тиму из моего офисного кубика, работавшему над **UFO: Enemy Unknown**».

«Мы с Тимом играли в предрелизные версии **UFO**, пока дальше по коридору брата Голлопы днем и ночью полировали игру. Вскоре после релиза **UFO** на ПК Тим ушел из компании. Франчайзом XCOM (как мы его теперь стали называть) стал заниматься я. Мне довелось продюсировать версии игры для **Amiga** и **PlayStation**.

«Релиз для **PlayStation**, по-моему, и по сей день лучшая версия **UFO** (нужно только было купить **PS-мышку**). Это единственная версия, в которой мы починили баг со сбросом уровня сложности после сохранения игры».

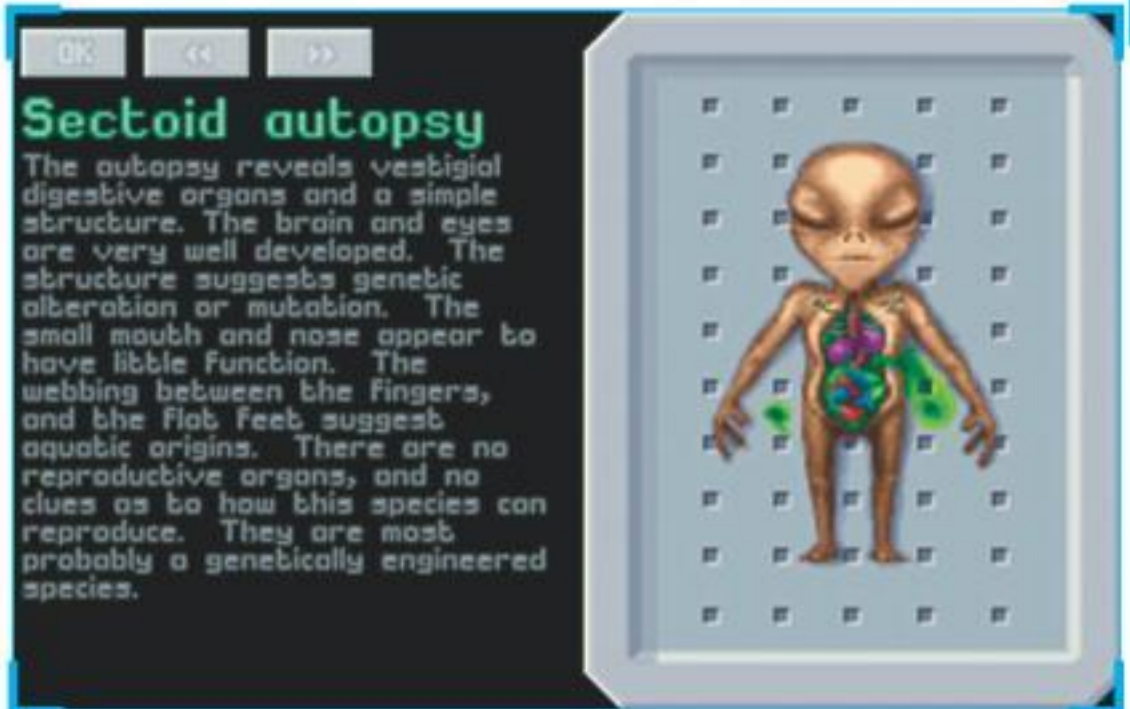
«Я продюсировал разработанный за девять месяцев сиквел **XCOM: Terror from the Deep** и **XCOM: Apocalypse**, потом работал над проектом с неофициальным названием **Fox Force Five**, который впоследствии стал **XCOM: Alliance**».

«В те годы разработка игр была совсем другой. У меня было 10 проектов сразу, и над каждым трудилось по 3-4 человека (пара программистов, дизайнер и художник). Сейчас играми вроде **Fable 3** занимаются сотни человек».

«В **XCOM: Terror from the Deep** мы хотели использовать модель распространения **Doom** и **Doom 2**. Нужно было взять оригинальную игру и добавить к ней несколько улучшений. Мы усовершенствовали ИИ, интерфейс, уровни, увеличили количество территорий с девяти до двадцати четырех, доработали звук и картинку, инопланетян, сложность, древо исследований. Мы хотели расширить мифологию игры. Вот почему мы добавили столько аллюзий из **Лавкрафта**».



Сделавшая UFO: Enemy Unknown компания Mythos Games — это Джулиан и Ник плюс пара художников из MicroProse (один рисовал пришельцев и героев, другой — ландшафты).



В UFO: Enemy Unknown страх неведомого усиливается тем, что вы слышите жуткую музыку, но ничего при этом не видите. Что, где — непонятно.



Пришельцев у нас озвучивали слоны

Композитор Эллистер Бримбл раскрывает секрет, как записывали звуковые эффекты

Эллистер Бримбл начал композиторскую карьеру с сотрудничества с молодой британской компанией 17 Bit Software, которая превратилась в Team17. Он писал музыку к Alien Breed, Project X, Superfrog, Driver и Rollercoaster Tycoon. Одним из его достижений остаются звуковые эффекты для XCOM: Terror from the Deep, о чем он с ностальгией вспоминал во время нашей беседы.

«Я не видел первую часть XCOM, так что лидер проекта описал мне игру и показал скетчи технологий и пришельцев. Это напомнило работу над Alien Breed для Team17, только с более разнообразными противниками и оружием».

«MicroProse просила, чтобы звуковые эффекты были записаны с настоящих животных. Мы получали щебет птиц, мяуканье кошек и трубный зов слонов! Я все эти звуки сводил, накладывал друг друга, добавлял взрывы и чавканье разливающейся слизи. Жуть».

«Оригинальный саундтрек Джона Брумхолла из Enemy Unknown мне удалось переработать для PS-версии. Я тогда только купил новенький синтезатор Kurzweil K2000, и это была чудесная возможность опробовать в деле мою новую игрушку. Работать было суперинтересно, ведь тогда я многое узнал о музыке для CD».

«Успех XCOM заключается в использовании пошаговой тактической боевой системы. Такой подход позволяет хорошенько обдумать свои действия. Плюс в игре еще и насыщенный фантастический сюжет».



Laser Squad — первая игра братьев Голлопов, изданная ими самостоятельно. Особых денег проект не принес.

мануалом и магнитофонной кассетой Time Lords Джулиану было приятно. Он даже начал учиться BASIC, купив у друга за 25 фунтов подержанный компьютер Sinclair ZX81.

Следующим его произведением стала Rebelstar Raiders (1984). Проект был сделан под влиянием «Звездных войн» и боевого модуля Snapshot для настольной космической оперы Traveller (1977). Игра повествовала о войне отряда людей с армией дроидов и была снабжена немислимыми для начала восьмидесятых тактическими опциями.

Можно было прятаться за трупами товарищей по отряду и обломками роботов, стрелять — прицеливаясь или навскидку (еще одна важная для XCOM механика). В сиквеле Rebelstar 2 (1988) вы сражались уже не с роботами, а с пришельцами, вооруженными луками и стрелами. В финале игры требовалось победить королеву чужих и захватить кладку инопланетных яиц.

Работы Голлопа привлекли Games Workshop. Джулиан предложил своим новым партнерам компьютерный вариант настольной игры о судьбе Дредде. Действие должно было происходить в многоуровневом постапокалиптическом мегаполисе Мега-Сити, а игрок управлял отрядом судей. В итоге по комиксам была сделана незамысловатая аркада про Дредда на мотоцикле, однако из этого проекта в XCOM: Apocalypse перешла концепция Мега-Сити — города-страны будущего.

Параллельно с играми Джулиан изучал социологию и экономику в Лондоне. Образование наложило прямой отпечаток на его игровые проекты, в которых необходимо было постоянно работать с ресурсами и разбираться с менеджментом команды.

Первой официальной игрой Голлопа, сделанной в студии в качестве разработчика, стал киберпанковский тактический симулятор Laser Squad. В этом



XCOM: Terror from the Deep — первый сиквел UFO был разработан без участия Голлопов командой в 15 человек.



XCOM: Terror from the Deep больше напоминает аддон к UFO: Enemy Unknown, нежели самостоятельную игру.

проекте вам рассказывали о заказных убийствах, атаке на лунную базу зловещей корпорации и защите повстанцев от армии взбесившихся дроидов. В Laser Squad появились миссии-сценарии, связанные сюжетом, и концепция поля зрения виртуальных солдат — один из ключевых элементов всей серии XCOM.

Примерно в это же время к Джулиану присоединился старший брат Ник, и они вместе основали компанию **Target Games**. Студия производила версии Laser Squad для популярных в Британии компьютеров ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC и Amiga. Американский же рынок Голлопам был не по зубам. Нужно было делать новый проект с прицелом на США и PC, но для этого понадобился бы серьезный издатель, готовый оказать поддержку. Таким партнером

братьев стала компания **MicroProse**.

Покоряем США

Target Games собрала демоверсию **Laser Squad 2** с изометрической картинкой в стиле **Populous** (1989), но без ИИ — сражались две команды живых игроков. В 1991 году демо показали издателю. Главе разработки **MicroProse** Питу Мореленду Laser Squad 2 понравилась. Он попросил Голлопов разработать на этом движке большую игру в стиле популярных **Civilization** (1991) и **Railroad Tycoon** (1990), где присутствовали не только тактические сражения между двумя группами бойцов, но и эпический стратегический элемент. Мореленд даже подсказал Джулиану тему будущей игры — непознанные летающие объекты.

Насмотревшись культового британского документального



Нас почти пустили в реальный военный симулятор F-14...

Продюсер XCOM: Interceptor Дэйв Эллис размышляет об инопланетном сериале

Дэйв Эллис в игровой индустрии уже больше двадцати лет. Он начинал в отделе техподдержки MicroProse в 1992-м, потом стал бета-тестером, ведущим бета-тестером, младшим менеджером, дизайнером игр Civilization 2, Star Trek: The Next Generation — Klingon Honor Guard и F-14 Fleet Defender. Мы поговорили с Дэйвом о его вкладе в развитие знаменитого сериала.

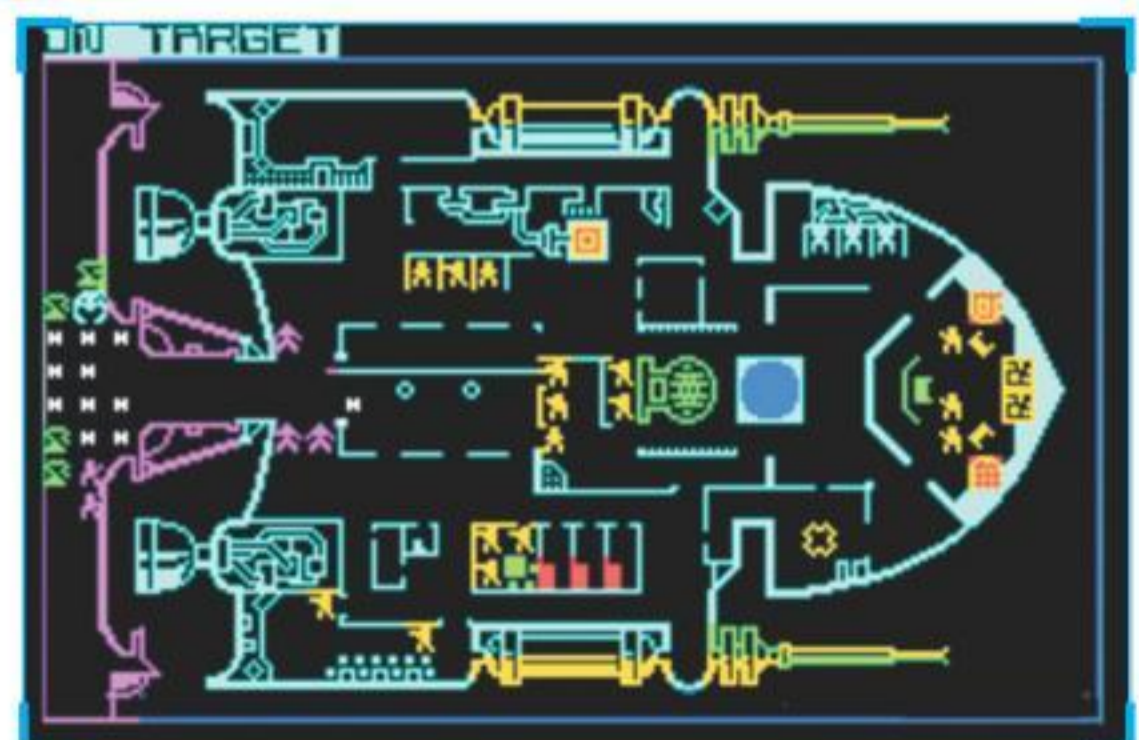
«Поскольку мы делали военные симуляторы, мне довелось побывать в военном аэропорту ВМС США и побродить по ангарам с истребителями. Нам даже разрешили посидеть в реальном военном симуляторе F-14, но он в тот день не работал по техническим причинам».

«Из XCOM: Interceptor сначала хотели сделать симулятор пилота-перехватчика из первого UFO — одни миссии и небесные сражения, никакой стратегии. Если бы игра стала популярной, мы бы сделали продолжение и в одном из сиквелов наконец-то вывели симулятор в космос. Серии Wing Commander и X-Wing в то время были дико популярны.

В итоге мы пропустили бои на Земле и начали сразу с космоса. Решено было добавить стратегические элементы и строительство баз, потому что мне не нравились линейные задания X-Wing. К сожалению, над симуляторной и стратегической частями игры у нас работали разные команды. В итоге получился генератор случайных однообразных миссий. Мы добавили сюжетные задания, но было уже слишком поздно.

К тому же, тогда вышли Wing Commander: Prophecy и Descent Freespace, Interceptor заткнули за пояс по части космических боев».

«XCOM: Genesis была воплощена в трех измерениях, а не в двух, но мы намеревались сохранить мрачную атмосферу оригинального UFO и баланс стратегии (карта земного шара, воздушный перехват, исследования и строительство баз) с тактическими боями. Для сражений у нас была разработана RTS-система с паузой, позволявшей игроку экипировать бойцов и раздавать приказы в стиле UFO: Enemy Unknown».



Rebelstar Raiders — первая игра с управлением отрядом бойцов, выпущенная Голлопом в конце 1983-го и вдохновленная варгеймом Snipers и настольной космической оперой Snap Shot британской фирмы Games Workshop.



Деньги, полученные с первой UFO, пошли на создание Mythos и расширение штата, но MicroProse все равно хотела, чтобы ее художники занимались XCOM: Apocalypse.

Сотрудники MicroProse имели весьма отдаленное представление о том, как выглядит изометрическая графика.

сериала «НЛО», Джулиан решил делать игру о всемирной организации XCOM, противостоящей смутной инопланетной угрозе. Книга американского физика Роберта Лазара, якобы работавшего в Зоне 51 над захваченными летающими тарелками, легла в основу механики игры. Сначала исследуем места падения НЛО, затем изучаем инопланетные технологии на базах XCOM, а потом давим пришельцев кирзовыми сапогами.

Всего в дизайн-документе оригинальной игры насчитывалось 12 страниц — немалый по меркам Джулиана объем. MicroProse не стала особенно ничего менять в ан-

лийском проекте. Разработка игры происходила в офисах MicroProse в британском городе Чиппинг-Содбери. Трудились по двенадцать часов в день без выходных. Ник и Джулиан взяли на себя дизайн и программирование, MicroProse откомандировала разработчикам двух художников, музыку за последние два месяца разработки написал композитор Джон Брумхолл. Программирование и тестирование проводилось одновременно, так что изменения в игру вносились буквально до последней минуты.

При этом проект дважды собирались отменить в связи с финансовыми трудностями

MicroProse. В 1993 году компания перешла в собственность американского издательства Spectrum HoloByte. Новым владельцам игра не понравилась. Стратегию не отменили только из-за позитивной реакции бета-тестеров.

Следи за небом

Проект под названием **UFO: Enemy Unknown** в Европе и Австралии (**XCOM: UFO Defense** в США) был выпущен на ПК в марте 1994-го и имел большой успех. Только на компьютерах было продано свыше 600 000 копий, половина из которых — в США. Даже выпущенный в 1995-м порт для первой

PlayStation разошелся тиражом в полмиллиона экземпляров.

Успеху игры не в последнюю очередь способствовала тематика. В 1994 году по американскому телевидению была показана первая серия «Секретных материалов». На фоне походов Малдера и Скалли тема маленьких серых человечков стала чрезвычайно интересной. Немаловажную роль сыграл и выбор платформы. Проекты на ПК в середине девяностых продавались не хуже консольных, а стратегии были одним из самых коммерчески выгодных жанров.

Конкурентов у Enemy Unknown в плане сочетания



В контурах Мегапрайма из XCOM: Apocalypse угадывается Мега-Сити из комиксов в журнале 2000 AD.

стратегического планирования и тактических боевых миссий просто не было, не говоря уж о миллионе других деталей, придавших игре непревзойденный размах.

Успех UFO — это сумма игровых составляющих проекта. Тут есть тактические бои (на основе Laser Squad и Rebelstar), пришельцы (ИИ был взят из старых наработок Джулиана), исследования и экипировка истребителей, развитие персонажей, борьба с инопланетными террористами, продажа артефактов пришельцев, взаимоотношения с 16 спонсирующими XCOM нациями, финальная атака на Марс. Это просто фантастика! За три года Голлопам удалось создать игру с феноменальным потенциалом, которая до сих пор считается классикой жанра.

На разработку официального сиквела, XCOM: Terror from the Deep, MicroProse дала Голлопам полгода, но братья отказались делать игру наспех. Авторы предложили лицензировать код и передать сиквел в руки MicroProse. Сами же они хотели начать работу над третьей частью, потратив на проект как минимум два года.

В результате собранная MicroProse команда из 15 человек без участия Джулиана и Ника разработала Terror from the Deep. Получился аддон с новыми врагами и сеттингом. В наше время Terror from the Deep назвали бы DLC. Джулиану игра не понравилась из-за чересчур затянутых миссий.

Полноценным продолжением должна была стать третья часть, XCOM: Apocalypse (1997), созданная на основе уже знакомой идеи о судьбе

Дредде, с которой Джулиан носился больше десяти лет. Братья вернулись к концепции живого мегаполиса будущего с разными фракциями, корпорациями и экономическими взаимоотношениями между ними, трафиком и пешеходами.

Мега-Сити из комиксов о судьбе перекочевал во вселенную XCOM и сменил имя на Мегапрайм. Для порядка добавили сюжетную линию об атакующих мегаполис пришельцах из другого измерения. Над Apocalypse работала большая, но плохо слаженная команда. MicroProse наняла сторонних дизайнеров уровней, с которыми у Голлопов возникли трения. Художники из MicroProse рисовали не то, что нужно (особенную критику вызывали чужие и город). Вдобавок ко всему бои было решено делать в реальном времени, сохранив пошаговую тактическую боевую систему.

В итоге Apocalypse получилась невысказанно сложной и практически неиграбельной, хотя никто из побывавших в Мегапрайме игроков никогда не забудет эпическую картину обрушения нескольких уровней мегаполиса. К концу разработки для Джулиана его игровой «Апокалипсис» стал аналогом киношного «Апокалипсиса сегодня» Фрэнсиса Форда Копполы.

На стадии бета-тестирования проект в итоге лишился многих элементов — большей части управления городом и организациями. Жаль, ведь в разработку этих механик вложили столько сил и времени. В оригинальном проекте можно было убивать, похищать и допрашивать лидеров корпора-



Музыка будет воздействовать на подсознание игрока

Композитор Джон Брумхолл о музыке UFO: Enemy Unknown

Джон Брумхолл работает над музыкой, звуковыми эффектами к играм с 1991 года. Он занимался проектами разного ранга: B-17 Flying Fortress, Transport Tycoon, Frogger 2: Swampy's Revenge, Heavenly Sword, Forza Motorsport и Guitar Hero. Если верить Брумхоллу, то UFO: Enemy Unknown остается одним из его любимейших проектов.

«UFO была одной из множества игр, над которыми я работал как штатный композитор MicroProse в начале девяностых. Славное было время! Чем бы я ни занимался, проект обязательно становился хитом. Золотой век PC-игр».

«Мне сообщили, что мы работаем над новым проектом студии Mythos Games, возглавляемой братьями Голлопами. В раннюю версию игры уже вовсю рубился наш отдел бета-тестирования, и отзывы были весьма хорошими. Мне понравилась общая идея и сюжет. Когда показали графику и дали поиграть самому, я остался в полном восторге, вдохновился проектом».

«Для стратегической карты я постарался написать музыку, которая создавала бы ощущение движения времени и атмосферу тревожного ожидания. Кажется, стратегическая музыка получилась мрачной и серьезной. Отдельные светлые моменты проскакивают, но в целом все очень грустно — ситуация-то критическая, Земля под угрозой».

«В тактической части музыка минималистская, внушающая чувство растущего напряжения. Иногда бывают случаи, когда очень короткий сэмпл так подходит к геймплею, что не важно, что он повторяется бесчисленное множество раз. В тактической музыке для UFO мне удалось главное: постоянно повторяющийся аудиоимпульс стал фундаментальной частью игры. Чтобы тактическая музыка получилась еще более пугающей, я слегка варьировал темп пульсирующего звука. Я надеялся, что это будет как-то влиять на подсознание игрока».

«Для заставки я написал совсем простую мелодию, помогая рассказывать историю. Мне до сих пор нравится, как заставочный мотив звучит в оригинальном формате на старых звуковых картах. Я старался выжать из звучания максимум. Меня до сих пор поражает, что на YouTube эту тему играют на электрогитаре, как хеви-метал. Потрясающе, по-моему».



В наше время XCOM: Enforcer пришел бы ко двору на iPad или другой мобильной платформе.



The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge — настоящий трехмерный ремейк XCOM, немного не заверченный Джулианом Голлопом для PS. Он мог бы стать вершиной тактического жанра на консолях.

ций, покупать и продавать здания, внедрять агентов XCOM в другие структуры. Все это оставили за бортом. Впрочем, XCOM: Apocalypse и так хорошо продалась, принесла MicroProse желанную прибыль.

Распад коалиции

MicroProse была в то время лидером игровой разработки, выпуская сложные, многоуровневые и интересные игры. Однако ее эксперименты с жанрами не всегда заканчивались успешно, поэтому не было ничего удивительного в том, что фирму сначала поглотила Spectrum HoloByte, а потом Hasbro Interactive. К несчастью,

Hasbro не проявила интереса к дальнейшей работе с братьями Голлопами. Разработчики не растерялись и перешли под крыло Virgin.

Ситуация с авторскими правами на XCOM в конце девяностых сложилась крайне запутанная. Юристы Джулиана и Ника уверяли клиентов, что в суде все права достанутся MicroProse. Юристы MicroProse убеждали, что победу одержат братья. В итоге Голлопы подписали соглашение, по которому все права на серию переходили к MicroProse, а им достались большие авторские отчисления за XCOM: Apocalypse.

В 1998-м было объявлено следующее продолжение, XCOM: Alliance, на движке Unreal. К 2000 году игра мутировала в жуткую смесь FPS, RPG и стратегии, сменила три команды разработчиков и была задавлена издателем Infogrames в 2002-м.

Вместо прямого сиквела MicroProse решила выпускать ответвления в разных жанрах. Одна из них — космический симулятор XCOM: Interceptor (1998). По сути, это честный клон Wing Commander во вселенной XCOM. В основу легли ресурсы Alliance, а вот геймплей разнообразили за счет стратегических элементов.

Была предпринята попытка создания RTS по мотивам франчайза, XCOM: Genesis, которой занимался главный дизайнер Interceptor Дэйв Эллис в старых офисах MicroProse в городе Чапел-Хилл, Северная Каролина. Hasbro Interactive отменила проект в декабре 1999-го, когда все игровые студии Hasbro были расформированы при продаже компании.

MicroProse официально прекратила существование в 2001 году, когда Hasbro Interactive перешла в собственность Infogrames. После множества слияний и поглощений права на XCOM оказались у Take-Two Interactive и 2K Games. В 2005-м знаменитый сериал, переживший немало

взлетов и падений, попал к нашим знакомым из Firaxis и команде Джейка Соломона.

Джулиан Голлоп до сих пор занимается играми. Среди них — опередившая свое время Magic & Mayhem (1998), созданная по мотивам игры Джулиана Lords of Chaos. Virgin Interactive была не в восторге от ролевых элементов, да и сама игра оказалась не слишком успешной. Ирония судьбы в том, что парой месяцев позже именно эта концепция принесла успех Baldur's Gate.

Для Virgin в 2000 году Джулиан начал разрабатывать первый трехмерный ремейк XCOM, называвшийся The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge. По сюжету инопланетяне покорили Землю, так что сеттинг был скорее постапокалиптический, в духе Half-Life 2. Игра должна была выйти на ПК и PlayStation 2, использовала новый физический движок Havok, пошаговые перемещения с видом от третьего лица, стрельбу и разрушаемый ландшафт в стиле Apocalypse. Dreamland Chronicles Джулиан сравнивает с тактической RPG Valkyria Chronicles для PlayStation 3.

К несчастью, проекту так и не суждено было добраться до прилавков. Virgin перешла в собственность Interplay, а Interplay стала частью Titus Interactive, которая оказалась не заинтересованной в играх Virgin. Из-за этого Джулиану Голлопу пришлось закрыть студию Mythos Games. После чего была открыта миниатюрная фирма Codo Technologies.

UFO: Enemy Unknown — идеальная компьютерная игра в вакууме. Умная, интересная, глубокая, с шикарной музыкой и приятной механикой. Сложно сказать, как так получилось. Звезды сошлись? Голлопа стукнуло по светлой голове вдохновение? В сущности, это не важно. Начало иногда может оказаться не таким уж важным, как финал. Такие серии, как XCOM, наглядно доказывают, что как бы хорошо все ни стартовало, задирайте нос не стоит. Успех нужно доказывать с каждым новым проектом, с каждым новым дополнением. Хочется верить, что разработчики XCOM: Enemy Unknown об этом не забудут. ■

Встречайте крупнейшее обновление
«Аллоды Онлайн»: Владыки Судеб!

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

Владыки Судеб

- Битва за Доминион — сражения между гильдиями невиданного размаха!
- Масштабный рейдовый инстанс «Пирамида Тэпа»!
- Охота на похитителя Искр, изобилующая неожиданными сюжетным поворотами!
- Восемь новых аллодов, ждущих своих покорителей!
- Два новых умения для каждого класса!

И многое другое — уже в игре!

allods.mail.ru



Не расставайся с любимой вселенной даже в пути или на отдыхе: играй в «Аллоды: Охота за сокровищами» — красочное приключение для твоего смартфона или планшета!

Подробности на сайте mobile.allods.com

mail.ru GAMES

ALLODS
TEAM



ВСЕ УМРУТ, А Я ОСТАНУСЬ

TORCHLIGHT II

Ян Кузовлев

Жанр
Action-RPG
Издатель/
разработчик
Runic Games
Мультиплеер
Интернет,
локальная сеть
Платформа
PC
Сайт игры
torchlight2game.com/
СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 1 ГБ,
256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Quad Core 2,4 ГГц,
2 ГБ, 1 ГБ видео

В большинстве рецензий, которые успели появиться во время сдачи в печать этого номера, **Torchlight 2** представлен как «Пепси-Diablo-Лайт» про верзилу с моноклем и его милую кошечку. Рациональное зерно в этом наверняка есть, тем более что структурно и драматургически игра всегда хотела быть похожей на **Diablo**, только без сатанизма, чертей и мрачной атмосферы. Эксперименты разработчика Трэвиса Болдри с **Fate** (мальчик с собакой спускался в подземелье к смешным скелетам) постепенно переросли в студию **Runic Games** и **Torchlight** (понятно кто спускался известно куда).

В сиквеле персонажи предсказуемо вышли на поверхность. Вокруг журчат ручейки, светит солнце, а где-то за кадром наверняка притаилась радуга. Но идиллия быстро омрачается.

Проблема в том, что герой предыдущей части игры спустился в одну очень глубокую шахту, немножко приболел после сражения с мировым злом и постепенно сошел с ума. От однообразия или усердного поглощения красно-синих напитков, не иначе.

Грибной стимпанк

Рассказывать дальше о переживаниях персонажей не имеет смысла, гораздо важнее вот что: **Torchlight 2** не заставляет вас раз за разом слушать прекрасно озвученные и хорошо поставленные диалоги, а потом разбираться в природе какого-то конфликта. Все просто. Вот герой, ему нужно раздобыть очередной волшебный или не совсем предмет, по пути выполнить какое-нибудь побочное задание и заодно убить сотню дру-

гую монстров. Классическая hack-n-slash система представлена здесь во всей красе: выбираем класс, рассматриваем ветки умений, мысленно прикидываем будущий билд персонажа и время от времени вручную распределяем очки опыта. Что характерно, «сбросить» персонажа нам не разрешают, позволено отменить только три последних потраченных на умения очка.

Герои — инженер, бродяга, волшебник и берсерк — почти никак не ограничены в рамках своего класса. Волшебница способна надеть латный доспех, постигнуть дзен и искусство ухода за мушкетом, а инженер неплохо разбирается в устройстве магических жезлов. Чтобы использовать предмет, достаточно только отвечать требуемым характеристикам (хорошей броне — персонажа с высокой выносливостью и т.д.)

или дорости до нужного уровня. В остальном, согласно требованиям жанра, герои не моргнув глазом разносят в клочья все, что попадает им на пути. Чудовища не очень покорно погибают, но исправно роняют мешки с золотом и волшебные предметы. Признаться, заниматься этим было бы невыносимо скучно, если бы не пара важных деталей.

Во-первых, враги в **Torchlight 2** нападают интересными связками. Скажем, пара здоровых бугаев плюс пяток миньонов и какой-нибудь колдун, замедляющий героя. На среднем уровне сложности разнообразие комбинаций даже не замечаешь, ведь персонаж, особо не утруждаясь, оставляет за собой живописный след из трупов разной степени свежести, не боясь запачкаться и оставить на броне несколько уродливых вмятин. А вот в режи-



Волшебница наверняка способна одним щелчком вскипятить воду в колодце, но все равно предпочитает ловить рыбу удочкой. Как и в первой части, если питомцу скормить какую-нибудь дрянь, он на время превратится во что-нибудь страшное.



Радугу мы так и не увидели, зато встретили торговку с роскошными волосами.



ме для опытных игроков некоторые чудовища могут вызвать серьезные затруднения.

Во-вторых, и это самое важное, игра держит высокий темп и не останавливается ни на секунду. Вокруг постоянно что-то взрывается, искрится и горит под меланхоличную и удивительно приятную музыку Мэтта Ульема. Окрестности то и дело озаряются разноцветными всполохами. Привычная картина: инженер устраивает шоу-дискотеку с применением пороха и электричества, потом реактивным рывком врывается в толпу, накапливает заряд костюма и бьет током всех вокруг под спокойный, отстраненный гитарный проигрыш. Резкий прыжок — и рыцарь приземляется на убегающих монстров, оглушает и метким взмахом молота превращает подранков в кровавый фарш. Torchlight 2 принуждает пользоваться всеми навыками и редко когда ограничивает их использование.

Левой! Левой! Раз, два, три!

Разработчики поддерживают высокий темп простым и дейст-

венным способом: у каждого героя есть специальная комбо-шкала. Стиппанк-рыцарь набирает заряды к закрепленному на спине генератору, которые тратятся на усиление некоторых способностей: лишняя энергия позволяет ему, к примеру, выстрелить тремя электрическими разрядами вместо одного. Северный воин впадает в раж, ускоряется и наносит врагам гарантированные критические удары. Стрелок с каждым метким попаданием начинает быстрее атаковать, а маг впадает в транс и колдует без затрат магической энергии.

Чтобы не прерывать процесс низведения волшебных грибов и механических големов, при герое есть ручной ястреб, бульдог или другое животное, выбрать которое можно в самом начале игры. Питомец отправляет найденное барахло в магазин и по первому требованию возвращается с необходимыми склянками и свитками, которые ему указали в списке покупок. Зверя можно многому научить. Например, вызывать скелетов и зомби ничуть не хуже местных колдунов.

Тем не менее возвращаться в город стоит по нескольким причинам. Во-первых, если пошарить по закромам, в магазинах вполне можно отыскать неплохие вещи. Во-вторых, там можно купить магические бонусы к предметам (деньги на них тратятся с какой-то безумной скоростью). Ну и, в-третьих, можно попытать удачи и приобрести неизвестные вещи у контрабандиста в надежде найти уникальный артефакт.

Адекватные люди

При всей бюджетности некоторые идеи в Torchlight 2 реализованы грамотнее и логичнее, чем в других играх жанра. Процедурная генерация карт работает намного удачнее, чем в Diablo 3, где вариативность в пределах отдельного взятого леса или пустыни была минимальной. Локации в Torchlight 2, конечно, потеряли в индивидуальности, зато получились достаточно просторными и полными разных мелочей, поэтому желание исследовать карту раз за разом, а не пробежать кратчайшим путем, сохраняется практически до конца игры.

Другой пример — честная реализация двуручного оружия. Оно медленное, зато у него широкая зона поражения и одним взмахом можно покалечить несколько врагов. Перчатки с когтями и кастеты, наоборот, делают больно только одному монстру, зато игнорируют толщину его брони.

Решили в Runic Games и проблему с «бесполезными» способностями. Мощность активных навыков растет вместе с уровнем персонажа и частично зависит от силы атаки, поэтому, даже если вы, скажем, вложили в молнию всего одно очко, она будет актуальной до самого конца игры (хоть и с переменным успехом). Другое дело, что, кроме повреждений, активные способности обычно накладывают на врага еще и какой-нибудь негативный эффект. Максимум в навык можно вложить до пятнадцати очков, причем за каждые пять способность ощутимо усиливается и иногда даже видоизменяется.

От вас не требуется выбирать строгую специализацию, большинство вариантов развития героя оказываются вполне жизнеспособными. У мага уже к середине игры скапливается не-



Сейчас лучника окружают дикие звери, шаман начнет издали запускать смерчи, а крепкие монстры будут мешать нам к нему пробиться.



Между актами мы путешествуем вот на такой симпатичной паровой машине.



Так выглядит комната с картами: мы покупаем у хитрого енота возможность посетить случайное подземелье. В данном случае монстры будут на десяток-другой выше уровнем и немного крепче обычного, но зато с них можно будет получить на 25% больше золота.



Одна из самых необычных локаций — заброшенное поле боя с окопами и гномьями пушками. Теперь по нему бродят только мертвецы да призраки.

плохой набор разных заклинаний, и для каждого найдется применение — особенно в сражениях с боссами, когда от игрока требуется максимальная собранность и контроль над ситуацией, ведь в его распоряжении не шесть активных навыков, а все десять или даже больше.

При таком богатом выборе возможностей ни о каком балансе, конечно, и речи не идет, все внимание следует обращать не на проценты с цифрами и шанс найти магический предмет, а на быстрый и динамичный игровой процесс, который гипнотизирует, награждает новым уровнем каждые двадцать минут и заставляет болеть указательный палец.

Единственное — складывается ощущение, что к концу разработки у Runic Games немного опустились руки. Ближе к финалу врагов становится больше, а локации начинают повторяться: один раз придется подняться на вершину башни, преодолев перед этим пять одинаковых этажей, а в финале, вы не поверите, игра почему-то решает показать то, за что все были без ума от первой части, и заставляет спуститься по унылой шахте с, опять же, одинаковыми уровнями.

После боя

Удачно решен вопрос того, чем заниматься после спасения

карамельного мира, — игроку предлагают начать новую игру с более злыми монстрами, при этом накопленные сокровища и опыт у вас никто не отнимет. Если же такой вариант вас не устраивает, то можете купить карты с произвольными подземельями и зачищать их до потери пульса.

Дополнительно стоит приобрести порталы с модификаторами, которые позволяют, например, сделать чудовищ быстрее и опаснее, а персонажа, наоборот, медленнее раза в два. Таким образом, у игрока появляется стимул экспериментировать с различными условиями, подбирать подходящий уровень монстров и получать соизмеримые с риском награды и сокровища — примерно в таком ключе, как это предлагалось делать в **Bastion**. В качестве приятного бонуса — выбрать сложность игры и режим перманентной смерти разрешают в самом начале, а не спустя десяток часов.

Для особо принципиальных есть еще возможность играть без постоянного подключения к интернету, а также поддержка любительских модификаций. Звучит, конечно, безумно мило, но за все время существования оригинальной Torchlight к ней не вышло ни одного более-менее толкового мода. С другой стороны, масштабы и устройство Torchlight 2 позволяют сделать в

ней что-то похожее на популярную модификацию **Median XL** для Diablo 2.

Одно из ключевых изменений по сравнению с первой частью, мультиплеер, получился не очень удачным. С опытными друзьями особо не побегаешь — разница в уровнях слишком заметна, поэтому разношерстной компании сложно играть вместе: аутсайдеры постоянно испытывают трудности в прохождении, особенно на высоком уровне сложности. К тому же, если игроков на сервере больше, чем два, будьте готовы к тому, что вам вряд ли удастся что-то разглядеть в мешанине ярчайших спецэффектов.



Нельзя сказать, что Torchlight 2 — это экстраординарный прорыв в жанре, да и вообще лучше Diablo 3. Слишком разные весовые категории, и, что более важно, обе игры почти никак не соприкасаются друг с другом идеологически. Несмотря на всю скрупулезную, детальную проработку, удовольствие от Diablo получаешь в основном из-за социальных элементов. Во время утреннего кофе вытащить планшет, запустить специальное приложение и показать товарищам своего персонажа, а потом обсудить, как неудачно все сложилось для волшебников с послед-

ним патчем, — в этом вся Diablo 3. В нее играют уже не ради удовольствия, а чтобы набрать достаточно золота или удачно купить-продать необходимый предмет. Не будем лукавить, для определенных людей это чертовски увлекательное времяпровождение, хоть оно и граничит с мазохизмом. Некоторые даже успели провести в игре более тысячи часов, хотя с момента релиза прошло всего ничего: поклонники Blizzard всегда славились, скажем так, повышенным энтузиазмом.

Так вот, Torchlight 2 ни за что не станет такой игрой. У нее не будет сумасшедших поклонников. Не будет аукциона, на котором кто-нибудь продаст виртуальные сапоги за тысячу долларов. Вокруг нее никогда не будет бурных обсуждений.

С другой стороны, Torchlight 2 можно спокойно включить и играть без оглядки на то, что в интернете кто-то неправ или намного лучше экипирован. Не нужно беспокоиться, что где-то через месяц баланс изменится, а вместе с ним станут бесполезными все ваши артефакты, собранные под определенную схему развития персонажа. В игру про убийство монстров, из которых выпадают сокровища, нужно именно *играть*, а не обсуждать миллионный по счету редкий шлем и за сколько его можно продать. ■

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

□ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

□ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличное продолжение хорошей игры. Torchlight 2 далеко go Diablo, но это как раз плюс, а не минус.

ГЕЙМПЛЕЙ

■■■■■■■■■■□□ 8.0

ГРАФИКА

■■■■■■■■■■□□ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

■■■■■■■■■■□□ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

■■■■■■■■■■□□ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО



ГДЕ КУПИТЬ ЖУРНАЛ

ИГРО

МАНИЯ

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».



Денис Мурин

Автор «Игромании»

Признаюсь сразу: в Diablo 3 я не играл. Меня не беспокоит, что она требует соединение с интернетом, что обновления для нее выходили чуть ли не каждый день, что она стоит неслыханную для России тысячу рублей (хотя 2400 рублей за нормальную европейскую версию — это уже перебор). А вот поток жалоб на то,

что надо часами стоять в виртуальной очереди, чтобы попасть на сервер, меня добил. Ну нельзя так делать!

А потом тихо и незаметно вышла Torchlight 2. Она за десять минут скачивается из Steam, стоит жалкие 450 рублей (в магазине можно найти и за 300), и, что самое главное, в случае с ней я уверен, что завтра никто из моих друзей не придет рассказывать полную слез и отчаяния историю того, как он подрался со своей девушкой за компьютер с игрой.

Torchlight 2 вообще оставляет после себя ощущение умиротворения. Птички поют, котики бегают в магазин за зельями маны, зомби разваливаются от одного удара (в первом акте, дальше все-таки придется попотеть), а ты сидишь на берегу и пятую минуту выживаешь себе новый доспех из пруда. У игры есть какой-то сюжет, который, в лучших традициях Diablo, подают исключительно в диалогах к квестам и редких роликах, но Torchlight 2 так хорошо расслабляет, что думать о Темных Магах и Злых Алхимиках не хочется, да никто и не заставляет.

Играть в Torchlight 2 комфортно и приятно еще и потому, что игра — трибьют Diablo 2. Если первая часть во многом походила на оригинальную Diablo (один город, все приключения неподалеку от него), то вторая следует по стопам именитого сиквела. Тут и полупрозрачная карта, и замечательный кооператив на шестерых человек, и сложное древо прокачки, и возросший масштаб приключения. Никто вас больше не удерживает на привязи — гуляйте где хотите.

А еще в Torchlight 2 есть ручные котики. Друзья, ручные котики — это прекрасно!

Дмитрий Ежов

Автор «Игромании»

Сравнивать Torchlight 2 с первой частью все-таки не имеет смысла. Перед нами, по сути, игра совсем иной эпохи — живое доказательство того, что жизнь в жанре roguelike после Diablo 3 существует. Первичные отличия от левиафана компании **Blizzard** как раз греют душу сильнее всего: относительно копеечная цена в цифровом сервисе, отсутствие железобетонных систем защиты (необязательно даже регулярное подключение к интернету), никаких платных подписок и никакой, слава богу, возни с серверами Battle.net.

При этом назвать Torchlight 2 фастфудом от жанра не повернется язык, ведь даже при внешнем простодушии игра умудряется выглядеть изящнее пресловутой третьей «Дьяблы». Тут минимум свойственной roguelike избыточности (один с трудом добытый щит радует больше, чем сто килограммов коллекционного барахла, собранные понятно где), по-настоящему просторный кооператив, да и банально эффекты магии, как по мне, гораздо симпатичнее.

Дотошные знатоки жанра (к которым я себя не причисляю) едва ли захлебнутся от восторга — механика подобных игр не менялась много лет и не поменялась с выходом Torchlight 2. Более того, даже внешне ролевые экшены про подземелья все на одно лицо: давно выученные названия классов, однотипные карты, классический сценарий. Подумаешь, масштаб местности вырос настолько, что появились перевалочные пункты, — и что? Но если вы вдруг не поиграли в Diablo 3 лишь из-за естественного нежелания разбираться, что там да как, то обязательно купите Torchlight 2. И друзьям посоветуйте — здесь отличный кооператив на восьмерых игроков.





Артеми́й Козлов

Редактор «Игромании.ру»

Я не люблю игры вроде Diablo. Со всем. Обожаю **Nox** и **Revenant**, но они другие — по форме, может быть, и похожи, но не по содержанию. А Torchlight — «Дьябла» по всем параметрам, кроме драмы и «*Stay a while and listen*»™. И все же завлекла.

Очень аддиктивная штука.

Любить Torchlight 2 стоит за то же, за что и первую часть. Например, за невероятно кинестетичную боевую систему. Когда я научил своего варвара превращаться в теневого волка и таранить врагов мордой, моему счастью не было предела. Я, черт побери, здоровенный пушистый «Клим Ворошилов», и я не просто так выгляжу, я так себя чувствую. Стайка крысочков с громким «Чпок!» превратилась в фарш, а мне весело, и я хочу еще, еще, еще!

В Torchlight, как и полагается, горы лута. Обязательное вроде бы требование для любого уважающего себя dungeon crawl, но вот Diablo 3 внезапно пошла против традиций. Фиг, мол, вам, а не горы эпиков прямо со старта. У нас тут настоящая торговая площадка, товарооборот, все дела. Инфляции хотите, что ли?

Нет, не хотим. Поэтому уберите-ка свой аукцион куда подальше. И онлайнное DRM туда же засуньте. С Runic берите пример.

Что самое важное, Torchlight 2 избавилась от навязчивого чувства легковесности, шедшего нога в ногу с оригиналом. Был один город, одно бездонное подземелье и не было мультиплеера — прямо как в мини-дьябле Fate от тех же людей. А теперь нас и на поверхность вытащили, и по миру мотаться позволили, и кооператив добавили. Работаем!

Геворг Акопян

Редактор «Игромании»



Буквально в каждой рецензии на Torchlight 2 вы в обязательном порядке найдете сравнение с Diablo 3. Это неизбежно: две в целом похожие игры, вышли в один год, обе с кооперативом, красивые, ухоженные. Добавляет остроты тот факт, что Runic Games основали именно создатели оригинальной Diablo.

Конечно, кто-то скажет, что они очень разные, что в Torchlight есть то-то и то-то, атмосфера другая, графика повеселее, геймплей разнообразнее, бла-бла-бла. Кто-то скажет, что это наглый клон, который не провалился только благодаря более чем скромной отпускной цене. Но правда вот в чем.

За шестнадцать лет мы успели увидеть не один десяток клонов Diablo, но приблизиться к ней по качеству и аддиктивности смогли очень немногие. Кроме Torchlight, с ходу вспоминается разве что **Titan Quest** шестилетней давности. Все почему-то думают, что это легко: берешь известную концепцию, рисуешь новые локации, монстров — и вперед, зарабатывать миллионы. Но пробиться в высшую лигу удалось только Runic (напомню, что **Iron Lore Entertainment** закрылась вскоре после выхода Titan Quest, а **Dungeon Siege** и другие подражатели никогда такого широкого общественного резонанса не вызывали).

Поэтому не стоит недооценивать заслуги Torchlight — это действительно качественная и при этом недорогая игра с человеческим лицом. Но все же Diablo 3 куда лучше. Да, всех раздражает система защиты, история с аукционом и постоянные письма от Battle.net в духе «ваш аккаунт опять напился и учудил, игру отнимем, учетную запись удалим» и т.д. Но это не отменяет того, что третья Diablo — превосходная игра, в которой каждая мелочь отработана с невероятным тщанием. А это главное.





Жанр
Файтинг
Издатель
Тесто Коеи
Разработчик
Team Ninja
Мультиплеер
Интернет
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
teamninja-studio.com/doa

DEAD OR ALIVE 5

Грудинка в соку

Яна Сорокина

Конец девяностых годов прошлого века — значимый период в истории файтингов. Именно на это время пришелся выход ключевых эпизодов **Street Fighter** и **King of Fighters**, а технологический прорыв открыл новые возможности для перехода в три измерения, что воплотилось в **Tekken** и **Soul Edge**. Тогда же появилась **Dead or Alive** — самобытная игра, отличающаяся от ближайших конкурентов нестандартной боевой системой и завораживающе-плавной (особенно в сиквеле) анимацией.

С тех пор прошло десять с лишним лет. **Dead or Alive** успел обзавестись несколькими продолжениями и киноадаптацией, побыть Xbox-эксклюзивом и заслужить репутацию игры про девочек с неприлично пышными формами. Последние два аспекта в общем-то и загнали весьма перспективный проект на задворки истории — долгое время буквосочетание DoA зачастую воспринималось игроками со снисходительной улыбкой. Но в **Dead or Alive 5** разработчики поставили перед собой новую цель — изменить сложившуюся

ситуацию коренным образом. Вместе со звучным лозунгом «I'm a Fighter» началось последовательное позиционирование новой DoA как второго дыхания серии, как триумфального возвращения на PlayStation 3 и в ранг турнирных дисциплин...

Камень, ножницы, бумага

Dead or Alive 5 похож на курсовую работу отличницы — в нем все выверено до мелочей, а все необходимые элементы расставлены по местам. Если сюжетный



Теперь **Dead or Alive** и **Virtua Fighter** роднит не только близкая игровая механика, но и некоторые персонажи.

Несмотря на возросшую серьезность, с красивыми девушками у DoA по-прежнему все хорошо.



И с эффектными ракурсами тоже.



Tag-режим поддерживает как управление двумя персонажами, так и игру вчетвером.

режим, то в меру увлекательный, да и еще и изящно сопряженный с обучением. Если набор персонажей, то хоть и небольшой, но весьма разнообразный, где каждый боец — личность, за каждым — своя история и сюжетные перипетии. Если арены, то проработанные до мелочей и обладающие феноменальным количеством деталей. Если сетевые режимы, то максимально удобные и даже с необязательной, но приятной интеграцией социальных сервисов. Все в *Dead or Alive 5* буквально кричит о том, что это больше не сомнительное развлечение, главное достояние которого — девочки с пятым размером груди. Не проходная игра на пару вечеров. Это серьезный проект, к которому поневоле начинаешь относиться с уважением. И он в равной степени хорошо смотрится как на дружеской вечеринке, так и на большом турнире.

Те, кто так или иначе знаком с *Dead or Alive*, сразу заметят, что пятая часть лучше выверена и сбалансирована. Разработчики, аккуратно позаимствовав элементы из многих популярных сегодня файтингов, смогли сохранить первозданную индивидуальность *DoA*. В основе этого, прежде всего, игровая механика, которую кратко можно описать древним как мир шаблоном «камень — ножницы — бумага». В игровых терминах *DoA*: уда-

ры — броски — перехваты. За этой простейшей на первый взгляд системой лежит невероятное многообразие ситуаций и возможностей.

Team Ninja пошли по более сложному, но перспективному пути и сделали ставку на то, что среди файтеров называют словом «майндгейм». На каждое действие в бою можно отреагировать не одним, а несколькими возможными способами, каждый из которых, в свою очередь, порождает еще несколько вариантов противодействия. Таким образом, игроки соревнуются между собой уже не столько в аккуратности выполнения цепочек атак, сколько в умении «читать» противника, предугадывать его действия. Дополняет картину несколько новых механик влияния ударов на персонажа, которые делают геймплей еще глубже и разнообразнее.

Интерактивъ

Количество бойцов в *Dead or Alive 5* насчитывает всего два с небольшим десятка — практически минимум для современных файтингов. Впрочем, в ростере вы не увидите клонов, чем зачастую грешат другие игры жанра, или же откровенно проходных персонажей. Ветераны и новички серии, как и гости из дружественного *Virtua Fighter*, смотрятся на удивление орга-

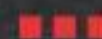
нично и разнообразно. Каждому бойцу присущ свой индивидуальный боевой стиль, среди которых как привычные реслинг или карате, так и более экзотические синъицюань или джиткундо.

Сражаются бойцы поодиночке или парами в tag-режиме. Реализован последний максимально комфортно для игроков: персонажи легко уступают друг другу место на арене, гибель одного из бойцов не ведет к поражению, как, например, в **Street Fighter X Tekken**, а скриншоты эффектных парных бросков уже разлетелись по интернету со скоростью лесного пожара.

Наконец, в *Dead or Alive 5* в полной мере реализована еще одна особенность серии — интерактивные арены и система опасных зон. Каждый раз, когда персонажи приближаются к специальным областям, можно активировать особый скрипт, и тогда персонаж эффектно врежется в стену, протаранит поезд или просто вылетит на другой уровень арены.

При этом даже в такие ситуации разработчики добавили возможность выбора: оказавшись в опасной зоне, можно рискнуть и попробовать обмануть оппонента. В случае успеха атакующий может пострадать сильнее, чем жертва, и бой закончится гораздо раньше положенного. Особую пикантность придает до-

бавление отдельного суперприема, который целенаправленно отправляет оппонента в опасную зону со всеми вытекающими последствиями. Правда, всего лишь один раз за раунд.



Казалось бы, в *Dead or Alive 5* даже придаться не к чему и разработчики на 100% справились с поставленной задачей. К сожалению, в аккуратности и последовательности *Dead or Alive 5* кроется ее главный недостаток. Чтобы проникнуться очарованием новой игры **Team Ninja**, надо, как говорится, знать, что искать. Кому-то, возможно, достаточно плавной и реалистичной анимации... Кто-то может впечатлиться очаровательными девушками и их пышными формами... Но оценить *DoA* по достоинству можно, лишь приложив определенные усилия хотя бы на то, чтобы поверхностно освоить боевую систему, значительно отличающуюся от прочих образцов жанра.

Пока неясно, хватит ли у *Dead or Alive 5* заряда бодрости, чтобы отвлечь игроков от более привычных **SoulCalibur 5** или **Tekken Tag Tournament 2**. Впрочем, одно можно сказать точно — мы получили лучшую часть серии и просто очень хорошую игру, которая определенно имеет все шансы занять место в высшей лиге. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

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

Лучшая на сегодняшний день игра серии. *Dead or Alive 5* не только блистательно отработала старую программу, но и привнесла в сериал несколько свежих идей.

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

РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»

GUILD WARS

Жанр

MMORPG

Издатель

NCsoft

Разработчик

ArenaNet

Платформа

PC

Модель распространения

Единоразовая покупка + микротранзакции

Сайт игры

guildwars2.com

Артеми́й Козлов

И ни слова о гильдиях

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео

Желательно: Core 2 Duo 3 ГГц, 6 ГБ, 1 ГБ видео

Первая **Guild Wars** была очень хорошей игрой. Великолепный соревновательный PvP, роскошная сюжетная кампания, куча очаровательных находок вроде колоды заклинаний в духе **Magic: The Gathering**, отсутствие гринда, в конце концов. А еще игра не требовала абонентской платы — сегодня, в эпоху господства free-to-play, нас таким не удивишь, но семь лет назад подход был крайне необычным.

Казалось, что вот он — сакраментальный, предреченный сотнями «убийца **World of Warcraft**». Одна беда: первая GW не

была MMORPG. Multiplayer и Online были на месте, а вот Massively — нет. Весь экшен разворачивался в персональных инстансах, как правило, вмещающих до пяти человек, что больше напоминало кооператив какой-нибудь **Diablo**.

Впрочем, игра нашла свою аудиторию. Ролевики с удовольствием вникали в перипетии сюжета: разработчики постепенно выкатили три огромных аддона и ряд дополнений поменьше, так что контента хватало. К тому же в **ArenaNet** сделали особую ставку на PvP — можно было сразу, в об-

ход кампании, создать раскачанного героя для боев.

И все было хорошо, и все было замечательно. Было, пока **ArenaNet** не показали миру **Guild Wars 2**. Образцовый сиквел и одну из лучших MMORPG наших дней.

Иллюзия жизни

Guild Wars 2 начинается спустя 250 лет после окончания последнего аддона к первой части — **Eye of the North**. С тех пор простая (с виду) фэнтезийная Тирия здорово продвинулась в научном плане: буквально на

каждом шагу теперь встречаются всякие паровые и магатехнические агрегаты, горожане держат за пазухой ружья-мушкеты. Старые войны поутихли, все тирийские народы живут плюс-минус в мире. И если бы не древнее зло, которое, как обычно, таится где-то в тени, все было бы совсем прекрасно.

Новая Тирия устроена совсем не так, как старая. В первой части мир приводили в движение фазированием локаций. Скажем, если по сюжету вы дошли до падения Аскалона (одной из столиц людей), то в вашем персональном инстансе на



Warrior.jpg, Mesmer.jpg — Выбор оружия определяет навыки героя в бою. В руках воина двуручный меч становится устрашающей махалкой, а тот же иллюзионист использует его на манер волшебной палочки.



Как и первая часть, GW2 компенсирует отсутствие подписки виртуальным магазином и, периодически, платными аддонами. В магазине ничего жуткого нет — декор да расходники. При желании все можно купить за игровое золото.



В уже изученные локации можно вернуться с помощью таких вот маячков. За небольшую денежку вас телепортируют в сколь угодно отдаленную точку мира.

его месте будет разрушенный город, а для тех, кто еще не дошел до этого момента, Аскалон будет в целости и сохранности.

В GW2 инстансы ушли на второй план — вернулась потерявшаяся «М» из жанровой аббревиатуры. То есть Massively. Теперь игроки гуляют и воюют вместе, в одних и тех же больших зонах. Тут тоже можно было реализовать фазирование, но пример **WoW: Cataclysm** наглядно продемонстрировал недостатки такого подхода. Вот договорились вы с товарищем встретиться под сгорбленным дубом в Лок Модане, а не получается — вы в разных фазах. В GW2 все по-другому.

Например, в стартовой локации чарров (рогатые коты-милитаристы, раньше — наши враги, а теперь игральная раса) есть оружейный склад. Игроки околачиваются вокруг, никого не трогают, как вдруг им на голову сваливается рейд «злых» чарров с явным намерением пограбить и поубивать. В первую очередь, конечно, пограбить: на складе хранятся ценные образцы вооружения. Перед игроками встает задача сплотиться и отбить набег, проследив, чтобы ни одно ружье (у нас тут теперь, напомним, фэнтези со стимпанковыми веяниями) не умыкнули. Отбились? Хорошо. Получите опыт, валюту и расходитесь.

Так в общем виде работают динамические события. Сама идея — один в один разломы из **Rift**: на карте что-то происходит, а игроки дружно гурьбою с этим чем-то разбираются. Только одинаковым разломам и вторжениям GW2 противопоставляет несколько десятков разных ивентов для каждой локации. Вот торговцу вздумалось



По карте разбросаны испытания, за прохождение которых награждают очками умений. На них приобретаются разные вспомогательные навыки: турели у механика, яды у вора и так далее.

прогуляться из пункта А в пункт Б — надо проводить. Вот из сточной канавы выползла гигантская ящерица — надо покромсать. Вот сепаратисты осаждают мирную деревушку — надо защитить; если не вмешаться, то агрессоры прочно осядут в деревне, пока мы не отобьем ее обратно. Конечно, скоро поселение снова захватят, снова отобьют, потом снова захватят — и так бесчисленное множество раз. Но главное, что такие события успешно справляются со своей задачей: они делают мир живым.

Руки прочь! Это моя история!

Противовесом для зацикленных ивентов выступают сюжетные

миссии. В GW2 история имеет куда более личный характер, чем в первой части. Авторы даже называют ее персональной: вершится она, как и прежде, внутри инстансов, но рассчитана только на одного героя (впрочем, можно приводить с собой на сюжетные задания друзей — враги усилятся).

На каждые десять уровней в среднем приходится по пять сюжетных миссий. Дозировка, пожалуй, идеальная — и надоест не успеваешь, и интрига сохраняется. Беда одна: резкие скачки сложности. Некоторые эпизоды личной истории совершенно пустяковые, тогда как остальные, мягко говоря, непростые. Или скорее неудобные для конкретных классов. Скажем, элементалистов, решивших соблюсти

роль и присоединиться к магическому приорату Дурманда, после легкого старта будут буквально разносить в мясо все кому не лень.

Самое главное нововведение в сюжетной части — в **Guild Wars** появился выбор. Принимать решения приходится не так часто, как в **Star Wars: The Old Republic**, зато по делу. Прямо на старте мы выбираем перки, определяющие предысторию персонажа. Ваш герой всю жизнь мечтал выступить в цирке? Непременно подвернется возможность. Карлик-асура с запредельным IQ посвятил жизнь изучению статистики? Начало игры будет вертеться вокруг гениального изобретения его команды.

На тридцатом уровне все без исключения выбирают между



Суть WvWvW одним скриншотом.



В игре есть подводные локации. Геймплей там совершенно другой: выдают новые наборы навыков, дыхательную маску и добавляют еще одно измерение для маневров.



Так проходят ивенты в заселенных локациях: буйно, шумно и с градом спецэффектов.

одной из трех организаций: Смотрителями (вояки), приоритом старика Дурманда (мудрецы, историки и исследователи) и орденом Шептунов (хитрые и скрытные). На сороковом нужно решить, на какое секретное задание нас пошлют и так далее. Этим и одной развилкой внутри каждого акта вся нелинейность исчерпывается. Но даже этого достаточно, чтобы у каждого получилась уникальная сюжетная линия, непохожая на историю соседа.

Поддай-убей-принеси

С привычных квестов сняли груз ответственности за сюжет, но сами они никуда не делись — просто преобразились в нечто иное. В онлайн-ролевках

мы, как правило, заваливаемся в некоторый населенный пункт и сгребаем целый мешок заданий, чтобы мешком же их и сдать. Удобно, но скучно; вскоре этот процесс затаривания-сдачи становится чисто механическим. В GW2 все не так. Мы путешествуем по миру в поисках *одиночных* квестодателей. Находим, помогаем и топаем дальше. На одном месте подолгу никогда не задерживаемся — благо нет никаких квестовых «центров», вокруг которых приходилось бы вертеться.

Заданий стало меньше, зато в них всегда есть альтернатива. Например, все на том же складе чарров не хватает рабочих рук. Нам предлагают сразу три дела: заняться истреблением окрестных мародеров, собрать валяю-

щийся тут и там лом, избавиться от несработавших мин, которых в округе пруд пруди. Между этими пунктами положено ставить не «И», а «ИЛИ». Мы можем завершить квест, рванув пару мин, отнеся в мусорку пяток железок и стукнув по голове мародера, — то есть сделать всего по чуть-чуть. На все это одна шкала прогресса. Пацифисты могут вообще отказаться от избиения и обойтись уборкой: если не хочется что-то делать, всегда есть обходной путь.

Это, по правде говоря, гениальная находка. Больше никаких одинаковых заданий в духе «убей десять чудовищ». GW2 обходится без точных чисел: наработал достаточно — молодец, сдавай вахту, подставляй карман.

Тут же в глаза бросается другая любопытная деталь: в местном PvE нет конкуренции. Вообще. GW2 всецело поощряет кооперацию, ведь вдесятером воевать не только легче, но и веселее. Всякому, кто бил по голове монстра, зачтут убийство и выдадут персональный комплект трофеев по заслугам. А это значит, что никакого больше «Вон с поляны, тут я качаюсь!». Все общее, всем всего хватает. Как ни странно, до сих пор такого не позволял себе практически никто. Что мешало? А черт его знает.

Лежачего — поднимают

От тех, кто видел игру краем глаза, идут жалобы в духе «тактики нет» и «зерг решает» (зерг — задавить числом). Правда ли это? Да, пожалуй. Но только когда по локациям бродят толпы, способные этот зерг обеспечить. В стартовых зонах, как и везде, события подстраивают под число участников, но там даже толстейшим из боссов нечего противопоставить напору новичков. А вот дальше становится интереснее.

С тридцатого уровня в игре появляются подземелья, которые пройти с наскока не получится при всем желании — внутрь по традиции пускают только пятерых. Едва оперившиеся герои растерянно хлопают ресницами. Инициативу в руки берет начинающий воин: «Так, я играл в WoW, знаю, как надо. Нам нужен танк, хилер и три ДПС (класс, ориентированный на атаку и причинение урона). У меня есть щит, значит я танкую. Вперед!»

Обычно такие партии выносятся из подземелья ногами вперед. Не меняющуюся с первой



Важные сюжетные диалоги устроены в виде таких вот спартанских сценок, которые спасает мастерство художников.



Вместо того чтобы использовать готовые рецепты, мы производим детали и потом комбинируем их в поисках заветной шмотки. Жаль, ничего, кроме экипировки и расходников, смастерить нельзя.

редакции D&D схему неожиданно списали в утиль. Классы в GW2 совершенно разные, и в то же время *каждый* может выполнять *любую* роль. Скажем, в распоряжении механика огромный арсенал разрушительных гаджетов — огнемёт, гранаты, мины, турели всех сортов, — но заодно он таскает кучу всяких целебных снадобий. Некромант (вот, казалось бы, зло из зол!) цинично высасывает здоровье из недругов — для того, чтобы передать его друзьям! Вор возникает в одном месте, бьет мощное комбо, исчезает и мгновенно оказывается вне досягаемости, но если все же успеваешь получить урон, то лечит себя сам.

Тяжело бронированный герой, пытаюсь изобразить привычного танка, как в других MMOG, в бою долго не протянет. В GW2 решают маневры. Если грамотно двигаться, перекачаться и прятаться за укрытиями, можно завалить даже противника на несколько уровней старше.

А если не получится, вас уронят на пол. Не убьют, а именно уронят. Если героя не добить, в лежачем положении он даже сможет отбиваться. В напряженных сражениях подъем упавших — приоритетная задача. Преуспевают в этом воры и иллюзионисты (месмеры), с их мобильностью можно быстро добраться до лежачего. Кто бы мог подумать, что однажды вор заменит ролевой команде клирика.

Еще один пункт в командной работе — комбинации умений. Колдуем стену огня, пускаем сквозь нее стрелу и нате-пожалуйста — огненная стрела. Подобные ухищрения легко поднимают урон команды раза в полтора.

«Эндгейм» минус «Энд»

ArenaNet исповедуют крайне правильную философию: в игре не должно быть механик, до которых пришлось бы добираться слишком долго. В «эндгейме» нет ничего, чего нельзя было бы увидеть, скажем, уровне на тридцатом. Просто все становится гораздо больше и эпичнее.

PvP доступно с самого начала и, как и прежде, сделано в полном отрыве от PvE. Вы вольны пойти на сессионные арены для небольших команд: вашему персонажу поднимут уровень до восьмидесятого и выдадут комплект топовой экипировки, чтобы все были в равных условиях. Во втором режиме — World vs. World vs. World — правила слегка другие. Там четыре огромные

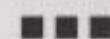
карты, три противоборствующих сервера и по пятьсот игроков с каждой стороны. Война идет круглые сутки на манер PlanetSide. Многие совсем плюют на PvE и оседают в WvWvW — там весело, шумно и всегда есть чем заняться. И прокачка идет. Еще бы не было очередей на вход.

Вообще, целенаправленно качаться в GW2 не обязательно. Рано или поздно заветный восьмидесятый придет сам. Опыт капает за все — за PvP, за исследование мира, за ремесла и даже за подъем павших. Первый игрок, достигший верхней планки, последние тридцать уровней набил одним только крафтом.

При этом перерастить какой-либо контент чисто технически нельзя. Стоит завалиться в низкоуровневую локацию, как ваш уровень подкрутят до актуального в этой конкретной локации. Поэтому ветераны без труда сражаются плечом к плечу с новичками, а разработчики могут спокойно обновлять начальные зоны, не опасаясь, что опытным игрокам придется заводить второго персонажа ради новинок.

ArenaNet убрали «энд» из «эндгейм». Мы привыкли, что «настоящая» игра начинается по достижении максимального

уровня, но Guild Wars 2 — настоящая от начала и до конца. На высоких уровнях нет нужды гриндить подземелья ради модной экипировки — этим можно заняться, но никто не заставляет. На деле в подземелья обычно ходят не за шмотками, а просто потому, что там интересно. Эта игра — вовсе не про гринд чего бы то ни было. Она про приключения. Про настоящие приключения, а не про выбивание шлема на плюс сто к выносливости. И именно поэтому в GW2 стоит сыграть, даже если вы сторонитесь онлайн-ролевых RPG.



Что делать, если сюжет освоен, карта Тирии исследована на сто процентов, подземелья пройдены во всех режимах, легендарное оружие выковано, а PvP утомил до невозможности? Ну, во-первых, поздравляем. Вы прошли игру. Надеемся, вы весело провели эти двести часов. Теперь отдохните. Прогуляйтесь. Сыграйте во что-нибудь еще. А потом возвращайтесь — с этим проблем не будет, ведь нет абонентской платы. Если все пойдет по плану, скоро в Тирии появятся новые приключения. ■

- Рейграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?
Десятки, а то и сотни изящных нестандартных решений делают Guild Wars 2 сильнейшей онлайн-ролевой игрой последних лет пяти. А то и десяти.

- Геймплей **9**
- Графика **9**
- Звук и музыка **8**
- Интерфейс и управление **9**

Рейтинг
9,0
«Великолепно»

THE TESTAMENT OF SHERLOCK ХОЛМС

Боксер, музыкант, убийца

Жанр
Квест
Издатель
Focus Home Interactive
Разработчик
Frogwares
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
sherlockholmes-thegame.com

**СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:**
Pentium Dual-Core 2 ГГц,
2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц,
2 ГБ, 1 ГБ видео

В июньском превью на **The Testament of Sherlock Holmes** мы писали: «Если любой классический point & click, тот же **Monkey Island**, условно назвать квестом 1.0, а главное на сегодняшний день творение Дэвида Кейджа — **Heavy Rain** — квестом 2.0, то новый «Шерлок Холмс» — это что-то среднее между ними». Игра имеет все родовые особенности вроде инвентаря, бесконечных записок и головоломок и одновременно содержит элементы из других жанров. В частности, здесь (иногда) можно выбирать ответы в диалогах, препарировать трупы и даже играть за собачку.

Богатые не плачут

Если вы играли в другие части серии, особенно в **Jack the**

Ripper, то моментально почувствуете себя в своей тарелке. Структура за прошедшее время практически не изменилась: Холмс вместе с доктором Ватсоном расследует большое запутанное дело, в котором найдется место жестоким убийствам, мистике и предательству.

Сериал всегда был достаточно суровым, но на этот раз авторы, кажется, решили всех шокировать. В **The Testament of Sherlock Holmes** часто показывают крупным планом обезображенные лица, ножевые ранения, обожженную кожу, переломанные кости и гнилую плоть. Однажды вам и вовсе придется поковыряться в желудке и легких мертвеца. Приятного мало.

На таком фоне ужасы, творящиеся в бедных кварталах Англии XIX века, кажутся чем-то

само собой разумеющимся: за бесплатным супом выстраиваются километровые очереди, тут и там валяются алкаши в обнимку с бутылкой, обанкротившиеся торговцы заколачивают окна своих лавок, горестно всхлипывают молодые мамы, оставшиеся без крова. После получасовой прогулки по угнетающим окрестностям Уайтчепел квартира Холмса на Бейкер-стрит кажется настоящим дворцом. Она и правда напоминает дворец — позолота, красивая мебель, дорогие ковры... как известно, таланты Шерлока хорошо оплачиваются.

Театр теней

Как и раньше, нам предстоит много общаться с персонажами, обшаривать локации в поисках

улик и решать бесчисленные головоломки. Благодаря заметно похорошевшей анимации диалоги больше не хочется проматывать: усатый доктор теперь вполне убедительно хмурит брови и поджимает губы, когда сыщик в очередной раз ему грубит, а сам Холмс обзавелся каноническим взглядом — учтивым, но в то же время полным превосходства. Забавно, что прославленный детектив не похож ни на Дауни-младшего, ни на Ливанова, ни на тем более Бенедикта Камбербэтча. Он даже отличается от себя самого из предыдущих игр серии. Новый Шерлок внешне больше всего напоминает... актера Марка Стронга, который сыграл лорда Блэквуда в экранизации Гая Ричи.

Что касается головоломок и манипуляций с предметами, то



Обратите внимание на количество мелких деталей в комнате. Окружение отрисовано просто фантастически.



Как и полагается, в игре есть «достижения». Порой попадаются крайне забавные.



Виртуальный Лондон выглядит настолько здорово, что даже не верится, что игру сделали соседи-украинцы.



Решение этой задачки на самом деле куда проще, чем может показаться на первый взгляд.

здесь к **Frogwares** можно предъявить немало претензий. То есть загадки вполне себе неплохие, но в основной массе слишком стандартные для серии и жанра в целом: приходится взламывать сейфы, подбирать шифры, изучать химический состав подозрительных жидкостей, колупать пинцетом и протирать щеточкой найденные предметы в лаборатории, чтобы потом на основе полученной информации сделать выводы в специальном меню «дедукции». Скучновато. Хочется больше уникальных ситуаций. Скажем, задач на время, где надо успеть обшарить кабинет подозреваемого, пока его отвлекает напарник. Хочется головоломок, основанных на физике. Хочется допросов, нормальной системы диалогов, больше нелинейности. Вместо этого Frogwares дают поуправлять неуклюжей собакой, которая может только бегать и нюхать землю.

Не последняя воля

Квестовая часть несколько разочаровывает, но все-таки сделана на достойном уровне. А вот со сценарием в этот раз вышел конфуз. Многообещающая завязка, которую старательно поддерживают на про-

тяжении всей игры, оканчивается крайне нелепым финалом, после которого еще долго остаешься в недоумении. Но больше всего раздражает непосредственно сам Шерлок Холмс. Если вы помните, в оригинальных рассказах Шерлок описывался как чудаковатый, но сильный, самоуверенный и, главное, учтивый мужчина. В то же время в *The Testament of Sherlock Holmes* перед нами предстает какой-то противный, горделивый выскочка, который ни во что не ставит чужое мнение, любит перебивать людей и предпочитает грубые методы ведения дел. Буквально в первой же сцене сыщик нелестно высказывается об инспекторе Бэйнсе, во второй — шантажирует священника, а потом и вообще запугивает раненых детей-сирот. Поэтому, когда на Холмса падает подозрение в убийстве, этому ничуть не удивляешься. Такой человек вполне способен на преступление.



Поймите правильно — это очень достойный квест, который на голову лучше многих коллег по жанру. Просто обидно, что разработчики как следует не раскрыли потенциал концепции.

Но все же главная заслуга «Последней воли Шерлока Холмса» заключается в мультиплатформенности. Мы как-то отвыкли (а по правде сказать, и не привыкали никогда) видеть на консолях большие, полноценные квесты — тем более от украинских студий. В последний раз на такой шаг осмелились **Funcom** с **Dreamfall: The Longest Journey** — с того момента прошло целых шесть лет. Конечно, в PSN и XBLA можно купить эпизодические сериалы **Telltale**, игры Якуба Дворски и некоторые менее известные проекты, но, согласитесь, они все-таки не попадают под характеристику «большой».

Сегодня гениальный английский сыщик переживает новую волну популярности, поэтому выделение солидного бюджета под именную игру совсем не кажется глупостью. Отнюдь, судя по всему, Frogwares попали в яблочко. В интернете полно удивленных возгласов в духе: «Купил тут игру про Шерлока на Xbox 360. Она довольно странная. Стрелять нельзя, драк нет, вместо Роберта Дауни — какой-то мрачный остроносый дядька... Но вы знаете — очень даже интересная. Обычно я в такое не играю, а тут понравилось!» Как минимум за такой вклад в популяризацию жанра Frogwares стоит похвалить. ■



- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Из *The Testament of Sherlock Holmes* не получилось жанрового откровения, равно как и выдающейся игры. Это просто еще один достойный квест, в который можно поиграть на диване перед телевизором.

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

РЕЙТИНГ

7,5
ХОРОШО

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ НЕОБХОДИМО:
 2 ГГц, 1 Гб,
 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 2,4 ГГц, 2 Гб,
 512 Мб видео



ЖАНР
 КОСМИЧЕСКИЙ
 СИМУЛЯТОР/RPG
ИЗДАТЕЛЬ
 SUBSET GAMES
РАЗРАБОТЧИК
 SUBSET GAMES
ПЛАТФОРМА
 PC
САЙТ ИГРЫ
 FTLGAME.COM

АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

АРТЕМ КОМОЛЯТОВ

Чем больше в играх становится полигонов, тем меньше работы остается нашему воображению. Современные игры блещут почти фотореалистичной графикой, постановка кат-сцен уже ни в чем не уступает голливудской, а персонажи говорят голосами знаменитостей. Что-то додумывать или домысливать уже не надо — все сделано за вас. От этого иногда хочется впасть в тягучую ностальгию и вспомнить те времена, когда сухие строчки текста и горстки пикселей приходилось усилием мысли превращать в настоящее приключение.

В этом смысле FTL — привет из прошлого. Страшненькие кораблики, кривобокие человечки и угловатые буквы здесь вол-

шебным образом превращаются в многотонные эсминцы и живой экипаж со своей собственной космической одиссеей.

В БЕСКОНЕЧНОСТЬ И ДАЛЕЕ

FTL: Faster Than Light — это чистое, как слеза, инди. На лицо ужасное, но бесконечно прекрасное внутри. Не открыв ничего принципиально нового, эта игра тем не менее может с полным правом претендовать на звание одного из лучших космических приключений в индустрии. Хотя бы потому, что каждый ваш звездный путь будет не похож на предыдущий.

В FTL ровно две точки-константы. Первая — завязка. Вы —

капитан космического корабля условно хорошей Федерации, в руки которому попала критически важная информация, ее нужно как можно быстрее доставить в штаб. Чтобы жизнь медом не казалась, по пятам за вами следует армада повстанцев, которые очень не хотят, чтобы курьерская миссия завершилась удачно, — так что в ваших же интересах рвать когти и лететь через всю галактику к своей цели. Вторая постоянная точка — финальное сражение с боссом, эсминцем мятежников. Собственно, все. То, как будет проходить ваше путешествие из точки А в точку Б, одному лишь богу известно.

Faster Than Light почти целиком держится на генераторе

случайных чисел. Это на редкость увлекательная помесь roguelike-RPG и симулятора Жан-Люка Пикарда из «Звездного пути». Каждый скачок от системы к системе воспринимаешь ровно с тем же волнением и трепетом, что и во время открытия какого-нибудь очень редкого сундука в **Diablo 3**. Разработчики без передышки играют с вами в русскую рулетку. Например, на том конце туманности вам могут повстречаться дружелюбные инопланетяне, которые за вознаграждение предложат экипажу принять участие в эксперименте. Или пираты, готовые дать взятку, лишь бы вы только не строили из себя героя и не вмешивались в дела романтиков с большой дороги. Или спасательная капсула с выжившим из ума пилотом, который взорвет ваше машинное отделение. Или...

КАПИТАНАМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ

И таких вот «или» здесь великое множество. Вы сами ищите себе проблемы. С одной стороны, постоянно подстегивает азарт, любопытство и желание собрать больше здешнего лута, будь то оружие, металлолом, чертежи дроидов, экипаж, боеприпасы, перки и так далее. С другой — вы постоянно бежите от преследователей и порой вынуждены принимать сложные решения: где-то придется сократить путь через поле астероидов, где-то пролететь мимо магазина, а где-то продать в работ-



ИСТРЕБИТЕЛЬ ПОВСТАНЦЕВ ВЫРУБИЛ НАШИ ДВИГАТЕЛИ И ТЕПЕРЬ РАССТРЕЛИВАЕТ КОРАБЛЬ. ЕДИНСТВЕННЫЙ ШАНС ВЫЖИТЬ — БЫСТРЕНЬКО ПРИВЕСТИ МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ В БОЖЕСКИЙ ВИД И РВАНУТЬ НА СВЕРХСВЕТОВОЙ СКОРОСТИ КУДА-НИБУДЬ ПОДАЛЬШЕ.

во бортового медика, обменяв его на топливо...

В среднем одна игровая сессия длится всего час, но это время до того насыщено маленькими событиями и цепляющими за живое поворотами, что хватает с избытком. FTL, словно виртуозный нейрохирург, забирается в вашу черепную коробку и простейшими средствами стимулирует центр воображения. Все как в старых текстовых RPG: трех предложений вполне хватает, чтобы описать маленький эпизод вашего приключения. Постепенно эти эпизоды выстраиваются в персональный road-movie по галактике. FTL — это «Звездные войны», «Звездный путь», «Светлячок», «Звездный крейсер «Галактика», «На краю Вселенной» и LEXX с вами в главной роли.

«У МЕНЯ ПЛОХОЕ ПРЕДЧУВСТВИЕ...»

Вот только в большинстве случаев ваша индивидуальная космоопера будет заканчиваться торжественным вылетом экипажа в открытый космос без скафандра. Для того чтобы получить от FTL настоящее удовольствие, нужно обладать самурайской готовностью к смерти, потому что генератор случайных ситуаций здесь не скупится не только на пряники, но и на звонкие удары кнутом. Умирать придется часто и порой весьма нелепо, а роскоши загрузиться и попробовать пройти ситуацию по-другому не предусмотрено. Но это почему-то не вызывает приступов бешенства. Наоборот, каждое поражение делает вас сильнее и мудрее — впредь будете знать, что не все инопланетяне ставят на людях гуманные опыты, что не всегда следует сломя голову бросаться на помощь мирным кораблям, что не всех пиратов нужно уничтожать на подлете. А учитывая, что игру можно пройти за час, о потерянном прогрессе почти не задумываешься.

К тому же почти при каждой новой попытке используется немного другая тактика. FTL — похорошему хардкорная и глубокая игра, в которой есть огром-



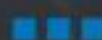
ПО ЗАКОНУ ПОДЛОСТИ МАГАЗИНЫ ПОПАДАЮТСЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ТОГДА, КОГДА В КАРМАНЕ ШИШ С МАСЛОМ.



МЯТЕЖНИКИ УЖЕ БУКВАЛЬНО НАСТУПАЮТ НА ПЯТКИ. ЧУБАККА, ПЕРЕХОДИМ В ГИПЕРПРОСТРАНСТВО, ЖИВО!

ное пространство для маневра. Прокачанные технологии, разные виды оружия, уникальные апгрейды и умения экипажа — все эти переменные могут до неузнаваемости изменить прохождение. К концу путешествия из корабля может получиться непробиваемый и неуловимый танк, щиты которого перезаряжаются быстрее, чем вражеские орудия. Или быстрый истребитель, телепортирующий зажигаемые бомбы прямо в отсеки

неприятеля. Или окруженный стаей дроидов крейсер, берущий противника на бордаж. Таких «или», опять же, здесь тьма-тьмущая.



Наверное, единственная претензия к FTL: Faster Than Light состоит в том, что вселенная игры напрочь лишена своего лица. Она похожа на все космические саги сразу, соткана из архети-

пов: ионных орудий, инопланетян-ученых, инопланетян-воинов, сверхсветовых прыжков, телепортов и роботов. Как самостоятельная вселенная FTL не стоит ровным счетом ничего, однако это вполне можно простить. Потому что, как ни парадоксально, даже не имея индивидуальности, FTL за первые минуты умудряется стать очень личным приключением, которое в стократ окупает свой более чем божеский ценник в \$10. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?
 ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКИЙ СБОРНИК ВСЕХ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ БЕД, ЧТО ТОЛЬКО МОГУТ СЛУЧИТЬСЯ С КОСМИЧЕСКИМ КОРАБЛЕМ. ПО СОВМЕСТИТЕЛЬСТВУ — ПРИКИДЫВАЮЩАЯСЯ КОСМОСИМОН ROGUE-RPG И ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИНДИ-ИГР ПОСЛЕДНЕГО ВРЕМЕНИ.

ГЕЙМПЛЕЙ: 9
ГРАФИКА: 5
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
8.5
ОТЛИЧНО

Жанр
Футбольный симулятор
Издатель/разработчик
Konami
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
konami.com/games/pes2013

Системные Требования
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 ГБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 ГБ,
512 МБ видео

Сергей Колокольников



PES 2013

PRO EVOLUTION SOCCER Kerzhakoved

8 июня 2012 года. Польша, Вроцлав. Чемпионат Европы. В матче против команды Чехии российский нападающий Александр Кержаков ставит антирекорд турнира — из двенадцати ударов по воротам в цель пришелся только один. Две недели спустя в совсем другом матче с легкой руки комментатора английский язык пополнился новым словом — «kerzhakoved».

Что-то вроде «не попасть по воротам с близкого расстояния».

Низкий дом мой давно ссутулился

О том, как будет играть новый Pro Evolution Soccer, стало понятно еще с выходом июльского демо. Внешне симулятор Konami едва ли похорошел, но пре-

тензий к механике стало меньше. Звездные футболисты здорово двигались — в ход шла анимация, отснятая с пятидесяти реальных игроков, от Терри до Марио Балотелли. Мяч прыгал от одного спортсмена к другому почти как настоящий, и в зависимости от условий менялся способ его приема: снаряд ловили грудью, пяткой, головой, лупили с лету и перебрасывали через макушку вратаря. Нарисованные люди проходили конечностями друг через друга и могли застрять в сетке, но в остальном вели себя как отличники из спортивной школы — играли в позиционную защиту, слаженно атаковали, здорово стояли в рамке. Кержаков бил и попадал, Альба стелился в подкатах, Роналду гордо взирав с промоартов. Новый футбол от Konami казался живым, ярким, чертовски привлекательным, и в полной версии от разработчиков хотелось разве что больше огня в постановке — от сделанных как под копирку открывающих сцен хотелось то ли

выть, то ли выслать японцам записи с последнего Евро.

Полная версия — это почти все то же самое, но с поправкой на число команд и режимов. Именно это отчасти играет с PES 2013 нехорошую шутку. Все здорово, пока вы сталкиваетесь лбами «Реал» с «Барселоной» и рулите «Манчестером» в режиме «Мастер-лиги»: игроки вполне естественно бегают, мяч вполне естественно летает, игра вполне похожа на реальный футбол, а топорность и ужасная мимика большинства лиц рано или поздно перестает бить по глазам. Но единственный шаг за пределы элитных районов сразу же относит игру почти на год назад.

Без участия Месси и компании Pro Evolution Soccer заметно сдает, и дело не в том, что мировые звезды в принципе делают любой матч ярче. Простым игрокам японцы присвоили типовую анимацию, которая не была коньком серии, в общем-то, никогда. В результате футболисты могут классно принять мяч, но



Задача на сообразительность: назовите всех игроков «Спартак», попавших на этот скриншот.



Играть в PES 2013 интереснее всего грандами. В других случаях игра едва ли отличается от предшественницы.



Эффект размытия здорово смотрится во время повторов, но сами матчи выглядят мутными, словно поле застилает туман.

поведут его в любом случае с грацией Халка (который не форвард «Зенита», а зеленый гигант). То же с вратарями. Буффон и Касильяс держатся в воротах согласно статусу, но какой-нибудь Дикань порой выглядит так, будто никакой работы с AI в Konami близко не проводили.

Старый PES мой давно издох

В самом смешном фильме всех времен и народов «Монти Пайтон и священный Грааль» есть потрясающая сцена с персонажем по имени Черный Рыцарь, бронированным мужчиной с космической самоуверенностью. В ходе короткой битвы с королем Артуром он сперва теряет одну руку, потом вторую, затем ногу и, яростно подпрыгивая на последней, вопит что-то вроде: «Ерунда! Это просто боевые раны! Черный Рыцарь сильнее всех! Давай драться!» В конце концов, расставшись со всеми конечностями, герой не сдаётся и великодушно предлагает завершить бой вничью.

Яростные поклонники Pro Evolution Soccer сегодня напоминают именно таких Черных Рыцарей. Последние года два им, образно говоря, отрубили руки-ноги, мирно глумились и ставили перед фактом, что PES «уже не тот». В ответ те кричали что-то про хардкор с реализмом и прыгали на одной ноге. Фаталити-аргументом против таких людей всегда было слово «лицензии».

В этом плане Pro Evolution Soccer был от рождения неполноценным. Раньше это списывали на возраст, потом прощали, глядя на крепкий геймплей (PC-версия FIFA в то время пребывала в глубокой клоаке самоповторов), но когда EA и Konami схлестнулись на равных, то ахиллесова пята серии засияла сверхновой.

PES 2013 напоминает холодильник в студенческом общежитии. Он белый и хорошо морозит, но все содержимое — это банка бобов, помидор и открытый с месяц назад пакет молока. Три чемпионата (Голландия, Франция, Испания) лицензированы полностью, четыре частично (Италия, Бразилия, Португалия и Англия с одиноким «Манчестер Юнайтед»). Плюс команды из розыгрыша Лиги чемпионов и пакет национальных команд. Все остальное — North London, Bristol Mary Stadium и Smeigeer в составе сборной Голландии.

Выходит, Konami снова торгуют едва прикрытой механикой. В свои лучшие моменты новый Pro Evolution Soccer поразительно приближается к реальному футболу, но нехватка лицензий превращает его в купленный с рук BMW. Лобовое стекло треснуло, бардачок так и норовит открыться, дверца заедает — в общем, для комфортной езды закручивать гайки потрепанному автомобилю придется самостоятельно. Кто-то резонно заметит,



Без ракурса со спины вратаря пока что не обходился ни один наш обзор последних игр серии.

что интернет полон модмейкеров и правильный запрос в Google решит все проблемы разом, но важно понимать вот что: у взрослого человека попросту нет времени на то, чтобы читать описания сотен модов, выбирать нужные, а после проходить половину кругов ада в попытке заставить все это дело хоть как-то работать. Хорошая игра нужна здесь и сразу, и FIFA 13 в этом плане — идеальный вариант. Японцы, к нашему сожалению, продолжают лепить полуфабрикаты.

Ну и, что хуже всего, совершенствуя механику, Konami забыли, что футбольный симулятор — это не только пасы и физика. Pro Evolution Soccer начисто лишен атмосферы большого футбола, шоу, любимой игры миллионов. Например, о том,

что на поле сошлись испанские гранды и сегодня вообще-то «эль классико» говорят разве что скучные комментаторы. Трибунам все равно, за кого болеть, они просто издают монотонный шум и вскидывают руки каждый раз, когда мяч влетает в сетку.



20 сентября 2012 года. Польско-украинский Евро остался в прошлом вместе с kerkhakoved, тренером Адвокатом и шутками про «давай, до свидания». Студия Konami выпускает Pro Evolution Soccer 2013 и повторяет грустный опыт российского форварда. «Soccered». Что-то вроде «не попасть в высшую лигу с очень близкого расстояния». ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Футбольный симулятор с отличной механикой, которому критически не хватает настоящих команд и духа большого футбола.

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

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ГОРДОН ФРИМЕН СПАС МНЕ ЖИЗНЬ

Илья Янович



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Pentium 4 3 ГГц, 1 ГБ, 128 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo 3 ГГц, 1 ГБ, 512 МБ видео

ЖАНР

Шутер

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК

Black Mesa Team

ПЛАТФОРМА

PC

САЙТ ИГРЫ

blackmesasource.com

BLACK MESA



THE RIGHT MAN IN THE WRONG PLACE CAN MAKE ALL THE DIFFERENCE IN THE WORLD.

Half-Life — настолько легендарная игра, что по поводу ее легендарности за последние 14 лет возникло какое-то невероятное количество мифов, особенно в русскоязычной игровой прессе. Ее называют и «первым шутером с сюжетом», и «первым шутером с режиссурой», хотя все эти звания по праву принадлежат **GoldenEye 007**, просто в Джеймса Бонда на Nintendo 64 у нас никто не играл. Еще почему-то очень любят гово-

рить, что это «умный шутер с головоломками», хотя и это далеко от истины.

Заслуги самой Half-Life выйдут далеко за пределы хлестких формулировок и ярлыков, и для соответствующего исследования понадобится не одна докторская диссертация. Это шутер, который предложил совершенно другой темп, совершенно другой уровень взаимодействия игрока с окружением, совершенно другой нарратив, совершенно дру-

гие перестрелки. В Half-Life по-новому пугали, по-новому убивали и по-новому бросали вам вызов. За всю историю индустрии вышло только шесть шутеров, за счет буста которых жил и до сих пор продолжает жить жанр, и Half-Life — один из них.

Good morning and welcome

А еще Half-Life — третий, после **Halo** и **GoldenEye**, великий шутер, который получил такой дотошный

и масштабный ремейк, и первый, сделанный абсолютно на добровольных началах и раздающийся всем совершенно бесплатно. В 2005 году сама идея **Black Mesa** (тогда еще с подзаголовком Source) казалась довольно странной: оригинальная игра вроде бы не настолько старая, да и сама Valve перевела оригинал на новый движок, пусть и отделавшись минимальными косметическими изменениями. Но сегодня, в эпоху бесконечных HD-переизданий,



Все мы помним, что случится через секунду. Но остановить эксперимент, увы, нельзя.



«Собачки» стали гораздо агрессивнее, монтировка против них теперь почти не срабатывает.



Знаменитый звук грохочущих вертолетов в Black Mesa оставили, слава богу, нетронутым.



В 1998 году четыре спецназовца в одной комнате были настоящей катастрофой, но теперь они убиваются за считанные секунды.

Black Mesa смотрится вполне уместно, тем более что это HD-переиздание и есть. Не «творческое переосмысление», не «новый опыт на старых идеях», почти никакой самостоятельности. Ровно та же самая игра, что и в 1998 году. Вы и так давно уже знаете эту историю наизусть. Научный сотрудник Гордон Фримен участвует в эксперименте, вызывает каскадный резонанс, сражается с хедкрабами, встречается с правительственными войсками, запускает ракету, путешествует в параллельный мир Зен, убивает монстра Нихиланта, попадает в стазис и засыпает на много лет. Конеч.

Зена в ремейке, впрочем, нет. Он мелькает полторы секунды во время эксперимента в самом начале игры, когда Гордон ненадолго оказывается в компании ошарашенных вортигентов, а вот когда дело доходит до полноценного пространственно-временного путешествия — игра неожиданно заканчивается, сразу после знаменитой сложнейшей перестрелки у телепорта. Так что ни Нихиланта, ни концовки с хитро подмигивающим мужчиной G-Map тут нет. Причина довольно смешная: сорок энтузиастов собирали ремейк восемь лет, все равно недоделали его и решили, что лучше уж выпустить хоть что-нибудь, чем провозиться до конца времен.

Сам ты лямбда

Оценивать ремейк по меркам гаражных ковыряний бессмыслен-

но, это совершенно профессиональная работа. Вся графика полностью перерисована (вероятно старательно), часть уровней слегка подкорректирована, некоторые эпизоды стали проще и короче, персонажи переозвучены, появились сигнальные ракеты, которыми можно поджигать врагов, новая модель пистолета и еще всякое по мелочи. Когда вы впервые увидите, в какое произведение искусства с тысячей рычажков и лампочек превратилась даже такая мелочь, как приборные панели научных установок, когда-то представленные одной-единственной размытой текстурой, вам тут же захочется дать авторам денег. Хотя они, вообще-то, не просят.

При этом, конечно, преданные поклонники найдут тысяча и одну деталь, к которой можно придраться, и придраться обоснованно. Пистолет и автомат почему-то стреляют гораздо быстрее, чем раньше, вортигенты стали какими-то неповоротливыми, спецназ ведет себя гораздо скучнее (искусственный интеллект переключался сюда, похоже, из *Half-Life 2*). Ломиком Фримен теперь бьет очень медленно и почему-то только по вертикали, из-за чего битвы с хедкрабами и зараженными ими учеными утратили былую динамику. А еще, например, в оригинале был читерский момент, где можно было, не дожидаясь спуска платформы, прыгнуть в воду, тем самым избе-

жав изнурительной битвы. Здесь вам во время прыжка сразу засчитают смерть. Грубое бесчинство!

Смех смехом, но в контексте таких вот мелких промахов не очень понятно, на кого именно рассчитан ремейк. Как инструмент для ностальгии он работает, но работает недолго, и уж точно не лучше оригинала; большинству хватит легендарного вступления в вагонетке, только высокополигонального. Новых игроков, которые хотели пройти *Half-Life* для самообразования, но боялись старой графики, явно отпугнет то, что *Black Mesa* заканчивается перед самой кульминацией. Выглядит довольно глупо в свете того, что все и так прекрасно знают, чем закончилась эта история. Но главное: ремейк не способен объяснить новому поколению, чем же *Half-Life* так велик и знатен. Если вы проходили оригинальную игру в прошлом тысячелетии, то наверняка затратили на нее чуть ли не несколько месяцев жизни, хотя она, в сущности, не такая уж и длинная. Просто в 1998 году было не очень понятно, как в *Half-Life* вообще нужно играть: мы тыкались у всех ящиков, бегали туда-сюда по коридорам, наивно долбили в каждую дверь, даже если это была нарисованная на стене текстура, подолгу изучали каждый сантиметр темных комнат под светом фонарика и могли целый день потратить на од-

ну-единственную перестрелку, потому что не понимали, как сражаться с настоящими AI-противниками. Сегодня *Black Mesa* пробегается современным игроком, видевшим *BioShock* и *Call of Duty*, за полтора вечера, под искры, взрывы и вспышки. Это грустно, но поделаться с этим ничего нельзя.

■ ■ ■

Вы наверняка видели знаменитое технодемо **Square Enix**, когда они представили стартовую сцену *Final Fantasy VII* в HD-графике, хотя полноценный ремейк не выпустили до сих пор, да и, кажется, не собираются. Или фанатскую зарисовку из *Monkey Island*, выполненную на CryENGINE 3. *Black Mesa* тоже, вероятно, стоило бы так и остаться милым роликом на YouTube, где все посмотрят на знакомый с детства научно-исследовательский комплекс, воссозданный на современных технологиях, стряхнут слезы, поставят «лайки» и вернуться к своим делам.

А полноценный ремейк, в который действительно можно поиграть, — как ружье эпохи наполеоновских войн, которое висит в музее. На него приятно поглядеть, про него интересно почитать, его забавно повертеть в руках. Но никто сегодня не снимет его со стены и всерьез не пойдет с ним на войну. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

Приятный, старательный, но не слишком нужный ремейк одной из самых важных игр в истории.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆

ГРАФИКА

★★★★★★★☆☆

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆

ИНТЕРФЕЙС

★★★★★★★☆☆

★★★★★★★☆☆

8

7

8

8

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

Не шутите с пандами

Жанр
MMORPG
Издатель/разработчик
Blizzard
Платформа
PC
Сайт игры
eu.battle.net/wow/ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: Pentium D, 2 ГБ, 256 МБ видео

Желательно: Core 2 Duo 2,2 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

Наверное, ни один другой анонс от Blizzard не вызывал столько пересудов и возмущения, как известие о том, что новой игравельной расой в **World of Warcraft** станут двуногие прямоходящие панды, также известные как пандарены. Эти толстопузые симпатяги очень органично вписывались в мир в качестве пасхалок, но как-то уж очень сложно было их представить, скажем, в сражении против Короля-лица. Немного не тот типаж.

Но за прошедший год страсти поутихли, и сообщество начало привыкать к новому статусу пандаренов. В конце концов, закованная в броню панда с двуручником — это ничуть не менее странно, чем закованная в ту же броню королева. А таурены были в игре с самого ее старта и никого не смущали. Главное — вытеснить из

головы образ, созданный небезызвестным медвежонком По из мультфильма «Кунг-фу панда». Да, тематика здесь обыгрывается та же, но в WoW все куда серьезнее и гармоничнее.

Не буди во мне Ша!

На сей раз имя финального босса разработчики пока держат в секрете. Игровые персонажи без устали твердят о том, что надвигается некое злое зло, противостоять которому можно только всем вместе. Но Гаррош Адский Крик, лидер Орды, очень не вовремя идет войной на Альянс, тем самым подвергая опасности весь мир. Почему идет? Да просто он самый великий и хочет это доказать! Альянс, понятное дело, сопротивляется, то тут, то там происходят стычки, и вот одна из них

завершается тем, что корабль Альянса с полным трюмом пленных ордынцев терпит крушение на неизведанной земле, сокрытой туманами. Скорая рекогносцировка показывает, что это та самая легендарная Пандария, откуда время от времени прибывают косматые монахи и пивовары черно-белого окраса. До этого они успешно скрывали местонахождение своей родины и вели себя как туристы, стараясь не вмешиваться в конфликт двух фракций.

А тут уже не вмешаться не получится. Гаррош усматривает в южных землях новый потенциал для завоеваний, король Альянса Вариан Ринн не в восторге от перспективы появления еще одного «красного» континента на карте, так что и тот и другой отправляют в Пандарию войска, заставляя мирных пандаренов

схватиться за голову. Прибывшие армии топчут посева, просят медицинской и гуманитарной помощи, всячески агитируют к присоединению. Вдобавок выясняется, что ненависть противоборствующих сторон здесь умеет обретать физическую форму — пандарены называют это «Ша» и всю жизнь учатся контролировать свои эмоции, чтобы не наплодить чудищ. Но Альянсу с Ордой эти тонкости неведомы, так что Ша начинают валить изо всех щелей, оскверняя землю, животных и отдельных неустойчивых личностей.

В то же время в пандарийских монастырях всплывает некое пророчество, о содержании которого разработчики умалчивают во всех интервью. Но следует из него, что пандаренам в кратчайшие сроки нужно объединиться союзниками, потому что сами они с грядущими неприят-



Вот так выглядит Ша во плоти. Кто-то еще удивляется, почему монахи стараются лишней раз не злиться?



Вся Пандария выстроена в китайском стиле — пагоды, фонарики, воздушные змеи. Непонятно только, что в здешних лесах делают насквозь японские еноты-тануки.



Первые секунды после запуска обновления. Квестодавец утонул под желающими первыми попасть на Пандарию.



Монах — класс универсальный и очень подвижный. Может и лечить, и танковать, и урон наносить, и даже изводить противника постоянными кувыряками и перекатами за спину.

ностями точно не справятся. По-хорошему, конечно, объединяться лучше всем миром, но политическая ситуация к этому не располагает — добровольцам приходится решать, куда внедряться: пандарены стали первой расой, которая может сама выбрать между Ордой и Альянсом.

Дальнейший ход событий предугадать несложно — все идет к тому, что фракции рано или поздно помирятся и дружно вломят пока неустановленной угрозе. Первые шаги к этому наметятся уже в ближайшем обновлении, где главным боссом станет, собственно, Гаррош, — после устранения конфликтного вождя добиться взаимопонимания станет гораздо проще.

Жизнь в конце туннеля

Но до той поры игрокам еще многое предстоит сделать. Пандария — это полновесный новый континент на противоположном от Нордскола краю карты. Добраться до него, впрочем, довольно легко. Не надо ждать корабля или дирижабля, в обеих столицах фракций появились стационарные порталы, моментально переносящие желающих в Нефритовый лес — первую из семи новых игровых зон.

Живущие тут пандарены, в общем-то, чхать хотели на все предыдущие достижения героев. В процессе роста до нового потолка в девяносто уровней игрокам предстоит очищать фермерские огороды от вредителей, добывать в шахтах нефрит для завершения великого строи-

тельства и доказывать монахам, что топоры и пули ничуть не менее действенны, чем вековые традиции боевых искусств. А заодно — ликвидировать последствия собственной разрушительной деятельности, борясь с многочисленными проявлениями Ша. Летать по новому континенту традиционно позволяют не сразу, а лишь по достижении максимального уровня. Хорошо хоть за лицензию на полеты пандарены просят по-божески — всего две тысячи золотых.

Но вообще именно процесс прокачки до упора теперь выглядит совершенно лишним. В отличие от **Cataclysm**, где большая часть усилий ушла на то, чтобы сделать рост в уровнях более увлекательным, в **Mists of Pandaria** все самое интересное сосредоточено в конце. Например, пока вы не достигли девяностого уровня, вам будут доступны всего четыре подземелья из девяти, в которых быстро надоедает качаться.

На девяностом же уровне становятся доступны и сценарии — новый тип инстансов, эдакая попытка уйти от устоявшейся схемы «танк + лекарь + три ДПС». В них могут участвовать группы из трех игроков абсолютно любых классов и ролей. Скажем, в одном из сценариев нам нужно помочь пивовару сварить лучшее пиво на свете, а для этого надо: а) натаскать хмеля, который малыми порциями разбросан по всему острову и охраняется злобными обезьянами; б) защитить уже принесенный

хмель от тех же обезьян при помощи бомб и корабельной пушки. Кто хочет — бежит на добычу, кто хочет — остается на защите, а при желании можно успевать и там и там, бегая всей толпой. Весело, быстро и не слишком напряжно.

Не оказали, а упростили

Впрочем, последнее касается очень многого в **Mists of Pandaria**. Опять-таки, в отличие от «Катаклизма», где в первом же подземелье игрока ставили перед фактом «либо знаешь тактику, либо умираешь», здесь живется гораздо проще и веселее: танк собирает на себя всех подряд, лекарь его подлечивает, а остальные с гиканьем бьют противников. Примерно как во времена «Короля-лича», на которые, заметим, пришелся пик популярности WoW.

Чтобы компенсировать нехватку челленджа, разработчики добавили режим соревнования, в котором игроки получают тем большую награду, чем быстрее они пробегают инстанс. А это уже вполне себе повод не расслабляться и постоянно работать над улучшением результата, зарабатывая эпическое оснащение не только для рейдов, но и для простых героиков.

Одеваться тоже стало легче — хотя бы потому, что очки доблести (отдельная валюта для покупки ценных предметов) теперь зарабатываются даже ежедневными квестами. Пусть и совсем по чуть-чуть, но при должном трудолюбии... Тем более что разработчики

убрали ограничение на количество таких квестов, которые можно выполнить за день! Настоящий праздник для охотников за золотом, к тому же его есть куда потратить. Чтобы купить себе роскошного ездового яка, придется выложить 108 000 золотых — сумму, которую не каждый игрок вообще видел в глаза.

Еще один способ выведения «лишних» денег из мира — черный рынок. Это такой аукцион, на котором время от времени случайно генерируются редкие предметы — от питомцев до эпических вещей, стоимость которых обычно начинается с двухсот тысяч.



В **World of Warcraft** всегда было очень приятно возвращаться. Сделать перерыв на полгода-год, а затем снова заглянуть — и с удовольствием убедиться, что игра почти не изменилась, зато в ней появилось много нового контента. Возможно, именно поэтому «Катаклизм» стал причиной ухода части игроков — ведь от старого мира там остались одни воспоминания, а радикальные изменения не всем пришлись по вкусу. В случае с **Mists of Pandaria** к «разрушению устоев» можно отнести лишь переделанную систему талантов, а в остальном это дополненная и расширенная версия знакомого и любимого миллионами виртуального мира. В который все так же приятно вернуться. ■

Ресурсы



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Лождалось?

Каких-либо радикальных рывков дополнение не совершает, так что любителям прогресса, наверное, стоит обратить внимание на более современные MMORPG. Впрочем, никто не может потягаться с **World of Warcraft** по количеству разнообразного контента, который копился в игре многие годы.

Геймплей

8

★★★★★★★★★

Графика

7

★★★★★★★★★

Звук и музыка

9

★★★★★★★★★

Интерфейс и управление

10

★★★★★★★★★

Рейтинг

8,0

«Отлично»

РЕЦЕНЗИИ

ЖАНР
 ПЛАТФОРМЕР
 ИЗДАТЕЛЬ
 SONY
 РАЗРАБОТЧИКИ
 DOUBLE ELEVEN LIMITED
 TARSIER STUDIOS
 SONY XDEV
 МУЛЬТИПЛЕЕР
 WI-FI
 ПЛАТФОРМА
 PS VITA
 САЙТ ИГРЫ
 LITTLEBIGPLANET.COM

LittleBigPlanet™ PS VITA™

МАКСИМ ИВАНОВ

НЕ ЧЕЛОВЕК, А ТРЯПКА!

В одном из старых выпусков комикса «Зеленый Фонарь» было опубликовано письмо сорокалетнего фаната, который сердечно благодарил авторов за счастливое детство и возможность окунуться в него даже сейчас, когда он вырос и обзавелся собственной семьей. С **LittleBigPlanet**, игрой, прославившей студию **Media Molecule**, примерно та же история. Четыре года назад мы дружно признавались ей в любви, а все потому, что **LBP** — путевка в детство, билет в те далекие времена, когда игры были чуть

менее серьезными. Мало какой взрослый смог бы отказать себе в удовольствии немного поребачиться.

КАРМАННАЯ НАРНИЯ

Над портативной версией одного из главных PS3-хитов работали сразу три студии: **Double Eleven Limited**, **Tarsier Studios** и **Sony XDev**. Смена разработчика не сильно повлияла на механику игры. Перед нами все тот же детский приключенческий платформер с невероятно увлекательными

головоломками, основанными на физике. Впрочем, «детский» — не совсем подходящее слово. Да, главные герои здесь — тряпичные куклы, а сюжету явно не увлечь взрослую аудиторию: авторы не затрагивают высокие темы, а персонажи игры не знают полтонов, они либо плохие, либо хорошие. Однако **LBP** и подкупает своей наивностью, простотой. В сказочные миры, созданные **Media Molecule** и их коллегами, хочется верить. Они увлекают своей красочностью и необычными базовыми законами.

В этом плане **LittleBigPlanet PS Vita** оправдывает любые, даже самые смелые ожидания. Каждая зона, каждый уровень — маленький арт-шедевр, который складывается из отдельных частей. Некоторые локации выглядят как картины Сальвадора Дали: реки розовой кислоты, поломанные моргающие часы, гигантские маятники. Работа над деталями проделана невероятная. К примеру, в **Джепот-Сити**, огромных размеров студии, вас окружают камеры, старые видеокассеты, схемы и плееры. На **Ла-Марионетте** же



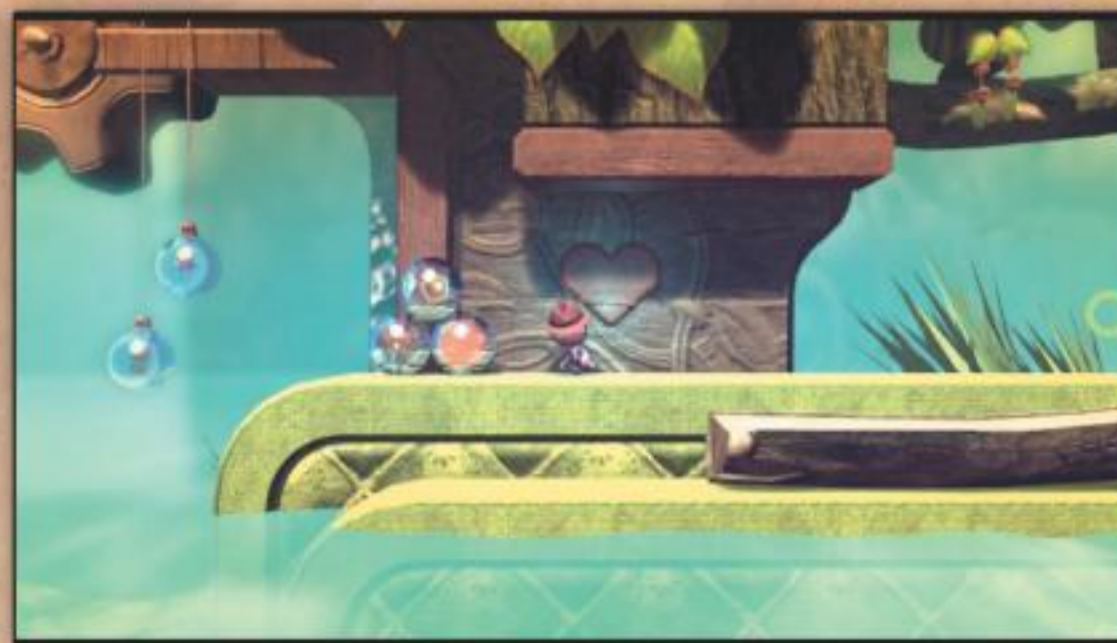
Захватный крюк поможет сакбою забраться на высокий уступ.



По **LittleBigPlanet** можно писать целые трактаты на тему сюрреализма в видеоиграх.



Вот вам пример работы с освещением.



Как и положено, не все призовые шарики спрятаны на виду. Чтобы найти некоторые, придется приложить немало усилий.

царит сущий балаган: глаза режут какие-то вращающиеся гипнотические штуковины, в кучу свалены кривые зеркала, а на стенах намалеваны неприятного вида клоуны, по чьим зубам приходится скакать. Все это — в фирменной стилистике сериала.

Именно LBP удалось по-настоящему раскрыть потенциал новой консоли Sony — графика точь-в-точь как во взрослой версии, а благодаря чудесной работе с эффектами и сверхчеткому экрану «Виты» портативный вариант местами смотрится даже лучше. Недопрыгов и прочих классических напастей платформеров, к счастью, удалось избежать.

Атмосферу сказки довершает музыка. Это не жалкий набор мелодий, а настоящие симфонии, которые играют с вашим настроением и настраивают на нужный лад. Погружение достигается фантастическое. Даже появляется желание собрать побольше призовых шариков с наклейками, облазить все, до последнего, уголки. Каждый уровень предлагает что-нибудь новое, наращивает, усложняет механику предыдущего. Поначалу все просто: бегаете, прыгаете, собираете шарики и решаете нехитрые головоломки. Потом вам вручают чудо-пушку, при помощи которой можно

расстреливать противников. Затем сажают на странное крылатое существо, управлять которым нужно, используя заднюю сенсорную панель, а после — выдают захватный крюк вроде того, что есть у Бэтмена.

Игра постоянно меняет декорации. Вот на экране яркий, залитый солнцем лес, а уже минуту спустя — темное, мрачное подземелье. Краски уходят, остаются одни лишь силуэты, почти как в *Limbo*. Такие резкие перемены антуража тут — в порядке вещей.

Кроме того, над карманной версией трудились весьма грамотные левелдизайнеры: расположение уступов и предметов обстановки выверено чуть ли не до миллиметров. Благодаря всему этому качественная разница, которую обычно сразу замечаешь, запуская портативные проекты, в случае с LBP Vita совсем не чувствуется.

СВОИМИ РУКАМИ

Сенсорное управление очень органично вписалось в игру. Во-первых, благодаря ему в знаменитом редакторе уровней теперь намного легче и приятнее копаться. Сам редактор, к слову, практически не

изменился внешне, зато оброс новым функционалом. Например, теперь при желании вы можете сделать в LBP-конструкторе даже ролевою игру, которая будет сохранять ваш прогресс и статистику. Так-то!

Во-вторых, авторы не заставляют вас каждую секунду куда-то там тыкать, как это частенько бывает в других играх для «Виты», а ставят соответствующие сцены только тогда, когда нужно. Скажем, вас попросят направлять движение ракет, катапультировать себя на противоположный берег, оттянув пальцем платформу, или понажимать фортепианные клавиши в битве с боссом, чтобы он опустился и его можно было ударить. В определенных местах придется самостоятельно прокладывать себе путь, опуская и поднимая платформы, пока за вами идет погоня, — из-за этого невольно начинаешь паниковать и двигать не те платформы. Как видите, тач-скрин используется для усиления отдельных моментов, а не просто для галочки.

Правда, порой сенсорное управление все же причиняет неудобства. Скажем, от вас могут потребовать одной рукой вращать колесо (крутить его, понятное дело, приходится пальцами, прямо на экране) и одновременно прыгать с плат-

формы на платформу: кнопка прыжка находится под правой рукой, которая, напомним, в этот момент крутит колесо, а персонаж управляется левым стиком. Только представьте, как нужно извернуться, чтобы сделать все правильно, — от такой гимнастики пальцы практически завязываются в морской узел. Слава богу, подобные ситуации встречаются крайне редко.

■■■

Разработчикам удалось главное — без всяких условностей и скидок на карманный формат перенести LittleBigPlanet на маленький экран. Да что там, версия для «Виты» местами выглядит даже круче номерных частей для PS3! Загибайте пальцы: более сорока интересных уровней, связанных единым сюжетом; увлекательные мини-игры вроде воздушного хоккея и тетриса; мощный редактор, в котором можно создать не только уровень любой сложности, но и целую игру в другом жанре; наконец, тысячи, если не десятки тысяч любительских работ, которые распространяются совершенно бесплатно. Согласитесь, пока что LittleBigPlanet выглядит самым выгодным предложением этой осени для PS Vita. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

LittleBigPlanet возвращается, на этот раз в качестве флагманского проекта для PS Vita. Получилось как минимум не хуже, чем на PS3, — это по-прежнему один из самых веселых и неординарных платформеров в мире.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★
ГРАФИКА ★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

THE SECRET FILES 3

И ты, Архимед?

Нина Каленкофф — героиня квестового сериала **The Secret Files** — это видеоигровой Индиана Джонс в юбке. Ее жизнь — одно сплошное приключение, зачастую опасное для жизни. Она расследовала тайны Тунгусского метеорита, боролась с сектами, устраиваемыми настоящим Апокалипсис на Земле, а теперь вот, три года спустя, раскрыла секрет знаменитого кода Архимеда. Впрочем, для тех, кто хорошо знаком с творчеством **Animation Arts**, никаких секретов тут нет: немецкие сценаристы, явно поклоняющиеся Дэну Брауну, конечно, и эту математическую тайну связали с сектами и возможным концом света. И даже, отдавая дань уважения учителю, ввели в игру Леонардо да Винчи с его собственными кодами и загадками.

Да, Нине не везет, Апокалипсис для нее уже как кофе на завтрак. На этот раз он сорвал ее свадьбу с Максом (второй главный герой сериала, сыгравший немаловажную роль во второй части) и стал причиной странных пугающих сновидений. Зато она снова вдоволь поколесит по миру — побывает в

Турции, Сан-Франциско, в знаменитой тюрьме Алькатрас, окажется на борту авианосца и даже поучаствует в сражении роботов, управляя одним из них. А в своих снах посетит средневековую Флоренцию и мастерскую Да Винчи.

То есть немцы строят игру по проверенным лекалам. Мы много путешествуем по самым неожиданным и отдаленным друг от друга во времени и пространстве уголкам Земли и играем за самых разных персонажей; в самом начале нас даже переносят в сорок восьмой год до нашей эры, в Александрию, где нужно примерить на себя роль ассасина-диверсанта. С квестовой частью тоже все примерно знакомо. Как и раньше, нас в основном нагружают всякими бытовыми загадками, заставляя тащить в безразмерный карман все, что находится в поле зрения (исключение сделано лишь для бульдозера). Периодически рутину разбавляют более или менее сложными пазлами, в которых нужно правильно ходить по каменным плитам, выставлять символы, деактивировать силовые поля или, как в тетрисе, крутить блоки.

Это не значит, что фантазия у авторов закончилась. Напротив, однажды в своем сне Нина несколько раз отматывает время назад, прямо как в «Беги, Лола, беги!», чтобы выследить постоянно убегающего от нее человека. В другой ситуации получает на мобильник MMS от запертого под землей человека и ищет его местоположение, сравнивая услышанное и увиденное на пленке с тем, что видит вокруг. Однако чувствуется, что авторы делали третью часть без огонька, словно отработывали контракт на выпуск дежурного бестселлера по проверенной схеме. Сценаристы вообще выступили «на отцепись»: дескать, поклонники, соскучившиеся по любимым героям, и так все скушают. Поэтому даже спустя три года они не придумали ничего лучше очередного Апокалипсиса и такого же скучного cameo Леонардо да Винчи.

Они даже не удосужились получше скрыть белые нитки и откровенно притянутые за уши сюжетные ходы: откуда, например, взялись такие удобные для пояснения сюжета сны и почему Нина в них может взаимодействовать с людьми и предметами из прошлого? А уж жених, накануне

Жанр
Квест
Издатель
Deep Silver
Разработчик
Animation Arts
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
secretfiles.deepsilver.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ НЕОБХОДИМО:
Pentium 4 2 ГГц,
512 МБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 1 Гб,
256 МБ видео

свадьбы оставляющий невесте не трогательные письма и подарки, а зашифрованные коды и загадки, — это и вовсе пошло.



Сегодня игроки не избалованы большими квестами, поэтому Secret Files 3 почти наверняка ждет коммерческий успех. Но вот когда на рынок вернутся прославленные ветераны жанра со своими новыми, профинансированными на Kickstarter играми, то немцам явно придется менять подход и придумывать что-то более свежее и цепляющее за душу. Впрочем, уже сейчас они могут брать пример со своих земляков, сделавших замечательную **Deponia**. ■



Dear bride and groom, honored guests, Welcome to Pinistère, at the end of the world!

Пару раз по ходу прохождения нам нужно сделать выбор, который предопределяет концовку игры (всего их две).



В отличие от той же Deponia, пропускать головоломки здесь нельзя. Но можно выбрать сложность каждого пазла.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Новые приключения одной невезучей русско-немецкой девушки. На том же движке, по той же схеме и снова про Апокалипсис.

ГЕЙМПЛЕЙ:7
ГРАФИКА:5
ЗВУК И МУЗЫКА:7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:7

РЕЙТИНГ
6.5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Жанр
Стелс-платформер
Издатель
Microsoft
Разработчик
Klei Entertainment
Платформы
PC, Xbox 360
Сайт игры
markoftheninja.com

Дмитрий Ежов

РЕЦЕНЗИИ

MARK OF THE NINJA

Мечь каждому

Как ни странно, **Mark of the Ninja** — размеренный на первый взгляд стелс-платформер от создателей **Shank**, проще всего ассоциировать с серией **The Dishwasher** — диалогией упоительно жестоких рисованных слэшеров, сделанных человеком по имени Джон Силва. В игре присутствует ностальгическая 2D-перспектива и яркие анимационные вставки, плюс в истреблении противников акцент так же поставлен на грамотном применении пижонского оружия. Финальное сходство: оба (а точнее, все три) проекта стали безоговорочными звездами сервиса Xbox Live Arcade уже в первые сутки продаж.

Впрочем, игры похожи лишь внешне. Если в той же **The Dishwasher: Vampire Smile** шинковать роботов приходилось так обильно, что спустя пять минут игры заедала кнопка удара на геймпаде, то за всю **Mark of the Ninja** можно даже ни разу не воспользоваться катаной. Зато регулярно придется по-бэтменовски ловко цепляться металлической кошкой за верхние площадки уровней, отвлекать врагов фейерверком и избавляться от лишнего внимания к своей персоне, растворяясь в дыму шапки.

Как и прошлогодний платформер **Gunpoint**, это фактически **Metal Gear Solid** в миниатюре, только с поправкой на контекст — ниндзя-тематика в игре отработана на все сто процентов. Речь не столько о сюжете (тут все банально: мужчина с черной повязкой на голове решает разобраться с бездуховными бандитами, посягнувшими на честь его родного клана), сколько о способе преодоления уровней. Пластичный ниндзя дружит с паркуром и не стесняется продемонстрировать свои таланты, обходя разнообразные ловушки (среди самых распространенных — лазеры и хрупкие поверхности). Перед

игроком, соответственно, открывается море шпионских возможностей, благодаря которым можно не только искусно прятаться в решетках вентиляции и пышных кустах, но и, например, висеть под потолком или карабкаться по стенам.

Помимо акробатических навыков, полагаться стоит еще и на тьму: когда герой ступает в тень, часть мира вокруг становится монохромной и обнаружить воина становится сложнее.

Вообще говоря, если вы видели хотя бы пару хороших стелс-экшенов, то наверняка прекрасно представляете механику **Mark of the Ninja** — жанровых сюрпризов в игре нет. Зато вплоть до финала поражает скрупулезное исполнение. Красноречивее всего о качестве говорит детальная инфографика на экране: небольшие выноски в кадре сообщают полезную информацию вроде текущих мыслей противника и уровне шума, который от него исходит (даже если головореза не видно, вы всегда примерно знаете, где он находится). Враги

и декорации расставлены с математической точностью, каждую игровую ситуацию решаешь словно задачу из учебника. Пытаясь определить яркость очередного фонаря, одновременно прикидываешь, из какой позиции лучше метнуть в него сюрикен и за какой клумбой спрятаться через двадцать секунд. А потом вдруг вводится новая переменная — собаки, способные учуять ваш запах. Приходится на ходу менять тактику.

Для поклонников стелс-игр выход **Mark of the Ninja** — настоящий праздник, который поможет скоротать недели в ожидании роскошного **Hitman: Absolution**. Семь часов приключений в шкуре хладнокровного ниндзя за цену в 1200 MP — лучшее предложение в XBLA за последние несколько месяцев. Ну а прямо сейчас, когда вы читаете эти строки, игра должна была появиться в Steam. Ни в коем случае не пропустите. ■



Способности можно покупать за очки умений, достаемые игроку по результатам каждого пройденного уровня. Убийства при помощи смертельных гаджетов выглядят зрелищно, но происходят редко.



С диалогией **Shank** **Mark of the Ninja** роднит только визуальная перспектива — в остальном это очень разные игры. Новая игра Klei Entertainment куда изящнее и умнее.

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Комплексный, умный и разнообразный симулятор война тени, а также лучший ниндзя-экшен в Xbox Live со времен последних работ Джеймса Силвы.

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

РЕЙТИНГ
8.5
ОТЛИЧНО

TOKYO JUNGLE

Не люди, а звери какие-то!

Tokyo Jungle — на удивление оригинальная игра, в которой с разницей в три минуты можно почувствовать себя охотником и жертвой, всемогущим и беспомощным. Это уникальный симулятор дикой природы с поправкой на техногенную катастрофу и урбанистические пейзажи Токио.

Недалекое будущее. В результате апокалипсиса человечество исчезло с лица Земли, а вот домашние любимцы людей и обитатели зоопарков спокойно пережили несчастье и остались сами по себе на зараженной радиацией планете. Тобики и прочие Муси миглом вспомнили, что они, вообще говоря, хищники, и начали рвать на части куриц, кроликов, свиней и других не очень крупных животных и птиц.

В начале выбор зверей совсем небольшой — маленькая собачка да олененок. Если успешно выполнять задания, то откроются и другие: кошка, лев, гиена, слон, лошадь, корова, бегемот, дикобраз и пр. Но самый интересный экземпляр — динозавр. Надо полагать, сбежал с площадки «Парка юрского периода 4», пока Спилберг кофе

пил в перерыве. Отдельных зверей, например жирафа и крокодила, можно купить только за реальные деньги.

В игре есть коротенький и достаточно скучный сюжетный режим, но это совсем не важно. Главное в Tokyo Jungle — «Выживание», увлекательная песочница, которая работает по законам животного мира. Признаться, игра за хищников и травоядных не сильно отличается, суть остается та же: нужно постоянно добывать себе пропитание, по максимуму избегать других животных и искать партнера для спаривания. Это три главные константы игры, которые никогда не меняются.

Минута реального времени в Tokyo Jungle идет за год. Если в течение пятнадцати минут вы не успеете оставить потомство, то у животного начнут проявляться следы старения — снизится выносливость, уменьшится скорость, сила атаки и так далее. Поэтому очень важно своевременно передавать генную информацию следующим поколениям.

На этом этапе проявляется другая закономерная деталь — самка с кем попало на сеновал

не пойдет. Сначала ей нужно доказать, что ты — идеальный партнер, настоящий альфа-самец, быстрее ветра и сильнее всех в округе. Ну а чтобы это сделать, придется жрать все, что движется (растет) и влезает в пасть, пока не наберется достаточное количество калорий.

Как только вы оставите свое первое потомство, под ваше ведомство отдадут целую стаю (количество животных в «отряде» зависит от того, как проявил себя до этого папаша). Дело в том, что с течением времени выживать в Токио становится все труднее и труднее: уровень радиации растет, по улицам начинают бродить крупные стаи все более опасных хищников, а вот найти пропитание подчас бывает очень сложно. Таким образом, другие звери — своеобразные «жизни»; даже если вожак умрет, шансы продлить род все равно останутся. К тому же им можно приказывать кого-нибудь загрызть или притвориться мертвым.

■ ■ ■

И все бы хорошо, вот только на долгие игры не хватает. Не

Жанр
Естественный отбор
Издатель
Sony
Разработчики
PlayStation C.A.M.P.
Sony Japan Studio
Crispy's
Мультиплеер
Hot-seat
Платформа
PS3
Сайт игры:
jp.playstation.com/scej/title/tokyojungle

смотря на случайно генерируемые условия (расположение животных и растений, участков с высокой травой, в которой можно прятаться), механике Tokyo Jungle серьезно недостает глубины. Животные никак не травмируются (блохи — не в счет), охота и управление стаей слишком примитивны, искусственный интеллект очень слабый.

Признаться, немного обидно. Только представьте, какой крутой игра могла стать, если бы Sony реализовала ту же концепцию, но на высоком уровне — с детально проработанным геймплеем, реальной симуляцией жизни, на современной технологии и, что самое главное, с нормальным онлайн-мультиплеером.

Впрочем, даже в своем нынешнем виде Tokyo Jungle в состоянии подарить немало увлекательных часов. Давно мы не видели таких оригинальных игр. ■



Собачка, конечно, может попытаться загрызть буренку, но почти наверняка дело закончится тем, что, укусив бедную корову за задницу, «хищник» получит копытом под дых.



На уровнях то и дело встречаются разные бонусы вроде бутылок с водой, лекарства от блох и одежды. Поверьте, слон в кроссовках — далеко не самое смешное, что можно увидеть в Tokyo Jungle.

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Одна из немногих игр, в которой, безо всяких условностей, нужно бороться за свою жизнь каждую секунду. Уникальный проект, которому, увы, чуточку не хватает лоска и глубины.

ГЕЙМПЛЕЙ:8
ГРАФИКА:5
ЗВУК И МУЗЫКА:7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:9

РЕЙТИНГ
7.5
ХОРОШО

Игорь Асанов

F1 2012

Проверенная формула

Жанр
Гонки
Издатель
Codemasters
Разработчик
Codemasters Birmingham
Мультиплеер
Интернет, сплит-скрин
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
codemasters.com/uk/f12012/pc

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц,
2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i7, 4 ГБ, 1 ГБ видео

F1 2012 — последняя попытка Codemasters сделать идеальный симулятор «Формулы-1» — чем-то похожа на новую трассу «Гран-при США» в Остине (которая, кстати, есть и в игре). Огромный, современнейший комплекс, построенный Германом Тильке практически посреди пустыни, совмещает в себе все, чем хороша «Формула-1». Вот эта связка поворотов — как будто «Сильверстоун», следующая — уже «Хоккенхайм», дальше — тройной затяжной от «Иstanbul-Парка» работы все того же Тильке, а вот это, похоже, австрийский «А1-Ринг».

Примерно так же замыливается взгляд, если вы играли во все последние F1 производства Codemasters, — F1 2012 по

сравнению с ними ощущается как обычное сезонное обновление с новыми командами и трассами. Машина стала ехать намного стабильнее и больше не скользит в поворотах, систему пенальти доработали (теперь при нелегальном обгоне дают три секунды, чтобы вернуть позицию назад), главное меню заменили на более лаконичное и еще добавили интеграцию с соцсетью Codemasters RaceNet. Как раз тот случай, когда к достоинствам уже привыкли, а недостатки раздражают еще сильнее, чем год и два назад.

Здесь все еще нет нормальных повторов с телевизионными ракурсами, живой стартовой решетки с зонтиками, механиками и фотомоделями (правда, есть подозрение, что Xbox 360 и PS3 при попытке показать все это просто сгорят), подиумов с шампанским, а машина все так же обладает маневренностью и грацией грузовика. Вдобавок F1 2012 лишилась возможности создавать свой чемпионат и проезжать его за любимого гонщика; карьера же осталась

практически неизменной. Компьютерные соперники ломают об вас антикрылья уже не так часто, как раньше, зато в игре появилось несколько новых багов — например, мотор, который во время гонки начинает извергать клубы дыма, оставаясь полностью работоспособным.

Понять, насколько F1 2012 стала лучше, можно, только поставив ее рядом с прошлыми версиями. Одной лишь заменой текстур трасс и цветовой палитры удалось сделать игру в полтора раза красивее. А новый режим тестов для новичков и набор заданий-вызовов из серии «Обгони Фернандо Алонсо на последнем круге» добавляет в игру так необходимой ей волнующей атмосферы настоящего спорта и заодно может научить водить тех, кто наблюдает «Формулу-1» в основном по телевизору и мало играет в автосимуляторы. События на трассе тут разворачиваются в сто раз быстрее, чем в любой Gran Turismo или Forza Motorsport. Скорости — огромные, дистанции торможения — короткие, и пока в

любой другой игре вы наблюдаете, как машина натужно визжит резиной при входе в поворот, пытаясь справиться с ошибкой пилота, здесь она уже превратится в груды карбоновых обломков на обочине.

■ ■ ■

С каждым годом играть в F1 от Codemasters становится все интереснее, но при таком медленном, эволюционном курсе развития мы получим действительно сильную игру лишь на следующем поколении консолей. По-настоящему расстраивает во всей ситуации только то, что у нее совсем нет конкурентов с официальной лицензией «Формулы-1». Монополия — опасная вещь, в том числе и для самих монополистов. Времена, когда за наше внимание соперничали эстетская серия Grand Prix Джеффа Крэммонда, F1 Challenge 99-02 с ее «драйверской» острой физикой и только набирающая обороты F1 от Sony, к сожалению, давно позади. ■



В одну минуту F1 может выглядеть на редкость скучно...



...а в другую — невероятно зрелищно.

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Стандартное продолжение сезонной игры: похорошевшая графика, новые болиды, новые трассы... Нам бы и хотелось поругать сериал за вялое развитие, но других игр про «Формулу-1» на рынке просто нет.

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

РЕЙТИНГ

8.0
ОТЛИЧНО

SHAD'O

Платформа:
PC

Издатель/разработчик:
Okugi Studio



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **6.5**

Иногда выделиться из толпы бывает невыносимо сложно. А уж в таком консервативном жанре, как Tower Defense, и подавно. Ниша TD-игр уже долгое время пребывает в крепком застое: по-настоящему интересные и оригинальные проекты каждый раз воспринимаешь как маленький праздник.

От **Shad'O** поначалу тоже ждешь такого праздника, и, когда обещанной феерии и красочного парада вдруг не случается, становится очень обидно. **Shad'O** — самая типичная жертва конформистского жанра. Механика игры убийственно, до нервного срыва стандартна. Здесь есть стандартные монстры со стандартными особенностями. Есть стандартный набор башен с разными, но стандартными эффектами. Есть, в конце концов, стандартная точка, куда нельзя допустить вышеупомянутых стандартных монстров при помощи все тех же

стандартных башен. Система апгрейдов, глобальная магия, установка обороны — все аспекты игры исчерпывающе характеризуются одним-единственным словом.

Однако удивительную обыденность геймплея **Shad'O** стремится компенсировать столь же удивительным дизайном. Несмотря на внутреннюю безыдейность, **Shad'O** завораживающе красива. По сюжету мы играем за девятилетнего мальчика Уильяма, который в одночасье лишился всех воспоминаний. Мы восстанавливаем прошлое Уильяма, защищая от Теней те крупинки памяти, что у него еще остались. Мрачная история и дизайн уровней в сочетании с элементами детской сказки делают **Shad'O** похожей на фильмы Тима Бертона. Эффект, безусловно, замечательный, но этого категорически недостаточно, чтобы простить игре полное отсутствие интересных идей. — *Артем Комолятов*

INQUISITOR

Платформа:
PC

Издатель:
Cinematix
Разработчик:
Wooden Dragon

Чешская RPG **Inquisitor** — это сплошной когнитивный диссонанс. Со стороны может показаться, что перед нами страшноватый, непозволительно устаревший **Diablo**-клон: здесь такая же мрачная готическая атмосфера, но нет вменяемой анимации (от чего сражения выглядят откровенно убого) и элементарных удобств: персонаж не умеет ни бегать, ни телепортироваться.

В то же время по количеству диалогов с **Inquisitor** может сравниться разве что **Planescape: Torment**. Сражений много, но не в них суть. Главная наша задача — выводить на чистую воду еретиков и расследовать ритуальные убийства. Для этого в городах приходится общаться с огромным количеством персонажей, аккуратно выведывать и записывать слухи, проводить опрос свидетелей и собирать доказательства, с головой погружаясь в мир взаимных подозрений, обвинений и наговоров. Получив ордер, можно арестовать подозреваемых, а потом допраши-

вать и разнообразно, с инквизиторской выдумкой, пытаться их в застенках подземелий. При этом не факт, что в итоге вы окажетесь правы: можно арестовать и невиновного.

Окружающие по-разному общаются с героями разных классов, а вы вольны заговорить о спасении души даже с полусгнившим монстром, собирающимся сожрать ваши мозги. Добавьте сюда напарников, уникальные навыки для разных классов, возможность возглавить местных инквизиторов или братство крестоносцев — и вы поймете, почему это несколько диковатое сочетание олдскульного **Diablo** и километровых диа-

логов увлекает со страшной силой. Игра превращается в затяжной сеанс садомазохизма: сражаться и выживать тяжело даже на среднем уровне сложности, денег постоянно не хва-

тает, от текста уже мутит в глазах, но каждая победа, каждое найденное сокровище, каждый взятый уровень и выполненный квест вызывает неподдельную радость. — *Кирилл Волошин*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: **7.0**

TRANSCRIPTED

Transcribed — это удивительный симбиоз Zuma и скролл-шутера. Уничтожаем один за другим зараженные вирусом клетки (сферы) и сортируем по цветам светящиеся блоки. Удивительный в первую очередь из-за картинки. Скриншоты совершенно не передают эффект, но поверьте, игра выглядит фантастически: буйство красок, светящиеся «медузы» (зараженная ткань), мягко порхающие в невесомости, силовые лучи, волшебная камерная музыка, потихоньку набирающая темп. Беспроигрышное сочетание.

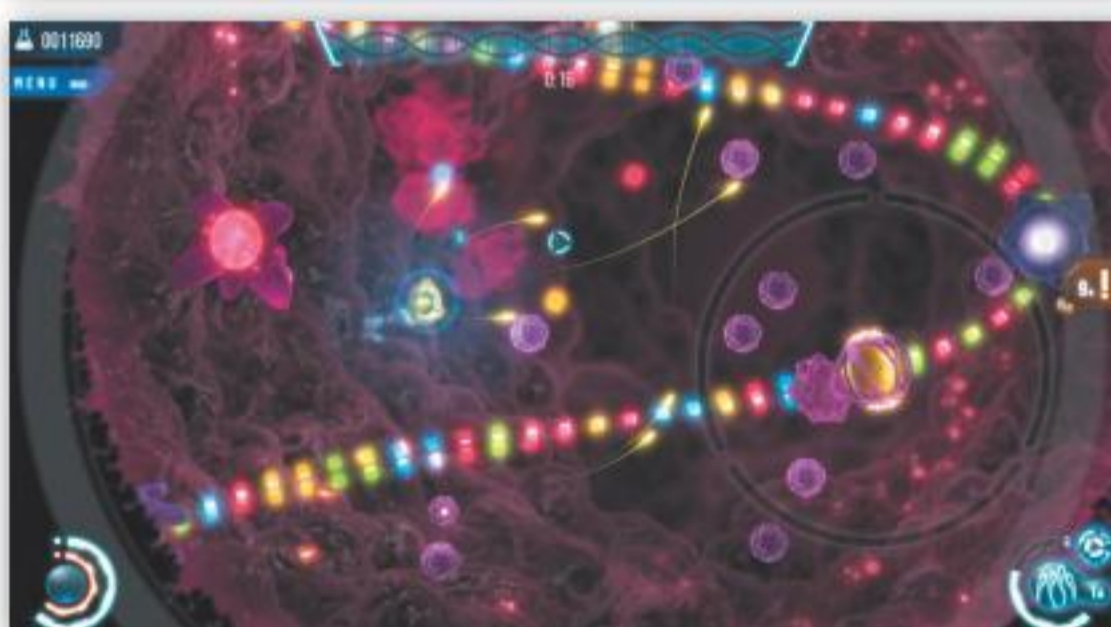
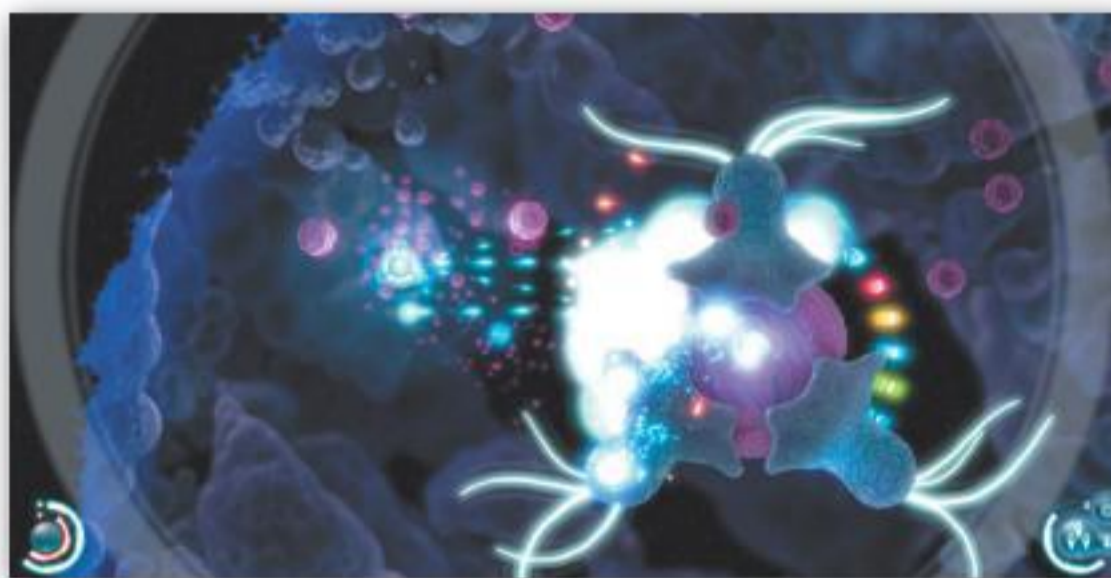
В то же время механика поначалу совсем не впечатляет — клонов Zuma мы видели уже миллион. Но постепенно геймплей обрастает множеством деталей: появляется прокачка, новые цели и возможности, оппоненты безостановочно эволюционируют, с каждым уровнем становясь смелее и смертонос-

нее. Transcribed, словно тот же вирус, постоянно адаптируется под игрока. Стоит лишь на секунду заскучать, как правила кардинально меняются. Если только что вы спокойно отстреливали противников и по привычке запускали разноцветные кубики, то уже в следующий момент, наоборот, цветные кубы начнут доставлять вражеские клетки, а вам придется всячески им мешать, разделяя комбинации одного цвета нейтральным серым, пока цепь не взорвалась. Каждая миссия предлагает что-то новое и заметно отличается от предыдущей, благодаря чему игра долго не надоедает.

Хардкорные игроки вряд ли польстятся на Transcribed, но миллионной армии офисных сотрудников она покажется настоящим откровением и хорошей заменой поднадоевшим Zuma и Bejeweled. — *Алексей Пилипчук*

Платформа:
PC

Разработчик:
Alkemi Games
Издатель:
TopWare Interactive



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

DUNGEON LORDS MMXII

В 2005 году Дэвид Брэдли, один из создателей ролевого сериала Wizardry, выпустил новую RPG, в которой практически не узнавался его почерк. **Dungeon Lords** больше напоминала страшенькую помесь Gothic и Diablo с видом от третьего лица. Местами игра, конечно, захватывала, особенно в казематах, где опытный в этом деле Брэдли поставил всяких рычагов, пазлов и сундуков с ловушками. Но убогое техническое исполнение, тотальная кривизна, мертвый окружающий мир, примитивный сюжет и отсутствие побочных квестов не оставили игре шансов. И вот спустя семь лет Heuristic Park при поддержке (и, видимо, настоятельному поручению) нового издателя выпустили ремейк.

Внешне, вы будете смеяться, оригинал выглядит даже лучше новой версии. Благодаря мрачной цветовой гамме в нем присутствовала какая-никакая атмосфера, а теперь игра выглядит более ярко, но все так же убого. Играть при этом стало проще. Появились

карта и вменяемый интерфейс. Вор уже на старте может использовать по оружию в каждой руке и плеваться заклинаниями. Персонаж быстрее прокачивается. Вместо располагавшей к творчеству ролевой системы, позволявшей в любой момент раскидать опыт по параметрам и навыкам, теперь на каждом уровне стандартно выдают очки умений.

Может показаться, что обновленный **Dungeon Lords** придется по душе современной аудитории, но и ту наверняка отпугнет все такой же примитивный сюжет (тексты, квесты и озвучка, кажется, ни на йоту не изменились), убогая анимация и отсутствие многих удобств —



Платформа:
PC

Издатель:
Heuristic Park
Разработчик:
Nordic Games

здесь до сих пор нельзя сравнивать характеристики вещей!

То есть авторы совершенно не чувствуют тренд. Сейчас, на волне успеха **Dark Souls**, им бы как раз

сделать игру еще более мрачной и суровой, а они, наоборот, выпустили упрощенный и кривой ремейк. Далеко не выдающейся, к слову сказать, игры. — *Кирилл Волошин*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4.5

DOGFIGHT 1942

Аркадные авиасимуляторы в последнее время выходят чуть ли не каждый месяц, а то и по два-три сразу. Большинство разработчиков в качестве исто-

рической основы использует битву за Перл-Харбор. Но если недавняя **Air Conflicts: Pacific Carriers** целиком и полностью посвящена этому трагическо-

му для американского флота событию, то **Dogfight 1942** от **City Interactive** проявляет более широкий кругозор. В игре аж три кампании — за американцев, защищающих Перл-Харбор и Мидуэй, за советских летчиков, сражающихся за Курск, Днепр и Берлин, и за французов, гоняющих немцев на пару с британцами в африканском небе.

Стандартные в целом миссии впечатляют благодаря утроенной динамике. Задачи тасуются на ходу, а сценаристы стараются всячески удивить игрока: воздушные сражения чередуются налетами на вражеские танковые колонны, защитой наземных целей или охотой на подлодку, неожиданно всплывшую в вашем порту. Есть даже полет под прикрытием, где нам в образе немецкого «мессера» нужно расстреливать «своих» с тыла.

А вот по механике **Dogfight 1942** заметно проще того же **Air Conflicts**, где, напомним,

нужно было лично вооружать самолеты, формировать эскадрильи и прокачивать подчиненных. У **City Interactive** получилась чистая воды аркада, в которой даже есть slo-mo и фаталити. Разница между аркадным и симуляторным режимом сводится к тому, что в последнем самолет не будет автоматически набирать высоту при угрозе падения и подстраивать скорость под врага.

Впрочем, при таком обилии противников и заданий зевать все равно некогда — особенно на высшем уровне сложности и с отключенными индикаторами. Тем, кому этого мало, могут сражаться друг с другом в режиме дуэли, отбиваться от вражеских волн в «Выживании» или крылом к крылу выполнять сюжетные миссии.

У поляков получилась простенькая, но динамичная и эффектная игра с кучей режимов, на которую не жалко потратить пару часов после тяжелого дня. — Кирилл Волошин



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

JOE DANGER 2: THE MOVIE

Оригинальный **Joe Danger** вышел еще в 2010 году. Эта помесь гоночной игры и платформера рассказывала про замечательного мужчину Джо, который, выучившись в школе на каскадера, сел на мотоцикл и отправился бороться с заклятыми врагами из «Команды противных». Выполненная в красочном мультяшном стиле, игра очаровывала внешним видом и веселыми уровнями, но была слишком однобокой и неразнообразной. Во второй части разработчики решили исправить эти недостатки, отправив героя в развратный Голливуд.

В сиквеле нам предстоит отснять множество дублей различных кинопроектов. Ваша цель — не разбившись, проехать трассу за отведенное время, попутно собрав звездочки, бананы, набив счетчик комбо и выполнив необходимые для дубля задачи (остановить запуск русских ракет, разрушить яйца динозавров, сломать нос плохим ребятам и так далее). Так, к примеру,

начинаем мы с фильма, напоминающего знаменитую классику об Индиане Джонсе. На голове у героя характерная шляпа, а проходить трассу нужно на вагонетке, собирая звездочки и уворачиваясь от раскаленной лавы. Далее по плану: шпионская эпопея со злыми русскими, полицейский боевик, роботы, а вместе с ними и новые виды транспорта — мотоцикл, джетпак, снегоход, лыжи и другие.

Впрочем, как и в фильмах Джеки Чана, главное веселье начинается в удаленных сценах, где можно, например, нарядиться в костюм медведя, сесть на одноколесный велосипед и насладиться особенно сумасшедшей трассой с лазерами, падающими камнями и настоящим, а не голливудским апокалипсисом.

Hello Games сумели сохранить обаяние оригинала, но при этом повысили градус безумия раз в пять. У них получилась еще более яркая, разнообразная и веселая игра. Очень грамотный сиквел. — Максим Бурак

Платформы:
Xbox 360, PS3

Издатель:
Microsoft Studios
Разработчик:
Hello Games



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

TRYST

После E3 и gamescom окончательно стало ясно, что сингловые стратегии переживают не лучшие времена и тем, кто хочет выжить, — прямая дорога в онлайн, забавляться с free-to-play моделью.

Авторов **Tryst**, очередной старорежимной RTS, тенденции и новые условия рынка, похоже, совсем не волнуют. То ли потому, что в Индии, где располагается **BlueGiant Interactive**, плохо с интернетом и новости доходят долго, то ли потому, что они из тех разработчиков, которые предпочитают оправдывать свою лень маленьким бюджетом проекта.

Главная проблема **Tryst** — в том, что она *слишком* шаблонная. Такое чувство, что игру делали по учебнику с названием в духе «Как сделать RTS». Здесь есть все основные элементы, которые должны быть в стратегии, но и только; игра не способна ни удивить, ни подарить новые эмоции.

Вот две «уникальные» расы — люди и пришельцы. Вот одиночная кампания, которую делали не жалея сил, с размахом. Только после **StarCraft 2**, где каждого нового сюжетного ролика ждешь с замиранием сердца, за местной «драмой» наблюдаешь с ленцой. На месте онлайн мультиплеер, который отличается от сетевых режимов конкурентов разве что куда более скромным масштабом (хотя играть можно аж в восемьмером). В **Tryst** просто-напросто не видно почерка самих **BlueGiant Interactive** — сплошное кальковое заимствование. Сложно отделаться от ощущения, что игру делали не душой, а по принципу «Не придеретесь!».

Конечно, если отставить брюзжание в сторону, то от **Tryst** вполне можно получать удовольствие. Главное — не ждать ничего сверхъестественного. Средняя по всем параметрам игра. — *Максим Иванов*

Платформа:
PC

Издатель/разработчик:
BlueGiant Interactive



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.5

HOME

Home начинается как каждый второй хоррор: мы просыпаемся в мрачном незнакомом доме, на полу лежит изувеченное тело, а в трясущихся руках — только фонарик. Что произошло и как он здесь оказался, наш герой, естественно, не помнит. Но уже через пятнадцать минут блуждания по пиксельным коридорам начинаешь замечать, что в привычной формуле что-то не так, ведь вокруг нет ни души. Предчувствие скорой беды, неизменно присутствующее в завязке любого ужастика, в **Home** растянуто до финальных титров. В отличие от **Lone Survivor** — другого двухмерного инди-хоррора, вышедшего сравнительно недавно, — здесь нет кровищи и орд плотоядных монстров. Это ужастик, в котором за всю игру вам не встретится ни один живой персонаж, в котором нельзя умереть и нельзя сохраняться (ваше путешествие длится всего час). Герой лишь освещает себе путь фонариком и исследует окружение в надежде выяснить правду.

В прочтении коротких текстовых сообщений, возникающих на экране после взаимодействия с тем или иным предметом, и заключается весь геймплей. **Home** — это скорее интерактивная книга, нежели игра. Каждая найденная записка, каждый след на полу — часть сверхзапутанной головоломки. Чем больше улик вы найдете, тем плотнее приблизитесь к разгадке. Иногда приходится решать, взять ли с собой тот или иной предмет, и этот выбор также влияет на концовку.

Как и в книге, все события **Home**, по сути, происходят в вашем воображении, но это вовсе



не значит, что игра не страшная. Может, это и не хоррор в привычном понимании, но очень мрачная и атмосферная детективная история.

Тех, кто боится большого количества текста и привык бегать по уровням с шашкой на-

голо, игра наверняка отпугнула уже сейчас, а вот всем остальным рекомендуем не проходить мимо. Это одна из самых стильных и необычных игр в жанре, которая к тому же продается в Steam за символические два доллара. — *Ольга Анциферова*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

МОБИЛЬНЫЙ ДАЙДЖЕСТ

О том, во что нужно, а во что не нужно играть на ваших планшетах и телефонах

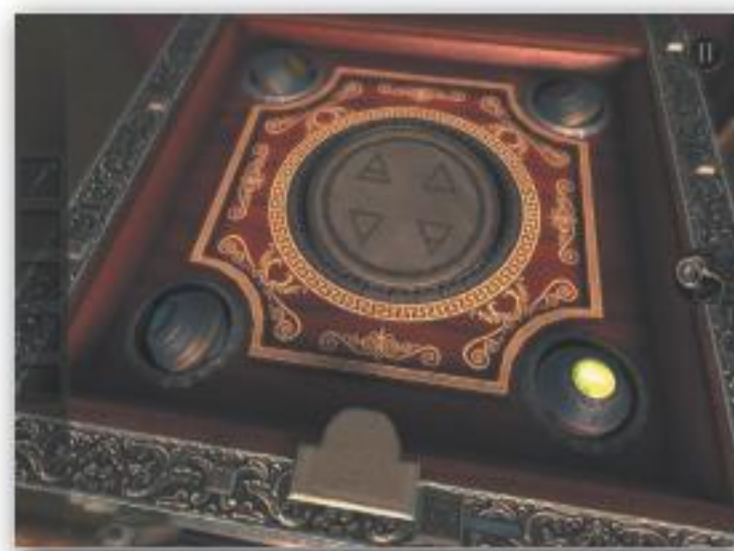
КОМНАТА СТРАХА

Жанр незатейливых головоломок на iOS и Android переживает небывалый культурный подъем: за самыми простыми игровыми механиками тут все чаще скрываются внушительные остросюжетные истории. Например, в прошлом выпуске мы рассказали, как пошлая, в общем-



Главный элемент нарратива игры — заботливо разложенные в шкатулке жуткие записки, об авторе которых в процессе игры и думать как-то не хочется.

то, match-3 забава обернулась брутальным фэнтези про истребление драконов и молодецкую жажду к свободе. Недавно сразившая всех наповал iOS-сенсация **The Room** — развлечение с виду такое же незамысловатое, как и **10000000**. Это сборник физических головоломок формата «поверни ключик», плотно утрамбованных в одну таинственную шкатулку. Разбираясь с механическим устройством секций магического ящичка, мы пробираемся в ларец все глубже и глубже, пока не находим страшную тайну в его металлических недрах. Задачки понятные, но почти не повторяются и всегда находят способ удивить — нам регулярно надо что-то изучать при помощи специальных магических очков, крутить, трогать и вертеть (в том числе почти панорамную 3D-камеру). Удивительно при этом, что геймплейное содержание **The Room** — примерно лишь тридцать процентов общего удовольствия от игры. Куда важнее тут уникальная форма:



The Room, по сути, образец тонкой и крайне грамотной режиссуры: не располагая большими технологиями, авторы разыграли триллер посредством сборника пазлов.

без липкой атмосферы ночного кошмара, которой в игре способствует целый ряд факторов, от мрачной картинки до потусторонних органных партий за кадром, решать задачки было бы определенно на порядок скучнее. Но акценты разработчики **Fireproof Games** расставили предельно верно, и в результате проникаешься **The Room** буквально за первые же две с половиной минуты игры.

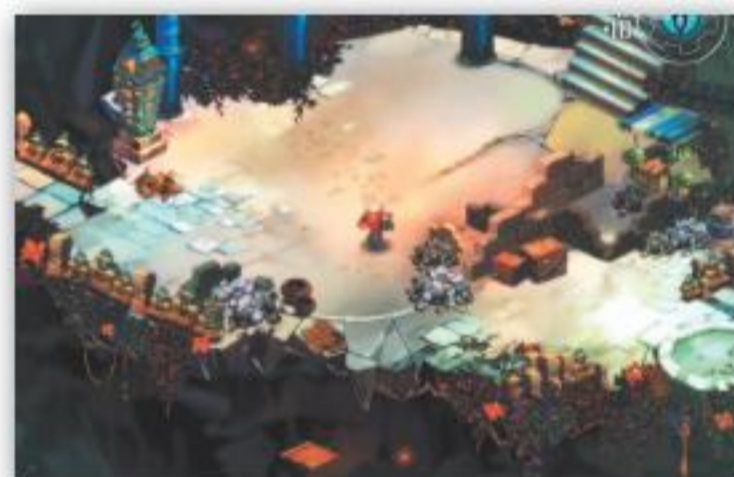
ПЕРЕЛЕТНЫЕ ПТИЦЫ

Многочисленные игры, которые в прессе часто награждают характеристикой «мобильный порт», давно пора, кажется, выделять в целое отдельное направление и ни в коем случае не путать с привычными для всех портами на консолях и PC. Игра, переехавшая с какой-нибудь PS3 на, условно говоря, iOS, часто обзаводится новыми элементами геймплея, а иногда даже щеголяет переработанной структурой — просто для того, чтобы игрокам аудитории Apple было легче ее переварить, понять и принять. В итоге получается почти самостоятельное произведение, которое бессмысленно, например, рассматривать в рубрике «Порт-дайджест» на соседних страницах, — слишком много изменений. Второй вариант — когда изменений, наоборот, очень мало; тут, как вы понимаете, копать глубоко тоже не имеет смысла, достаточно просто рассказать о свежих ощущениях.

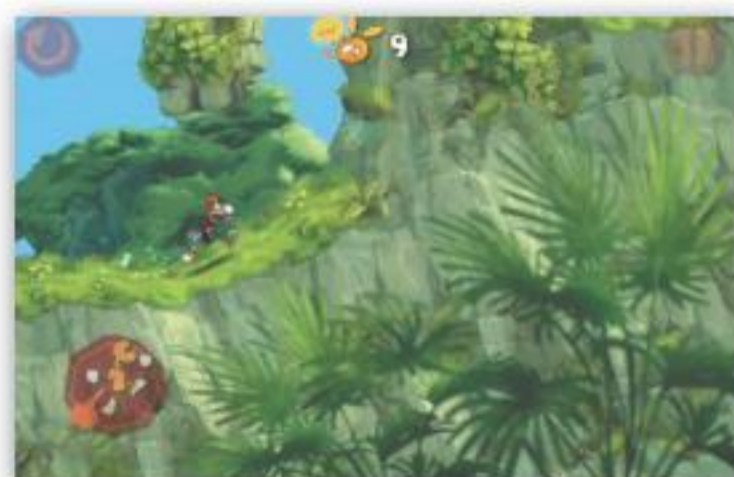
Значительно подкрепить эту теорию нам помогли три недавно вышедших в App Store отличных порта: **Bastion**, **The Last Express** и, с небольшими оговорками, **Rayman Jungle Run** (даже в самой **Ubisoft**, несмотря на оригинальное название, назвали его как «**Rayman Origins** для новой аудитории»). Каждая из них — прекрасная в своем первоначальном виде игра — на тач-экране неожиданно заиграла новыми краскам, при-

чем причины повторного успеха у всех трех проектов разные.

Волшебному приключению в осколочном мире, **Bastion**, повезло больше всех: ненавязчивая ролевая игра с осязательным привкусом бодрого экшена и трехкнопочным управлением — самый, пожалуй, кассовый мобильный жанр (см. хотя бы **Infinity Blade**), и тут лишних пояснений не требуется (как раз тот самый второй вариант). Авторы отделались гениальной по меркам платформы картинкой (обязательно запускайте на экране Retina!) и чутким управлением со статичными иконками действия, местами превосходящим контроль при помощи геймпада. Примерно в том же ключе можно объяснить отличный маркетинговый результат iOS-версии **The Last Express**, благодаря последнему обновлению совместимой, к слову, даже с iPhone 5. В мобильном переиздании гениального детектива Джона Мехнера присутствует система достижений и всплывающие подсказки — на этом с новшествами все. А вот очередные похождения ушастого Рэймена, призванные в том числе скоротать время до **Rayman Legends**, оказались радикально переработанной версией уже упомянутой **Origins**: тут существенно меньше локаций (в основном титульные хищные джунгли) и совсем не надо бегать — передвигается герой автоматически. Тем не менее платформер



Несмотря на внушительную продолжительность **Bastion**, iPad с запущенной игрой не хочется отпустить до последнего.



Игроку в **Rayman Jungle Run** надо в основном только прыгать — удар знаменитым рэйменовским кулаком появляется аж после середины прохождения.

получился прекрасный, в том числе благодаря отлично переданной конфетной атмосфере пресловутой **Origins** с ее воздушным дизайном уровней. Покупать, в общем, придется все и сразу — сомнения в случае с такими играми, пускай и в какой-то степени уже хорошо знакомыми, явно не слишком уместны.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

GRANNY SMITH

iOS, Android

Прелестный клон всех аркадных 2D-гонок на свете с титульной бабулей Смит в роли каскадера. «Гренни Смит» — это известный на весь мир австрийский сорт зеленых яблок, и именно сочные фрукты, согласно завязке игры, главная ценность в жизни лихой старушки на роликах. Цель каждого уровня — вырвать яблоки из наглых лап одуревшего школьника, обогнав того на изощренной трассе с использованием акробатических этюдов и прочих диких финтов. Исполнена **Granny Smith** очень красиво, свежо и остроумно. Не пожалейте доллар.



LILI

iOS

Старомодный, но безумно обаятельный сплав из остросюжетного квеста и ролевой игры про меланхоличное собирание цветов. Однозначный сюрприз сентябрьского App Store. На дворе царит тоталитарное будущее; в центре внимания — отважная студентка Лили, не намеренная долго мириться с гнусными порядками. Борьба с властью в случае с **Lili** — без малого гениальное приключение: тут и киношные диалоги, и захватывающий стелс, и комплексные сражения с боссами чуть ли не в духе **Shadow of the Colossus**. А еще это самый технологичный квест на платформе.



BAD PIGGIES

iOS, Android

Абсолютная смена перспективы в мире Angry Birds. Поучаствовав в птичьей экспансии на вражье царство из камней и досок, мы перебираемся на сторону вредных свинок — кровного противника пернатых. Деструктивные навыки, полученные за прошлые пять основных игр серии **Rovio**, можно особо не вспоминать: вместо катапульты в **Bad Piggies** придется разбираться с конструктором. Собирать транспорт из подручных материалов, а потом пытаться доехать на колыхаге до финиша — развлечение, достойное стать новым миллиардным финским брендом.



ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

BLOOD ROOFS

iOS

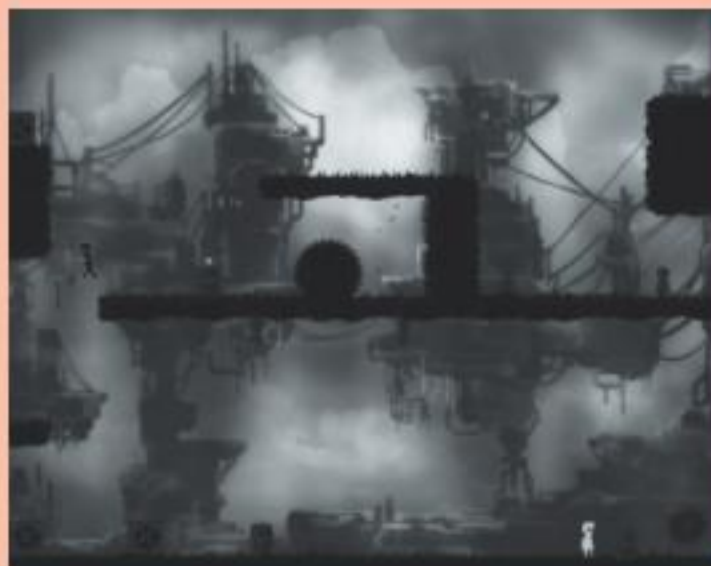
Безвкусный героический эпос про спасение девушки мускулистым почти что Тарзаном. По жанру — очередной endless run, только в неуютных средневековых декорациях и со стрельбой. Бегать и стрелять в **Blood Roofs** необходимо почти одновременно; в качестве препятствий тут не безликие ящики, а уродливые существа, регулярно тянущие клешни к паре героев. Больше всего в игре, конечно, раздражает бестолковая 3D-перспектива, с которой авторы endless run все никак не могут до конца освоиться. Да и выглядит проект как дурное B-Movie.



LAD

iOS

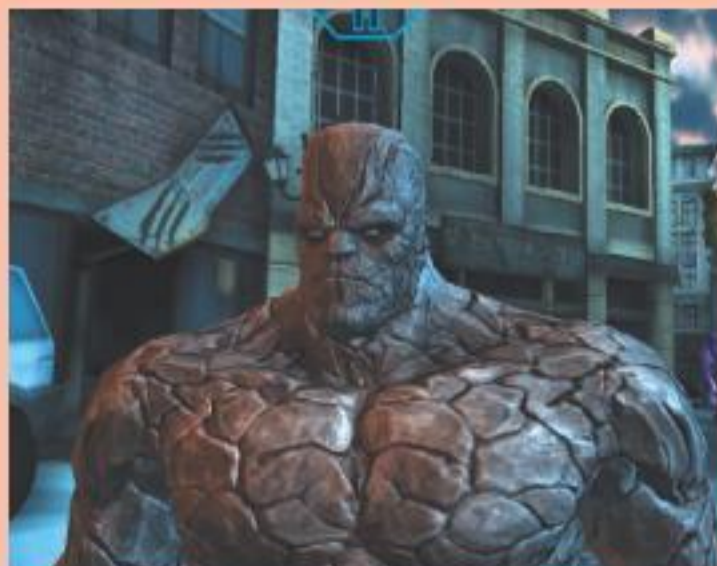
Невнятный «платформер ужасов», сделанный дебютантами **Black Chair Games** (чего они сами не скрывают) под наркотическим влиянием популярной арт-истории **Limbo**. Половые признаки — абсолютно те же: монохромная картинка, жуткие звуки за кадром и регулярный поиск глубинного смысла со стороны игрока. В **LAD** нет ни одной свежей идеи, но так, наверное, даже лучше, ведь даже давно придуманные кем-то фишки разработчики исполнили на отвратительном уровне. По всем параметрам **LAD** находится в низшей лиге: механика тут занудная, сюжет крайне скучный, а управление — кривое.



AVENGERS INITIATIVE

iOS, Android

Амбициозный, но не слишком старательный, с позволения сказать, порт приключений Мстителей со страниц одноименной новеллы на дисплей вашего смартфона. Поиграть пока, правда, дают лишь за Халка (остальные герои должны подоспеть в обновлениях), но передать страсти соответствующего комикса глазами даже одного героя у разработчиков получилось не ахти как. По сути, вы платите семь долларов лишь за технологию — картинка у игры на уровне iOS-блокбастеров, а вот механика довольно однообразная и неровная.



ПОРТ-ДАЙДЖЕСТ

О том, куда какие игры переехали и что с этим делать

ВТОРАЯ ЖИЗНЬ

Am Alive, постапокалиптическую драму про приключения отважного клерка Адама, на компьютерах ждали, кажется, всего по одной причине: игр-катастроф на платформе в принципе ничтожно мало, а эта игра еще, судя по всему, не только про конец света, но еще и хорошая. В остальном новость о переезде экшена на PC вызвала разумные сомнения. Тут, мол, и прыгать много надо, и по развалинам бегать, и стрелять из не самого «компьютерного» ракурса. А еще, как на платформе с консольными

портами случается через раз, игра наверняка будет плохо поддерживать геймпад.

Часть предположений, сообщим сразу, подтверждается уже спустя пять минут после запуска: в меню управления оказываются перепутаны кнопки фирменного геймпада **Microsoft**. Тщательно покопаться в опциях и все настроить, правда, все же имеет смысл, поскольку с клавиатурой дела обстоят еще хуже — играть не то чтобы совсем неудобно, но вечно долбить по пробелу, пытаясь взобраться по очередной торчащей из стены трубе, со временем жутко утомляет (не говоря уже о неудобной боевой системе посредством одной кнопки мыши).

Зато больше посетовать практически не на что. Конечно, игра и на Xbox 360 внешне выглядела опоздавшей лет на пять, а, расположившись близко к монитору, размытые текстуры и грубоватые модели начинаешь замечать еще сильнее. Зато немного увеличилась дальность прорисовки (в случае с пейзажами постапокалиптического Чикаго это важно), улучшилось освещение. Особенный бонус: среди режимов сложности появился Easy, позволяющий в случае гибели героя переигрывать уровни сколько угодно раз. Да и в целом пропускать **Am Alive** людям без приставки не слишком разумно.



Спустя час игры с клавиатурой — такая вот ситуация, но с геймпадом в руках **Am Alive** покажется вам площадкой для легкой разминки.



Включающиеся порой монохромные фильтры выглядят на PC гораздо приятнее, чем на консоли.

НА НОВОЙ РАДИОВОЛНЕ

Включить сегодня **Jet Set Radio** — это все равно что каким-то чудом поймать в сетке телевещания канал MTV образца десятилетней давности: поначалу все эти идиотские афропрически, жизнерадостный хип-хоп и граффити как образ жизни вызывают легкое недоумение, а потом обязательно волей-неволей втягиваешься. И главная задача компании **SEGA**, объявившей несколько месяцев назад о планируемом переиздании **Jet Set**

Radio на консолях текущего поколения и PC, состояла как раз в том, чтобы «втянуться» современному игроку в магию виртуальной уличной жизни ничего не мешало. Сегодня, когда все три обновленные версии уже вышли, можно смело сказать, что свою задачу разработчики выполнили: как и оригинал в 2000 году, ремейк в 2012-м смотрится свежо, оригинально и крайне задорно. Особенно радует картинка: столь насыщенные краски не

всегда можно увидеть даже в современных сел-шейдинг проектах. Технических проблем почти никаких (на форумах проскакивают редкие жалобы на вылеты в окно, но лично нам, например, повезло), все работает ровно, с высоким количеством кадров в секунду и без зависаний. Управление идеально легло на геймпады нынешнего образца: искрить по перилам на скейте и разрисовывать автомобили тут все еще невообразимо приятно. На PC, правда, придется немного поразбираться с клавишами, но осваиваться слишком долго не придется. Отличный, в общем, порт замечательной игры.



Эпоху Dreamcast, надеемся, SEGA в скором времени начнет возрождать чуточку активнее, чем сейчас. О ремейке **Jet Set Radio**, например, фанаты мечтали годами.



Сегодня авторы игры, студия SmileBit, давно отошла от тинейджерских тем и все больше делает олимпийские приключения Марио и Соника.

ДВА ПОРТА, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

ZUMA'S REVENGE

С NDS и Xbox 360 на PS3

Zuma's Revenge, пожалуй, самая навязчивая версия всемирно известной головоломки про стрельбу цветными шарами: если раньше в «Возмездие» играли абсолютно все продвинутые владельцы мобильных телефонов, то теперь от игры нельзя скрыться даже в консольных цифровых сервисах. Правда, версия для PS3, появившаяся спустя два месяца с момента релиза Zuma's Revenge в Xbox Live, смотрится еще более-менее выгодно: среди регулярного потока PSN-мусора и серьезных работ Дженовы Чена проект выглядит хорошим способом расслабиться за полчаса с дуалшоком в руках. Следующий шаг непотопляемого издателя **Pop Cap** — очевидно, выход на карманные устройства **Sony**, где «Зума» наверняка опять задышит в полную силу.



CASTLE CRASHERS

С PS3 и Xbox 360 на PC

Среди людей, далеких от регулярных вечерних сражений в Xbox Live, простодушный beat 'em up **Castle Crashers** наверняка известен в первую очередь как титулованный рекордсмен: в 2008 году игра отметилась невероятным количеством скачиваний, плюс по итогам народного голосования в сервисе она стала лучшим кооперативным экшеном года. Впрочем, в один момент продажи стали падать — и Castle Crashers принялись портировать на другие платформы. Так, вслед за PS3 игра появилась на персональных компьютерах и сейчас продается в Steam. Хорошие новости: при переносе ничего не пострадало. Даже более того — купить игру на PC можно сразу с двумя качественными аддонами, что мы вам искренне советуем сделать.



ДВА ПОРТА, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

TONY HAWK'S PRO SKATER HD

С PS3 и Xbox 360 на PC

Одним из недостатков HD-переиздания первых двух частей **Tony Hawk's Pro Skater** на PS3 и Xbox 360 была сильно устаревшая картинка — даже несмотря на бешеный ритм экстремальных состязаний, игра выглядела крайне неэффектно и в целом тускло. На PC, к сожалению, от этой проблемы, вопреки ожиданиям, так и не избавились: симулятор скейтбординга, к своему позору, по-прежнему смотрится весьма архаично (дело, видимо, совсем не в разрешении экрана). Прочих технических проблем тоже хватает — есть они и с запуском, и со сменой настроек управления, и с внезапными зависаниями после прохождения определенных уровней. Так что если сознательно пропустили консольную версию — пропустите и эту.



ANGRY BIRDS TRILOGY

С iOS и Android на PS3, Xbox 360 и 3DS

Давно ставшее классическим iOS-развлечение зачем-то переехало сразу на три консоли, причем каждая новая версия была заявлена разработчиками вроде как со своими уникальными фишками. На PS3 и Xbox 360 это, понятное дело, управление при помощи известных контроллеров-сенсоров, а на устройстве Nintendo — 3D-режим, в котором ломать жизнь свиньям якобы веселее. Главная проблема, впрочем, у всех трех вариантов игры одна: старые части **Angry Birds**, на которые все давно где-нибудь да посмотрелись, в принципе чувствуют себя плохо в виде отдельного продукта с ценником в сорок долларов. На крайний случай всегда можно пострелять птицами в «Фейсбуке» — и никакого Kinect не надо.



DLC-ДАЙДЖЕСТ

О том, какие игры срочно нужно дополнить, а какие — оставить как есть

ТАМ В СТЕПИ ГЛУХОЙ ЗАМЕРЗАЛ ЯМЩИК

В битве жадности с талантом первый раунд (**Back to Karkand**) остался за жадностью, второй (**Close Quarters**) закончился вничью, а в третьем (**Armored Kill**) лютые враги обнялись, побратались, послали судью и отправились в раздевалку пить пиво. **DICE** скрупулезно, планомерно, предсказуемо отработывает заранее озвученную программу по отъему денег у населения — меняет геймплей в каждом DLC.

Но если в первый раз деньги несли в основном только ностальгирующие по **Battlefield 2**, второй раз — верящие и не верящие, что на Frostbite можно сделать **Call**

of Duty, то третий заход куда масштабнее. Как в прямом, так и в переносном смысле. В дополнении огромные карты, куча новой техники (есть, например, системы залпового огня вроде БМ-23 и летающие крепости — самолеты поддержки, с которых можно накрывать чуть ли не всю карту) и оружия. При этом **Armored Kill** запросто может увлечь, даже если вы на дух не переваривали **Close Quarters** и оригинальный **BF3**. Потому что изменился масштаб.

Ближайшей аналогия — **Operation Flashpoint**. Уровни, конечно, не настолько огромные, зато проработаны до мелочей.

Многоуровневый «Эльбурс» — это вообще шедевр картостроения. За счет «многоэтажного» (горы же) планирования, геймплей здесь меняется постоянно. Стычки на коротке в ущельях и возле точек, снайперские дуэли (впервые за всю историю **BF** снайперы нормально могут лазить по горам, а не чертыхаться каждую минуту от ошибок дизайнеров), танковые бои, скоростные заезды на квадроциклах. Перечислять можно еще очень долго, но единственное, что, в общем-то, стоит запомнить, **Armored Kill** — это DLC, который делает из **BF3**, совершенно новую игру.



Контроль над воздушным пространством на больших картах особенно важен.



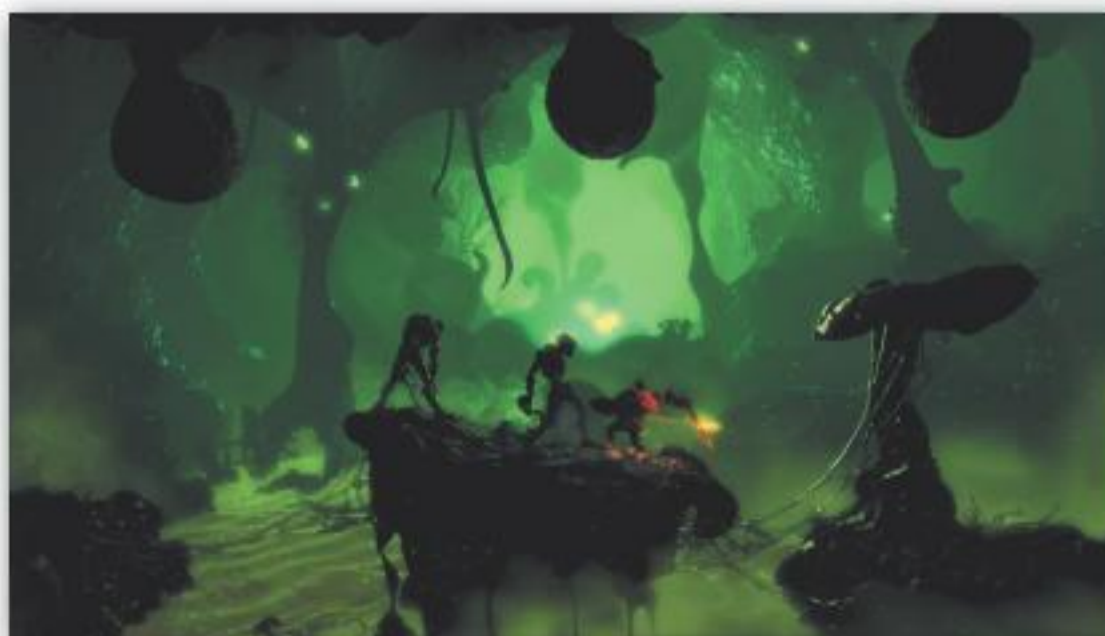
От вражеского самолета поддержки лучше избавляться максимально быстро.

ТРЕТИЙ НЕ ЛИШНИЙ

По гамбургскому счету **Trine 2: Goblin Menace** — это даже не дополнение, а показательный результат того, как вторую часть долго мучили на шлифовальном камне. Почти год назад сиквел возвел принципы **The Lost Vikings** в абсолют (решать головоломки компанией чародеев тут было в сто раз интереснее, чем в какой-нибудь **LEGO Harry Potter**), а заодно показал, что бывает, когда рисовать задники к интерактивной сказке

про колдовство и гигантских **LSD-жаб** берет-ся команда инфантильных художников-гениев. Философия **Goblin Menace**, в свою очередь, не оказалась большим сюрпризом: всего больше, все красивее. Трои магических поделников получили по две новые способности и в процессе прохождения уровней, кажется, не успевают даже устало вздохнуть — на каждом шагу либо очередная яма с хитроустроенным переходом, либо партия клы-

кастых гоблинов-канониров. Миллион художественно подсвеченных деталей на каждом уровне сменил миллиард ярких деталей: вот тревожная пустыня, усыпанная сплошной тенью от десятка кактусов, а вот парящие острова, засаженные какими-то чудными дикими клумбами. Существенно от оригинала отличается лишь контекст: на повестке дня борьба с титульными гоблинами. В процессе битвы за королевство здесь, помимо прочего, разыгрывается личная драма мага Амадея, так что заметить это, как ни крути, придется — нас ведь не только жабы волнуют.



Фирменные кислотные уровни со всеми оттенками зеленого в дополнении, конечно, присутствуют.



Как ожидалось, грибы в королевстве **Trine** растут даже в условиях вечной мерзлоты.

ТРИ DLC, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

THE SIMS 3 SUPERNATURAL

PC

Первое за долгое время удачное дополнение к **The Sims 3** посвящено, как легко понять из названия, сакральным силам: в частности, здесь можно полюбоваться прекрасным готическим городом, умереть от мармеладки (!) и сделать карьеру мага-мошенника. Не то чтобы контент был слишком интересным или поражал каким-то лихим остроумием, зато его действительно много; после череды бестолковых мини-паков **Supernatural** стал первым значимым поводом вернуться к виртуальным житейским заботам.



TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON — DINOBOT DESTROYER PACK

PS3, Xbox 360

Первое дополнение к свежим игровым «Трансформерам» являет собой пестрый набор из новых персонажей для мультиплеера — каждый из них представлен со своими уникальными способностями и свежим оружием. DLC отлично подчеркивает фанатский характер **Fall of Cybertron**: тут и Гримлок, и Снарл, и Свуп, и трицератопс Слаг — целевая аудитория будет довольна. Вдобавок к этому в конце сентября разработчики выпустили еще и **Massive Fury Pack**, куда трансформеров вместилось еще больше. Так что если горите желанием поиграть за грозного жука-танка инсектикона — знайте, куда обращаться.



PINBALL FX 2: PLANTS VS. ZOMBIES

PS3, Xbox 360, Vita

Сверхпопулярный пинбол от **Zen Studios** явно не стесняется вступать в родственные связи с вселенными других издателей, но делает это очень, хм, выборочно. Так, вслед за кроссовером в мире **Marvel** нехитрое развлечение почему-то решили скрестить с **Plants vs. Zombies**. Теперь металлический шарик мечется по полю среди фирменных улыбающихся подсолнухов, прыгает по бутонам растений и маневрирует среди странных железных механизмов, управляемых зомби. Оторваться от всего этого безумия, разумеется, смогут лишь единицы.



ТРИ DLC, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM: HEARTHFIRE

Xbox 360

Контраст между двумя первыми DLC к пятой **The Elder Scrolls** налицо: если в **Dawnguard** нам предлагалось буквально жрать людей под луной, то основное развлечение **Hearthfire** — быть участником «Квартирного вопроса» где-то на задворках Скайрима (на выбор дается три города с просторными землями). Сложно себе представить любителя ролевого приключения, готового строить по кирпичику дом, вместо того чтобы, например, еще раз надрать зад дракону. Но именно этим тут и придется заниматься почти все свободное время — чертить планировку, ковать гвозди, стелить крышу и так далее. Отнеситесь с осторожностью.



TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER — RAVEN STRIKE

PS3, Xbox 360

Несмотря на то, что под видом **Raven Strike** разработчики **Ubisoft** обещали возвращение к истокам классических **Ghost Recon**, по факту перед нами стандартный контент-пак за привычные 1200 MP (или пятнадцать долларов в PSN) с минимумом чего-то действительно полезного. Среди свежих трех миссий действительно интересна всего одна — **Argent Thunder**, ночная вылазка в Москве, заточенная, конечно, под максимально скрытное прохождение. А все обещанные ностальгические нотки — выросшая на порядок сложность заданий, не более того.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 CHAOS PACK

PC, PS3, Xbox 360

В очередной комплексной добавке к **Modern Warfare 3** разработчики на секунду отступают от строгих военных порядков и, как видно из названия, устраивают хаос. Главная достопримечательность пака — дикий кооперативный режим, где оружие и бонусы падают буквально с неба, а игрокам надо набирать как можно больше очков за убийства противников. Надоедает, к сожалению, быстро: никаких особенных сюрпризов в правилах сражения не предусмотрено, а массовые расстрелы выглядели не хуже на узких картах еще первой **Modern Warfare**. К спецоперациями (их на этот раз четыре), как всегда, не придерешься, но впечатление уже испорчено пошлым кооперативом.



ОНЛАЙН

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин,
Светлана Померанцева

БЕТА

THE WAR Z: БЕТУ В МАССЫ?

Вот кто-то с горочки спустился, наверно, зомби к нам идет...

Моду на продажу доступа к бета-тесту игры ввели вовсе не создатели PlanetSide 2, а **Маркус Перссон**, который продал 4 миллиона копий **Minecraft** еще до релиза. Зомби-шутер **The War Z** тоже решил не мучить людей ожиданием и готовится к началу продаж доступа в условно-закрытую бета-версию игры, которая, как уверяет исполнительный продюсер проекта **Сергей Титов**, с 99%-ной уверенностью должна стартовать октябре. При этом цена на покупку клиента будет снижена на 30-40%.

На участие в бете в первые же сутки записалось 100 тысяч человек, и это число постепенно подбирается к миллиону, а наиболее настойчивые игроки написали разработчикам 50 тысяч сообщений через почту, а также личные сообщения на форумах и социальных сетях — мол, дайте поиграть, багов не боимся, пусть они нас боятся. Разработчики были рады такому вниманию, но физической возможности обеспечить столь масштабное бетатестирование у них просто нет. Сервера могут принять всего 5-10 тысяч человек. Чтобы они смогли вместить всех, нужно развертывать новые дата-центры, нанимать обслуживающий персонал, а это, с точки зрения разработчиков, и есть релиз, как

его ни назови. Ну а то, что состоится он рано, когда игра еще не окончательно отшлифована, так это ничего — если есть уверенность, что баги не помешают получить удовольствие от игры.

Все вышесказанное касается западного релиза. В России и странах СНГ поддержкой **The War Z** займется российское издательство (разглашать его имя, увы, пока нельзя). Отечественные игроки получат свой клиент, свою дату релиза, свою ценовую политику и не смогут играть на западных серверах. Разработчики также предупреждают, что игроки с IP стран СНГ не смогут зайти на их сайт, разве что используют прокси-сервер или услуги анонимайзеров. Но если кто-то все-таки исхитрится и купит таким образом международную версию игры, то он сможет играть совершенно спокойно — на серверах никакого блока по IP не будет.



Мародерство — это не только доходный бизнес, но и отличный способ приятно провести время.

БЕТА

PLANETSIDE 2: А ВЫ ЕЩЕ ЖДЕТЕ?

Тогда мы идем к вам!

Если вы все еще ждете выхода **PlanetSide 2** — можем вас поздравить, вы все проспали. Легким движением руки компания **Sony Online Entertainment** превратила закрытый бета-тест в почти полноценный релиз, начав продажи пакета Alpha Squad. За 40 баксов вы получаете те же самые 40 баксов в игровой валюте, анлоки оружия, нашивки, буст опыта и самое главное — немедленный доступ к серверам игры. Игроки против такого необычного предложения ничего не имеют. Жизнь на полях сражений кипит вовсю: за первые три недели закрытого теста в **PlanetSide 2** сделали полмиллиарда выстрелов, попали в цель 200 миллионов раз и убили шесть миллионов человек. С одной стороны, это население крупного города, но с другой — в **Call of Duty: Black Ops** за месяц убили почти пять миллиардов, так что еще есть куда расти.

Тех, кто пожадничал и все еще ждет начала открытого теста, разработчики мучают рассказами, будто игра получилась настолько крутой, что они даже сами этого не ожидали. «Для всех нас это был настоящий сюрприз — насколько эпичными получились массовые сражения, несмотря на то, что сама игра еще порядком сыровата. Мы, конечно, этого и добивались, создавая битвы с участием тысяч игроков, но только сейчас смогли сами увидеть, как наши задумки воплощаются в жизнь. Ведь на альфа-тесте было очень мало людей», — делится впечатлениями дизайнер игры **Джейсон Гуд**. Так когда же можно будет подключиться к серверам бесплатно? **Sony** обещает выпустить игру до 31 декабря включительно, и не похоже, что они будут хоть сколько-то торопиться. Хотя мы и сказали, что игра практически вышла, все-таки бета есть бета, так что багов там пока очень и очень много. Хотя, к чести разработчиков, стоит отметить, что и правятся они довольно оперативно.

Игра бесплатна, но всегда можно оформить подписку ценою \$15, которая даст 25% к скорости прокачки навыков в оффлайне, получаемому в бою опыту и скорости добычи ресурсов (напомним, что ресурсы помогают быстрее восстанавливать запасы гранат, аптечек, боевой техники и других подобных вещей). Если вы оформите подписку на несколько месяцев сразу, то получите прибавку в 5% за каждый оплаченный месяц. Полугодовая подписка даст максимальный бонус в 50%. Также владельцы подписки получают 500

единиц игровой валюты **StationCash** (в реальных деньгах это 5\$, то есть треть от стоимости подписки), ранний доступ к разным косметическим «плюшкам» из магазина, и право первым зайти на сервер, если там вдруг образуется очередь.

Никаких других преимуществ абонентская плата давать не будет. **SOE** надеется, что победа на поле боя будет зависеть не от количества вложенных денег, и даже не от потраченного на игру времени, а исключительно от прямоты рук самого игрока. Поддержкой русскоязычной версии игры займется компания «**Иннова**».



Скриншотами динамику боя, увы, не передать. Особенно феерично выглядят ночные перестрелки с участием лазерного оружия.



MMORPG **The Secret World** все еще требует подписку, но теперь каждому игроку положен бесплатный трехдневный триал, чтобы он мог лично оценить достоинства игры. Также разработчики призывают не беспокоиться за судьбу проекта. После сокращений штата расходы снизились, так что теперь игра работает только в плюс и приносит прибыль. Хотя унять беспокойство фанатов просто так не получится. Новости поступают все более тревожные. Ушел главный дизайнер **Мартин Брусгаард**, а на бывшего директора **Тронда Ааса** завели дело за махинации на бирже — слишком уж удачно он слил на рынок все свои акции незадолго до того, как стали известны результаты продаж **The Secret World**, после чего котировки акций компании упали ниже некуда. Как тут не беспокоиться?

Осень, как всегда, плотно упакована релизами самых разных калибров. Компания **Sony** объявила, что релиз **DUST 514** ожидается в октябре, а «перезагрузка» MMORPG **Darkfall Online** состоится 20 ноября, причем игра теперь будет называться **Darkfall: Unholy Wars**. Компания **Beiver** сообщила, что русскоязычная версия дополнения «**RIFT: Легион бурь**» несколько задержится, но конкретные сроки, к сожалению, не указала. А 1 октября начался открытый тест сетевого шутера **Metal War Online**. Игра примечательна тем, что во многом копирует **World of Tanks**, только вместо танков здесь ездят футуристического вида машины с пулеметами. Бюджет у игры был явно меньше, чем у **WoT**, да и с момента начала разработки прошло всего 11 месяцев, так что чудес от проекта пока ждать не стоит.





СОБЫТИЯ

ЖИЗНЬ ПО ТУ СТОРОНУ ЖИЗНИ

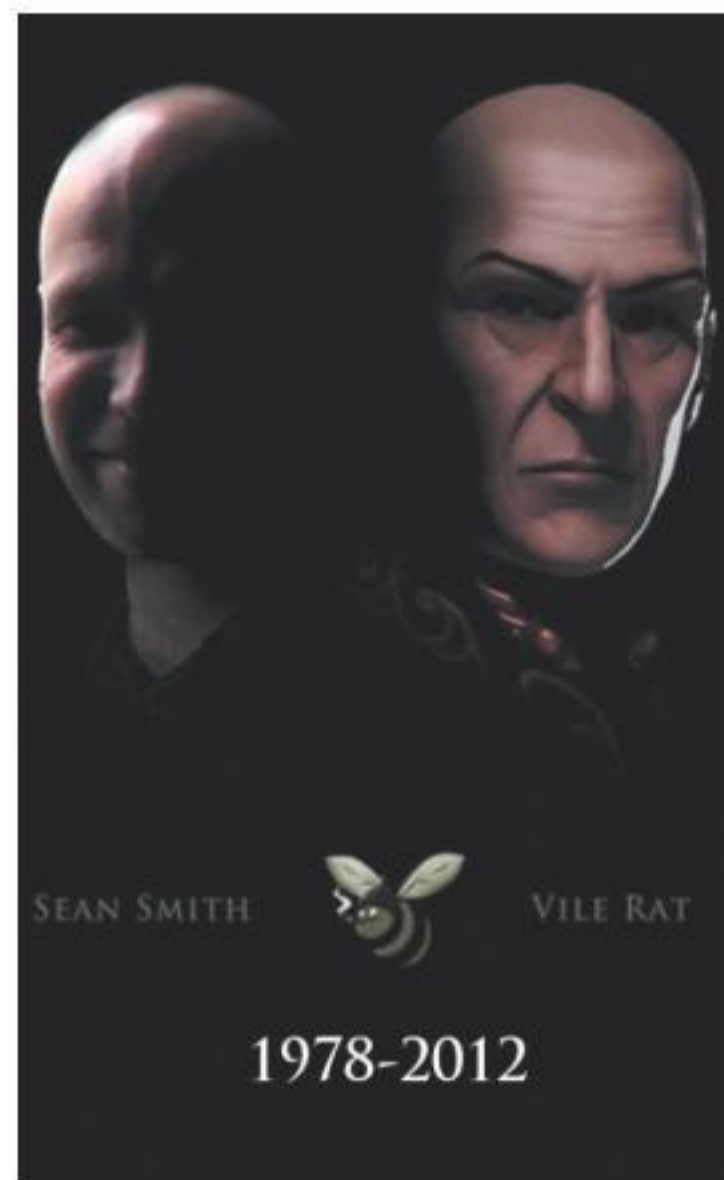
В мире EVE Online погасла звезда

В Сети можно найти немало историй о том, как виртуальная жизнь продолжает жизнь реальную. Люди знакомятся в играх, находят новых друзей, а иногда и настоящую любовь. **EVE Online** часто радовала нас интересными историями о хитрых интригах, махинациях и эпичных сражениях. К сожалению, жизнь состоит не только из радостей. В сентябре тысячи игроков EVE прощались с **Шоном Смитом**, известным под ником Vile Rat. Он состоял в Совете игроков (Council of Stellar Management) — это ежегодно избираемое игроками собрание самых известных пилотов EVE Online, которые представляют интересы сообщества на встречах с разработчиками. Также он был дипломатом крупнейшего альянса Goonswarm. А в реальном мире Шон работал сотрудником консульства США в Ливии. Пока в EVE Online космические корабли бороздили просторы вселенной, затеявая бесконечные сражения, в реальном мире разразился очередной религиозный скандал.

Жадные до славы американцы сняли малобюджетный провокационный фильм «Невинность мусульман», сильно оскорбивший чувства верующих. Сам Барак Обама высту-

пил с осуждением фильма, а в России его и вовсе признали экстремистским. 11 сентября египетское телевидение показало отрывки из фильма, после чего сразу в нескольких мусульманских странах начались погромы американских посольств. Сообщив, что началась перестрелка, Шон пропал из чата «Джаббера». Такое бывало и раньше: будучи ветераном BBC, Смит часто бывал в горячих точках, и его друзья вспоминают, что ему не раз приходилось прерывать общение, когда возле его позиций начиналась стрельба. Говорят, в EVE его последними словами были «Думаю, сегодня мы не умрем». Эти слова касались их флота, избежавшего очередной космической битвы.

В знак памяти пилоты EVE зажгли цинкомаячки — крохотные огни, служащие путеводными звездами для огромных звездолетов. Они горели как символ надежды, что Шон все-таки отыскал свою дорогу домой, к звездам. Множество звездных баз и станций изменили свои названия, и каждый пролетающий мимо корабль мог читать на сканере слова прощания, которыми виртуальная вселенная провожала в последний путь своего пилота.



Шон Смит в жизни и в игре.

ИНТЕРЕСНОСТИ

STARCRAFT 2 МОЖЕТ СТАТЬ БЕСПЛАТНЫМ

А может и не стать...

Благодаря мультиплееру стратегия **StarCraft** стала настоящим культом. В нее играли десятки миллионов игроков, вот только количество легально проданных копий было меньше в несколько раз. А потому на **StarCraft 2** навесили мощную онлайн-защиту, поделили игроков на регионы, а кое-кого даже порадовали платным сетевым режимом. За что боролись, на то и напоролись: StarCraft 2 разошелся неплохим тиражом, но на киберспортивной арене его популярность была далека от оригинала: пытаясь заработать максимум денег, Blizzard отвалила от игры немало фанатов. Сейчас многие ограничения отменены, но этого явно недостаточно, и разработчики постоянно думают, как вернуть людей в онлайн.

По словам ведущего дизайнера StarCraft 2 **Дастина Броудера**, сейчас в Blizzard размышляют над возможностью сделать сетевую часть игры бесплатной. То есть не совсем бесплатной, разумеется, а на основе микроплатежей. Проблема в том, что при создании StarCraft 2 такая схема монетизации нигде не учитывалась: «Мы пока не придумали, как можно будет извлечь из этого прибыль. Конечно, было бы весело выйти в бой с кем-то, у кого доступна лишь половина юнитов. Только вот другой стороне это вряд ли понравится», — говорит Броудер. Одни игроки молятся, чтобы Blizzard решила эту проблему следующие лет пятьдесят, но другие настроены оптимистично, приводя в пример успех **Team Fortress 2**. В любом случае раньше релиза Heart of the Swarm

никаких подвижек в данном направлении ждать точно не стоит.



Монетизация бесплатного StarCraft 2 действительно является проблемой. Одними шапочками тут не отделаешься.

РЕЛИЗ

WORLD OF WARCRAFT: КОТИКИ И ПАНДЫ

Состоялся выход аддона World of Warcraft: Mists of Pandaria

Весь год нам твердили, что игры с подпиской умерли окончательно и бесповоротно. Сначала на темную сторону free-to-play перешла **Star Wars: The Old Republic** на, затем низкие продажи **The Secret World** серьезно пошатнули финансовое состояние Funcom. Поэтому релиза **World of Warcraft: Mists of Pandaria** ждали с болезненным любопытством: выстоит или нет? Не выстоял. Два года назад **Cataclysm** поставил рекорд по продажам на платформе PC, продал 3,3 миллиона копий за день. **Mists of Pandaria** за всю неделю разошелся тиражом в 2,7 миллиона экземпляров. Сколько было продано за день, **Blizzard** решила умолчать, но если верить аналитикам компании **Lazard Capital Markets**, собравших данные из розничных сетей, темпы продажи дисков по сравнению с **Cataclysm** снизились примерно на 60%.

Причины понятны. **World of Warcraft** стареет, а конкурентов у него появляется все больше. Вышедший недавно **Guild Wars 2** всего за две недели после релиза разошелся тиражом в 2 миллиона копий. А создатели не менее успешной **RIFT** решили потроллить компанию **Blizzard**, и в честь релиза **Mists of Pandaria** устроили акцию «Купи **RIFT** — спаси панду». Собранные

деньги отправили в благотворительный фонд **Pandas International**, занимающийся сохранением популяции черно-белых мишек.

Хотя случившееся было ожидаемо, фанаты продолжают вести горячий спор на традиционные темы — кто виноват и что делать. Интересно, что игроки склонны винить в потере интереса к игре не панд, а котиков — а точнее, лишь одного, **Роберта Котика**, главу издательства **Activision**. На защиту Котика встал сам **Том Чилтон**, глава команды разработчиков **World of Warcraft**: «**Activision** имеет незаслуженно плохую репутацию среди игроков, равно как и **Бобби Котик**. Мы пару раз в год показываем руководству **Activision** презентации на тему нашей текущей работы. Они задают несколько вопросов о том что, как и почему. Но они никогда ничего не приказывают, и даже не дают советов насчет того, как нам стоит делать игру».

Пока мир с нездоровым вниманием следит за судьбой **World of Warcraft**, игроки кинулись осваивать огромные просторы нового континента. Отчет нашего специального корреспондента о его приключениях на русско-пандарийской границе читайте в этом номере журнала.

Если бы звезды сложились иначе, мы бы сейчас ждали не выхода **Half-Life 3**, а, скажем, **Half-Life Online**. По словам ведущего дизайнера **Team Fortress 2** **Робина Уолкера**, компания **Valve** всерьез собиралась делать MMO (настоящую, с большой вселенной, квестами и прочим), так как считала, что это самое перспективное направление бизнеса. Затем был успех **Team Fortress 2**, начало создания **DotA 2**, и в результате руководство компании передумало, решив пойти на рынок бесплатных игр. Это, конечно, тоже онлайн, но какой будет большая MMO от **Valve** мы, похоже, так никогда и не узнаем.

Только игроки начали думать, где бы раздобыть ключ на закрытый бета-тест **Dragon Nest**, как вдруг проблема стала совершенно неактуальной. Игра провела в неволе всего три недели, и 26 сентября ее выпустили на волю, открыв сервера для всех. Открытый бета-тест тоже, скорее всего, продлится недолго — на родине игра вышла два года назад, так что времени на исправление багов было предостаточно. Кстати, в следующем номере «Игромании» один из наших журналистов предоставит полный отчет о вылазке в мир русской Альтеры, не пропустите.

Если бы сегодня вдруг объявился изобретатель колеса и предъявил патент на изобретение, у автомобильной промышленности начались бы серьезные проблемы. Кошмар? Для игровой индустрии такой кошмар — повседневная реальность. Игры появились слишком недавно, так что все изобретатели колес живы-здоровы, имеют патенты и готовы ради лицензионных отчислений засудить хоть целый игровой жанр. В США объявилась не известная никому компания **Worlds Inc.**, которая имеет патент на трехмерный интерфейс для виртуальных миров, используемый сейчас практически во всех MMO. Правда, компания решила не судиться со всеми сразу и выбрала для начала всего одну цель, зато пожирнее и побогаче. Выбор, конечно же, пал на многострадальный **World of Warcraft**. Комиссия признала притязания достаточно обоснованными, чтобы довести дело до суда, который пройдет будущим летом.



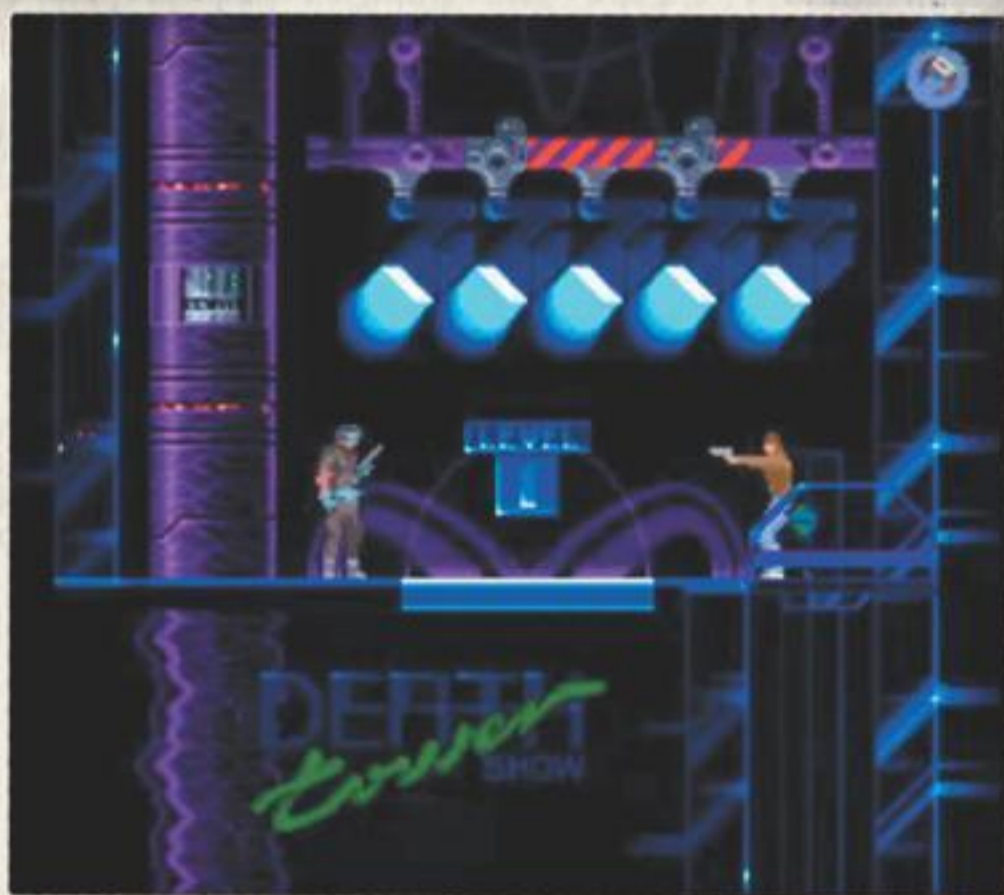
Панд мало, но они в тельняшках и так просто никому сдаваться не собираются.



Жанр
Приключен-
ческая
аркада
Издатель
U.S. Gold
Разработчик
Delphine
Software
Дата выхода
1992 год

Flashback: The Quest for Identity

По волнам его памяти



Остаться в живых на потеху зрителям. Единственный путь на Землю лежит через телеколизей Death Tower.

В 1992 году **Flashback**, безусловно, выдерживал сравнение с киноблокбастером. Без продюсерских миллионов, армейской техники и лысины Брюса Уиллиса (на все лицо героя приходилась от силы дюжина пикселей) французы из **Delphine Software** задали такого «крепкого орешка», что игру вспоминают до сих пор. Ниже по тексту сдуваем с игры пыль десятилетий, чтобы убедиться — **Flashback** и сегодня готова сорвать аплодисменты.

Чужой

Гениальный **Another World** был сугубо авторским экспериментом. Вызывающе сложная, бессловесная, замкнутая в своем, другом мире аркада 1991 года воплощала личные амбиции геймдизайнера Эрика Чахи, но приютившая разработчика **Delphine Software** стремилась к коллективному триумфу. Своим следующим проектом, **Flashback: The Quest for Identity**, студия хотела перевернуть рынок. Взяв за основу жанр и пластику **Another World**, компания постаралась воплотить на экране компьютера эпический винегрет, где в джунглях «Хищника» Робокон охотился на Индиану Джонса, а Годзилла жевал Конана. Прямо как на полях школьных тетрадок — излюбленном холсте всех творчески настроенных посетителей гимназий.

Flashback по очереди бросает вызов десятку хитов Голливуда восьмидесятых, сохраняя при этом стилистическую дистанцию. В центре калейдоскопа — агент Га-

лактического бюро расследований Конрад Харт, чей мозг хорошенько обработали ластиком. Лишенный памяти, он чудом спасается из плена на спутнике Сатурна Титане и первую половину игры всеми силами рвется к Земле. Путь домой осложнен местным деклассированным элементом, роботами-охранниками и поисками денег на билет. Ради презренных кредитов Конраду придется исколесить весь Нью-Вашингтон.

Сюжет периодически упирается в стенку, преодолеть которую поможет то разговор с неприметным NPC, то возврат на уже пройденные локации. Отсюда и несколько сбивающее с толку слово «quest» в полном названии. На самом деле **Flashback** — это не просто 2D-экшен с аркадным основанием. Прыжки с платформы на платформу и лихие перестрелки нужны были для привлечения массового покупателя. Вдумчивых же игроков увлекала полная зигзагов кривая судьбы Конрада Харта.



Для начала разминка на дроидах и дикарях.

Неудержимый

Flashback не подрывал строгих жанровых конвенций, что были провозглашены еще в **Prince of Persia**. Вся анимация Конрада была переписана с реальных движений актера. Герой научился делать кувирки и пользовался защитным полем, но в целом перед нами все тот же принц-попрыгун, только в далеком будущем.

Особенно в этом плане примечателен уровень Death Tower. Это одновременно и по-

клон шедевру Джордана Мехнера, и прямая киноцитата. Чтобы попасть на космолайнер, Конраду во что бы то ни стало необходимо победить в местной версии шоу «Бегущий человек». Придется постараться, чтобы не умереть во время состязания, но, к счастью, соревнование проводится по правилам (в отличие от того же боевика со Шварценеггером).

Попав в итоге на Землю, герою не суждено долго радоваться возвращению на родину. Спустя еще один этап сюжет делает разворот и тянет вас на

планету инопланетян. Героя телепортируют во вражеское логово, где Конрад видит умирающего человека по имени Филипп Говард Кларк — ученого, также похищенного пришельцами с целью разработки секретного оружия. Перед смертью Кларк вручит вам результат своей деятельности — бомбу невероятной разрушительной силы, способную разнести обиталище злодеев на куски.

С таким потенциалом нет ничего удивительного, что успех Flashback и правда был взрывным. Игру портировали

на многие платформы, от **Sega Mega Drive** до **Atari Jaguar**, переиздали в CD-версии. Выйди Quest for Identity сегодня, разработчики тут же засели бы за продолжение в духе «тех же щей, да погуще». Однако первая половина девяностых была эпохой компьютерных авантюристов. Только в 1995-м Конрад становится героем сиквела **Fade to Black** — боевика от третьего лица, сделанного на основе полигонального движка. Одна из первых в своем роде игр, увы, не принесла создателям денег и славы.



На второй уровень герой не поднимался, а спускался с помощью пояса антигравитации, купленного у местного барыги.

Flash Forward

Наследие Flashback в ренессансе 2D-экшенов

Shadow Complex (Xbox 360, 2009)

Самоограничения — признак зрелости, в том числе нашей любимой индустрии. **Shadow Complex** — игра, в которой недоступность третьего измерения была продиктована геймдизайном, а не технологией, в данном случае всесильным **Unreal Engine 3**. Игра вышла вовремя: аудитория и пресса уже истосковались по качественному 2D, но еще не наелись платформерами из инди-сектора. Как итог — статус неоклассики и мешок наград обрушились на не самый выдающийся экшен. **Shadow Complex** вышел задорным послесловием Flashback, с лихими перестрелками, несложными загадками и гигантскими робобоссами, но, что называется, без души.



Deadlight (Xbox 360, 2012)

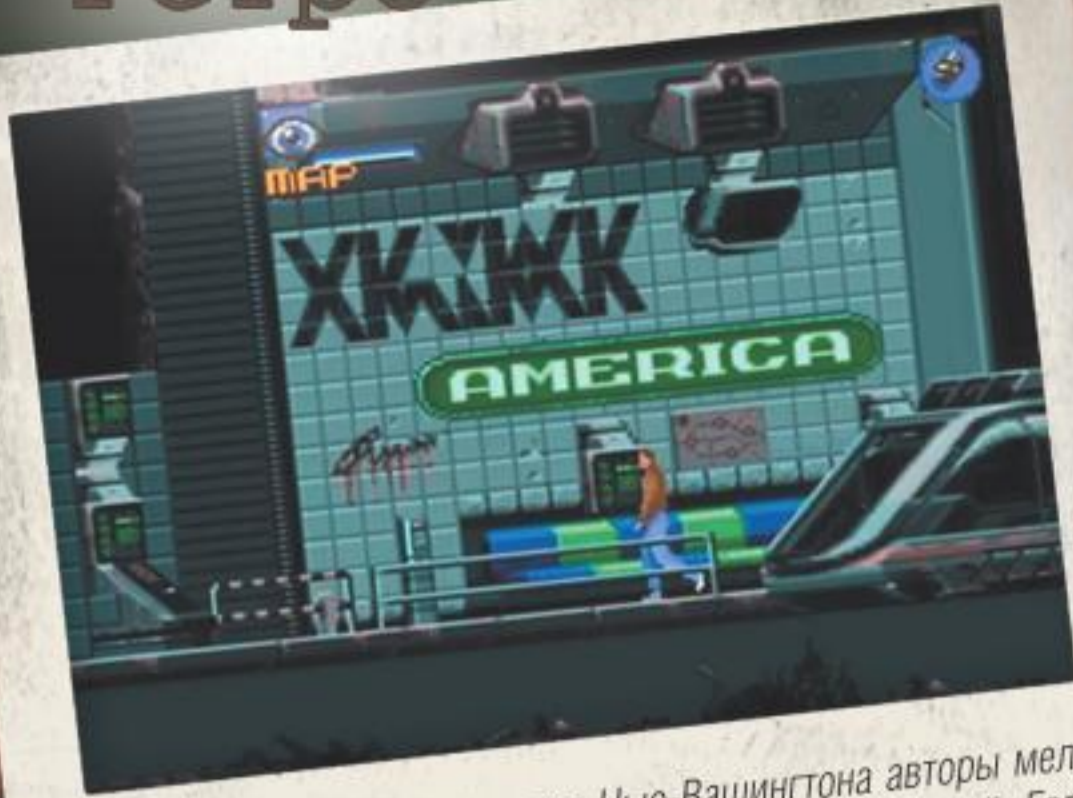
У **Deadlight** с атмосферой все в порядке. Испанцы из **Tequila Works** повторили **Shadow Complex** — только в минорной тональности. Главный герой Рэндал Уэйн держит путь слева направо по обесточенным кварталам Сиэтла, чьи новые жители — зомби. Двухмерность уже не просто фишка, замерший против солнца ракурс превращает **Deadlight** в пробирающий до дрожи театр теней. Связей с Flashback у игры намного больше — это и постоянное ощущение погони, и культурные коды восьмидесятых. Действие **Deadlight** происходит в альтернативном 1986 году. Воссоздать эпоху разработчикам помогли романы Стивена Кинга вкупе с комиксами Ричарда Корбена.



Puppeteer (PS3, 2013)

Эксклюзив для PS3 **Puppeteer** близок Flashback по духу. Платформер **Japan Studio** — бенефис героя-одиночки, но на сей раз буквальный: повествовательной плоскостью является авансцена кукольного балагана. Тюзовская условность лишь усиливает идею создателей, разговор в **Puppeteer** обещает быть серьезным — о жизни и смерти, природе страхов, о том, как мечты делают нас сильнее. Перекраивать действительность под себя надлежит волшебными ножницами, а менять игровую механику — чередованием голов на плечах куклы-протагониста. Остается верить, что метафорические нагромождения смыслов не похоронят под собой саму игру.





С названиями станций метро Нью-Вашингтона авторы мелочиться не стали. Мотаться приходилось между Азией, Европой, Африкой и Америкой.



Успевае Flashback побыть и колкой сатирой: чтобы попасть в кабинет к чиновнику, предварительно крутимся на бюрократической «карусели» в его приемной, по схеме А-С-В-С-А-В.



Вставайте, Конрад, вас ждут великие дела.



Он улетел, не обещав вернуться. Одно из самых трогательных прощаний игрока с его «подклавишным» превращало Flashback в законченный киносценарий.

Затерянный в космосе

Главной ошибкой «дельфинов» был даже не переход в 3D, а то, что они вообще решили делать для Flashback продолжение. В сценарии оригинального проекта было поставлено идейное многоочие: разобравшись со спасением человечества, выброшенный за пределы исследованной части галактики Конрад вынужден погрузить себя в бессрочный анабиоз. Одновременно с Хартом целенел целый жанровый пласт. Едва набрав силу, бум приключенческих платформеров сошел на нет. Штурмовавшая прилавки следом за Flashback **Blackthorne** от **Blizzard**, а также более поздняя **Heart of Darkness** от студии **Amazing** разошлись не самым крупным тиражом и не имели продолжений. Пройдет немало лет, прежде чем ностальгия игроков позволит жанру «оттаять».

Рассказывать захватывающие истории языком интер-

актива французы умели всегда. Примерно тем же, но уже на новом уровне сейчас занимается Дэвид Кейдж и **Quantic Dream**. Его алхимия превращения кино в игру замешана на технологии **performance capture**. Круто, ничего не скажешь. Вот только двадцать лет назад **Delphine Software** применяла тот же самый трюк с куда меньшими затратами.

Безумный побег, скитания по зеленым и городским джунглям, участие в телешоу, неравная схватка с при-

шельцами и финал, достойный пера Филипа Дика, Flashback слишком рано оказался в мрачном будущем, где каждый остался сам за себя. И тем приятнее играть в нее сейчас.



Есть проекты, чей удел — корзина десктопа. Некоторым удается оставить приятное послевкусие. Единицы врезаются в память надолго, но только Flashback даже спустя много лет рождает абсолютно сине-

фильское желание записать прохождение игры на DVD и выставить на полку рядом с другими sci-fi-шедеврами большого экрана — «Бегущим по лезвию», «Вспомнить все», «Контактом». Flashback среди них точно не потеряется.

Загадочный герой, борьба с системой, инопланетный заговор. История Конрада Харта — это приключение класса «А». Ах, Спилберг, Земекис, Скотт и Кэмерон, ну почему вы проморгали такой сюжет? Впрочем, еще не поздно исправить упущение. ■

Что это было?

Плоская история невиданной глубины. Геометрия Flashback свела интерактивные и художественные координаты в единую теорему, забытую вместе с жанром.

Мир фантастики



www.mirf.ru

ИСТОРИЯ

УЖАСОВ

РОЖДЕНИЕ ДРАКУЛЫ
ДЕБЮТ ФРАНКЕНШТЕЙНА

ДИН КУНЦ

ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ

МОНСТРОВ



ВСЯ ПРАВДА
О ХЭЛЛОУИНЕ

СМЕХ ПРОТИВ СТРАХА

МЕЛОДИИ,
ЛЕДЕНЯЩИЕ КРОВЬ

ИНТЕРВЬЮ С ХОРРОР-КОМПОЗИТОРОМ
ГАРРИ МАНФРЕДИНИ

КОШМАРЫ РОДНЫХ ОСИН

ЖАНР УЖАСОВ В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ
ФАНТАСТИКЕ

НЕУБИВАЕМЫЙ

21

ШОН БИН

НЕД СТАРК, ОДИССЕЙ, БОРОМИР

САЙЛЕНТ ХИЛЛ
И ДРУГИЕ ГОРОДА-ПРИЗРАКИ

В ПРОДАЖЕ
С 23 ОКТЯБРЯ

Обложка: САЙЛЕНТ ХИЛЛ 2



Курт Воннегут

90 лет со дня рождения фантаста и вольнодумца



СУПРУЖЕСКАЯ ПАРА, ПОСТРОИВШАЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ БИЗНЕС

ЖИЗНЬ НА ВЕРШИНЕ

Павел Шубский

В конце 1970-х на рынке развлекательных мультимедиа появилась семейная пара, навсегда изменившая жанр приключенческих игр. Роберта и Кен Уильямс основали одно из крупнейших игровых издательств восьмидесятых-девяностых — компанию Sierra On-Line, подарившую миру King's Quest, Leisure Suit Larry, легендарный ужастик Phantasmagoria и Half-Life. Мы проследили историю этой парочки в игровом бизнесе.

Путь на вершину

Все началось в 1980 году. Программист Кен Уильямс показал своей молодой жене Роберте классическую приключенческую игру **Colossal Cave** (1976). Крайне унылое по современным меркам действо (только текст для описания окружения и управления персонажем), но Роберта была в полном восторге.

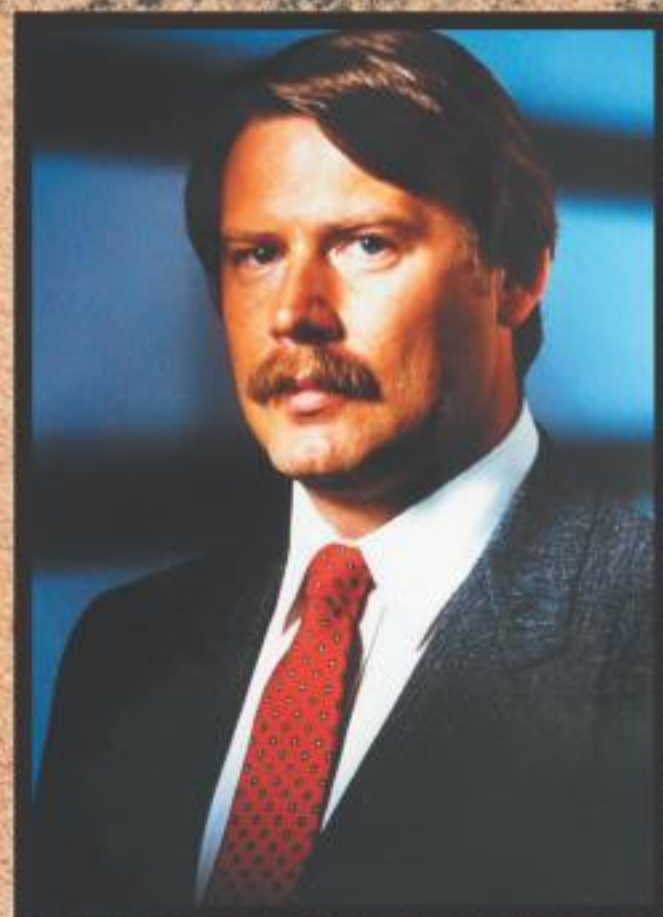
Она проводила за игрой много времени, неоднократно заходила в тупик и снова возвращалась, чтобы пройти трудный участок. В один прекрасный момент Роберта осознала, что есть и другие люди, которым нравится сидеть перед дисплеем, решать головоломки и думать о том, как обойти дракона в подземелье.

И тут произошло знаковое событие: Кен купил компьютер **Apple II**, чтобы написать компилятор программ на языке **Fortran**. Новая система с ее богатыми для того времени мультимедийными возможностями идеально подходила не только для скучных приложений, но и для создания компьютерных игр. Недолго думая, Роберта принялась писать сценарий своего первого интерактивного приключения, положив в основу сюжет романа «Десять негрятят» Агаты Кристи. Оставалось только убедить мужа поременить с компилятором и помочь вопло-

тить ее мечту в жизнь. Чтобы добиться своего, Роберта воспользовалась классической уловкой — позвала мужа в ресторан, напоила и поделилась своей идеей. Кен долго сомневался, но в итоге пошел на попятную и даже придумал, как вывести на дисплей не только текстовые команды, но и графику.

Следующие три месяца Кен программировал движок, придумывал, как добиться отображения цветной картинки. Его жена тем временем сочиняла загадки и рисовала простенькие иллюстрации. Итогом совместной работы стала приключенческая текстовая игра **Mystery House** с простейшей двухмерной графикой (домами и деревьями, нарисованными прямыми линиями).

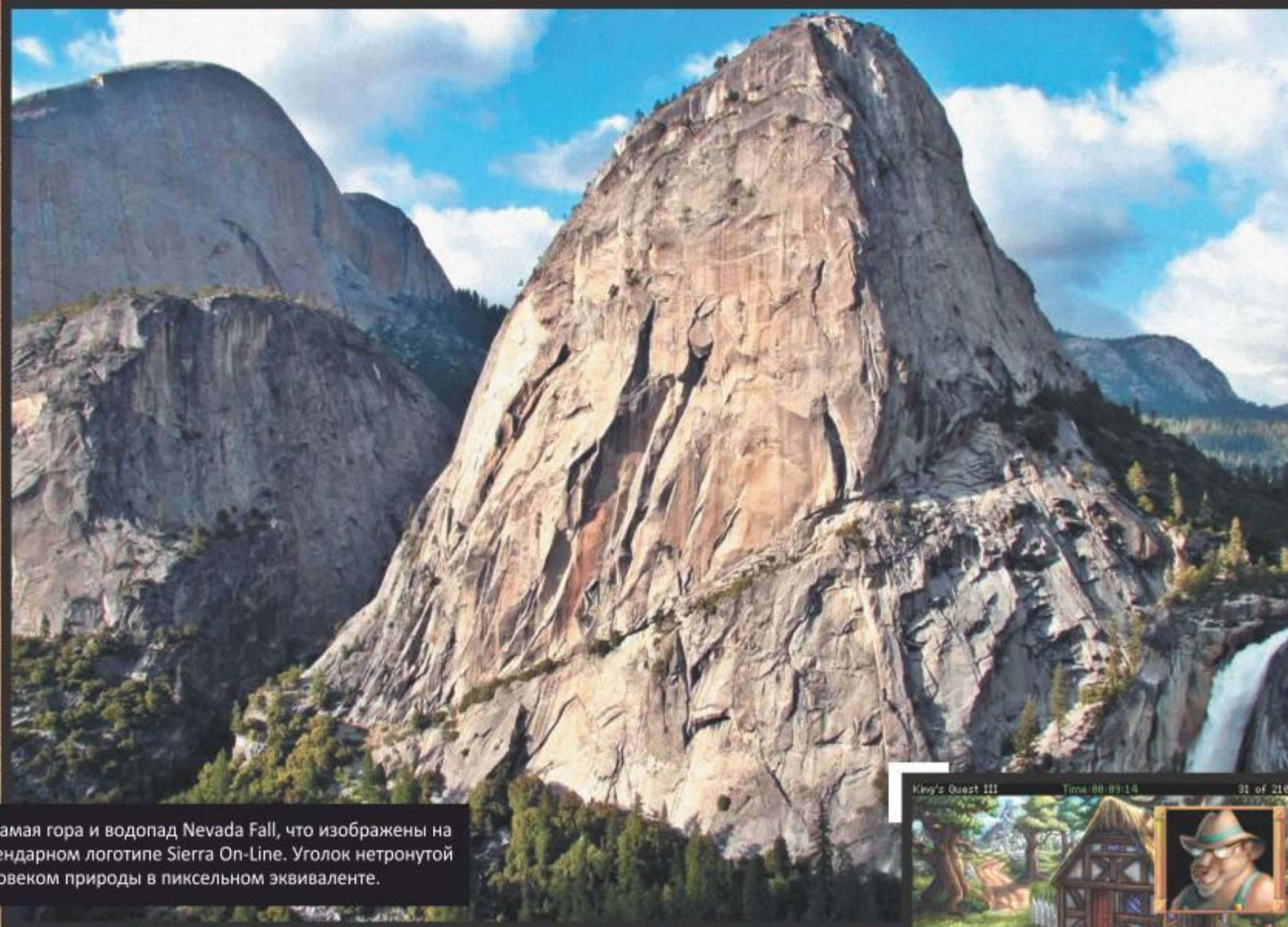
В 1980 году, когда родилась **Mystery House**, игру можно было распространить только одним способом — записать на большие 5-дюймовые дискеты и отнести в магазины в надежде, что хоть кто-нибудь купит. Именно так и поступили супруги. Роберта записала несколько копий игры, распечатала обложки на принтере, упаковала все это в пластиковые пакеты **Ziploc** и приклеила ценник в \$25 за игру. Владельцы магазинов и покупатели не очень-то хотели связываться с новоявленными бизнесменами, но быстро меня-



Визитной карточкой Кена Уильямса стали его усы. Директор Sierra носил их всегда и продолжает носить сейчас — правда, за время работы в Sierra они успели изрядно поседеть.

ли мнение, когда видели обещанную графику! Вал заказов последовал буквально сразу после размещения рекламы проекта в журнале **MICRO**.

Спустя три месяца с момента релиза игра разошлась тиражом в 10 000 экземпляров. Супруги заработали \$51 000 (в переводе на нынешние деньги с учетом инфляции эта сумма составляет почти \$200 000). Разработчики понимали, что заниматься созданием игр в стенах собственного дома в провинции — не лучшая идея. Денег хватало на то, чтобы переехать в развитый регион, снять помещение, нанять сотрудников и приступить к промышленному производству. В голо-



Та самая гора и водопад Nevada Fall, что изображены на легендарном логотипе Sierra On-Line. Уголок нетронутой человеком природы в пиксельном эквиваленте.



ве Роберты к тому времени созрели новые игровые идеи.

Сказано — сделано. Пара перебралась в бывший шахтерский городок Корсголд, расположенный близ живописного национального парка у подножия гор Сьерра-Невада (штат Калифорния). Уильямсы решили, что выбранный район идеально подходит для воспитания детей, при этом он не сильно удален от главных калифорнийских бизнес-центров. Первый офис компании под названием **On-Line Systems** открылся в городе Оакхерст.

Кризис

За пару лет фирма успела выпустить несколько хитовых и просто успешных приключенческих игр — **Cranston Manor**, **Ulysses and the Golden Fleece**, **Time Zone**, **The Wizard and the Princess**. Последняя, к примеру, разошлась тиражом 60 000 копий при цене \$33 за экземпляр.

Вспоминая те дни, Уильямсы любят рассказывать про сумасшествие, которое творилось: людей не хватало, время поджимало, проекты множилось. Мужская половина On-Line Systems постоянно пила и курила запрещенное, чтобы хоть как-то развеяться (вполне стандартная атмосфера для американского рынка видеоигр того периода, если верить воспоминаниям Нолана Бушнела). Кто-то должен был взять бразды правления. Кен не справлялся с обязан-

TANDY... Clearly Superior™

Our new Tandy 1000 puts it all together for less... including DeskMate™ disk software.

We've put it all together. The new All-in-One Tandy 1000 comes packed with everything you need for personal computing... including DeskMate™ disk software.

No need for programs. All-in-One ready-to-go software, including word processing, a calendar and more... all on one disk. The entire DeskMate™. And it's included with every Tandy 1000.

The Tandy 1000 also has the classic DeskMate™ software for Lotus 1-2-3, the preferred spreadsheet, and more.

And with 10M of PC-DOS Tandy 1000 software, you can use a word processor, a calendar, a calculator, and more... all on one disk. The entire DeskMate™. And it's included with every Tandy 1000.

Available at your local Radio Shack Computer Center. Call 1-800-4-A-RADIO for more information.

ностями директора, так что супруги решили поручить операционную деятельность человеку с соответствующим опытом.

Положить разгильдяйству конец взялся бывший начальник Кена — Дон Сазерленд. Однако новый руководитель и его корпоративный подход к

ДЕЛО ЖИВЕТ

ЗА ДОЛГИЕ ГОДЫ существования и поддержки King's Quest у сериала собралось множество поклонников. Игроки не захотели мириться с застоем серии.

В 1997 году Interactive Fantasies выпустила свою версию первой части King's Quest. Игру превратили из приключения в экшен-RPG с видом сверху. Программной платформой для преобразования стал движок Eric MegaGames ZTT. В дальнейшем специалисты представили модификацию на основе второй части King's Quest с наличием аркадных элементов. Инициативу подхватили другие студии.

За последние десять лет AGD Interactive представила сразу три переделанных части оригинальной игры. Каждая получила обновленную VGA-графику, измененный сюжет, дополнительные элементы и истории.

Компании Infamous Adventures, Phoenix Online Studios и некоторые независимые фанаты делали и продолжают делать ремейки, дополнения и расширенные версии эпизодов King's Quest. Впрочем, нас может ожидать полноценная новая часть, пусть и созданная уже совсем другими людьми — Telltale Games. Студия лицензировала права на King's Quest, но пока не анонсировала ничего значимого по этому сериалу.

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



БРИТВА ОККАМА

СОТРУДНИЧЕСТВО четы Уильямсов — не уникально, но показательно для игровой индустрии. Есть еще немало супругов-разработчиков, среди которых особенно выделяется одна пара, создавшая знаковые видеоигры в рамках все той же Sierra On-Line.

Лори Энн и Кори Коул увлекались ролевой игрой Wizardry, написали базовую систему развития умений персонажа и несколько страниц сценария. В дальнейшем, когда разработчики вышли на Sierra On-Line, авторам дали возможность реализовать свои амбиции в виде игрового проекта Quest for Glory — одной из первых в мире гибридов RPG и приключения.

На протяжении десяти лет супруги Коул выпустили пять самостоятельных игр в придуманной ими сказочной вселенной. Серию полюбили за интересные загадки, юмор, проработанных персонажей и атмосферу.

Игрокам Quest for Glory предлагалось пройти множество уровней и превратить своего аватара в настоящего Героя. В различных эпизодах регулярно появлялись знакомые всем фольклорные персонажи (например, Баба-яга), главные действующие лица из предыдущих частей обязательно возвращались, чтобы помочь пройти очередной квест или просто поднять настроение.

Последний эпизод серии — Quest for Glory 5: Dragon Fire — вышел на закате всем знакомой Sierra On-Line в 1998 году. Говорят, руководство не хотело выделять бюджет на разработку, но потом сдалось под давлением поклонников. В итоге игра заметно отошла от традиций, став гибридной экшен-RPG, и не понравилась фанатам.

Супруги покинули Sierra On-Line и занялись другими делами. Сейчас Лори Энн управляет собственной фотостудией FAR Studio и пишет книги по сюжету Quest for Glory. Ее супруг Кори продолжает заниматься разработкой игр в рамках компании Transolar Games. В данный момент они с Лори Энн пытаются собрать деньги на создание The School for Heroes через сервис Kickstarter.



Если бы не Sierra On-Line, мы, возможно, никогда бы не увидели гениальную Half-Life. Издатель заинтересовался трехмерным шутером о пришельцах из параллельного измерения.



Важным событием в жизни игрового мира стал выход космической стратегии Homeworld на заре нулевых. Игра впервые предлагала многомерное поле боя и необычный геймплей.



Для Phantasmagoria актриса Виктория Морсел записывала множество действий, которые затем были оцифрованы и встроены в игровой процесс. Такой вот доисторический motion capture.

управлению не понравился основателям. Разработчики хотели сохранить контроль над компанией и иметь право голоса.

Чем именно занимался Сазерленд, толком не известно, но одно его решение было судьбоносным: студия превратилась из On-Line Systems в Sierra On-Line.

Кто знает, куда могла бы повернуть компания, если бы у руля так и остался стоять Сазерленд, но судьба внесла в жизнь Sierra On-Line свои коррективы — случился крах рынка видеоигр, растянувшийся на два года. Люди просто перестали покупать игры. Продажи упали с \$3,2 миллиарда в 1983 году до \$100 миллионов в 1985-м. Огромные издательства закрывались пачками, аналитики пророчили интерактивным медиаразвлечениям кончину.

Чета Уильямсов успела вовремя отреагировать: штат сотрудников Sierra On-Line был сокращен с 129 до 29 человек. Роберте и Кену пришлось осво-

ить по десять должностей, а также выдавать зарплаты из собственных сбережений. Многих геймдизайнеров перевели на авансовые выплаты и роялти. Это знаковое решение позволило родиться целому ряду чудесных игровых сериалов, включая Leisure Suit Larry и Space Quest.

В главной роли — король

Кризис заметно подорвал авторитет Sierra On-Line в глазах инвесторов, однако фирма вскоре вернула былую славу благодаря неутомимости Роберты и ее новому приключению King's Quest.

В то время к разработчикам обратилась компания IBM, которая собиралась представить домашний персональный компьютер PCjr с продвинутыми игровыми возможностями. Денежным мешкам из Силиконовой долины нужен был хороший интерактивный проект, чтобы помочь PCjr в рознице. Именно такую игру поручили создать Sierra On-Line.

РЕТРОСПЕКТИВА

В SIERRA ON-LINE БЫЛО СОЗДАНО несколько легендарных серий: King's Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry. Все эти проекты вошли в историю. И хотя разработчики почти всех перечисленных игр давно ушли в отставку, их дело продолжает жить.

King's Quest

Сюжет игр серии King's Quest разворачивался в царстве Девентри, которым управляли король Грэхем и королева Валанис. Именно король стал главным героем первых двух эпизодов. Сначала ему приходится завоевать трон, затем найти свою вторую половинку. В следующих частях пришлось спасать уже верховного правителя и само государство.

В шестой части поклонникам предложили взять управление над сыном Грэхема — Александром — и защитить родную сестру. На радость игрокам приглашенными звездами King's Quest нередко становились мифологические и сказочные персонажи разных народностей: Красавица и Чудовище, злобный гном Румпельштильцхен, граф Дракула, Минотавр, друиды, Голиаф и другие.

Серия замерла в 1998-м, однако позже было выпущено немало дополнительных эпизодов и игр по ее мотивам. По слухам, полноценный новый эпизод King's Quest от Telltale Games появится уже в 2013 году. Правда, Роберта Уильямс не будет иметь к этому проекту никакого отношения.



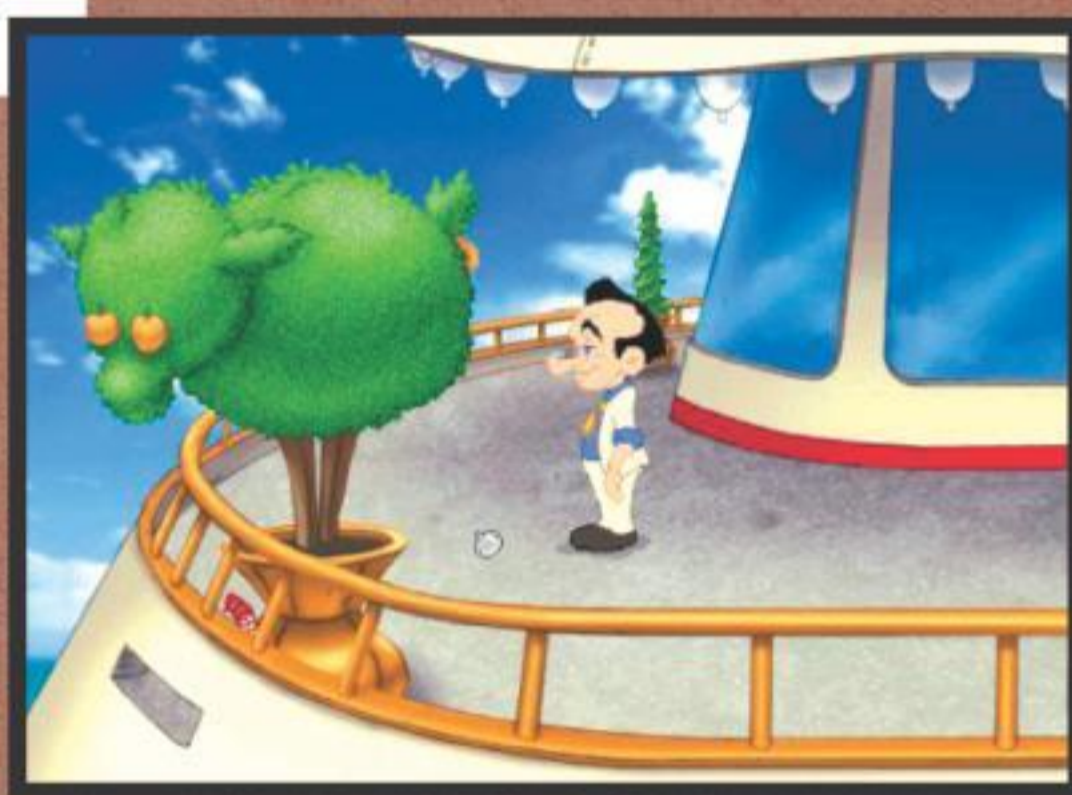
Leisure Suit Larry

Игра Leisure Suit Larry о курортном бабнике Ларри Лафере началась с весьма похабной текстовой приключения Softporn Adventure, созданной дизайнером Чаком Бентоном и выпущенной Sierra On-Line в 1981-м.

Работа над идеологическими продолжениями «приключений в джакузи» досталась талантливому дизайнеру Элу Лоу, который присоединился к компании в 1982 году. К концу восьмидесятых Sierra On-Line решила перевыпустить Softporn Adventure, однако игра устарела настолько, что перерабатывать ее не было смысла. Разработчик придумал новую концепцию: оживил игру, поставил на новый движок, насытил юмором и взрослыми шутками. Так появилась одна из самых значимых приключений для более зрелой аудитории.

Сюжет всех эпизодов Ларри крутится вокруг желания главного героя прыгнуть в постель к полуобнаженной красотке. Действие обычно происходит на круизных лайнерах, курортах, в отелях и казино. В процессе прохождения квестов Ларри использует различные найденные предметы и, конечно, смекалку. Вспоминая те дни в редких интервью, Эл Лоу любит подчеркивать, что Ларри Лафер — один из первых игровых персонажей с хорошо прописанной личностью. Возможно, это и сделало игру такой популярной. Как бы там ни было, финальная часть — Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude — производилась уже без участия Эла Лоу и оригинальных сотрудников Sierra On-Line. Последним «настоящим» эпизодом серии считается Love for Sail!, выпущенная в 1996 году.

Replay Games успешно выкупили права на Leisure Suit Larry, запустили страничку на Kickstarter и насобирали \$655 000 на выпуск новой части.



Главный сюрприз: Эл Лоу согласился участвовать в создании ремейка самого первого эпизода с новой графикой, музыкой и интерфейсом! Посмотреть на краткую историю серии, а также на все еще смешного Эла Лоу можно на официальной страничке проекта (kck.st/Haj4Fx).

Space Quest

Третий культовый игровой сериал Sierra On-Line — Space Quest. Над игрой, растянувшейся на семь эпизодов, трудились талантливые программисты Марк Кроу и Скотт Мерфи. Оба сотрудника присоединились к компании на заре восьмидесятых и работали вплоть до появления игры The Black Croudron. Разработчики решили, что им нужно запустить собственную серию, отличающуюся от других сказочных и серьезных проектов Sierra On-Line.

Так родилась бесконечная легенда о глупом уборщике Роджере Вилко, который каждый раз случайно спасает Вселенную. Максимум тупых шуток, игры слов, пошлостей и дегенеративного поведения в необычном окружении — вот слагаемые успеха Space Quest. Как и остальные проекты, сериал был свернут на закате Sierra On-Line.

Однако игра продолжает жить. В начале 2012 года Марк Кроу и Скотт Мерфи объединились, создали компанию Guys from Andromeda и собрали \$539 000 на разработку нового проекта под названием SpaceVenture. Стоит ли говорить, что это идейный наследник саги про Вилко?





Примерно такую яхту можно купить себе на старость, если в молодости поднять миллиардную игровую студию.



Семь CD-дисков для всего одной игры — вот на что приходилось идти во времена, когда DVD еще не стал стандартом де-факто.

King's Quest стала одной из знаковых игр своего поколения. В ней соединилось сразу множество оригинальных решений и идей: анимированный мир с динамичными персонажами, объемная двухмерная графика (окружение было двумерным, но персонаж мог проходить позади деревьев и построек), захватывающая история с запоминающимися героями, игровой движок **Adventure Game Interpreter (AGI)** — вот лишь некоторые слагаемые успеха.

Команде из шести разработчиков потребовалось 18 месяцев и \$700 000 (непомерные по тем временам деньги), чтобы подготовить проект, нарисовать все сцены, вылизать игровой процесс, убрать ошибки и доработать квесты.

Результат стоил затраченных трудов — несмотря на то, что IBM PCjr провалился. Слава богу, что права на игру сохранились за Sierra On-Line! В итоге Кен Уильямс выпустил King's Quest для домашних компьютеров и



Роберта Уильямс не любит фотографироваться. Единственное, что удалось найти, — кадры с ее недавней встречи с разработчиками из BrandX.

продал права на издание приключения **Apple, SEGA и Atari**. На протяжении нескольких лет после изначального релиза в 1983 году King's Quest подвергалась многочисленным переработкам, чтобы выйти на таких платформах, как **Tandy 1000, IBM PC, Apple II, Amiga, Atari ST, Sega Master System**.

Продажи проекта позволили разработчикам окончательно разобраться со всеми долгами и вернуть потерянный авторитет. Воодушевленный Кен принялся набирать штат талантливых разработчиков. С компанией начал сотрудничать автор **Ultima 2: The Revenge of the Enchantress** Ричард Гэрриот, а также создатель приключения **Leisure Suit Larry Эл Лой**. Sierra On-Line открыла новый офис в Бельвью (штат Вашингтон).

Фильм ужасов

К началу девяностых бренд настолько зарекомендовал себя, что поклонники с удовольствием покупали любые проекты от Sierra On-Line. Студия стала главным производителем приключенческих проектов и дала путевку в жизнь многим известным сериалам и одиночным хитам, включая **Space Quest, The Black Cauldron, Mixed-up Mother Goose, Police Quest, Gold Rush**.

Проект **King's Quest 5: Absence Makes the Heart Go Yonder!** разошелся тиражом 500 000 экземпляров. Кажется, студию уже ничто не сможет остановить — Кен и Роберта элегантно управляли своим конгломератом, зарабатывали горы денег и купались в лучах славы, но тут неутомимая Роберта неожиданно решила попробовать нечто новенькое.

Известному геймдизайнеру надоело заниматься King's Quest, и в 1991 году она засела за изучение фильмов ужасов. Уильямс просмотрела все доступ-

ные триллеры, разузнала любимые лагерные страшилки у друзей и даже побродила по туманному Сиэтлу в поисках вдохновения. Впереди предстояла разработка самой дорогой игры Sierra On-Line — беспрецедентного для того времени проекта Phantasmagoria.

Журналисты, которые общались с Робертой Уильямс в 1991-1994-х, утверждают, что идея создания лучшей в мире игры-ужасика полностью поглотила ее.

Главной героиней Phantasmagoria стала Эдриан Дилейни (в исполнении Виктории Морсел), а саундтрек записывали с участием Грегорианского хора из 135 человек. Все съемки видео проходили на мощностях внешней киностудии. Компания могла себе позволить любые прихоти, ведь бюджет приключения еле уложился в \$4 миллиона.

Релиз Phantasmagoria состоялся 31 июля 1995 года на персональных компьютерах. Огромное количество встроенного в игру видео потребовало сразу семь компакт-дисков. Разработчики советовали выключать свет и зажигать свечи во время игры. Но проект приняли не все. Некоторые обозреватели усмотрели в Phantasmagoria плагиат. Не нравилось вступление, скопированное из сериала «Сумеречная зона», элементы «Сияния» Стэнли Кубрика, отсылки к «Психо» Альфреда Хичкока.

Как бы там ни было, игра действительно пугала. Сюжет Phantasmagoria крутился вокруг супружеской пары, купившей старый особняк, ранее принадлежавший фокуснику Золтану Карновашу. Бывший владелец, конечно же, экспериментировал с черной магией и доэкспериментировался до того, что выпустил древнего демона. В игре полным-полно насилия, разлетающихся голов и жутких чудищ. Возможно, именно



ВЫХОДНОЙ КОСТЮМ

АВТОР ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ЗНАМЕНИТЫХ ИГР SIERRA ONLINE ВСПОМИНАЕТ ПРОШЛОЕ

ЭЛ ЛОУ — ЧЕЛОВЕК-ЛЕГЕНДА. Сам он всегда называл себя «самым старым геймдизайнером в мире», но в нем нет ни грамма усталости. Это веселый, уверенный в себе мужчина. В свои 66 лет он продолжает играть на саксофоне и даже участвует в разработке ремейка знаменитого приключения Leisure Suit Larry. Мы поговорили с Лоу о его работе в Sierra On-Line и разобрались, почему в мире так мало смешных игр.

Как вы заинтересовались играми?

Однажды мой сын пришел домой из детского сада с ветрянкой, и я, естественно, заразился. Пришлось безвылазно сидеть дома. Делать было особенно нечего, поэтому я решил потратить время с пользой и научиться программировать: в школе взял компьютер, пособие по Basic и углубился в изучение этого языка. Я тогда работал со старым акустическим модемом. Скорость была 110 бит в секунду. Даже буквы в словах высвечивались не сразу. Но тогда у меня была куча свободного времени, никакого кабельного телевидения. И буквально через неделю я уже сделал специальную систему баллов для грядущего музыкального фестиваля.

А как вы попали в Sierra On-Line?

Сначала я занимался музыкальным программным обеспечением, но без особенного успеха. Побывав на выставке программ, я понял, что нужно перейти к образовательным играм. Написал пару приложений и отвез их на Applefest в 1982 году. К нам на стенд буквально повалили издатели со своими предложениями. Все хотели работать с нами. Там я и повстречался с Кеном, который, взглянув на мои проекты, повернулся к жене и сказал: «Роберта, это выглядит точно так же, как твои игры!» Так я и попал в Sierra.

Не обиделись на Кена, когда он вас уволил после «черной пятницы»?

Это был настоящий кошмар. On-Line начала день со 140 работниками и закончила с 40, но, когда Кен меня уволил, я особенно не переживал. Мы сели за стол, и он объяснил мне особенности американского бизнеса. Когда я был сотрудником, то на бумаге выглядел для компании обузой, цедившей зарплату, а вот, став простым подрядчиком, рассматривался уже как ценный актив. Мне предложили много авансовых выплат за несколько проектов, а потом пообещали роялти после их успешного выхода. Я на одних только предварительных выплатах заработал в два раза больше, чем за год полноценной работы программистом, так что от увольнения я только выиграл.

Кен, похоже, был достаточно дальновидным начальником?

Прелесть управления Кена была в том, что он всегда видел дальше других. Это и помогло ему избежать разорения компании в 1986-м.

Все делали ставку на Atari, но Кен не понимал, как можно на это тратить деньги, когда есть более достойная платформа. То же самое было с Commodore 64 и IBM PC. К тому же Sierra всегда умела работать сразу в нескольких направлениях.

Многовекторность — вот главная стратегия Кена. Благодаря ему Роберта могла работать над жутко сложной и страшной «Фантасмагорией», в то время как я занимался игрой Torin's Passage, которая была задумана как семейная. В ней папа и сын могли вместе преодолевать препятствия.

Кен Уильямс вообще хороший бизнесмен?

Кен начинал как обычный молодой программист. Делал ли он ошибки во время работы? Конечно. Но он умел принимать решения быстро и эффективно. В свое время он ведь вообще всем управлял. Мы вечно подшучивали над ним по этому поводу. Если бы нам пришлось нарисовать схему предприятия, то на вершине был бы Кен, а ниточки ото всех остальных работников вели напрямую к нему. Уже потом появились менеджеры и управляющие. Кстати, схожая структура компании используется в Valve, которой руководит один из учеников Кена. Он был отличный менеджер. Ему удалось сделать так, что 24 цента с каждого доллара, потраченного на игру, принадлежали Sierra On-Line. Именно его компания и дала путевку в жизнь Half-Life и Valve.

Такие игры, наверное, непросто было делать?

Мы ведь давно начали разрабатывать приключения, задолго до LucasArts и Photoshop. Чтобы выпустить игру, приходилось с нуля писать все инструменты и движок: программу, которая позволяла рисовать фоны, программу для работы с музыкой, программу для работы с анимацией. Это было чрезвычайно сложно.

Почему сейчас так мало смешных игр?

Рассмешить публику нелегко. Трудно спрогнозировать, куда игрок направится, где он окажется, чтобы вовремя выдать шутку. Если, конечно, мы не говорим о линейных проектах, поэтому когда мы возились с Ларри, то писали шутки и гэги для каждой отдельной локации, для каждого отдельного действия. Это попросту дорого.

Нам всегда нравилось, как в Leisure Suit Larry звучал закадровый голос. Это вообще кто?

Ха! (смеется) Меня часто спрашивают в интервью: Ларри — это я или нет? Да нет же! Я — это тот самый закадровый голос, который потешается над героем, высмеивает его.

В ПОГОНЕ ЗА СЛАВОЙ

АВТОРЫ СЕРИАЛА QUEST FOR GLORY РАССКАЗЫВАЮТ О РАБОТЕ В SIERRA

КОРИ КОУЛ ВМЕСТЕ С ЖЕНОЙ ЛОРИ ЭНН создавал ролевую игру Quest for Glory для Sierra On-Line. В интервью «Игромании» легендарный программист рассказал, как чуть не поссорился с супругой во время совместной работы и почему именно игры приключенческого жанра так притягивают семейные парочки.

Добрый день! Расскажите, чем вы занимаетесь в данный момент?

Привет! Меня зовут Кори Коул. Вместе с моей женой Лори Энн мы создали игры Quest for Glory, Castle of Dr. Brain и Shanarra. мы представим новый проект Hero U по мотивам сайта www.theschoolforheroes.com. Это будет ролевая игра с продуманными персонажами и красивой историей.

За свою жизнь я успел поработать программистом, игровым дизайнером, менеджером и даже бухгалтером. Я много играю в боулинг, бридж, в стратегии и RPG. В остальное время я сам работаю над игрой, пою в хоре или музицирую на гитаре.

Как началась история Quest for Glory?

Кен Уильямс нанял меня на должность программиста для переноса цветных игр Sierra, включая King's Quest 4, на компьютеры Atari ST. Я сумел переделать игровой движок Sierra Creative Interpreter, чтобы игры можно было запустить на Atari ST без всяких изменений.

Мне представился отличный шанс изучить, как говорится, обратную сторону медали, но мы с женой все равно мечтали о собственном проекте на протяжении многих лет. Тем временем у Sierra не ладилось с серией Ultima 2. Лорд Бритиш ушел и создал собственную компанию Origin Systems. В один прекрасный момент Кен начал искать специалистов для создания полноценной RPG. Мы с Лори Энн не могли упустить такой шанс.

Кен ничего не смыслил в ролевых играх, но знал меня как хорошего программиста, который помог перенести движок SCI для Atari ST. Начальство разрешило сделать собственную игру именно так, как нам того хотелось.

Чем отличались Quest for Glory и флагманский проект Sierra — King's Quest? Случались ли в офисах Sierra споры по поводу того, чья игра лучше?

King's Quest — классическое приключение, где вам нужно исследовать локацию и решать загадки. Quest for Glory — игра несколько иного рода. В ней имеется развитие навыков персонажа со временем, необходимость использования новых умений в борьбе с монстрами, разбойниками и всякой живностью.

У нас не было особых споров, но компания всегда отдавала предпочтение своему флагманскому проекту. Ведь одним из его создателей была Роберта Уильямс. К тому же игры серии King's Quest всегда хорошо продавались и заработали отличную репутацию.

Руководство Sierra выделяло на разработку King's Quest больше денег и более массивный маркетинговый бюджет. Нам с Лори Энн всегда казалось, что Quest for Glory в компании считают проектом второго плана.

Каково это, работать с собственной женой? Как вы обычно решаете спорные ситуации? Камень-ножницы-бумага? Или, быть может, играете в «Тетрис»?

Мы хорошо сработались с Лори, но конфликты иногда случались. Обычно в таких случаях все происходит по одному сценарию: мы перебрасываемся аргументами, рычим друг на друга. Как говорит моя жена, решить, кто прав в наших спорах, обычно крайне просто: права она. Иногда Лори позволяла мне сказать последнее слово. Кажется, это было в 1975 году... хотя, подождите, тогда мы еще не встречались.

Как вам работалось в Sierra? Подружились с другими разработчиками и игровыми дизайнерами?

Большую часть времени мы работали в одной маленькой комнате, где сидели только участники проекта — дизайнеры, программисты, художники. Во время создания второй части Quest for Glory руководство решило рассадить сотрудников, мол, не нужно творческим людям находиться в одном помещении с техниками. Возникли проблемы. Програм-



Весь сюжет приключения Leisure Suit Larry строился вокруг поисков любви. Главный герой хотел интима, а игроку приходилось ему в этом способствовать.

эти особенности проекта и помогли собрать кассу. Phantasmagoria разошлась тиражом 1 миллион экземпляров по грабительской цене в \$70.

Год оказался крайне успешным — компания Роберты и Кена заработала \$11,9 миллиона, тогда как общий оборот составил \$83,4 миллиона. Однако большие деньги не принесли компании удачи.

Период полураспада

В 1996 году Sierra была продана CUC International (впоследствии переименованной в Cendant) за \$1,5 миллиарда. Все сотрудники перешли под крыло новых начальников, которые ничего не знали о рынке программного обеспечения. Кен Уильямс моментально отказался от поста исполнительного директора, но сделал все возможное, чтобы боссы CUC своими действиями не разрушили законы, по которым работала Sierra On-Line. Новое начальство не сдержало обещаний.

Тем временем Роберта продолжила работу над восьмой частью King's Quest в рамках подписанного контракта. За функционированием Sierra теперь наблюдали сотрудники другой



Кори Коул слева

мистам приходилось бегать в другую комнату, когда у них возникали вопросы по поводу реализации того или иного объекта. Или наоборот — художники случайно создавали сцену, где не оставалось места для движения персонажа.

Большую часть времени я не видел разработчиков других проектов. Мне удалось подружиться с Гано Хейне (EcoQuest), Эллен Гуон (она затем перешла в Origin для работы над Wing Commander), Бобом Хейтманом (начальник отдела программирования). Иногда доводилось разговаривать с Элом Лоу, Джошем Мэнделом, Марком Кроу, Скоттом Мерфи, Джимом Уоллсом и Джейн Дженсен, но мы редко работали в рамках одной команды.

Как вы объясните это совпадение: Кен и Роберта, вы и Лори Энн работаете над великолепными приключенческими играми в рамках одной компании? Что же такое с этими адвенчурами, что над ними удобно работать всей семьей?

Никакого совпадения. Большинство игровых студий восьмидесятых-девяностых управляли мужчины. Sierra отличалась от них, ведь компа-

ния строилась вокруг проектов Роберты, так что у них не было ни одной причины, чтобы отказать Лори Энн. Мне же, наоборот, пришлось побороться за возможность выступать в роли игрового дизайнера, ведь я работал программистом и по определению не мог придумывать игры.

Что касается адвенчур... Мы создавали в некоторой степени похожие проекты, потому что именно такие игры в большинстве своем выпускала Sierra и именно для них в арсенале компании были все инструменты. Но мы всегда старались идти своим путем: добавляли ролевые моменты в Quest for Glory, затем строили Castle of Dr. Brain вокруг решения загадок.

Мы знаем, что вы любите World of Warcraft. А какие еще RPG вы бы могли порекомендовать нашим читателям?

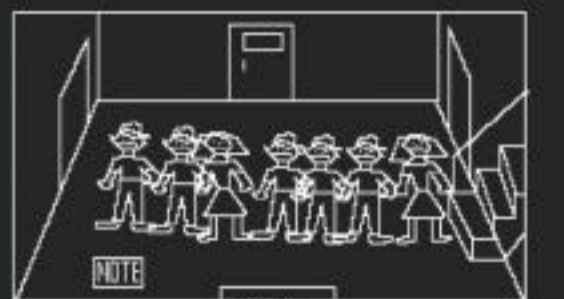
Забавно, но я буквально недавно перестал запускать WoW после семи долгих лет. Это было весело, но отнимало слишком много времени. Лучшими ролевыми играми всех времен и народов я считаю Dungeon Masters и Wizardry. Еще могу вспомнить Ultima Underworld — тоже очень хорошая игра. Иногда запускаю японские RPG. Среди них есть хорошие. Я не играл в самые свежие проекты вроде Skyrim и Oblivion, потому что WoW и так занимал все мое время. Из стратегий мне нравится Heroes of Might and Magic.

Вы бы хотели сделать ремейк Quest for Glory? Сейчас очень модно собирать нужные суммы через Kickstarter.

Права на Quest for Glory принадлежат Activision. Не уверен, что они захотят с ними расстаться. Есть слухи, что компания сама планирует оживить приключенческие серии Sierra. Мы с Лори очень хотели бы выпустить ремейк нашей игры, но с учетом лицензионных проблем затея уже не кажется такой интересной. Вместо этого мы создали команду и занялись разработкой новой игры по мотивам нашего веб-сайта «Школа героев» (www.theschoolforheroes.com), где мы предлагаем игрокам RPG геройствовать в реальной жизни.

Игра предложит двухмерный мир с ролевыми элементами, сильным сценарием и качественными диалогами. Протагонистом будет ученик школы, который хочет стать настоящим героем. В лабиринтах под зданием школы прячутся секреты. Игрокам придется использовать все свои навыки, чтобы сразиться с монстрами, найти тайники и, возможно, завести друзей.

Не отрицаю, наш новый проект в некотором роде похож на Quest for Glory, но с упором на бои и исследование подземелий, а также на сюжет и юмор.

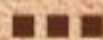


NOTE
DOORWAY
YOU ARE IN AN ENTRY HALL. DOORWAYS GO EAST, WEST AND SOUTH. A STAIRWAY GOES UP
----- ENTER COMMAND? █

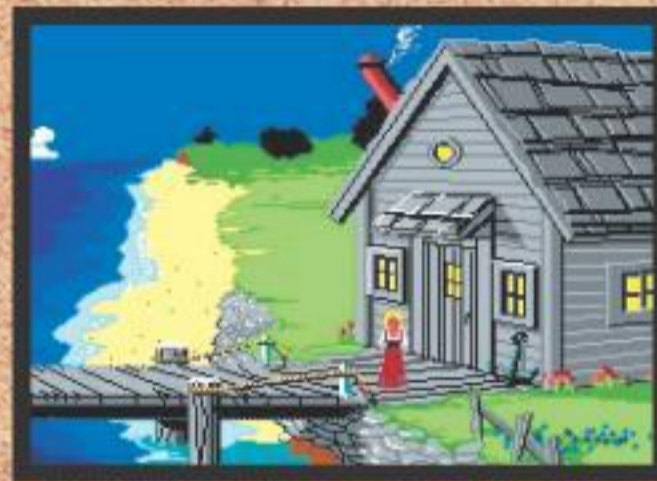
Детские рисунки, что изображены на скриншоте, на самом деле первая в мире графическая текстовая адвенчура Mystery House. В начале восьмидесятых даже такая графика считалась прорывом.

компании, Davidson & Associates (она была приобретена Cendant и встроена в разветвленную структуру подразделений). Вместе с Робертой над King's Quest 8 трудилась еще одна команда. Результаты сравнивали, затем выбирали «лучшие идеи» и поручали реализацию третьим лицам. Итогом столь сложной бизнес-комбинации стал сырой проект с кучей недоработок и обидных ошибок.

Сложно представить, что в тот момент чувствовала Роберта Уильямс. Компания, которую она создала с нуля, рушилась на ее глазах. Новые владельцы не умели управлять бизнесом и вскоре погорели на крупнейшей финансовой махинации. Многие из них оказались в тюрьме. Контроль над издательством постоянно перехватывали разные, ничего не смыслящие в игровом бизнесе люди. Друзья советовали основательнице продать свою долю и больше не возвращаться к прошлому. Так в итоге и произошло. В конце 1998-го Роберта навсегда покинула Sierra On-Line.



Sierra On-Line давно не существует. В конце 1999 года Cendant начала реструктурировать бизнес, создавать новые подразделения, сливать их в единое целое и увольнять сотрудников. В какой-то момент из студии ушли все знаковые разработчики, оставившие едва начатые проекты: Leisure Suit Larry 8 и Space Quest 7 так и застыли на стадии концептов. В 2002 году компанию переименовали в Sierra



King's Quest по праву считается одним из самых долгих игровых сериалов.

Entertainment, и до своего официального исчезновения в 2008 году Sierra еще успела выпустить Homeworld, Homeworld 2 и TimeShift.

Тем временем Роберта и Кен сменили игровую индустрию на собственную яхту. Они наслаждаются беззаботным пребыванием в разных уголках мира и тратят заработанные деньги на прелести жизни. И пусть журналисты некоторых зарубежных изданий сохраняют надежду, что когда-нибудь легендарный дуэт еще вернется, но мы бы на это не рассчитывали. Пенсия — отличная штука. ■



Антон Мухатаев

РАДИКАЛЫ НА ВОЛЕ

ЧТО ПРОИЗОШЛО СО СТУДИЕЙ, АДАПТИРОВАВШЕЙ FPS ДЛЯ КОНСОЛЕЙ?

В начале тысячелетия у небольшой студии из Ноттинггема **Free Radical Design** все было в полном порядке. В портфолио значилась серия успешных консольных шутеров, работать никто не мешал, денег было предостаточно, однако судьба подставила подножку, и компания покатила по наклонной. Сначала вышла не совсем удачная **Second Sight**, потом дебютировала провальная **Haze**, а почти законченный боевик **Star Wars: Battlefront 3** и вовсе не добрался до прилавков. После этого сокрушительного поражения остатки **Free Radical** купила **Crytek**, а остальные разработчики разбрелись кто куда. Мы пообщались с выходцами из знаменитой студии и обсудили с ними наследие компании.

Полная темнота

Основатели **Free Radical** Дэвид Доак, Стив Эллис и Карл Хилтон работали в **Rare** — еще одной британской компании с печальной историей. Фирма стала известна платформерами для NES и SNES, чем и привлекла **Nintendo**. Издательство заключило договор с **Rare**, и маленькая студия превратилась в самого технологически продвинутого разработчика на островах.

В то время будущие основатели **Free Radical** стояли далеко не в первом ряду на памятных фотографиях **Rare**. Все изменилось с появлением **Nintendo 64**. Японцы хотели видеть на приставке не только красочные платформеры, но и проекты других жанров, способные привлечь матерых поклонников боевиков. Одним из таких инновационных развлечений стала **GoldenEye 007**.

На первый взгляд, обычная халтура по лицензии, но стоило взяться за контроллер — как становилось ясно: на **Nintendo 64** появился настоящий шедевр.

В команде **GoldenEye** Доак был ведущим дизайнером, Эллис — главным программистом, а Хилтон работал художественным директором. От **GoldenEye** эти же люди перешли к **Perfect Dark**, которая к Бонду формально никакого отношения не имела. Вместо разведчика появилась шпионка Жанна Дарк, холодную войну сменила научная фантастика. Впрочем, геймплей был очень похож.

В 1999 году Доак и другие ключевые сотрудники FPS-подразделения **Rare** покинули компанию и основали собственную студию. Никто так и не смог объяснить, что именно стало причиной ухода. В интервью

мировым изданиям дизайнер дипломатично уходит от ответа, утверждая, что просто он всегда стремился к независимости.

Вспомнить все

В 1999 году только что образованной **Free Radical** нужно было с нуля подготовить игру к запуску PS2. Заказчики из **Eidos** старались не давить на разработчиков, и в результате плодотворного сотрудничества появился боевик **TimeSplitters**.

От остальных конкурентов новинка выгодно отличалась необычной подачей. Вышедшая в 2000 году **TimeSplitters** оказалась очень смешной игрой, настоящей сатирой на мрачных конкурентов. Никакой реалистичности, нарочитой серьезности. **TimeSplitters** позволяла себе ровно столько глупостей, сколько хотела.

Сюжет лишен излишней сложности. Раса таймсплиттеров противостоит человечеству. Люди, представленные ходячими стереотипами вроде мексиканского мачо, ковбоя с Дикого Запада и британского шпиона, путешествуют из эпохи в эпоху и зачищают ее от врагов. Полностью избавиться от таймсплиттеров можно, собрав временные кристаллы, с помощью которых



GoldenEye недавно переиздали, заменив Пирса Броснана на Дэниела Крейга.



Сегодня играть в TimeSplitters несколько сложновато из-за устаревшей графики.

злодеи путешествуют во времени. По геймплею проект явно схож с GoldenEye — начиная с того, как герой держит оружие, и заканчивая элементами интерфейса. Динамика сражений была потрясающая, ничуть не хуже, чем в Quake, при этом особенной популярностью пользовался именно многопользовательский режим.

Оторваться от TimeSplitters было попросту невозможно. Боевик брал не количеством карт, а простеньким редактором и разнообразием режимов; не историей, а размахом и мелкими деталями. От выпуска к выпуску серия совершенствовалась: улучшались многопользовательский режим, графика, менялся юмор. Но как бы велики ни были реформы, TimeSplitters всегда оставалась верна своей концепции, в которой реалистичность не значила ничего.

Между выпуском TimeSplitters и TimeSplitters 2 дебютировала игра Halo: Combat Evolved, которая помогла Xbox стать массовой приставкой в США. Появление весомого конкурента никак не повлия-

ло на запал Free Radical. С конца тысячелетия студия разрослась, начала работать с GameCube и Xbox, а часть команды даже увлеклась идеей создания психологического боевика. Так на свет появилась Second Sight. Игра рассказывала о приключениях Джона Ваттика — человека с экстраординарными возможностями (телекинез, мгновенное самолечение, взаимодействие с предметами на расстоянии, управление мыслями врага) и очень сложной судьбой. История была переполнена секретами, флэшбеками, неожиданными встречами. При этом проект отличался великолепной анимацией, чудной озвучкой и богатыми игровыми возможностями с шпионскими элементами, стрельбой, рукопашными драками и фантастическими силовыми толчками.

Физика стала одним из важнейших элементов игрового процесса. Она влияла не только на решение головоломок, но и на бои. В игре присутствовала сообразительная напарница, которая отнюдь не была статистом, а претендовала на серьезную роль в сюжете.

К несчастью для Free Radical, в том же году на прилавках появилась знаменитая Half-Life 2, а также Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (схожая с Second Sight как две капли воды), так что многие находки Free Radical остались незамеченными.



Версия Perfect Dark для Xbox Live Arcade дополнена многопользовательскими картами из оригинальной GoldenEye.



Во внешнем виде Haze не осталось ничего от харизмы предыдущих игр Free Radical.

В тумане

После выпуска неприлично похожей на Halo **TimeSplitters: Future Perfect** в студии начался застой. Новое поколение консолей убивало надежды небольших компаний выжить в одиночку, и англичанам пришлось искать друзей среди издателей. Таковые нашлись в лице **Ubisoft**.

Перед этим руководство студии приняло волевое решение о том, что в новом

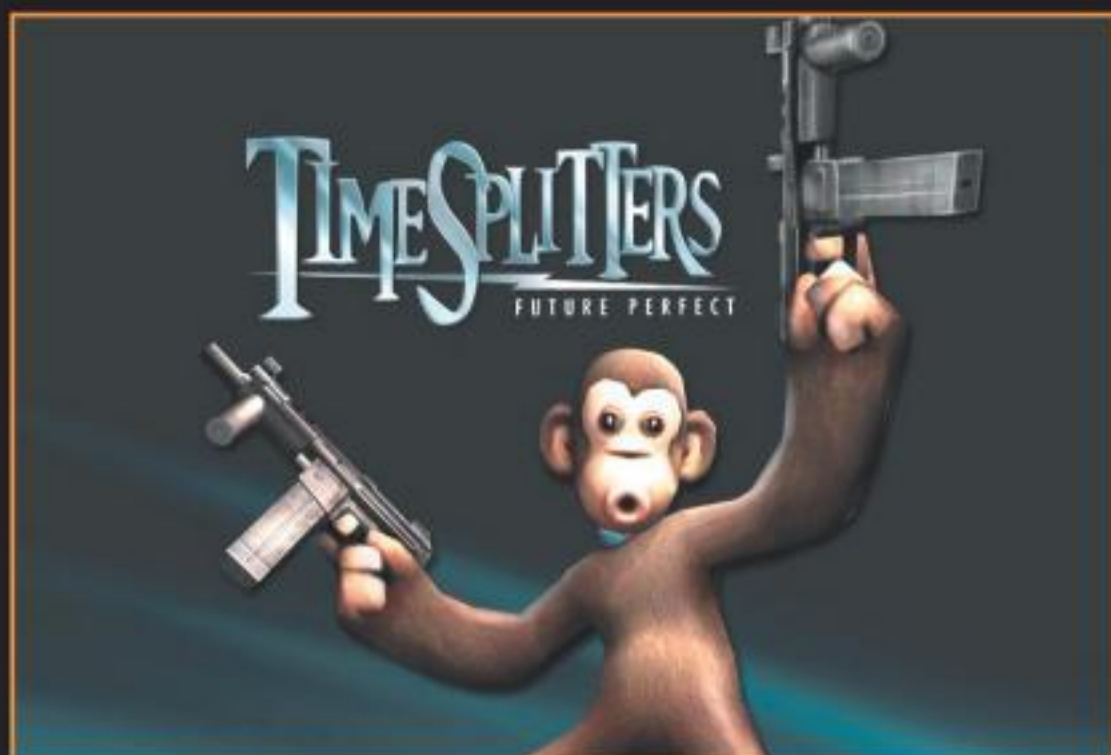
поколении все игры надо создавать с нуля. От наработок **TimeSplitters** отказались. Это и стало одной из причин провала. Компания слишком долго возилась с движком для игры следующего поколения. Масла в огонь подливала и **Ubisoft**. В отличие от **Eidos** и **EA**, компания пристально следила за разработкой, вынуждая студию постоянно вырезать контент.

Изначально «убийца Halo» должен был выйти на ПК и Xbox 360, но потом игра внезапно стала эксклюзивом для PS3. Это было якобы кулуарное соглашение между **Sony** и **Ubisoft**. Разработчикам пришлось быстро подстраиваться под незнакомую платформу. В интервью Eurogamer Эллис вспоминал, что они работали с перерывами только на сон, хотя понимали, что вряд ли успеют в срок. Обстоятельства вынудили торопиться, чтобы получить причитающееся по контракту. Спешка — главная проблема Haze: одинаковые уровни, уродливая графика, слабый баланс, неадекватное управление.

Параллельно с Haze развивалась другая драма под названием **Star Wars: Battlefront 3**. **LucasArts** показалась руководителям студии полной противоположностью **Ubisoft**. По ходу разработки никто

не собирался давить на дизайнеров; давались вменяемые сроки, известная лицензия, хороший бюджет. На первых порах разработчики отлично справлялись, но, когда тестирование игры заканчивалось (2008 год), в **LucasArts** сменилось руководство. Почти готовую **Battlefront 3** отменили, запланированную **Battlefront 4** забраковали. К тому же с разработчиками расплатились не так щедро, как предполагалось. Можно было подать в суд и выиграть дело, но у **Free Radical** не хватило денег даже на толкового адвоката.

Спасти компанию предложила **Activision**, попросив **Free Radical** выпустить ремейк **GoldenEye**. Но делать игру нужно было для **Wii**, опыта работы с которой ни у кого в студии не было. Кроме того,



Обезьянка стала неофициальным символом TimeSplitters. В единственном тизере четвертой части именно она представляла игру, нарядившись в зеленый костюм Мастера Чифа.



Second Sight сохранила слегка деформированный дизайн персонажей TimeSplitters, но полностью лишилась ее легкомысленности.

Activision еще точно не знала, в каком виде боевик выйдет на HD-платформах. Сделка не состоялась, и студия была обречена.

В конце 2008 года в офисах Free Radical отмечали последнее совместное Рождество. Фактическое банкротство не помешало руководству выплатить сотрудникам премии. Празднество пролетело, состоялось печальное собрание. Часть разработчиков увольняли, а часть попросту оставляли без зарплаты.

Британцев спасли немцы из Crytek. С долгами расплатились, часть сотрудников оставили, а саму Free Radical переименовали в Crytek UK. Возглавил новую организацию Карл Хилтон — единственный из тройки основателей, не покинувший компанию. Конечно, это была уже совсем другая команда, которая в основном занималась черновыми работами. В случае с Crysis 2 бывшая Free Radical помогала с сетевым кодом и портированием игры на консоли.

Сейчас английское подразделение Crytek дорабатывает Crysis 3.



Не так давно в Facebook началась акция «100 000 Strong for TimeSplitters 4». Авторы странички хотят собрать как можно больше «лайков», чтобы убедить Crytek спонсировать разработку новой части, а если понадобится, то и запустить Kickstarter. На момент написания статьи не набралось и 30 000 «подписей», но это не значит, что на продолжение шансов нет. Отвечая на наш вопрос по поводу TimeSplitters 4, Джо Молдинг отмечает, что братья Йерли, основатели Crytek, с огромным уважением относятся к TimeSplitters: «Было бы здорово посмотреть, что сможет показать Crytek, когда придет время». Время обязательно придет, но тогда над игрой будут работать совсем другие люди, и это будет уже совсем другая TimeSplitters. ■

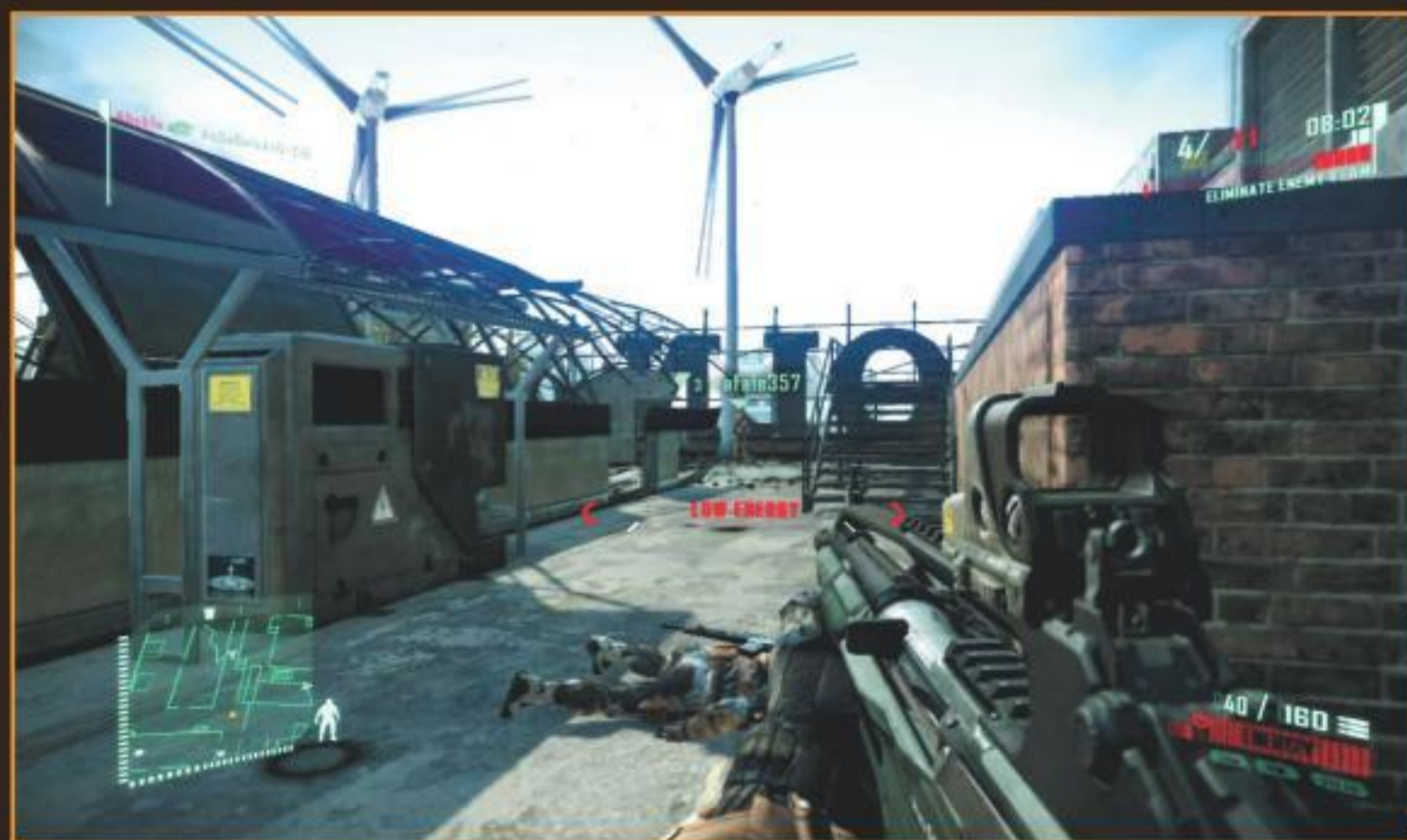


КТО КУДА?

ДЛЯ БРИТАНСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ уход из Rare — что-то вроде профессионального спорта. Не сидится там специалистам как во времена Nintendo, так и во времена Microsoft. Не проходит и месяца, чтобы какой-нибудь сотрудник Rare не открыл новую студию, занявшись мобильными или социальными играми.

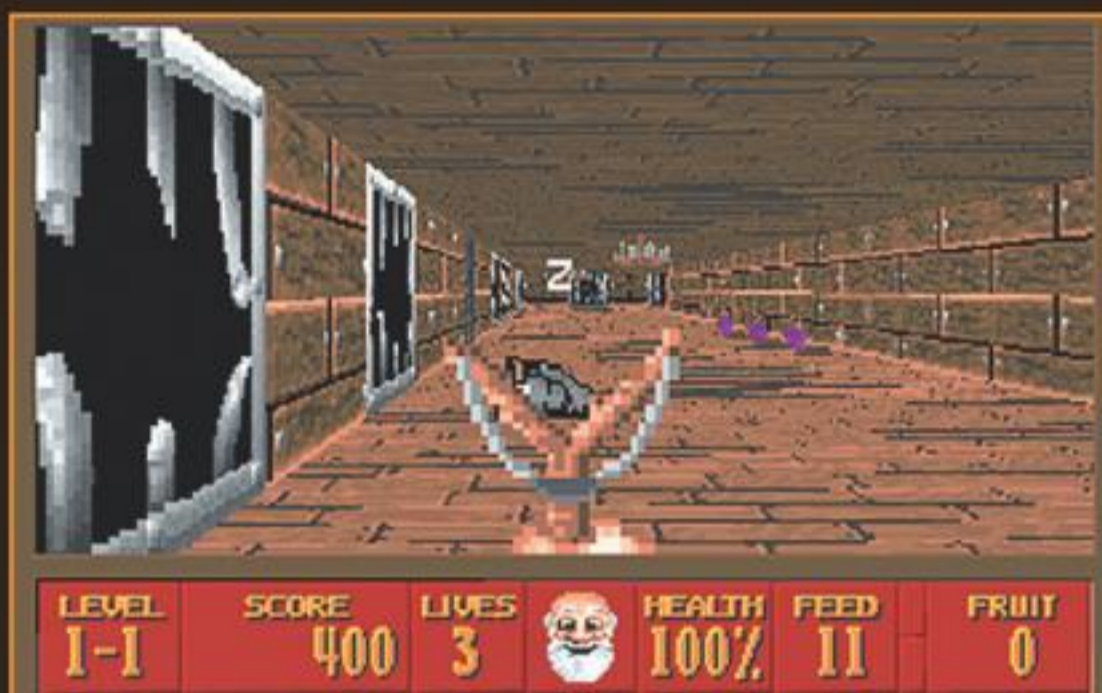
Стив Эллис — не исключение. Вскоре после того, как Crytek выкупила остатки Free Radical, он основал компанию Crash Lab. Современную «большую» индустрию он воспринимает скептически. По его словам, сейчас никто не покупает FPS, не связанные с серией Call of Duty.

Дэвид Доак раньше всех почувствовал перспективность мобильных и социальных платформ. Он открыл студию ZinkyZonk еще в 2009 году и занялся производством развлечений для Facebook. Больших успехов Доак не добился, но, как и Эллис, доволен тем, что снова вернулся во времена, когда в Free Radical работали человек двадцать пять и каждый делал то, что считал нужным.



Мультиплеер Crysis 2 не обошелся без заимствований из TimeSplitters.

ДО НАШЕЙ ЭРЫ



Пока не вышла Nintendo 64, жанр FPS на консолях был представлен бедно. Порты Doom и Wolfenstein 3D смотрелись инородно, не говоря уж про сумасшедшие клоны вроде библейской Super 3D Noah's Ark, где игрок под видом Ноя кормил животных из рогатки и переносил их к себе на ковчег.



На SNES, к примеру, выходил экзотический FPS Faceball 2000. Игра проделала трудный путь. В восьмидесятых вышел проект MIDI Maze для Atari ST. Потом его адаптировали для Game Boy, а затем перенесли на Super Nintendo. Это было идейное продолжение Maze War — одного из первых представителей жанра. Вам предлагалось расстреливать шариками существ, напоминавших Рас-Мап'ов.



Еще была Atari Jaguar, где появился устрашающий консольный FPS Aliens vs. Predator. Игру разработала студия Rebellion, которая в 1999-м перенесла проект на ПК. В версии Aliens vs. Predator для Jaguar можно было работать за Чужого, Хищника и пехотинца. Для своего времени это был очень необычный проект.



Игры id Software для консолей сокращали как могли, и не только в плане графики. Nintendo отказывалась выпускать на своих приставках слишком кровавые проекты и запрещала использовать в оформлении нацистскую символику, которую вырезали из Wolfenstein. Впрочем, это не значит, что боевиков от первого лица на приставках не было вовсе.



На приставках SEGA дела с FPS шли не лучше. Среди немногих боевиков на платформе выделялась Zero Tolerance, которая разумно пользовалась техническими ограничениями Mega Drive и работала быстрее Doom в версии для SNES. Только треть экрана отводилась под игровое пространство, а остальное место занимал громоздкий интерфейс. В Zero Tolerance также реализовали режим локальной игры на двух консолях.



На Panasonic 3DO тоже был свой FPS — Killing Time. Действие разворачивалось в Египте тридцатых годов прошлого века, игроку нужно было уничтожить часы, дававшие владельцу бессмертие. Особенно впечатляла полная озвучка персонажей-голограмм. Killing Time через год перенесли на ПК, но особенного успеха проект не имел.



ЧТО ЛУЧШЕ: TIMESPLITTERS ИЛИ CRYISIS?

О ХОРОШИХ ИДЕЯХ ДЛЯ ОТЛИЧНЫХ ИГР

Имя Джо Молдинга не особенно известно современному игроку, между тем этот человек принимал активное участие в создании как минимум двух крупнейших боевиков своего времени — TimeSplitters и Crysis. Начав свою карьеру программистом в 2000-м, он за шесть лет сумел дослужиться до должности руководителя проекта в крупнейших мировых студиях.

Кроме того, вместе с художником Люисом Боадлом (работавшим над GoldenEye 007 и мультфильмом «Ледниковый период 3») он основал студию Fallen Tree Games, где занимается созданием маленьких игр. В интервью «Игромании» Джо Молдинг вспомнил свои первые шаги в индустрии.

Вы работали в маленькой студии и в больших компаниях. Где можно быстрее продвинуть свою идею?

В TimeSplitters самые занятные функции вообще не были запланированы. Просто кто-то в команде вдруг решил попробовать идею в действии, и остальным разработчикам она нравилась. Сегодня большинство AAA-проектов требуют большого штата разработчиков и надежной координации их действий. Однако все еще встречаются студии, которые адекватно подходят к своим задачам и дают сотрудникам возможность экспериментировать с собственными идеями. Для меня не важен размер команды, мне нравится работать в любом коллективе.

Как вы оцениваете состояние индустрии? Не кажется ли вам, что с рынка ушел сегмент так называемых средних студий со скромными бюджетами?

Мне кажется, индустрия еще никогда не была такой здоровой. Предполагаю, что у многих проектов на вершине чартов XBLA, PSN и Steam были скромные бюджеты. К тому же сейчас активно развивается система краудфандинга. Не думаю, что популярность мобильных игр как-то повлияет на AAA-проекты. Геймерам просто нравятся разные продукты. Пусть растут все цветы.

Какой сериал вам больше нравится — TimeSplitters или Crysis?

Мне было интересно работать над TimeSplitters и Crysis. Конечно, легко сетовать, что трава раньше была зеленее, но это вовсе не так. Самое большое изменение в работе над Crysis по сравнению с TimeSplitters — то, что все нужно оправдать в рамках истории. В TimeSplitters можно было легко увязать самое невероятное оружие и персонажей.

Для PS2 было действительно так сложно программировать?

Основатель Free Radical Стив Эллис вместе с командой придумал, как сделать супербыструю систему рендеринга и хороший движок для PS2. Выпустив TimeSplitters, у нас была отличная платформа для запуска TimeSplitters 2, и мы смогли значительно

продвинуть технологию вперед. Переход на новую приставку прошел сравнительно легко.

Как получилось, что Second Sight и Psi-Ops вышли практически одновременно?

Долгое время мы вообще не были в курсе, что Psi-Ops находилась в разработке. Одновременный выход Second Sight и Psi-Ops — просто совпадение. Эти проекты ведь очень разные, особенно учитывая, что в Second Sight ощущалось влияние TimeSplitters. Нам даже пришлось много вырезать, так как казалось, что некоторые моменты просто не подходили для серьезной игры. Думаю, если бы Second Sight вышла в другое время, у игры все было бы чудесно. ■





Бен Ньюмен рисует одни из самых эпатажных художественных иллюстраций в индустрии. На картинах в его блоге (bennewmanart.blogspot.com), как правило, фигурируют полуобнаженные красотки рядом с зомби, Пинокио и нацистами. Однако мало кто знает, что, кроме увлечения женскими изгибами и публикаций в Hustler, Ньюмен работает в игровой индустрии.

На заре своей карьеры он придумывал персонажей для TimeSplitters и Second Sight, а после провала Haze начал активно помогать Rockstar Games, оформляя Grand Theft Auto 4, Red Dead Redemption, L.A. Noire и Max Payne 3. В интервью «Игромании» Ньюмен рассказал, откуда у него такая любовь к рискованному арту.

ДЕВУШКА В ГОЛЬФАХ

ХУДОЖНИК ОБЪЯСНЯЕТ, ОТКУДА В TIMESPLITTERS ВДРУГ ПОЯВИЛАСЬ ОБЕЗЬЯНКА

Вы говорили, что можете сделать полноценного персонажа за пару дней. Не хочется надеть армию таких героев и снять с ними анимационный фильм?

Это ведь были времена PS2. Тогда можно было собрать персонажа из парочки треугольников. Сейчас же нужно около месяца, чтобы сделать героя со всеми мелкими деталями из тысяч полигонов. Я бы хотел заниматься кино, но, честно сказать, не знаю, с чего и начать. Но будьте уверены, в моем фильме обязательно будут фигуристые девушки в гольфах!

Когда я был моложе, то любил комиксы Масамунэ Сиро, в особенности Appleseed, но это не значит, что я попал под влияние японских художников. Мне нравится разное искусство.

В TimeSplitters была очень специфическая стилизованная графика. Eidos не боялась, что публика могла не воспринять эту игру?

Лично я никогда не контактировал напрямую с Eidos, так что не знаю даже, как они отреагировали. У меня сложилось впечатление, что менеджеры были просто рады дать нам возможность заниматься своими делами. Меня пару раз попросили изменить кое-что в дизайне, но из 200 персонажей, которые я сделал, правки вносились лишь пару раз.

Не кажется ли вам, что ваш дизайн в TimeSplitters впоследствии повлиял на оформление Team Fortress 2?

Не думаю. Ведь кроме того, что и в TimeSplitters, и в Team Fortress герои мультяшные, особенной схожести нет. Мне очень нравится дизайн TF2. Хочется, чтобы было больше издательств, готовых работать с ярким стилем. Так надоели эти «реалистические» игры.

Откуда взялась мартышка в TimeSplitters?

(Смеется). Вообще-то обезьянка ведь никогда не задумывалась как талисман серии, а просто рассматривалась как дополнительный персонаж. Людям она понравилась, поэтому ее и начали активнее использовать. Все просто.

Вам бы хотелось заняться игрой со взрослыми сексуальными темами?

Не знаю даже. Мне интересно было бы рисовать для игры со взрослой тематикой. Что-то вроде интерактивной версии комикса Gullivera от Мило Манараса. Жалко, но ее бы все равно продвигали как подростковую игру.

Вы легко перешли от TimeSplitters к Second Sight?

Это была более серьезная игра, так что и глупостей в ней было поменьше. Пришлось долго выходить из TS-комы, но все равно работать было интересно.

А вот если бы вам дали возможность сделать персонажей для следующей Call of Duty, то вы бы пошли на эксперимент и сделали главным героем девушку из команды поддержки?

Нет, CoD работает потому, что она специально дает игрокам специфический армейский опыт. Для этого проекта такое оформление подходит лучше всего. Вот если бы я делал свою игру, то главным героем точно была бы бывшая гимнастка, которая сражалась с зомби в морском тематическом парке. И одета она была бы в коротенькие шорты. Как иначе?



ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

СОЗДАТЕЛЬ САУНДТРЕКОВ ДЛЯ RARE
И FREE RADICAL РАССКАЗЫВАЕТ
О СВОЕЙ РАБОТЕ

Грэм Норрейту 41 год. Он родился на краю Лондона и с малых лет увлекался музыкой. Его послужной список просто поражает. Если вы когда-то владели приставкой SNES и имели счастье играть в Killer Instinct, то определенно слышали его композиции.

За восемнадцатилетнюю карьеру в индустрии он успел сочинить саундтреки для GoldenEye 007, Jet Force Gemini, Perfect Dark, TimeSplitters, Second Sight и Haze. После распада Free Radical перешел в Crytek и успешно помогает сделать звук Crysis еще эпичнее. Мы поговорили с Грэмом и обсудили с ним, как ему живется без старых коллег.

Почему вы ушли из Rare? Поругались с Nintendo?

Мы только что закончили GoldenEye и работали над Perfect Dark. Нам показалось, что сейчас самое время открыть собственную студию. В итоге так и получилось. На дворе 1999 год. В то время было намного проще запустить в работу новое предприятие. Мы были наивны и с головой бросились в эту авантюру. Если бы команда тогда знала, чем все закончится, думаю никто бы не стал дергаться. Nintendo тут совершенно ни при чем! У нас сохранились отличные отношения с компанией.

Какие саундтреки вам больше всего нравятся?

Сейчас я особенно игры не запускаю. Я уже старичок. Не в том возрасте уже. Вот в восьмидесятые, во времена Commodore, были просто потрясающие мелодии. Из-за них я, собственно, и пошел в игровую индустрию. Иногда в порыве ностальгии хочется послушать те старые композиции.

Эта музыка вас вдохновляет?

Все, что ты слушал в прошлом, все, что окружает тебя сейчас, становится источником вдохновения. Никто специально ничего не копирует. Обычно я просто начинаю сочинять и слушаю результат. В той же TimeSplitters 2 много специфических тем. Для уровня в стиле Дикого Запада, например, я придумал трек как в старых спагетти-вестернах Серджио Леоне.

Станет ли музыка для игр когда-нибудь на один уровень с саундтреками для кино?

Игровая музыка всегда стояла особняком от общемировой музыкальной культуры. Конечно, люди знают популярные мелодии из Super Mario Bros. или Tetris. Некоторые саундтреки даже выпускают в продажу, но в целом это очень нишевая продукция. И вряд ли



ситуация изменится, хотя... Раньше надо мной все смеялись, когда я говорил, чем занимаюсь, а вот сейчас: «Ах, так ты пишешь музыку для видеоигр? Интересно, интересно». Так что вру — дела пошли на поправку.

Расскажите немного о Haze.

Для Haze мы задумали целую радиостанцию, которая бы вещала пропаганду и лозунги. Но с этой игрой было столько проблем; не было времени, чтобы воплотить в жизнь все задумки. Радио хотели чаще использовать в Haze, но в итоге его оставили только на первом уровне на палубе авианосца.

Мы записали 45 минут радиотрансляции, но вряд ли кто-то бы стоял час перед приемником в начале игры и слушал все наши разговоры. Жалко было выбрасывать, но пришлось. Нам даже удалось перевести все это на другие языки. Столько работы насмарку пошло. Ужас.

Как вам работаете в новой студии?

Особенной разницы между Free Radical и Crytek нет. Разве что компания мне не принадлежит (смеется). Здесь много людей из нашей закрывшейся фирмы. Очень приятно работать в английском отделении Crytek. В маленьких командах ты всегда знаешь, кто чем занимается, возникает чувство товарищества. Но Crytek — гигант, и здесь такого нет.



НОВИНКИ

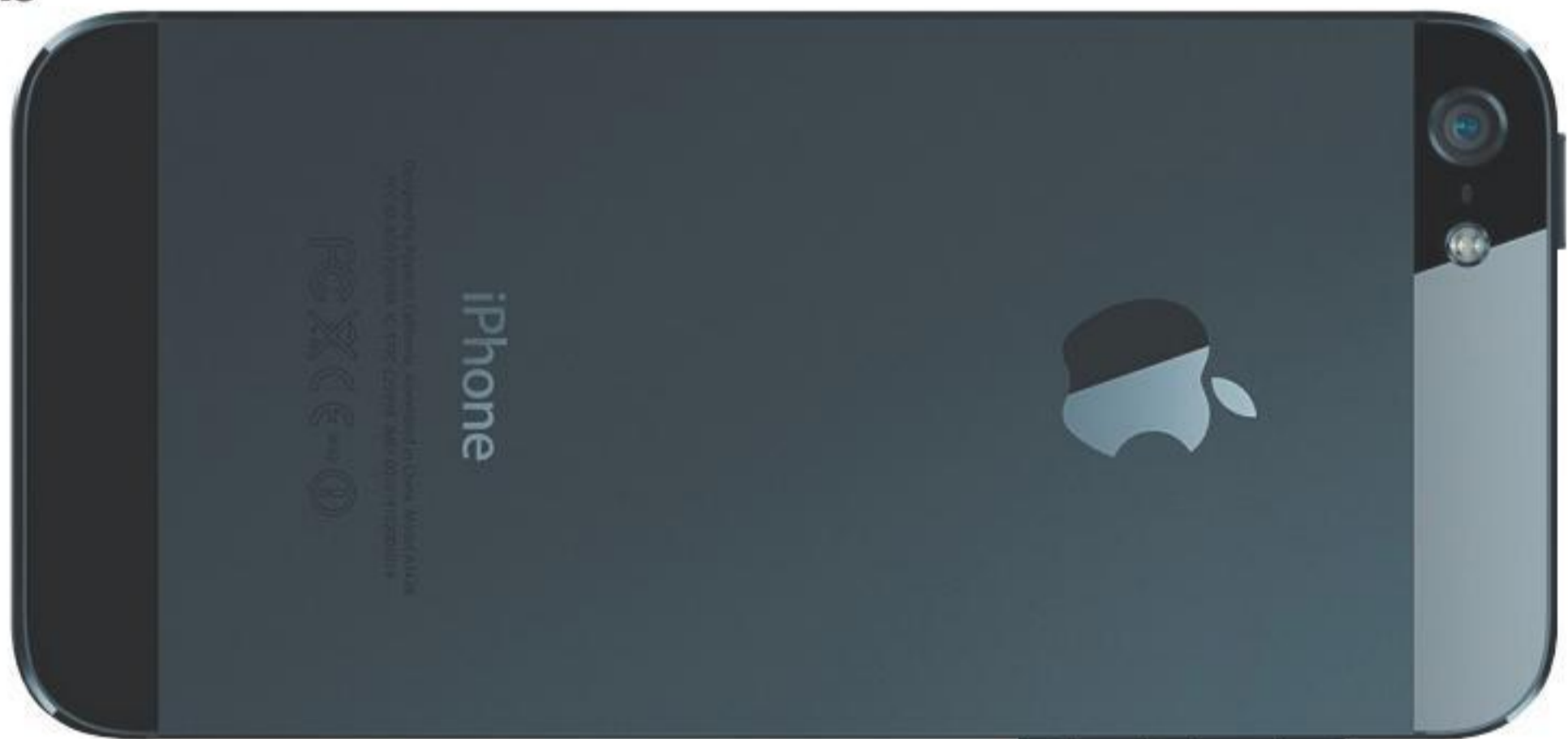
Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ЗАВЕТНОЕ ЯБЛОКО

Apple iPhone 5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** iOS 6
- **Дисплей:** 4 дюйма (1136x640), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Apple A6
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
- **Карты памяти:** нет
- **Камеры:** передняя — 1,2 Мп, задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1700/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** док-коннектор, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время автономной работы:** разговор — до 8 ч, ожидание — до 225 ч
- **Размеры:** 12,4x5,9x0,8 см
- **Вес:** 112 г
- **Цена:** от 25 000 рублей



Пятый iPhone вышел. У него нет проекционной клавиатуры, 3D-дисплея и прочих вкусовостей, ожидаемых фанатами, но это все равно великолепный смартфон.

Впервые в истории разработчики изменили диагональ экрана — с 3,5 до 4 дюймов. Ширина прежняя, а вот высота увеличилась. В результате разрешение составляет непривычные 1136x640 точек. Как и прежде, в основе лежит IPS-матрица.

Несмотря на выросшие габариты, телефон стал легче и тоньше: вес теперь 112 г, толщина — 8 мм. Корпус целиком выполнен из алюминия и ударопрочного стекла. Джек под наушники перекочевал на нижний торец, а широкий док-коннектор уступил место компактному разъему **Lightning**.

В iPhone 5 дебютировал процессор **Apple A6**, который, при том же количестве ядер, вроде как вдвое быстрее предшественника. Объем оперативной памяти удвоился — 1 ГБ. Камера изменила конструкцию, но сенсор остался на уровне 8 Мп. Слот для «симок» претерпел очередную миниатюризацию: покупателям придется обзавестись картой nano-SIM. В числе остальных нововведений — шестая версия **iOS**, поддержка **LTE** и комплектные наушники нестандартного дизайна.

Как и раньше, «яблочники» предлагают шесть вариантов, различающихся цветом корпуса (черный или белый) и объемом накопителя (16, 32 или 64 ГБ). Цены стартуют с 25 000 рублей. О дате начала продаж в России информации пока нет.





БЮДЖЕТНЫЙ СТРОЙНЯГА

Ritmix RMD-740

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:**
7 дюймов (1024x600), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Процессор:**
Voxchip A10 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 МБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Поддержка карт памяти:** micro-SD
- **Камеры:**
передняя — 0,3 Мп, задняя — 2 Мп
- **Разъемы:** micro-USB, HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n
- **Аккумулятор:**
литиево-ионный, 3600 мАч
- **Время автономной работы:** до 9 ч
- **Размеры:**
20,1x12,2x0,85 см
- **Вес:**
290 г
- **Цена:**
4790 рублей

Ritmix продолжает выпускать недорогие и функциональные планшеты. В этот раз корейцы представили модель с индексом **RMD-740**.

Новичок интересен сразу по двум пунктам. Во-первых, в нем используется качественный 7-дюймовый дисплей с разрешением 1024x600, базирующийся на IPS-матрице, что редкость для бюджетных решений. Во-вторых, планшета вышла крайне тонкой — каких-то 8,5 мм.

Внешность у RMD-740 рядовая. Корпус выполнен из черного пластика, спереди — динамик и VGA-камера, сзади — фотомодуль на 2 Мп, без автофокуса и вспышки. Набор элементов управления размещен сбоку, порты располагаются на нижнем торце. Примечательно, что тут есть HDMI, а micro-USB поддерживает стандарт USB OTG, то есть можно подключать флешки, клавиатуру и другие устройства. Зарядка аккумулятора осуществляется через специальный разъем.

Начинка простая: одноядерный процессор **Voxchip A10**, 512 МБ оперативки и накопитель на 8 ГБ. Объем памяти увеличивается с помощью карты micro-SD. Емкость батареи — 3600 мАч; по заверениям разработчиков, хватает на 7 часов просмотра видео. Программная составляющая — **Android 4.0**. В комплект поставки включен жесткий чехол, способный трансформироваться в подставку. В общем, при ценнике в 4790 рублей Ritmix RMD-740 — отличное предложение.



КОРМУШКА ДЛЯ НОУТБУКА

Huntkey X-MAN 90W

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Мощность:**
90 Вт
- **КПД:**
не менее 89%
- **Входное напряжение:**
100-240 В
- **Выходное напряжение:**
18-20 В
- **Защита:**
OCP, OVP, SCP
- **Дополнительно:**
USB-порт,
10 съемных насадок
- **Размеры:**
11,7x6,8x1,7 см
- **Цена:**
1600 рублей

Ищете хороший блок питания для ноутбука? Присмотритесь к **Huntkey X-MAN 90W** — у этого устройства немало весомых плюсов.

Несмотря на приличную мощность в 90 Вт, габариты скромные: толщина всего 1,7 см. Как следствие, адаптер удобно носить с собой, тем более что комплект поставки включает в себя матерчатый чехол. Продвинутая схемотехника гарантирует превосходный КПД в районе 89%, а также неприхотливость по отношению к входному напряжению — работает в диапазоне от 100 до 240 В. В наличии защита от короткого замыкания и перегрузок по току или вольтажу.

Благодаря сразу десяти сменным наконечникам для кабеля питания X-MAN 90W совместим с большинством современных мобильных компьютеров. Исключение составляет только линейка **Apple MacBook** с ее магнитными коннекторами.

Новинка может использоваться и для подзарядки портативных устройств — на корпусе присутствует USB-порт. При напряжении в 5 В он способен выдавать ток силой в 2 А, то есть итоговая мощность выше, чем у стандартного разъема USB. На практике это означает более быструю перезарядку аккумуляторов.

В общем, Huntkey X-MAN 90W — отличная альтернатива громоздким безликим зарядникам, которыми комплектуется подавляющее большинство ноутбуков.





КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ МЫШЬ

Thermaltake Level 10 M

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** алюминий, пластик
- **Сенсор:** лазерный, 8200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 5 дополнительных, колесико-кнопка
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Дополнительно:** настраиваемая подсветка, встроенная память, регулируемые высота и наклон
- **Размеры:** 14,7x6,8x3,9 см
- **Вес:** 185 г
- **Цена:** 4000 рублей

В линейку **Thermaltake Level 10** отныне входят не только корпуса, но и игровая мышь под названием **Level 10 M**, созданная совместно с BMW Designworks USA.

Разработчики грызуна отдали предпочтение открытому дизайну с изменяемой геометрией. Внутренности манипулятора выставлены напоказ: пластиковая наклад-ка, придающая устройству более-менее привычную форму, лишь отчасти скрывает алюминиевый каркас с закрепленной на нем электроникой. Спинка частично перфорирована, отверстия способствуют отводу тепла от кисти. Не обошлось и без подсветки — семь вариантов на выбор. За трансформацию отвечает пара винтов: один расположен сверху, другой — сбоку. С их помощью можно отрегулировать высоту подъема и наклонить корпус влево или вправо. Level 10 M явно рассчитан на хват ладонью — здесь и большие размеры, и внушительный вес в 185 граммов.

Помимо колеса и двух основных кнопок, Level 10 M несет пять дополнительных клавиш. Все они размещены на боковых стенках — три слева, две справа. «Лиш-няя» клавиша на левой стороне, сильно смещенная назад, пред-назначена для переключения профилей.

Новинка оснащена лазер-ным сенсором на 8200 dpi, при этом на правой клавише присутствует четыре свето-диодных индикатора, показы-вающих выбранный уровень чувствительности. В дополнение есть собственная память для хра-нения пяти наборов настроек. Соеди-нение — проводное, с частотой опроса в 1000 Гц. Напоследок отметим, что Level 10 M доступна в че-тырех цветовых исполнениях — черном, белом, красном и зеленом.



ПРОВОРНАЯ ЧЕТВЕРКА

OCZ Agility 4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 256 ГБ
- **Тип памяти:** MLC NAND
- **Контроллер:** Indilinx Everest 2
- **Кэш-память:** 512 МБ
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последо-вательного чтения:** до 420 МБ/с
- **Скорость последо-вательной записи:** до 410 МБ/с
- **Энерго-потребление:** до 2,5 Вт
- **Дополнительно:** поддержка TRIM
- **Размеры:** 100x70x9,5 мм
- **Цена:** 5800 рублей

Вслед за твердотельным накопи-телем **Vertex 4** компания **OCZ** выпу-стила его облегченную версию — **Agility 4**. Отличие кроется в типе используемой памяти: синхронная MLC NAND уступила асинхронной. Конт-роллер остался прежним — **Indilinx Everest 2**, отличающийся высокой скоростью записи и качественной от-работкой TRIM. На месте и кэш на 512 МБ DDR3.

За рекордами Agility 4 не гонится. У диска на 256 ГБ производительность достигает 420 МБ/с при чтении и 410 МБ/с при записи. Показатели IOPS — 48 000 и 85 000 соответственно. Для бюджетного SSD это хорошие резуль-таты. Образец на 512 ГБ демонстриру-ет аналогичные качества, а модели на 64 ГБ и 128 ГБ — чуть медленнее.

Корпус состоит из металлической основы и черного пластикового кожуха. Размеры — стандартные для 2,5-дюймовых представителей. В качестве интерфейса используется SATA Rev. 3. Комплектация мини-мальна, 3,5-дюймовых салазок не предусмотрено. Версия емкостью 256 ГБ обойдется в 5800 рублей.





ЧУДО-БЛОКНОТ

Samsung Galaxy Note II



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.1
- **Дисплей:** 5,55 дюйма (1280x800), AMOLED, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Samsung Exynos 4412 (1,6 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** передняя — 1,9 Мп, задняя — 8 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 3100 мАч
- **Дополнительно:** стилус S Pen
- **Размеры:** 15,1x8,1x0,9 см
- **Вес:** 180 г
- **Цена:** от 30 000 рублей

Смартфон-переросток **Samsung Galaxy Note** оказался на удивление популярным, и потому появление второй версии устройства было вопросом времени. Дизайн претерпел значительные метаморфозы. Так, разработчики увеличили экран с 5,3 до 5,55 дюйма,

попутно вытянув его вверх. В связи с этим разрешение даже слегка уменьшилось — с 1280x800 до 1280x720. Технология — все та же Super AMOLED, но с «честными» субпикселями, без ненавистной некоторыми **PenTile**.

Внешние элементы позаимствованы у Galaxy S III — здесь и сильно скругленные углы, и глянцевый пластик серого либо белого цвета. Новый Note чуть крупнее предшественника, однако из-за вытянутой формы «двойка» более эргономична. Вес остался на прежнем уровне — около 180 граммов. Стилус, отличительная особенность серии, стал длиннее и толще.

Аппаратная часть великолепна. Четырехъядерный процессор **Exynos**, разогнанный до 1,6 ГГц, 2 ГБ оперативки, поддержка LTE, невероятный аккумулятор на 3100 мАч... лучше просто некуда. Основная камера оснащена сенсором на 8 Мп, есть автофокус, вспышка и задняя подсветка матрицы. Разрешение переднего модуля — 1,9 Мп. Емкость накопителя варьируется от 16 до 64 ГБ, но нехватку памяти всегда можно побороть установкой карты micro-SD.

Galaxy Note II работает под управлением **Android 4.1**, при этом ОС дополнена фирменными приложениями, многие из которых рассчитаны на работу со стилусом.



ШИРЕ НЕКУДА

Toshiba Satellite U845W

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 14,4 дюйма (1792x768), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core i5-3317U (1,7 ГГц)
- **Оперативная память:** 6 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4000
- **Накопители:** 500 ГБ (HDD) + 32 ГБ (SSD)
- **Разъемы:** 3x USB 3.0, HDMI, LAN, 2x 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время автономной работы:** до 8,5 ч
- **Дополнительно:** подсветка клавиатуры, веб-камера, кардридер
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Размеры:** 36,9x20x2 см
- **Вес:** 1,68 кг
- **Цена:** 40 000 рублей

Toshiba Satellite U845W — белая ворона в среде ультрабуков. Причина тому — необычайно широкий экран. При диагонали в 14 дюймов дисплей обладает разрешением 1792x768, то есть соотношение сторон составляет 21:9. Цифры взяты не с потолка, такие пропорции нередко используются в кинематографе.

Новинка вышла относительно легкой — 1,68 кг. Ноутбук сильно раздается в стороны и по ширине догоняет «пятнашки», однако прочие габариты невелики. Корпус выполнен из алюминия и софттача, при этом крышка визуально разделена на две части — металлическую и пластиковую. Боковые торцы несут выход HDMI, сетевой порт, аудиоразъемы и сразу три USB 3.0, спереди ютятся кардридер.

Клавиатура островного типа оснащена подсветкой. Цифровой блок отсутствует, место по бокам занято решетками динамиков. Качественная акустическая система от **Harman/Kardon** — это еще один реверанс в сторону кинолюбителей. Тачпад у ноутбука крупный, без аппаратных клавиш.

Базовая модель комплектуется двухъядерным процессором **Intel Core i5-3317U** частотой 1,7 ГГц и 6 ГБ памяти. В качестве накопителя работает HDD на 500 ГБ. Кроме того, на системной плате распаяно 32 ГБ флэш-памяти под нужды операционки. Предлагаемые опции — кристалл **Core i7-3517U** (1,9 ГГц) и SSD до 256 ГБ. Цена минимальной комплектации — 40 000 рублей.





НЕОБЫЧНАЯ КЛАВИАТУРА

Razer DeathStalker Ultimate

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиш:** мембранные
- **Количество клавиш:** 87 + 5 доп. + 10 адаптивных
- **Время отклика:** 1 мс
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** настраиваемая подсветка клавиш, сенсорный экран
- **Цена:** 10 000 рублей

Клавиатура с сенсорным экраном и адаптивными кнопками, появившаяся в игровом ноутбуке **Blade**, вышла на рынок в виде самостоятельного продукта — **DeathStalker Ultimate**.

Новинка представляет собой полноразмерную клавиатуру с низкопрофильными островными клавишами. Последние оснащены подсветкой с настраиваемым цветом. Несмотря на малый ход кнопок, устройство отличается приличной толщиной. Подставка для запястий интегрирована в конструкцию. Связь с компьютером осуществляется посредством USB-кабеля в обмотке, время отклика равно 1 мс.

Необычную клавиатуру делает блок управления, расположенный на месте Num Pad. В него входят цветной сенсорный экран с диагональю 4 дюйма и 10 клавиш с динамически изменяемыми пиктограммами. Дисплей ис-

пользуется для работы со специальными микроприложениями — есть как привычные программы вроде браузера, твиттера и почтового клиента, так и специфические типа ПО для написания макросов и снятия скриншотов. В некоторых играх (например, в **Battlefield 3** и **Team Fortress 2**) он применяется для отображения статистики и элементов управления. Также дисплей может заменять собой тачпад и цифровой блок. Десяток кнопок над тачскрином меняют внешний вид и предназначение в зависимости от выбранного приложения. Помимо всей этой красоты, клавиатура несет пять бонусных клавиш обычного формата, они находятся слева от основной части.

DeathStalker Ultimate, конечно, штука эффектная, но очень дорогая — 10 000 рублей. Однако в арсенале Razer присутствует упрощенная версия, без приписки Ultimate. Подсветка у нее исключительно зеленая, «лишние» кнопки отсутствуют, а правая часть занята обычным цифровым набором. Обойдется она уже в 3500 рублей.



КОМПАКТ С АМБИЦИЯМИ

Sony Cyber-shot RX100

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3 дюйма (1 229 000 точек), ЖК
- **Матрица:** 1 дюйм, CMOS, 20,2 Мп
- **Объектив:** 10-37 мм (эквивалент 28-100 мм), F/1,8-4,9
- **Оптический зум:** 3,6x
- **Диапазон ISO:** 80 — 25 600
- **Выдержка:** 1/2000 — 30 с
- **Вспышка:** встроенная, выдвигаемая
- **Форматы фотографий:** JPG, RAW
- **Форматы видео:** AVCHD, MP4
- **Максимальное разрешение снимка:** 5472x3648
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080, 60 кадров/с
- **Карты памяти:** MS/SD
- **Интерфейсы:** USB 2.0, micro-HDMI
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Размеры:** 10,2x5,8x3,6 см
- **Вес:** 240 г (с аккумулятором)
- **Цена:** 24 000 рублей

Мыльницам сейчас непросто: с одной стороны их теснят смартфоны с мощными фотомодулями, с другой — компактные беззеркалки. Но **Sony Cyber-shot RX100** этот пресинг не страшен, ее спасает уникальная совокупность характеристик.

Корпус — полностью металлический. Дизайн строг, никаких лишних выступов. Размеры не малы, но в карман куртки RX100 влезет. На верхнем торце находится селектор режимов и кнопка спуска затвора, совмещенная с рычажком регулировки зума. Там же спрятана выдвигаемая вспышка. Задняя панель занята шикарным 3-дюймовым дисплеем, навигационным колесиком и несколькими дополнительными клавишами. Неочевидный элемент управления — кольцо, опоясывающее объектив. Оно используется для настройки экспозиции, выдержки и других параметров.

Оптика **Carl Zeiss** скрывает дюймовую матрицу с разрешением в 20,2 Мп, вероятно крупную по меркам мыльниц. Зум средний — 3,6-кратный.

При максимальном разрешении снимков скорострельность составляет 10 кадров в секунду. Камера поддерживает формат RAW и съемку видео стандарта 1080p. Богатые программные возможности RX100, обеспечиваемые чипом **Bionz** последнего поколения, — еще одна сильная сторона новинки. Заряда аккумулятора хватает примерно на 330 кадров, его перезарядка осуществляется через USB-соединение.

Словом, **RX100** — идеальный компакт на каждый день, альтернативу ему составляет лишь цена, 24 000 рублей.





ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, 8200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 15 дополнительных, наклонное колесико-кнопка
- **Частота опроса:** 1 Гц
- **Дополнительно:** настраиваемая подсветка, встроенная память
- **Размеры:** 11,8x7,5x4,1 см
- **Вес:** 133 г
- **Цена:** 3000 рублей

ВСЕ ПОД КОНТРОЛЕМ

Logitech G600

Среди мышей для MMO-игроков есть явный лидер — **Razer Naga**, и **Logitech** это не по душе: компания решила отхватить кусок лакомого пирога, выпустив новую **G600**.

Манипулятор исповедует те же принципы, что и конкурент: на левом боку устройства красуется матрица из 12 клавиш, однако у творения Logitech они сделаны максимально непохожими друг на друга. Их сложно спутать даже на ощупь, но инженеры на всякий случай оснастили этот блок настраиваемой подсветкой.

У Naga и G600 хватает различий в дизайне, форма последней более лаконична, а задняя часть соразмерна передней. Визуально корпус разделен на две половины — верхнюю и нижнюю, и «бонусная дюжина» оказывается как бы зажатой между ними. Разработчики предлагают два варианта расцветки — черный и черно-белый. G600 — мышь широкая, ведь в ее правой части располагается площадка для безымянного пальца, которая одновременно выступает в роли кнопки — по умолчанию она выполняет функции модификатора «Ctrl». Еще две клавиши ютятся позади скролла. Само колесико примечательно поддержкой горизонтального пролистывания.

Начинка не подвела: отслеживанием перемещений занимается мощный сенсор на 8200 dpi, а за связь с компьютером отвечает проводное USB-соединение с частотой опроса в 1000 Гц. Также грызун обладает встроенной памятью, вмещающей три профиля настроек.



ВИДЕН НАСКВОЗЬ

Explay Crystal

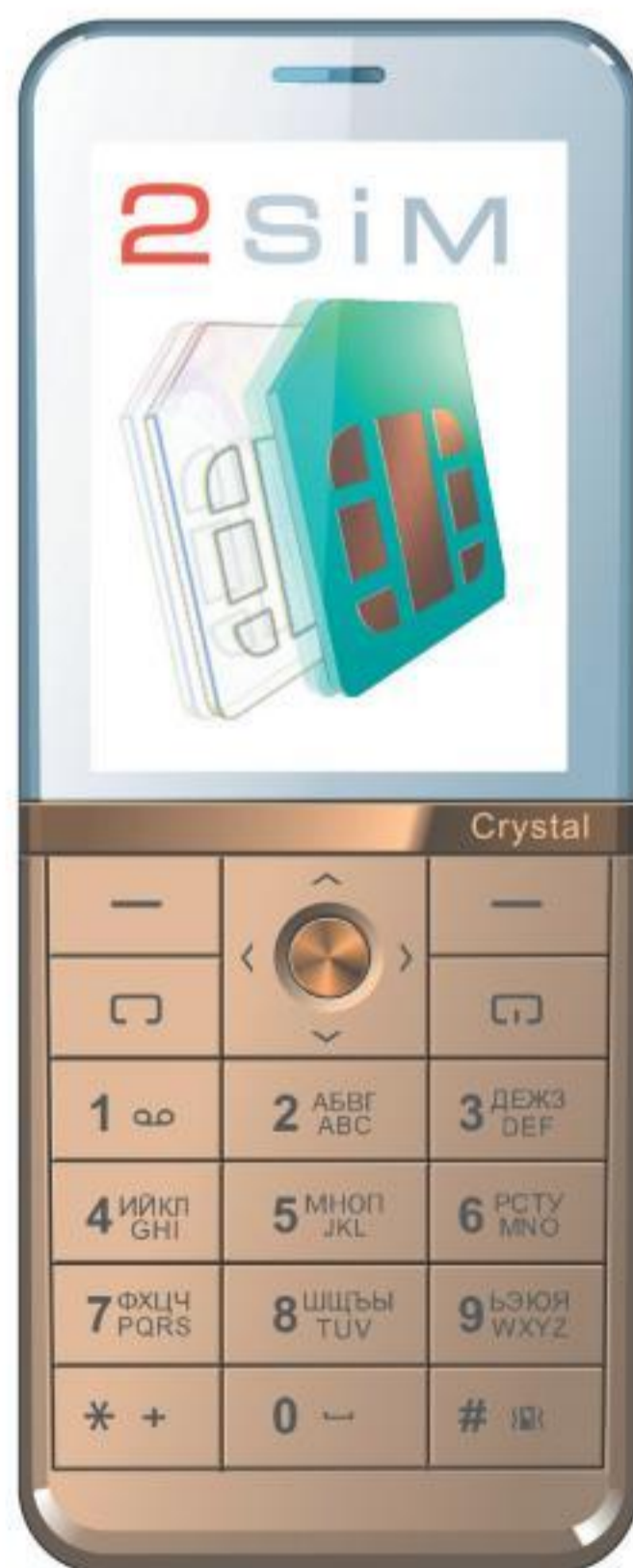
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** моноблок
- **Дисплей:** 2,4 дюйма (320x240), ЖК, прозрачный
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** задняя — 1,3 Мп
- **Связь:** GSM 900/1800
- **Беспроводные модули:** Bluetooth 3.0
- **Разъемы:** micro-USB
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 750 мАч
- **Время автономной работы:** разговор — до 4 ч, ожидание — до 200 ч
- **Цвета:** бежевый, серый, черный
- **Дополнительно:** поддержка двух SIM-карт
- **Размеры:** 12,2x4,8x1,4 см
- **Вес:** 125 г
- **Цена:** 5000 рублей

Телефоны с прозрачным экраном — не новинка. Некоторые производители, например **Sony Ericsson** и **Lenovo**, выпускали подобные устройства ранее, но стоили они дорого. Новый **Explay Crystal** не следует примеру предшественников — в нем необычный дисплей соседствует с приемлемым ценником в 5000 рублей.

Визуально телефон разделен на две равные части. Снизу — пластиковый корпус, передняя часть которого оккупирована клавиатурой, сверху — дисплей, запрятанный в стеклянный «сэндвич». Матрица поддерживает 262 000 цветов, диагональ составляет 2,4 дюйма. Разрешение — 320x240.

Помимо дисплея, трубка способна похвастаться поддержкой двух SIM-карт, однако в остальном Explay Crystal слаб. Он не дружит с 3G, да и мультимедийные возможности не радуют. Так, у новичка нет 3,5-мм разъема для наушников, а штатная USB-гарнитура втыкается сбоку — слушать музыку неудобно. Просмотр фильмов на 2,4-дюймовом прозрачном экране иначе как извращением не назовешь, ну а камера на 1,3 Мп здесь присутствует лишь для галочки. Еще один жирный минус — слабый аккумулятор на 750 мАч, который умирает после 4 часов общения. Словом, при всей своей необычности, Crystal — всего лишь примитивная звонилка.





БОЕЦ В БЕЛОМ

CM Storm Stryker

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Тип материнской платы:** micro-ATX, ATX, XL-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 3 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 8 внутренних
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 4 внутренних + 1 внешний (X-Dock)
- **Слоты расширения:** 9+1 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 120-мм (1200 об/мин, белая подсветка) спереди, 200-мм (1000 об/мин) сверху, 140-мм (1200 об/мин) сзади
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвет:** белый
- **Дополнительно:** окно на боковой панели, ручка для транспортировки, контроллер вентиляторов, выдвижной ящик для мелочи, отверстия для СВО
- **Максимальная высота кулера:** 186 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 322 мм
- **Размеры:** 25x60,6x57,9 см
- **Цена:** 5500 рублей

Великолепный корпус **CM Storm Trooper** от **Cooler Master** пережил рестайлинг и попутно сменил название на **Stryker**.

Full Tower выполнен из стали и выкрашен глянцевой белой краской. Дизайн передней панели позаимствован у Trooper: на крыше стоит док-станция для 2,5-дюймового накопителя, далее следует девять черных перфорированных заглушек, а внизу ютится выдвижной ящик для мелочевки. Верхушка с массивной прорезиненной ручкой и декоративными прорезями в духе спорткаров также вызывает чувство дежавю. А вот стенки новые. По обе стороны присутствуют вертикальные отверстия для вентиляции, закрытые мелкой сеткой, при этом левая боковина дополнена крупным окном со скошенными углами.

Внутреннего пространства у Stryker в избытке: платы XL-ATX, огромные суперкулеры и флагманские видеокарты влезут без проблем. Проложить кабели позади поддона для материнки также не составит труда. У корпуса три 5,25-дюймовых отсека и две корзины для HDD. Каждая вмещает четыре 3,5-дюймовых или 2,5-дюймовых накопителя. На дне предусмотрено еще четыре посадочных места для 2,5-дюймовых устройств.

Stryker комплектуется четырьмя вентиляторами. Пара «стодвадцаток» с белой подсветкой закреплена в передней части, на корзинах для HDD. Вертушка на 200 мм работает сверху, а 140-мм ветродуй трудится сзади. На днище можно установить два дополнительных 120-мм решения. Решетки верхних и нижних крутилок защищены пылевыми фильтрами, доступными снаружи.

Интерфейсная панель оснащена парой USB 3.0 и USB 2.0 и гнездами для подключения гарнитуры. Здесь же и пульт управления вентиляторами — позволяет регулировать скорость вращения и включать/выключать иллюминацию.



ДВЕ БАШНИ

SilverStone Heligon HE01

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

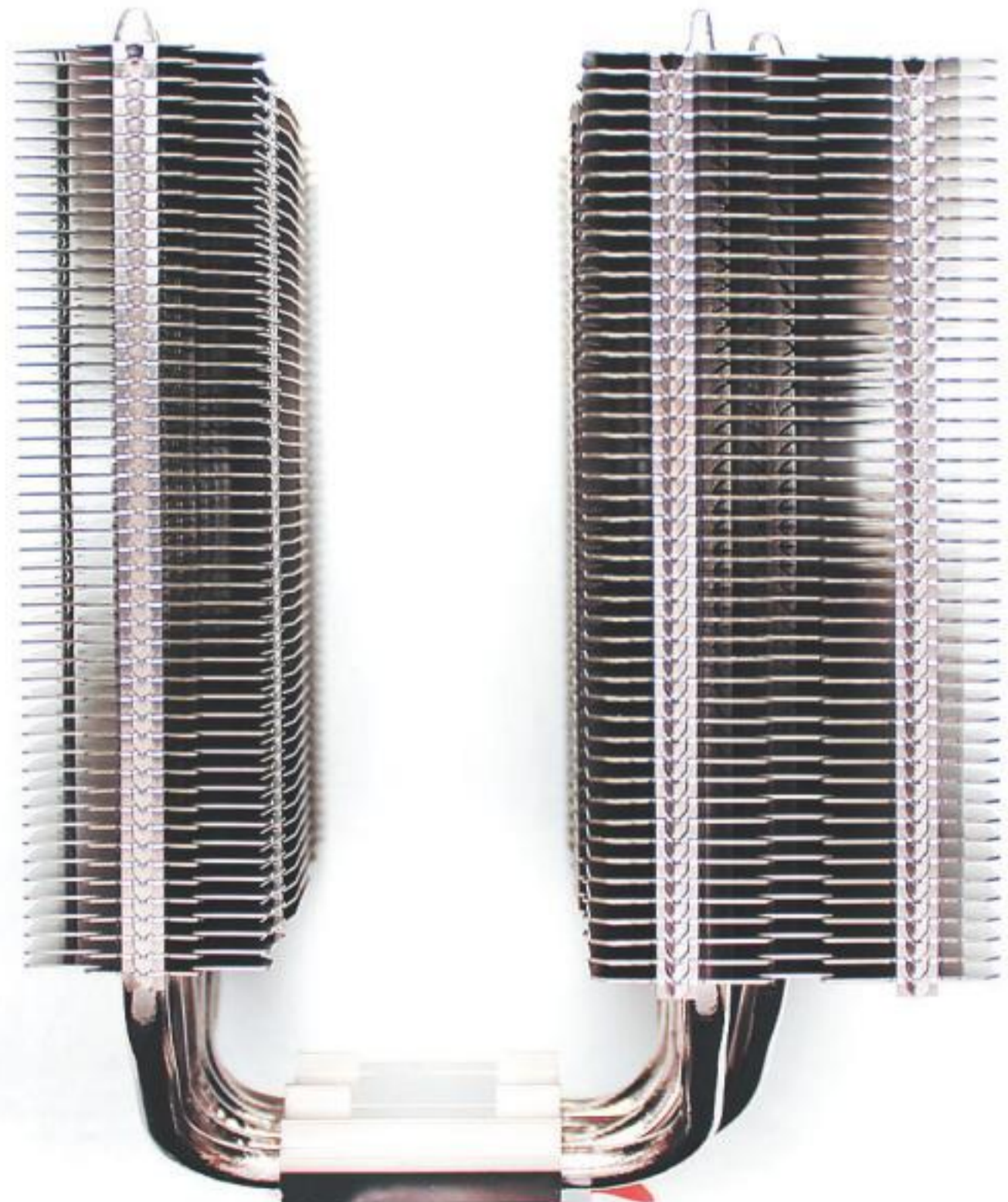
- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA775/1155/1156/1366/2011, AMD Socket AM2/AM2+/AM3/AM3+/FM1/FM2
- **Материалы радиатора:** алюминий, медь, никель
- **Количество тепловых трубок:** 6 шт.
- **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм
- **Количество ребер радиатора:** 2x 47 шт.
- **Вентилятор:** 140-мм (500-2000 об/мин)
- **Уровень шума:** 18-41 дБ
- **Размеры:** 160x140x119 мм
- **Вес:** 1151 г (с вентилятором)
- **Цена:** 2600 рублей

Среди кулеров-тяжеловесов появился новый боец — **SilverStone Heligon HE01**. Он отличается не только большой площадью рассеивания, но и мудреной конструкцией.

Радиатор состоит сразу из двух «башен», причем одна существенно толще другой. Обе секции включают 47 одинаковых алюминиевых ребер с множеством различных выступов. Целостность обеспечивают шесть тепловых трубок, пронзающих медное основание и обе «башни». Все поверхности никелированы.

Между отделениями радиатора располагается место для вентилятора. В комплект поставки включена одна 140-мм вертушка увеличенной толщины, работающая в диапазоне от 500 до 2000 об/мин. На максимальных оборотах тихой ее не назовешь (41 дБ!), но верхний порог можно понизить до 1200 об/мин, воспользовавшись специальным переключателем. Фиксируется крутилка с помощью металлических скоб и силиконовых гасителей вибрации, при этом комплектных креплений хватит еще на два ветродуя.

Кулер совместим со всеми современными процессорами, включая новейшие решения AMD под Socket FM2. В то же время не каждый корпус вместит в себя эту машину высотой 160 мм и весом более килограмма. Цена новинки — 2600 рублей.





КАК В КЛУБЕ

Pioneer SE-MJ751

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Динамики:** 2x 40-мм, 2x 30-мм
- **Диапазон частот:** 8-28 000 Гц
- **Чувствительность:** 104 дБ
- **Сопротивление:** 16 Ом
- **Соединение:** проводное (3,5-мм джек)
- **Вес:** 200 г (без провода)
- **Цена:** 2300 рублей

Не все наушники универсальны, многим свойственны особые жанровые предпочтения. Например, новые **Pioneer SE-MJ751** «заточены» под клубную музыку.

Эти накладные наушники закрытого типа выполнены в монохромных тонах: оголовье и чашки сделаны из черного лакированного пластика, а амбушюры и амортизирующая прокладка на дужке — из белого кожзама. Обхват регулируется парой выдвигаемых сегментов. На верхней части обода красуется логотип «Pioneer», внешняя сторона чашек украшена радиальной текстурой. В целом дизайн стильный, но практичность под вопросом — очень уж он маркий.

С каждой стороны устройства скрываются сразу по два динамика: один на 40 мм (для басов), другой — на 30 мм (для остального спектра). Такой подход обеспечивает впечатляющий диапазон воспроизводимых частот — от 8 Гц до 28 КГц. Чувствительность высокая, а импеданс в 16 Ом делает их совместимыми практически с любым плеером.

Важная особенность SE-MJ751 — регулятор басов в виде вращающегося сегмента на левой чашке. Примечательно, что настроить общую громкость нельзя. Длина соединительного провода равна 1,2 м. Для плеера или смартфона она оптимальна, но при подключении к ПК ее может не хватить. Впрочем, заменить кабель на более длинный не составляет труда, ведь это обычный провод с 3,5-мм разъемом на каждом из концов.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** IPS
- **Подсветка:** светодиодная
- **Время отклика:** 5 мс
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Контрастность:** динамическая — 5 000 000:1
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, D-sub, SCART, компонентный вход, вход для антенны, USB 2.0, 2x 3,5-мм джек
- **Дополнительно:** цифровой ТВ-тюнер, слот PCMCIA, динамики (2x 5 Вт), пульт ДУ
- **Энергопотребление:** 32 Вт
- **Размеры:** 64,1x19,9x45,8 см
- **Вес:** 4,7 кг
- **Цена:** 11 500 рублей

ДВА В ОДНОМ

LG M2752D

Эксперименты **LG** по скрещиванию монитора и телевизора привели к появлению **M2752D**. Основа — 27-дюймовая IPS-панель с разрешением 1920x1080, подсвечиваемая светодиодами. Ее плюсы — хорошая цветопередача и превосходные углы обзора. Яркость и время отклика находятся на среднем уровне. Экран оснащен матовым покрытием для борьбы с бликами.

Дисплей обрамлен черной пластиковой рамкой, лишенной изысков. Органы управления по традиции располагаются в нижнем правом углу, при этом все кнопки, за исключением «Power», сделаны сенсорными. Трапециевидная подставка выглядит стильно, но функциональность у нее базовая — регулируется лишь наклон. Есть и VESA-крепление — повесить на стену не составит труда.

«Телевизионная» составляющая M2752D — цифровой ТВ-тюнер, пара встроенных динамиков, по 5 Вт каждый, а также пульт ДУ. Кроме того, новинка обладает нетипичным для монитора набором

интерфейсов: помимо D-sub и пары HDMI, здесь присутствуют компонентные разъемы, SCART, гнездо для антенны, слот PCMCIA и даже USB-порт для автономного просмотра видео с накопителей. Нашлось место и для пары мини-джеков, входа и выхода.

Напоследок скажем, что LG M2752D отличается привлекательным ценником в 11 500 рублей.





ИГРА БЕЗ ПРОВОДОВ

Тестирование двух беспроводных гарнитур Turtle Beach

Пару месяцев назад, в «Игромании» №9/2012, мы познакомились с гарнитурой **Turtle Beach Ear Force X12**. Модель оказалась удачной и, несмотря на замечания по материалам, получила от нас награду «Лучшая покупка». Такой прыти от малоизвестной на нашем рынке фирмы мы не ожидали и ради интереса заказали у нее еще несколько наушников на пробу, на этот раз беспроводных. Некоторые из них сумели удивить, и мы решили подготовить еще одну статью.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный, красный
- **Тип гарнитуры:** 2.0
- **Частотный диапазон:** 20 — 20 000 Гц (наушники), 50 — 15 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 120 дБ (наушники)
- **Дополнительно:** усилитель низких частот, пресеты, переходники для работы с Xbox 360/PlayStation 3
- **Подключение:** USB 2.0; 3,5-мм джек
- **Вес:** 260 г
- **Цена:** 5000 рублей

Ear Force PX3

Начнем с модели PX3. Выпускается она в двух вариантах: стандартном и брендированном под игру *Call of Duty: Modern Warfare 3*. В большой коробке — ворох инструкций, куча проводов и небольшой передатчик, принимающий и отправляющий звук на гарнитуру.

Выглядит PX3 скромно. В то время как та же Razer за 5000 рублей предлагает высококачественный пластик и амбушюры из кожаменителя, Turtle Beach ограничивается простейшей пластмассой и сеткой из текстиля, но плюсом является то, что материал дышащий и не будет прилипать к ушам даже после долгой игры в жарком помещении.

Что касается трансмиттера — к примеру, побывавшая у нас недавно Razer Chimaera комплектовалась красивой подставкой, совмещенной с зарядником, а PX3 получила небольшой передатчик размером с сигаретную пачку, с немного люфтящим переключателем режимов и тонкими проводками для соединения с компьютером и пополнения встроенных в наушники аккумуляторов. К счастью, первое впечатление, как это часто бывает, обманчиво.

Когда познакомишься с PX3 поближе, понимаешь, что простенькие материалы — жертва продуманному дизайну, стабильной работе и приятному звуку. Наушники сделаны по классической схеме. Коромысло опирается на металлическую пластину, проходящую через дужки и оголовье, забранное мягкой тканью. Динамики подвешены на пластиковых дугах, крутящихся по вертикальной оси градусов на сто, а по горизонтальной — примерно на 35-40°. Благодаря этому можно подогнать гарнитуру под голову практически любых размеров.

Совместная работа

Один из главных плюсов PX3 — возможность работать с любым источником: компьютер, PlayStation 3, Xbox 360, плееры, стационарные проигрыватели — все равно. О том, как все это подключается, читайте во врезке по соседству, тут же отметим только, что PX3 общается через Bluetooth, и радиус действия у нее приличный. Конечно, он сильно зависит от толщины стен и планировки квартиры, но обычно его хватает, чтобы оторваться от монитора и, не прерывая разговора, дойти до кухни, налить себе чаю.

Еще одно преимущество — гибкие настройки. В передающем устройстве сохраняются до восьми пресетов обработки звука. К примеру, в играх разрешается отсечь или понизить громкость взрывов, усилить звуки шагов или перезарядки, поднять уровень чата, чтобы слышать своих собеседников. Пресеты изначально зашиты в передатчик, но их можно обновить, создав самостоятельно или загрузив с официального сайта.

Все управление PX3 сосредоточено на правом динамике — тут и отдельные регуляторы для общей громкости и микрофона, и переключатели режимов работы, и рычажок отключения приемника.

Как звучит?

Основная проблема любых беспроводных наушников — качество звука. При таком соединении сигнал на гарнитуру поступает в цифровом виде, то есть про-

ходит еще и несколько этапов обратного преобразования, за которые отвечают встроенные в чашечки ЦАП и усилитель. Из-за этого звучание почти не зависит от источника и — в подавляющем большинстве подобных моделей — не выдерживает критики. С PX3 правило не подтвердилось.

Не знаем, что именно там установили, но играют PX3 отменно. Они реально отрабатывают практически весь заявленный диапазон частот, лишь немного заваливаясь около верхних границ, где живет ряд классических инструментов. Но при этом средние и низкие частоты — на зависть многим проводным моделям. Басовые партии насыщены обертонами, а гитары звучат зло и напористо. На месте и чистый вокал, вполне органично вплетающийся в общую картину. Конечно, о детализированном Hi-Fi речи не идет, но для «воздушных» представителей — очень достойно.

Что же касается игр, то и тут PX3 не спасовали. Хотя они и не умеют эмулировать «звук вокруг», зато позволяют определить, с какой стороны на вас заходит противник, и понять, что конкретно творится рядом с вами.

Лестных отзывов заслуживает и микрофон. Гибкая длинная дужка удерживает приемник около рта и хорошо справляется с подавлением шумов. Плюс, благодаря закрытой конструкции чашечек, не улавливаются игровые звуки, раздражающие собеседников.



+ ПЛЮСЫ +

- + качественный звук
- + переключаемые пресеты
- + работа с любым источником
- + хорошо сидят на голове

- МИНУСЫ -

- жесткий пластик
- небольшие амбушюры



ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Обе гарнитуры общаются с источниками примерно одинаковыми способами, так что рассказ о них мы решили вынести в отдельную врезку.

У всех моделей есть собственный трансмиттер-передатчик, который питается от USB. У PX3 он выступает в качестве звуковой платы, у XP400 — только как АЦП, так что для работы с ПК на него нужно передать сигнал через обычный провод с 3,5-мм джеками на концах.

С консолями все немного сложнее. Для Xbox 360 есть специальный кабель: один конец, с 3,5-мм джеком, втыкается в передатчик, второй, с парой сквозных тюльпанов, вклинивается в провод между консолью и телевизором. За микрофон отвечает либо отдельный провод с 2,5-мм джеками (PX3), либо передатчик (XP400), который соединяется с соответствующим разъемом на джойстике.

С PlayStation 3 все немного легче. Звук передается тем же самым способом, но вот микрофон может общаться либо напрямую через трансмиттер (PX3), либо дополнительным Bluetooth-соединением (XP400).



Ear Force XP400

Вторая модель, попавшая в наш тест, официально позиционируется как идеальный выбор для Xbox 360, о чем свидетельствует беспроводной трансмиттер для джойстика приставки. Однако рассматривать гарнитуру исключительно как консольную будет неправильно: как и PX3, она работает с любыми источниками.

Выглядит XP400 внушительнее своего собрата. Несмотря на то, что тип конструкции тот же — коромысло, дуги, динамики, — сами наушники значительно больше и тяжелее. Амбюшюры вмещают уши любых размеров, а оголовье, думаем, обхватит даже самую необъятную макушку. Повыше тут и качество сборки: соединения явно надежнее, люфта меньше. На голове XP400 сидят как влитые, однако из-за размеров и приличного веса сильнее нагружают голову.

Управление похоже на то, что было у PX3.

Только кнопки оккупировали уже обе чашечки. На левой встали питание, пресеты эквалайзера, отсечение слишком выраженных взрывов/выстрелов и два колеса, отвечающих за микрофон и общую громкость. На правой — клавиши отключения приемника, переход в режим Bluetooth и уровня громкости в нем. Последние функции — особый подарок. С комплектым передатчиком XP400 общается по двухдиапазонному Wi-Fi на частоте 5 ГГц, но при желании разрешается переключиться в «синезубый» режим, чтобы, к примеру, вывести моно-звук с телефона. К слову, в этом состоянии наушники вполне можно использовать как походные, приемник тут съемный, так что на улице вы не будете походить на вырвавшегося на свободу связиста.

Для игр

Звук гарнитура может получать как по простому аналоговому проводу, так и «по цифре» через оптический выход на аудиокарте. Одно из

преимуществ XP400, что передатчик поддерживает технологию Dolby Headphone, а значит, способен эмулировать звук вокруг — полезная штука в играх.

Включая на XP400 музыку, понимаешь — перед тобой действительно игровая гарнитура, в классическом понимании этого определения. В отличие от PX3, она не стремится вывести ровный звук на всех частотах, а обыгрывает середину и низкие частоты. Из-за этого немного душит общая картина. Конечно, по уровню любви к басам XP400 — это не бубнящий Razer, но и до чистоты PX3 им ой как далеко. Но минус этот касается исключительно музыки.

В играх XP400 звучит так, что мурашки по коже пробегают. Выстрелы, взрывы, акустические эффекты закрытых/открытых пространств — все это настолько качественно прорабатывается, что переключаться на что-то иное нет никакого желания. Конечно, в профессиональной игре от этого лучше отказаться, чтобы не заглушать шаги противников и не превращать поле боя в ухающую кашу. С этим помогут соответствующие ограничители, которыми так богаты настройки XP400. А вот что касается Dolby Headphone, тут ничего интересного. Видно, что он работает, но разложение источников по виртуальным каналам до уровня дорогих звуковых карт (как пример, ASUS Xonar Phoebus) явно не дотягивает.



Когда мы тестировали Ear Force X12, то резонно предположили, что перед нами просто удачная модель новой на нашем рынке марки. Однако после знакомства с еще парой наушников придется признать, что Turtle Beach — это серьезный игрок на рынке игрового аудио. И если по качеству отделки и дизайну Ear Force PX3 и XP400 уступают Thermaltake или Razer, то по уровню звука и богатству настроек поспорят с любым конкурентом. ● **Дмитрий Колганов**

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный, зеленый
- **Тип гарнитуры:** 2.0, эмуляция 5.1
- **Частотный диапазон:** 20 — 20 000 Гц (наушники), 50 — 15 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 120 дБ (наушники)
- **Дополнительно:** усилитель низких частот, ограничитель громких звуков, усилитель чата, пресеты, переходники для работы с Xbox 360/PlayStation 3, поддержка Bluetooth
- **Подключение:** USB 2.0; 3,5-мм джек, оптический кабель
- **Цена:** 8000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + отличный звук в играх
- + множество настроек
- + работа с любым источником
- + эмуляция звука вокруг
- + могут работать с телефоном

— МИНУСЫ —

- тяжелые
- высокая цена





ТРЕТИЙ КРУГ

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTX 660 Ti



Шестое поколение GeForce — наверное, одна из самых удачных и загадочных разработок NVIDIA. Серия была запущена еще в марте этого года топовой видеокартой GTX 680. Всего через месяц неожиданно появился двойной вариант GTX 690, младшей GTX 670 пришлось ждать еще полмесяца, а потом случилось затишье. С момента основания линейка почти полгода прожила без бюджетных представителей. И только сейчас в продажу поступила GTX 660 Ti с крайне необычными техническими характеристиками.

Старый знакомый

Первое, что бросается в глаза, — используемый чип GK104, тот самый, что стоит в двух топовых картах NVIDIA. Мало того, процессор идентичен используемому в GTX 670! Выполнен он по современному техпроцессу 28 нм, площадь составляет 294 мм², количество транзисторов — 3,54 млрд. Работают все те же семь потоковых мультипроцессоров SMX: 1344 вычислительных ядра CUDA и 112 текстурников на частоте 915 МГц.

Ограничения начинаются в отделе кластеров ROP, число которых с четырех сократилось до трех. Учитывая, что на каждый приходится по восемь блоков растеризации, в GTX 660 Ti их осталось всего 24 штуки. В борьбе за снижение себестоимости пал и один из четырех 64-битных контроллеров видеопамяти. Вследствие этого разрядность шины снизилась с 256 до 192 бит. А вот общий объем памяти не пострадал: в NVIDIA выбрали другие модули GDDR5, в сумме дающие прежние два гигабайта на 6 ГГц.

В итоге GTX 660 Ti должна сохранить геометрическую производительность, но потерять скорость на процессах расчета текстур и вывода изображения. Простым языком — высокие разрешения, сглаживание и фильтрация ей будут даваться труднее.

Вид сверху

Внешне новинка повторяет GTX 670: маленькая печатная плата, нагруженная массивным радиатором. С самого запуска NVIDIA сняла все ограничения на дизайн СО, так что уникальных версий в продаже хватает.

Отметим, что в референсе GTX 600 Ti оснащается четырьмя видеовыходами: DVI-I, DVI-D, HDMI и DisplayPort. Набор технологий одинаков для всего семейства GeForce 600: DirectX 11.1 с Shader Model 5.0, OpenGL 4.3 и OpenCL 1.2 для параллельных вычислений, CUDA, PhysX и 3D Vision. В связке SLI можно объединить две или три видеокарты. Для работы GeForce GTX 660 Ti необходимо всего 150 Вт, подаваемых парой 6-pin кабелей.

Конкуренция

Официальная стоимость GTX 660 Ti — в районе 9500 рублей. А это значит, что в прямых конкурентах новинки числятся прошлогодняя GTX 580, Radeon HD 7950 и младшая Radeon HD 7870, которую сейчас реально найти за 8500 рублей.

Оба противника из стана AMD построены на архитектуре Graphics Core Next. В старшей карте используется урезанный чип Tahiti Pro с 1792 потоковыми ядрами, 88 текстурными блоками и 32 ROP. Работает все это на 800 МГц. Наборной памяти — 2 ГБ на скорости 5 ГГц.

HD 7870 основывается на камне Pitcairn XT. Количество вычислительных единиц уже не 22, а всего 20, значит, число SIMD-модулей сокращено до 1280 штук, а TMU — до 80. Урезана и шина памяти: с 384 до 256 бит. Зато на повышенных частотах функционирует процессор — 1 ГГц.

Обе платы рассчитаны на интерфейс PCI Express 3.0, графические кристаллы совместимы с OpenGL 4.2 и DirectX 11.1, а вместе с последним — и шейдерной моделью 5.0. Благодаря AMD Eyefinity 2.0 к видеокартам можно одновременно подключить до шести дисплеев против трех у NVIDIA. Набор портов предусматривает наличие HDMI, DVI, D-sub и DisplayPort 1.2. А вот что касается расхода энергии, то Radeon HD 7950 требует 200 Вт, а HD 7870 — 175 Вт, подаются они по двум 6-pin вилкам.

Паритет

Помимо референсной GTX 660 Ti, на тест к нам попала и ее разогнанная версия — Gainward Phantom с увеличенными

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 670	NVIDIA GeForce GTX 660 Ti	NVIDIA GeForce GTX 580	AMD Radeon HD 7950	AMD Radeon HD 7870
Ядро	GK104	GK104	GF110	Thaiti Pro	Pitcairn
Количество транзисторов	3,54 млрд	3,54 млрд	3 млрд	4,31 млрд	2,8 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	40 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	1344 шт.	1344 шт.	512 шт.	1792 шт.	1280 шт.
Частота графического ядра	915 МГц	915 МГц	772 МГц	800 МГц	1000 МГц
Частота потоковых процессоров	915 МГц	915 МГц	1544 МГц	800 МГц	1000 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 1,5 ГБ	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 2 ГБ
Частота памяти	6008 МГц	6008 МГц	4008 МГц	5000 МГц	5500 МГц
Шина данных	256 бит	192 бит	384 бит	384 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	112 шт.	112 шт.	64 шт.	112 шт.	80 шт.
Длина платы	240 мм	240 мм	267 мм	260 мм	260 мм
Интерфейс	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16
Цена на сентябрь 2012 года	13 000 рублей	9 500 рублей	10 000 рублей	11 000 рублей	9000 рублей



Синтетические тесты

3DMark 11

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 660 Ti	7837	5044	6932	100%
NVIDIA GeForce GTX 670	8171	5233	7111	104%
Gainward GeForce GTX 660 Ti Phantom (1006/6008 МГц)	8355	5221	7207	107%
ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	6182	4653	5746	79%
PowerColor HD7950 PCS+ (800/5000 МГц)	6252	5149	6252	80%
PowerColor HD 7870 PCS+ (1000/5500 МГц)	6320	5171	5946	81%

Unigine Heaven Benchmark 3.0

Модель видеокарты	FPS	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 660 Ti	35	870	100%
NVIDIA GeForce GTX 670	41,8	1054	121%
Gainward GeForce GTX 660 Ti Phantom (1006/6008 МГц)	37	932	107%
ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	29,6	747	86%
PowerColor HD7950 PCS+ (800/5000 МГц)	35,9	904	104%
PowerColor HD 7870 PCS+ (1000/5500 МГц)	35,2	886	102%

ми до 1006 МГц Base Clock и до 1084 МГц Turbo Clock. Плата спрятана в двухслотовый черный бокс, под которым находятся здоровый алюминиевый кулер с тремя медными теплопроводными трубками и пара вентиляторов.

Тестировались оба варианта на материнской плате Gigabyte GA-X58A-UD3R с установленными процессором Core i7-920, тремя планками оперативки Kingston HyperX DDR3-1666 МГц по 2 Гб каждая и твердотельным накопителем Kingston SSDNow на 64 Гб. В список испытаний вошли: 3DMark 11, Unigine Heaven Benchmark 3.0, Just Cause 2, DiRT 2, Aliens vs. Predator, Batman: Arkham City и Max Payne 3. Основные разрешения — 1680x1050 и 1920x1080, все настройки на максимум, антиалиазинг — MSAA 4x и 8x.

Первая синтетика, 3DMark 11, указала на то, что GTX 660 Ti заметно быстрее обоих конкурентов от AMD и GTX 580. Однако уже в Unigine Heaven 3.0 приоритеты немного сдвинулись, и AMD подтянулась до уровня новичка от NVIDIA. Похожие результаты продемонстрировали и игровые бенчмарки. Всухую GTX 660 Ti сумела выиграть только в DiRT 2. В остальных проектах она работала наравне с HD 7870 и при этом уступала HD 7950. Что же касается сравнения с GTX 670, то отставание составило около 15%. В борьбе с GTX 580 — паритет.

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX11)

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 660 Ti	NVIDIA GeForce GTX 670	Gainward GeForce GTX 660 Ti Phantom (1006/6008 МГц)	ZOTAC GeForce GTX 580 AMP! Edition (772/4008 МГц)	PowerColor HD7950 PCS+ (800/5000 МГц)	PowerColor HD 7870 PCS+ (1000/5500 МГц)
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	61,3	75	64,8	63	70,2	59,1
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	46,7	62	50,9	53,3	62,2	52,1
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	55,3	67,9	57,9	56,7	64,1	53,8
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	41,9	55,7	45,4	48	56,8	47,8
%	100%	127%	107%	108%	123%	104%

DiRT 2 (DX11)

Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	109,8	126,1	114,6	125,2	100,4	89,9
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	112,4	123	115,2	116,3	93,9	97,8
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	104,6	123,6	109,1	117,5	95,7	102,1
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	105,1	120,9	108,5	109,9	90	94,3
%	100%	114%	104%	109%	88%	89%

Just Cause 2 (DX11)

High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	69,5	77,4	73,5	68,9	124,2	118,7
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	68,3	73,4	71,9	62,9	104,8	100,9
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	70,4	73,9	73,5	65,1	104,7	109,5
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	64,1	68,5	66,3	62,7	95,3	91,17
%	100%	108%	105%	95%	158%	154%

Batman: Arkham City (DX11)

Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	57	60	61	56	63	57
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	46	53	48	43	57	51
Ultra, 1680x1050, AF 16x, PhysX	28	32	31	28	22	21
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	53	58	56	51	57	51
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	41	50	44	40	51	45
Ultra, 1920x1080, AF 16x, PhysX	28	31	30	28	20	20
%	100%	112%	107%	97%	107%	97%

Max Payne 3 (DX11)

Very High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	40,3	46,2	44,1	44,5	42	40,5
Very High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	23,5	27,5	25,8	25,8	23,4	23,5
Very High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	34,5	41,3	38,1	39,2	38,5	37,8
Very High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	18,7	23,9	21,9	23,4	20,3	20,5
%	100%	119%	111%	114%	106%	105%

Соотношение цена/производительность

Модель видеокарты	Производительность	Цена
NVIDIA GeForce GTX 660 Ti	100%	100%
NVIDIA GeForce GTX 670	115%	136%
NVIDIA GeForce GTX 580	98%	105%
AMD Radeon HD 7950	102% (без Just Cause 2)	116%
AMD Radeon HD 7870	96% (без Just Cause 2)	95%

Новинка из стана NVIDIA — очень удачная видеокарта. Она справляется со всеми современными играми на любых настройках. К сожалению, назвать ее однозначным лидером своего ценового диапазона не получится. AMD явно поработала над своими драйверами и здорово прибавила в производительности: при немного меньшей стоимости ее Radeon HD 7870 показывает сравнимые с GTX 660 Ti результаты. ● Александр Шаронов



ЗВУК ДЛЯ ИГР

Сравнительное тестирование пяти наборов акустики 2.1

Мы так часто говорим о получении нормального количества fps на максимальных настройках, что забываем про еще одну важную деталь — звук. А ведь без нее даже самая захватывающая игра теряет львиную долю своего очарования. Сегодня мы отвлекемся от гонки за производительностью и выберем колонки для компьютера. Раздумывая над классом акустики, решили, что к черту всю эту чистоту звучания, диапазоны частот и прочую аудиофильскую ересь — хотим смачных взрывов, зубо-

дробительных автоматных очередей и истошных воплей всякой нечисти. Короче, будем тестировать 2.1 — пару колоночек и толстенный сабвуфер.

С ценовой категорией определились быстро: от 2700 до 3500 рублей. Конечно, не Hi-Fi, но уже и не пластиковый ширпотреб. С выбором моделей не мучились. Список *реально* продающихся наборов оказался настолько небольшим, что можно было заказывать все подряд — получилось всего пять образцов.

Creative Inspire S2 Wireless

Открывают тестирование малыши от Creative. По словам производителя, Inspire S2 Wireless — идеальное решение для ноутбуков и MP3-проигрывателей. Со своей стороны мы бы так жестко эту систему не позиционировали. Представители Creative могут стать разумным выбором для тех, у кого места на столе хватает разве что на чашку кофе да небольшую тарелку с бутербродами. Габариты сателлитов всего 10,3x7,3x7,2 см, грубо говоря, с кулак взрослого мужчины. Не особо здоровый и сабвуфер — кубик 23,2x18x20 см на четырех ножках.

Малыши

Ради скромных габаритов Creative пришлось пойти на жертвы. Так, сателлиты получили только по одному динамику — 1,5-дюймовому твиттеру. А это значит, что им не известны такие понятия, как «мидбасы», воспроизводить они могут всякие тарелочки, вокал, верхнюю часть гитар. По словам инженеров, спасти ситуацию должен сабвуфер, так как на него переложили обязанность среднечастотников. Утверждение сомнительное: у стоящего 4-дюймового громкоговорителя, закрытого черной сеткой, очень мягкий подвес, что означает глубокий ход, а соответственно, и чисто басовую направленность. Указывает на это и наличие фазоинвертора сзади, значительно понижающего резонансную частоту.

Главная особенность Inspire S2 Wireless — возможность работы без проводов. Воткнул в ПК крохотный USB-передатчик, нажал кнопку включения, и пошла музыка. Для любителей кабельного соединения есть отдельный 3,5-мм вход под стандартный джек, расположенный на правом среднечастотнике. Коммутация акустики выполнена хоть и аккуратно, но немного странно. Вся усилительная начинка находится на сабвуфере, сюда же подается питание от сети на 220 В. На кубике всего одна крутилка — управление басов, которая способна как полностью выключить низкочастотник, так и не на шутку его раззадорить. Рядом с переключателем расположился толстенный кабель, жестко связанный с правой колонкой. Провод тяжелый и норовит сдвинуть с места легкую конструкцию. Нужен он для функционирования регулятора общей громкости и выхода на наушники на сателлите.

Сделай погромче

В тесте наши опасения подтвердились. Из-за скромных размеров сателлиты получились узконаправленными, и располагать их надо так, чтобы громкоговорители смотрели четко в уши, иначе большая часть звука

улетает в пустоту. Плюс к этому нормально они отыгрывают только верхний диапазон частот. Обещания Creative по поводу того, что все исправит сабвуфер, оказались не более чем словами. Середина в низкочастотном динамике присутствует, но скорее мешает, так как оттягивает картину на себя и не позволяет установить саб в любом удобном месте, только по центру. Впрочем, настроены Inspire S2 таким образом, что чистоты от них и не требовали. Их ипостась — ухачь и воспроизводить динамичные композиции. Самое то для домашней вечеринки или игр.

Если в Battlefield 3 выкрутить ручку баса на полную да прибавить громкости — впечатлений хватит на ближайшие несколько часов. Все дрожит, рокот автомата пробирает до костей, а взрывы инстинктивно заставляют пригнуться. К сожалению, все это сказывается на позиционировании. Определить на слух, где что происходит, практически невозможно. Сателлиты лишь дают общее понятие о том, что справа началась какая-то заваруха. Но где именно — придется искать. В более спокойных проектах вылезает недостаток середины. К примеру, Max Payne 3 банально разваливается на куски: вычленяется голос героя, а все остальное остается за кадром.

В итоге

Несмотря на ряд недочетов, Creative Inspire S2 Wireless не стоит списывать со счетов. Они подойдут тем, у кого острая нехватка свободного места на столе, а также любителям прихватить акустику на дачу. Да, колонкам далеко до Hi-Fi-аппаратуры, но если вам нужен лишь смачный бас и плевать вы хотели на позиционирование и какие-либо там нюансы в музыке, то они могут стать хорошим выбором.

+ ПЛЮСЫ +

- + отлично ухачут
- + не хрипят на высокой громкости
- + занимают мало места на столе
- + управление на сателлите
- + есть вход для плееров
- + работают без проводов

- МИНУСЫ -

- узконаправленный звук
- нечеткое позиционирование источников
- отсутствие мидбаса
- сабвуфер оттягивает на себя звуковую картину





Edifier X3

С колонками Edifier у нас получилась забавная история. В выбранную нами ценовую категорию попадали сразу две модели, X3 и HCS2330. На бумаге они выглядели практически одинаково (если не считать мощности по RMS), но вторая была новее, и мы остановились на ней. Однако вот так, с «первого звонка», достать ее не удалось, пришлось брать X3. Как оказалось, поторопились. HCS2330 чуть позже, но все же попала к нам в лабораторию. Так как X3 мы уже успели протестировать, то отказываться от них не стали, поэтому Edifier у нас выступил в двойном объеме.

Смотрится X3 серьезнее своего конкурента из Creative. Большая коробка вместила в себя сразу четыре компонента. Два сателлита, уже вполне нормальных габаритов, сделанных из выкрашенного в черный цвет МДФ и прикрытых съемными пылесборниками. Крупный сабвуфер высотой 29 см на четырех серебристых ножках и выведенным вперед фазоинвертором. Ну и, наконец, отдельный блок управления со встроенной элементной базой.

Последний выполнен в виде вертикальной стойки с возможностью горизонтального расположения. На лицевой панели встали кнопка включения (отключает звук), 3,5-мм джек под наушники и три регулятора. Один, стоит по центру, — большое колесо с синей подсветкой, отвечает за громкость. Пара поменьше, под ним, — настройка уровней баса и высоких. На задней стороне — все контакты: три выхода на излучатели, пара RCA для основного источника и джек для соединения с еще одним проигрывателем. Отметим, что комплектные провода у Edifier значительно длиннее, чем у Creative, так что проблем с установкой по нужным местам не возникнет. Плюс на сателлитах сделаны отверстия для крепления на стенку.

Рабочая система X3, как и у Inspire S2, собрана из трех динамиков. Только на этот раз перед нами более солидные громкоговорители. Им выдали 3-дюймовые излучатели, а значит, и обеспечили средним диапазоном. Сабвуфер получил 6-дюймовую головку на хорошем жестком подвесе. Примечательно, что направлена она в пол, что, вкупе с приличных размеров ящиком, может усилить передачу низов и здорово повеселить соседей этажом ниже.

Трое в лодке

Звук у X3 кардинально отличается от Inspire S2. Если конкурент резво отбивал такт сабвуферной головкой, то динамик Edifier тяготеет к честному звучанию. Фильтр низких частот активно режет все, что лежит над основным басовым диапазоном, и пусть ФНЧ чуть-чуть не хватает крутости среза, настроен он правильно, и это радует. Чувствуется и то, что саб менее инертен, выше добротность, что выражается в более упругом, чем у Inspire S2, басы. А вот по поводу сателлитов — X3 недалеко ушли от противника. Колонки уже побольше, но 3-дюймовый громкоговоритель в силу своих габаритов не может воспроизвести нижнюю середину, из-за чего в музыке возникает провал, а верха озвончаются.

Впрочем, игр вся эта умная галиматья практически не касается. Звучат X3 правдивее Inspire S2. Акустика не превращает звуки в трудно различимую ухающую кашу, а старается аккуратно разложить источники и отделить характерный щелчок снайперской винтовки от лязга АК-47. Поначалу такая картина немного расстраивает, особенно после зубодробительного крика Inspire S2. Но спустя пару сеансов в Battlefield 3 понимаешь, что вовремя дошедший до ушей удар воспринимается приятнее, чем бесконечная атака со стороны Creative.

В итоге

Edifier X3 — как внешне, так и технически — куда более взрослые колонки, нежели Creative Inspire S2. Динамики работают правильнее и, пусть им не хватает проработанности ряда частот, звучат заметно интереснее. Особенно выделяется сабвуфер, честно отыгрывающий свои партии и не лезущий в дебри средних частот. Отметим надо и более удобную систему управления с настройками двух диапазонов, а также качественный усилитель, в ответственные моменты не сыплющий гармониками на сателлиты. В общем, хороший выбор для тех, кто хочет получить от компьютера приличный, не перегруженный басами, звук.

+ ПЛЮСЫ +

- + сбалансированный звук сабвуфера
- + удобная система управления
- + правильное звучание
- + хорошее позиционирование источников
- + сателлиты можно повесить на стенку

- МИНУСЫ -

- узконаправленный звук
- чувственный провал на средних частотах





Edifier HCS2330

Модель HCS2330 — идейный приемник X3. В коробке тот же список компонентов: пара сателлитов, саб, усилитель и (приятный бонус) пленочный пульт ДУ, дублирующий все функции головного элемента. Однако спутать новинку с предшественником невозможно — слишком много изменений.

Начнем с управляющего устройства. Собрано оно в тот же вертикальный прямоугольник (на этот раз серебристый, а не черный), но лицевая панель другая. Сверху стоит клавиша Mute, под ней — цифровой дисплей, указывающий уровни общей громкости, сабвуфера и колонок, за чью настройку отвечает подсвеченный оранжевым поворотный регулятор по центру. Под ним расположились выход на наушники и пара кнопок: одна переключает режимы «джойстика», вторая — входы, с которых идет звук. Их у HCS2330 два: тюльпаны и 3,5-мм джек.

Сателлиты подросли — раздались вширь и высоту, плюс получили по 3/4-дюймовой пищалке в дополнение к 3-дюймовым динамикам. К сожалению, посмотреть на них воочию не удалось, защитная сетка намертво вделана в корпус. То же касается и низкочастотника. Он направлен не в пол, а в сторону пользователя и защищен металлической решеткой, так что повредить его неаккуратным движением ноги затруднительно. Отметим, что сабвуфер в этом наборе значительно тяжелее, чем в X3. Потенциально это может быть следствием утяжелившейся конструкции подвижной части, что, возможно, приведет к увеличению добротности и падению чувствительности.

Честные ребята

В тестах HCS2330 проявила себя примерно так же, как и X3. Она не пытается взять напором или нарочито завышенным басом. Напротив, раскладывает композицию по полочкам: тут у нас струнные, там вокал, здесь барабаны. И выходит это у нее гораздо лучше, чем у X3. Если сабвуфер обыгрывает бас-гитару, то сателлиты уверенно под-

хватывают ее и насыщают средними частотами. Верха — четкие и звонкие. Конечно, колонкам все еще недостает атаки (к примеру, удар барабанщика может прозвучать как скромный шлепок, в то время как в нем должна чувствоваться упругость), но это уже из разряда мелких придинок.

В играх HCS2330 показала себя образцово. Собственно, к ней применимо все то же, что мы рассказывали про X3, — аккуратное позиционирование, правдивый звук различного оружия, передача особенностей пространства. Но есть важное отличие — мощность. Обычно мы стараемся о ней не вспоминать, но в данном случае придется. Внутри головного устройства стоит качественный источник питания, который способен разогнать эту модель до такого уровня, что вокруг начинают дрожать лампочки. Если сделать HCS2330 погромче и «приподнять» сабвуфер, то эффект будет потрясающим. Взрывы, автоматные очереди, крики соратников — все это воспринимается очень натурально. Причем, что самое главное, в отличие от Inspire S2, задорно бомбардирующих уши, HCS2330 не превращает это дело в кучу-малу.

Еще один плюс. За счет лучшей проработки середины акустика отлично справляется с голосами героев. К примеру, Max Payne 3 на тех же Inspire S2 вообще не звучал, а с Edifier ощущался как качественный живой экшен. Пожалуй, единственный для кого-то минус HCS2330 — они любят высокую громкость. Добиться от них нужного давления при умеренной мощности получается, только выкрутив на максимум сабвуфер и прибрав сателлиты.

В итоге

Edifier HCS2330 можно без зазрения совести назвать образцовыми колонками, отрабатывающими свою стоимость на все сто процентов. Они не бросаются в крайности, не пытаются приукрасить музыку или задавить басами в играх, а просто честно и красиво звучат. Не будем врать, свои недостатки у них есть, но для данного ценового диапазона они не существенны.

+ ПЛЮСЫ +

- + сабвуфер органично подзвучивает сателлиты
- + удобная система управления
- + правильное звучание
- + хорошее позиционирование источников
- + переключение между источниками звука
- + пульт ДУ
- + сателлиты можно повесить на стенку

- МИНУСЫ -

- тяга к высоким частотам





Microlab FC360New

Как и Edifier, инженеры Microlab решили, что отдельно стоящий блок управления всяко лучше, чем встроенный в сабвуфер. Так что в упаковке лежат четыре компонента: сателлиты, низкочастотник и усилительная часть, выполненная в одном духе с соперниками. На лицевой панели — только колесико общей громкости, дополнительный порт для внешнего источника и разъем под наушники. Настройке поддается лишь уровень сабвуфера: регулятор на задней стороне рядом с выходами на динамики и основным входом с парой RCA. Интересно, что оформлен усилитель глянцевым черным пластиком, который смотрится гораздо лучше матовой пластмассы у HCS2330, но при этом и пачкается не в пример быстрее: разводы от пальцев и пыль появляются через пару часов после освобождения из коробки. То же можно сказать и про оформление колонок. Они щеголяют несъемной пылезащитной сеткой, глянцем и необычной отделкой «под кожу».

Несмотря на высокое качество исполнения, Microlab странно обошлись со всем остальным. На сателлитах почему-то поленились просверлить отверстия для крючков — на стену не повесить. Претензии есть и к проводам. В то время как все рассмотренные конкуренты получили кабели нормальной длины, FC360 отмотали всего по метру тонкого проводка для колонок и каких-то 80 см для саба. Учитывая, что последний должен встать на пол и при этом дотянуться до усилительной части, расположенной на столе, — это выглядит сущим издевательством. В особенности из-за того, что кабели намертво заделаны и без паяльника их не заменить.

Внутри

Добраться и лично измерить рабочие элементы FC360 нам не удалось — сетка везде несъемная, пришлось опираться на данные производителя. По его словам, в сателлитах стоит всего один 2,5-дюймовый динамик, в то вре-

мя как в сабе трудится головка в 6,5 дюйма, на поверку оказавшаяся слишком легкой по сравнению с HCS2330. А значит, скорее всего, и затухание у нее будет более долгим, зато с более высокой чувствительностью: сабвуфер «заговорит» даже на невысокой громкости.

Звук у Microlab получился интересным — достаточно правильным и упругим. Он далек от чопорности Edifier и более близок к басовитости Creative. Однако в противовес последним не сваливается в бубнение и «отбивание ритма». Акустика отлично озвучивает тяжелый рок, отзывается злым рыком гитар, неплохо справляется с бас-партиями и может грамотно подать классические инструменты. Плюс она раскачивается на низкой громкости и не проседает на первых аккордах сложных моментов композиций. Однако в недостатках числятся невысокая детальность, завал на высоких и небольшая каша в середине (в сложных моментах на слух трудно вычлнить отдельные инструменты). Edifier HCS2330 в этом случае чуть более честны.

Собственно, то же самое происходит и в играх. FC360 способна такое продемонстрировать, что в Battlefield 3 становится совсем уж страшно. При этом, как и с X3 и HCS2330, войнушка не превращается в неразбериху: источники позиционируются правильно. Единственное «но»: через час-два интенсивного отстрела неприятелей невольно тянешься к ручке громкости, чтобы сделать потише, — колонки гораздо сильнее напрягают уши, чем те же Edifier HCS2330, с которыми можно играть сутки напролет.

В итоге

Microlab FC360 — противоречивая модель. В музыке она не пасует на сложных моментах и выдает живой сочный саунд. Хорошее и оформление: глянцевый пластик вкупе с отделкой под кожу придает колонкам благородный вид. Однако впечатление перечеркивается короткими проводами и отсутствием толковой подстройки частот.

+ ПЛЮСЫ +

- + живой и сочный звук
- + отсутствие явных завалов
- + хорошее позиционирование источников

— МИНУСЫ —

- слишком короткие провода
- усеченное управление
- напрягают при продолжительной игре
- завал на высоких частотах
- отсутствует детальность средних частот





T&D TDE 273

TDE 273 построены по классической схеме: сабвуфер плюс пара сателлитов, никаких выносных блоков или пультов ДУ. Выглядят колонки необычно. Саб — не квадратная коробка, а высокая тонкая башенка. На лицевой панели разместились подсвеченное синим колесико громкости, крутилка для усиления баса и необычный регулятор питания, активируемый поворотом по часовой стрелке. Под крутилками встал огромный выход фазоинвертора. На оборотной части свое место нашли питающий провод, пара входов под источники звука (RCA и 3,5-мм джек), а также разъемы для среднечастотников. Интересно, что последние подключаются обычным акустическим кабелем с «+» и «—».

В одном стиле с сабом выполнены и колонки, кстати, самые большие в нашем тесте. На передней части — две черные пылезащитные сетки, а между ними — серебристый пластик с вертикальными прорезями, за которыми проглядывает пара приличных размеров динамиков в 1,5 и 3,5 дюйма. Саб тут оснащен 5,25-дюймовой головкой, запрятанной где-то в недрах корпуса.

Из недостатков TDE 273 отметим, что повесить колонки на стенку невозможно, нет отверстий под гвоздики. Зато к чему претензий нет — это к проводам. Они тут достаточно длинные, чтобы комфортно раскидать компоненты по столу.

Громко и звонко

Звук у TDE 273 странный. Вроде бы звучат весьма неплохо. Стараются отыграть весь диапазон, но при этом явно не справляются с трудными произведениями. Колонкам не хватает детальности на низких частотах, они вполне могут не заметить, что в песне присутствует бас-гитара, или невнятно пробубнить резкий переход от вступления к мощной атаке инструментов. Еще один не самый приятный момент — перебор с высокими. В «цыканье» колонки не сваливаются, но слишком уж сильно выделяют пианино или скрипку. Пару слов придется сказать и о громкости. Чтобы добиться впечатляющих басов, нужно выкрутить ручку, однако повышенной мощности TDE 273 не выдерживают — появляется хрип в сателлитах.

Как ни странно, но в играх все эти недостатки скорее преимущество. За счет своих размеров TDE 273 удается выстроить отличную звуковую композицию, придав ей объем и грамотно разделив источники по каналам. Благодаря заданным высоким получается на слух определять, в какой стороне сейчас заварушка, откуда работает снайпер и топает ли рядом с вами напарник. Хорошо, что и в остальных играх TDE 273 не оставляет позиций: в сложных ситуациях со множеством диалогов голос не выпадает из общей сцены, хотя до живости Microlab набор немного не дотягивает.

В итоге

При цене 2700 рублей T&D TDE 273 получились на редкость качественными. Они прилично отыгрывают музыку и позволяют играть часами без особого напряжения. При этом они не разваливают звуковую сцену на части и уверенно выдерживают ритм. В недостатках — не самое удобное управление «под столом» и отсутствие настройки высоких частот, которые часто хочется убавить.



Системы формата 2.1 — это сложный сектор. Если сравнивать их напрямую с 2.0, то по уровню обыгрывания музыки последние практически всегда будут впереди: собрать за те же деньги две хорошие колонки гораздо проще, чем три. Однако в играх 2.1 почти всегда вырываются вперед. Сабвуфер добавляет атмосферы, подзвучивая те частоты, которые обычным набором недоступны. Однако в выборе 2.1 главное не промахнуться. Как показал наш тест, основным критерием должна стать сбалансированность звучания. К примеру, те же Inspire S2 цепляют мощным басом, но долго играть с ними не получается, устаешь. То же самое касается и Microlab FC360: отлично звучат, но перегружают уши. А вот продукция T&D и Edifier — то, что надо. Грамотно позиционируют источники, могут «ухнуть», где необходимо, и при этом не разваливают сцену на отдельные составляющие. Единственное — T&D подводят качество сборки и слабые динамики, которые начинают хрипеть на высокой громкости. Представители Edifier на их фоне смотрятся гораздо лучше.

● Дмитрий Колганов



+ ПЛЮСЫ +

- + не напрягают во время игры
- + хорошее позиционирование источников

- МИНУСЫ -

- сателлиты нельзя повесить на стенку
- перебор с высокими частотами



ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Вся акустика тестировалась на компьютере с установленной материнской платой **Gigabyte GA-X58A-UD3R** со встроенным звуковым чипом **Realtek**. Для прослушивания музыки, чтобы избежать наводок, использовался внешний двухканальный усилитель с ЦАП **TI Burr-Brown PCM2702**.

В качестве референсной системы, с которой сравнивалось звучание систем 2.1, выступала акустика формата 2.0 — **Cambridge Audio SLA25** стоимостью 15 000 рублей. Пара небольших колонок, выполненных в дереве и выкрашенных в черный цвет. За звук отвечают два динамика: 1-дюймовый твиттер и 4-дюймовый среднечастотник, диапазон частот равняется 45-22 000 Гц. Отметим, что у колонок отличное, детальное, хоть и узконаправленное, звучание. Справляются они практически с любым типом музыки и позволяют услышать в знакомых композициях много нового.



Технические характеристики

Модель	Creative Inspire S2 Wireless	Edifier X3	Edifier HCS2330	Microlab FC360New	T&D TDE 273
Материал	пластик (сателлиты), МДФ (сабвуфер)	МДФ	МДФ	МДФ	МДФ
Диапазон частот	40-20 000 Гц	45-20 000 Гц	48-20 000 Гц	35-20 000 Гц	45-20 000 Гц
Соотношение сигнал/шум	75 дБА	85 дБА	85 дБА	75 дБА	75 дБА
Мощность	2x 7 Вт (сателлиты), 19 Вт (сабвуфер)	2x 8 Вт (сателлиты), 18 Вт (сабвуфер)	2x 9 Вт (сателлиты), 35 Вт (сабвуфер)	2x 15 Вт (сателлиты), 24 Вт (сабвуфер)	2x 15 Вт (сателлиты), 30 Вт (сабвуфер)
Динамики	1,5" (сателлиты), 4" (сабвуфер)	3" (сателлиты), 6,5" (сабвуфер)	3/4" + 3" (сателлиты), 6,5" (сабвуфер)	2,5" (сателлиты), 6,5" (сабвуфер)	1,5" + 2,5" (сателлиты), 5,25" (сабвуфер)
Количество источников	два (3,5-мм джек, Bluetooth)	два (3,5-мм джек, RCA)	два (3,5-мм джек, RCA)	два (3,5-мм джек, RCA)	два (3,5-мм джек, RCA)
Дополнительно	выход на наушники	выход на наушники, внешний усилитель	выход на наушники, внешний усилитель, пульт ДУ, переключатель между входами	выход на наушники, внешний усилитель	выход на наушники
Размеры	7,4x7,3x10,3 см (сателлиты), 23,2x18x20 см (сабвуфер)	9x17,2x12,2 см (сателлиты), 23,3x29,2x22,9 см (сабвуфер)	9x18,1x13,7 см (сателлиты), 24,6x25,2x27,1 см (сабвуфер)	8,9x20,2x10,2 см (сателлиты), 25,5x25,5x28,7 см (сабвуфер)	12x12,6x25 см (сателлиты), 17x30x31,3 см (сабвуфер)
Вес	320 г (сателлиты), 1 кг (сабвуфер)	7,7 кг	9,2 кг	9,4 кг	7,8 кг
Цена на сентябрь 2012 года	3500 рублей	2600 рублей	3500 рублей	3000 рублей	2700 рублей

СЛОВАРИК

- гармоника — возникают от некачественного питания, являются паразитными звуками более высокой частоты, могут сильно повредить динамики
- диапазон частот — указывает на то, какие частоты может воспроизвести акустика, однако ничего не говорит о ее качестве, так как не дает информации о том, как именно они будут отыгрываться
- крутизна среза — характеризует качество работы фильтров; чем выше крутизна, тем лучше отсекаются ненужные частоты
- мидбас — принято считать, что это диапазон частот от 80 до 400 Гц
- мощность — обычно указывается для динамиков; говорит о том, сколько колонок готовы «принять» энергии и при этом не сгореть или не сломаться; как правило, это среднеквадратичное значение (RMS), которое получается при получасе игры в режиме «минута работаем, две отдыхаем», при этом подается сигнал в диапазон от 40 до 4000 Гц
- подвес — гибкая система, удерживающая динамик в корпусе; чем она жестче, тем быстрее затухает звук, однако снижается резонансная частота
- сабвуфер — колонка, ориентированная на воспроизведение исключительно низких частот, при помощи фильтров с нее убирается все, что лежит выше 100-200 Гц

- размер динамика — сильно влияет на то, что реально может воспроизводить динамик; чем больше размер, тем выше шансы, что головка справится с низкими частотами; если не учитывать особенности корпусов, то можно придерживаться следующей схемы: 6" — не ниже 50 Гц, 4-5" — 100-200 Гц, 3" — 400-800 Гц, 1-2" — 1000-2000 Гц
- резонансная частота — это та частота, ниже которой колонка практически перестает звучать, для домашней акустики порог составляет 40-50 Гц
- твиттер — общепринятое название высокочастотного динамика, может обыгрывать только верхний диапазон частот, от 1000 до 2000 Гц
- фазоинвертор — специальная труба в корпусе акустики, искусственно занижающая резонансную частоту
- фильтр частот — кроссовер, не пропускает на динамик все, что выше (фильтр низких частот, ФНЧ) или ниже (фильтр высоких частот, ФВЧ) заданного диапазона
- добротность — указывает на время затухания колебаний динамика; чем ниже добротность, тем дольше головка будет вибрировать после воспроизведения звука, что приведет к появлению гула
- чувствительность — указывает на звуковое давление, создаваемое динамиком на расстоянии одного метра при подведенной мощности всего в 1 Вт; потенциально чем выше чувствительность, тем быстрее и громче «заговорит» динамик



ИЗБА-ЧИТАЛЬНЯ

Тестирование трех электронных книг



Мы, в «Игромании», любим читать и поэтому регулярно обращаемся к теме электронных книг. К сожалению, со времени последней публикации прошло уже больше полутора лет («Игромания» № 4/2011, «Только тронь»), и виновата в этом не наша лень, а, как ни странно, технический прогресс, который замер в 2011 году. Однако на фоне дорожающих бумажных изданий интерес к ридерам не то что не угасает, а активно растет. Так что, несмотря на застой, мы решили рассказать вам о самых интересных читалках этого сезона.

Размениваться на сотни присутствующих в продаже моделей мы не стали (описать их все физически невозможно), а выбрали тройку лучших — от **PocketBook**, **Sony** и **Amazon**, на примере которых разберемся, какие требования сейчас предъявляются к устройствам и чему научились производители за прошедшие полтора года.

Бумага в цифре

Прежде чем перейти к разбору наших испытуемых, расскажем, что же вообще такое электронная книга, чем она отличается от обычного планшетника и что произошло в этом секторе за последние несколько лет.

Начнем с того, что экраны для специализированных ридеров — это самобытная разработка, представленная еще в 1970-х и называвшаяся **Xerox Gyricon**. Главным ее преимуществом перед ЭЛТ и ЖК был способ построения изображения. Никаких ламп, горящих точек или лучей. В прозрачную пластиковую пластину закачивались миллионы капсул, одна сторона которых была черной, а другая — белой. Под действием электрического поля мелкие частички поворачивались нужным боком и формировали текст. В те годы им так и не нашли применения и заморозили вплоть до 1989 года, когда была образована фирма **Gyricon**, благополучно скончавшаяся в 2005-м. К счастью, к тому времени идею успела подхватить компания **E Ink**, созданная в 1997 году. Принцип работы ее матриц лишь немногим отличался от Gyricon: частицы не крутились вокруг своей оси, а просто меняли оттенок.

Основное достоинство электронных чернил — отсутствие подсветки. Они не напрягают зрение и воспринимают-

ся как обычная бумага. Плюс, в противовес ЖК-мониторам, энергия потребляется только на перерисовку изображения и не тратится на его поддержание, благодаря чему устройство может прожить пару недель на одном заряде.

Однако есть у рассматриваемого метода и свои недостатки. Первый — монохромность. Второй — низкая контрастность (долгое время подложка была слишком серой). Ну и третий — скорость обновления, достигавшая нескольких секунд. С последними двумя в **E Ink** разобрались, представив в 2010 году поколение **Pearl**, с низкой латентностью и близким к белому цвету фоном. С первым же никак не справятся: слухи о скором выпуске цветных вариантов ходят уже не один год, но с серийным производством как-то не складывается.

Сложности управления

Еще одной проблемой электронных книг было управление. Дело в том, что само устройство читалки представляет собой обычный планшет, лицевую часть которого почти полностью занимает дисплей. В планшетах вопрос навигации решался сенсорными технологиями, в ридерах этого сделать не получалось. Чтобы заставить экран «чувствовать», необходимо было закрывать его стеклом, из-за чего понижалась контрастность и появлялась куча бликов, несовместимых с комфортным чтением. Продолжительное время разработчики лепили на корпусе множество кнопок под и вдоль матрицы. И лишь в конце 2010 года от них удалось избавиться.

Sony нашла разработку, идеально подходящую для электронных книг, — **Neonode zForce eBook Touch**. Впервые ее применили в модели **PRS-350**, ставшей также испытательным полигоном для **E Ink Pearl**. Суть нового способа заключалась в том, что экран оставался открытым, а по его периметру располагались источники невидимых глазу лучей, формировавших сетку, при пересечении которой срабатывало нажатие.

Идеи, заложенные в **PRS-350**, стали золотым стандартом сектора. Сегодня все уважающие себя производители обзавелись пальцевым вводом и поставили матрицы **Pearl**, самые быстрые и контрастные на текущий момент.



PocketBook Touch

Первой к нам на тесты приехала PocketBook Touch, полностью сделанная из приятного на ощупь софтбокс-пластика, в нашем случае — черного цвета (есть и белый вариант). Дизайн выдержан в одном стиле с остальной продукцией PocketBook (планшеты A7 и A10): тонкий профиль, выемка у основания и сглаженные углы. В ширину корпус почти 11,5 см, так что обхватить его удастся лишь обладателям больших ладоней. Пользователям с маленькими или средними руками придется придерживать устройство большим пальцем.

Основной элемент — 6-дюймовый дисплей E Ink Pearl с разрешением 600x800 и 16 градациями серого. Сверху он прикрыт пластиковой антибликовой пленкой, отвечающей за распознавание прикосновений. PocketBook не стала заморачиваться с лицензией от Neonode и использовала емкостную технологию, реагирующую исключительно на пальцы и не воспринимающую посторонние предметы вроде стилусов. Отметим, что дополнительный слой практически не сказался на контрастности и четкости изображения, проявился лишь блеклый зеленоватый оттенок, заметный при прямом сравнении с открытой матрицей.

К сенсорному контролю в Touch добавили ряд дискретных кнопок. Одна, питание, находится на нижнем торце, около порта micro-USB, слота под карты micro-SD и 3,5-мм джека под наушники. Помимо функции включения, она может выполнять любое выбранное вами действие. К примеру, при кратковременном нажатии блокировать все управление, а при двойном открывать калькулятор. К сожалению, пользоваться этим невозможно. Клавиша не только расположена на скошенной грани, но и сделана заподлицо — нащупать ее вслепую нереально.

В противовес этому основные кнопки вышли на редкость удачно. Расположились они в горизонтальную линию под экраном. По центру встали две продолговатые «листочки» с тактильно различимыми выемками, по бокам от них — еще пара клавиш: вызов настроек и возврат в главное меню.

Дела программные

Главный экран встречает простым и понятным оформлением. Большая часть места отведена под список «последних событий», в котором отображаются не только читаемые сейчас файлы, но и оставленные заметки. Снизу расположились два ряда иконок, открывающих библиотеку, записи, плеер, словари, приложения, поиск и настройки. Описывать все второстепенные функции вроде калькулятора/блокнота нет смысла, они стандартны, лучше расскажем о наиболее востребованных вещах.

Начнем с виртуальной библиотеки. В память книги заливаются напрямую — при подключении к компьютеру появляется диск на 1,5 Гб. На устройстве файлы представляются как в древовидном браузере, так и в специальном меню: произведения сортируются по авторам, сериям, жанрам, кодировке и дате загрузки. Если сборник слишком велик, то нужный документ проще отыскать через окно поиска, с экранной клавиатуры достаточно набрать хотя бы первые буквы названия.

Следующий интересный пункт — словари. По умолчанию доступно шесть справочников: толковый словарь Вебстера и пять переводчиков. Примечательно, что вызывать помощников можно в процессе чтения, единственное — слово придется набирать вручную, выделить и получить перевод почему-то невозможно.

Ну и, наконец, читалка. Понимает она практически любой формат, начиная с известных FB2 с EPUB и заканчивая DJVU с PDF. Графическую информацию просматривать, как обычно, неудобно — не хватает скорости прокрутки и масштабирования, зато стандартные тексты идут на ура. Основное достоинство Touch — огромное количество настроек. Тут есть с десяток шрифтов, возможность выбрать межстрочное расстояние, размер рамок, способ разметки абзацев и переносов. Последние — это вообще чуть ли не уникальная опция в среде электронных ридеров. В то время как конкуренты банально скидывают слова целиком или подгоняют между ними промежутки, чтобы заполнялась целая строка, Touch по всем правилам русского языка расставляет переносы, что повышает плотность и облегчает восприятие текста.

С общим управлением не очень гладко. Вроде бы все продумано и отлично реализовано. Странички листаются кнопками, тапом, жестом «смахивания». Работает быстро и без заметных задержек. Шероховатости скрываются в мелочах: прикосновение к центру экрана зачем-то дублирует дискретную кнопку «Настройки», к верхнему левому углу — возврат в главное меню, к нижней кромке — откидывает на страницу назад. Действия эти, может, и полезные, но чаще вызываются случайно, что немного раздражает.

В итоге

С технической точки зрения Touch идеален. Отзывчивое управление, светлый и быстрый экран, производительная начинка, мгновенно переваривающая произведения любого объема, а также огромный список возможностей. Пожалуй, единственный крупный недостаток — неудобная клавиша включения. Все остальное — мелкие программные недочеты, которые обязательно исправятся в будущих прошивках.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 6 дюймов (600x800, 16 градаций серого, E Ink Pearl)
- **Материал:** пластик
- **Цвета:** черный, белый
- **Пользовательская память:** 2 Гб
- **Поддерживаемые форматы:** EPUB, PDF, FB2, FB2.ZIP, TXT, DJVU, HTM, HTML, DOC, DOCX, RTF, CHM, TCR, MOBI; JPEG, BMP, PNG, TIFF; MP3
- **Управление:** сенсорный экран, кнопки
- **Интерфейс:** micro-USB
- **Дополнительно:** собственный книжный магазин, словари, переводчики, калькулятор, часы, игры, RSS-лента, браузер
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1100 мАч
- **Габариты:** 17,5x11,4x0,9 см
- **Вес:** 195 г
- **Цена на сентябрь 2012 года:** 6000 рублей



+ ПЛЮСЫ +

- + поддержка множества форматов
- + собственный книжный магазин
- + встроенные словари
- + много дополнительного софта
- + регулярные обновления
- + правильные переносы слов

- МИНУСЫ -

- неудачная кнопка питания
- кнопки дублируются на экране



ТЕХНИЧЕСКИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 6 дюймов (600x800, 16 градаций серого, E Ink Pearl)
- **Материал:** пластик
- **Цвета:** черный, белый, красный
- **Пользовательская память:** 2 ГБ
- **Поддерживаемые форматы:** EPUB, PDF, FB2, TXT; JPEG, BMP, PNG, GIF; MP3, AAC
- **Управление:** сенсорный экран, кнопки
- **Интерфейс:** micro-USB
- **Дополнительно:** браузер, словари
- **Габариты:** 17,3x11x0,9 см
- **Вес:** 168 г
- **Цена на сентябрь 2012 года:** 6990 рублей (от 5000 рублей на «сером» рынке)

Sony PRS-T1

Электронные книги Sony всегда были популярны в нашей стране: при низкой стоимости они выглядели симпатичнее своих конкурентов и могли похвастаться интересной начинкой. Единственная неувязочка — официально «японцы» у нас не продавались, только серые поставки с гарантией «от магазина». С PRS-T1 — все легально.

Первое, что замечаешь при знакомстве, — исчез металлический корпус. О старых временах напоминает лишь узкая полоска под экраном, все остальное — пластик. Глянцевый на лицевой части и софттач — на задней. Внешне смотрится не так солидно, как Touch. Пластмасса легче и проще, углы острые, плавных изгибов нет, хотя в руке устройство лежит лучше: меньше весит и уже конкурента.

Элементы управления расположены не так удачно. «Листалки» стоят по левому краю, а не по центру, как у соперника. Если держать PRS-T1 двумя руками или одной левой — все хорошо. В правой — большой палец не достает до клавиш. Зато с кнопкой включения не промахнулись. И пусть она разместилась на труднодоступном нижнем торце, на ощупь определяется безошибочно: клавиша выступает за пределы корпуса и дополнительно огорожена пластиковым «заборчиком», препятствующем случайным нажатиям.

Функции

К сожалению, написать так много про программную составляющую, как это получилось с Touch, не выйдет. Несмотря на появление плеера и браузера, PRS-T1 проста как тапки. Главное меню: большая ссылка на текущее произведение, чуть ниже три иконки «недавно добавленные», под ними — библиотека, заметки, рисунки, интернет, словарь, фотографии, плеер, параметры. И никаких вам игр, календарей, красивых часов.

Количество настроек ограничено выбором языка меню, способа перелистывания, шрифта по умолчанию и параметрами беспроводной связи. Примерно такое же «богатство» ожидает и в режиме чтения: масштабирование, поля, ориентация дисплея. Плохо ли это? Отнюдь, у книги отличные шрифты и нет трудностей со скидыванием длинных слов на следующую строчку. А вот быстрое действие читалки могло быть и получше. Расчет страниц, смена размера букв, переход в ландшафтное отображение — все это приводит к минутному ступору. Впрочем, делается это один раз, а потом лишь способствует быстрому перелистыванию.

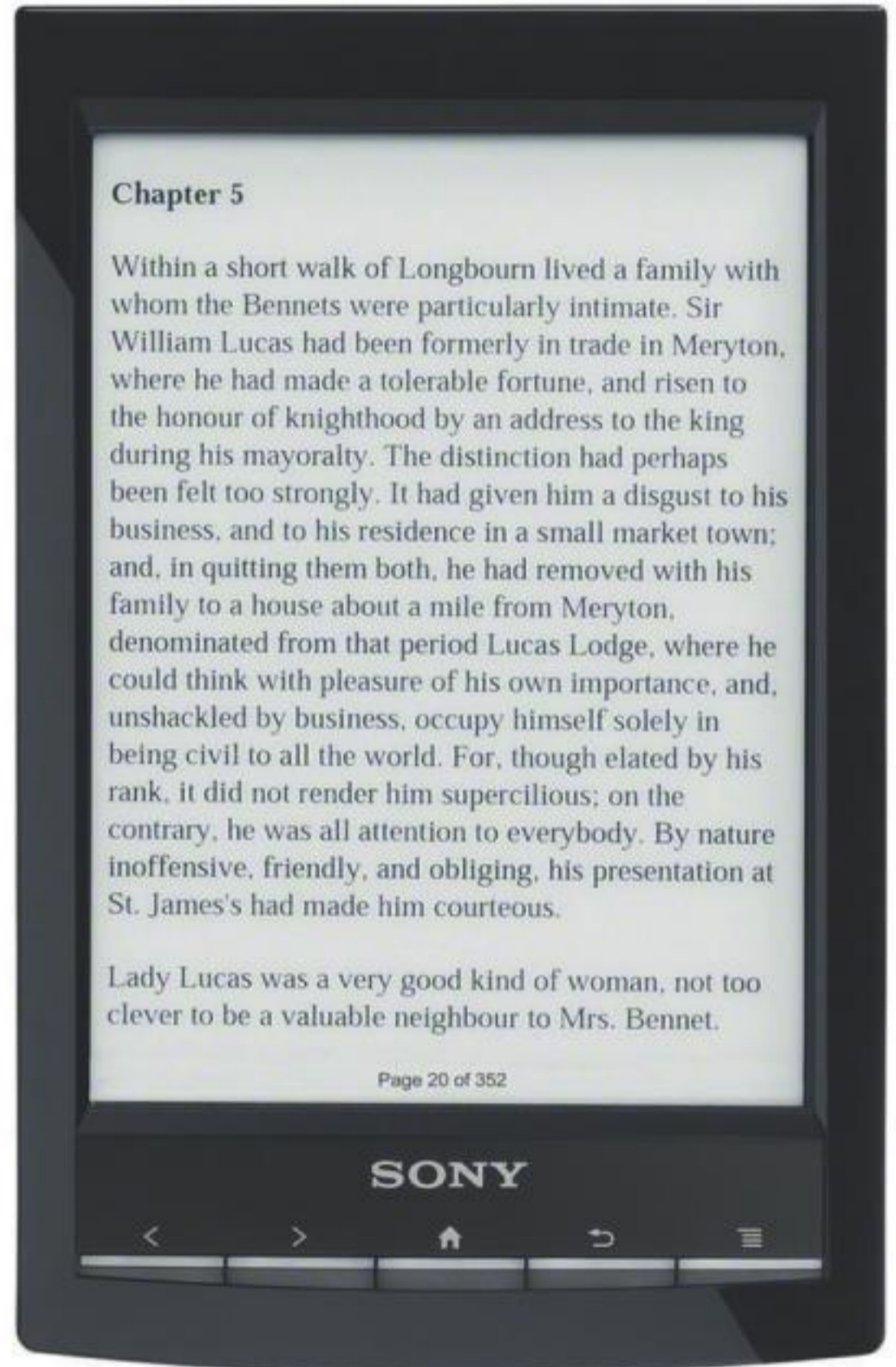
С уровнем прорисовки у PRS-T1 чуть лучше, чем у Touch: экран всегда обновляется целиком, не оставляя серых пятен от предшествующих изображений. Правда, такая красота дорого обходится аккумулятору. PRS-T1 — единственная в нашем тесте умудрилась полностью разрядиться за неделю работы (с выключенным Wi-Fi), в отпуск придется брать зарядное устройство. Еще одна деталь, о которой нужно знать перед покупкой, — глянцевая окантовка вокруг дисплея бликует. Страшно это или нет, мы так и не поняли. Автор этого текста, к примеру, вообще не смог читать, а двоим привлеченным испытателям данный минус оказался до лампочки.

Отметим, что все файлы записываются напрямую в память устройства, в соответствующую папку. Sony наконец-то отказалась от навязчивой идеи собственного формата LRF, в который раньше необходимо было конвертировать FB2. Последний теперь поддерживается по умолчанию, но старый LRF почему-то исчез — перенести библиотеку с уже имеющегося «японца» нельзя.

В итоге

Sony PRS-T1 мы бы с радостью выдали все возможные награды. По части чтения, логичности и простоте на-

строек — это лучший образец на рынке. Но сделать мы этого не можем. Глянцевая рамка вокруг дисплея — тот фактор, который действительно может раздражать. Так что если вы все-таки решитесь на покупку, то не постесняйтесь и в магазине прочтите несколько страниц. Блики не раздражают? Берите, не прогадаете.



ПЛЮСЫ

- + простое управление
- + отлично ложится в руку
- + встроенные словари

МИНУСЫ

- мало поддерживаемых форматов
- бликующая пластиковая окантовка



Amazon Kindle Touch

Мы долго думали, брать ли Kindle Touch на тест или нет. Дело в том, что она никак не представлена в России и выпускается для продажи в США с привязкой к книжному магазину Amazon. Механика работы устройства такова: при первом включении оно ломится в интернет, привязывается к аккаунту на сайте Amazon и настойчиво предлагает покупать произведения. При этом понимает читалка исключительно фирменные форматы MOBI и зашифрованный AZW. Из общедоступных есть только TXT и PDF. На русском языке на Amazon практически ничего нет, так что эксплуатация Touch в России полностью нелегальна. Однако пропускать эту книгу нам не хотелось — очень уж она популярна в нашей стране.

Секрет успеха

По уровню исполнения и дизайна Kindle Touch затыкает за пояс и PRS-T1, и Touch. Полностью металлический корпус, повсеместное использование софттача и общее ощущение надежности. В руке этот тяжелый (213 граммов) кирпичик лежит значительно удобнее конкурентов. И пусть его невозможно обхватить ладонью, как PRS-T1, зато у него в наличии широкие высокие рамки по бокам от дисплея, на которые отлично ложится большой палец.

Солидности Kindle Touch добавляет отсутствие кнопок управления. Есть всего пара клавиш: питание на нижнем торце и оформленный в виде четырех черных полосок возврат в главное меню. Все остальные действия выполняются через экран, сделанный по той же технологии, что и в PRS-T1, — Pearl плюс zForce eBook Touch.

Для пытливых

Отсутствие официальной поддержки в России и популярных книжных форматов может отпугнуть от Kindle Touch. Если ввести в интернете что-нибудь в духе «русификация», выскочит огромное количество ссылок на форумы, где пользователи с серьезной миной обсуждают страшные вещи типа «джейлбрейка», альтернативных прошивок, отвязки от рекламы Amazon и возможных поломок устройства после вмешательства в его работу. Сразу скажем, что ничего подобного вам не понадобится.

Как мы уже отметили, Kindle Touch воспринимает открытый формат MOBI. По запросу «конвертирование FB2 в MOBI» можно найти несколько простейших программ. Есть совсем примитивные варианты из разряда «в одну папку кладем FB2, в другой появляются MOBI», а есть и посложнее, и удобнее — к примеру, известной **Calibre** достаточно указать, где лежит ваша библиотека, и она автоматически будет ее конвертировать и синхронизировать с читалкой. Помимо этого имеется множество способов по закачиванию через облако Amazon или напрямую с интернета, но они потребуют определенной сноровки и времени.

Что же касается непосредственно чтения, то Kindle Touch

оказался лучше всех. И в первую очередь спасибо за это основному шрифту, который по качеству переплюнет наборы, представленные Sony и PocketBook. Не подвел и экран. Его закрыли приятным на ощупь антибликовым стеклом, что никак не сказалось на яркости и контрастности.

В отсутствие кнопок страницы листаются либо прикосновением к дисплею, либо жестом смахивания. Приятно, что почти вся область отведена именно на перемещение вперед. На предыдущую страницу возвращает тап по узкой полоске с левой стороны. Меню и время вызывает щелчок по верхней кромке.

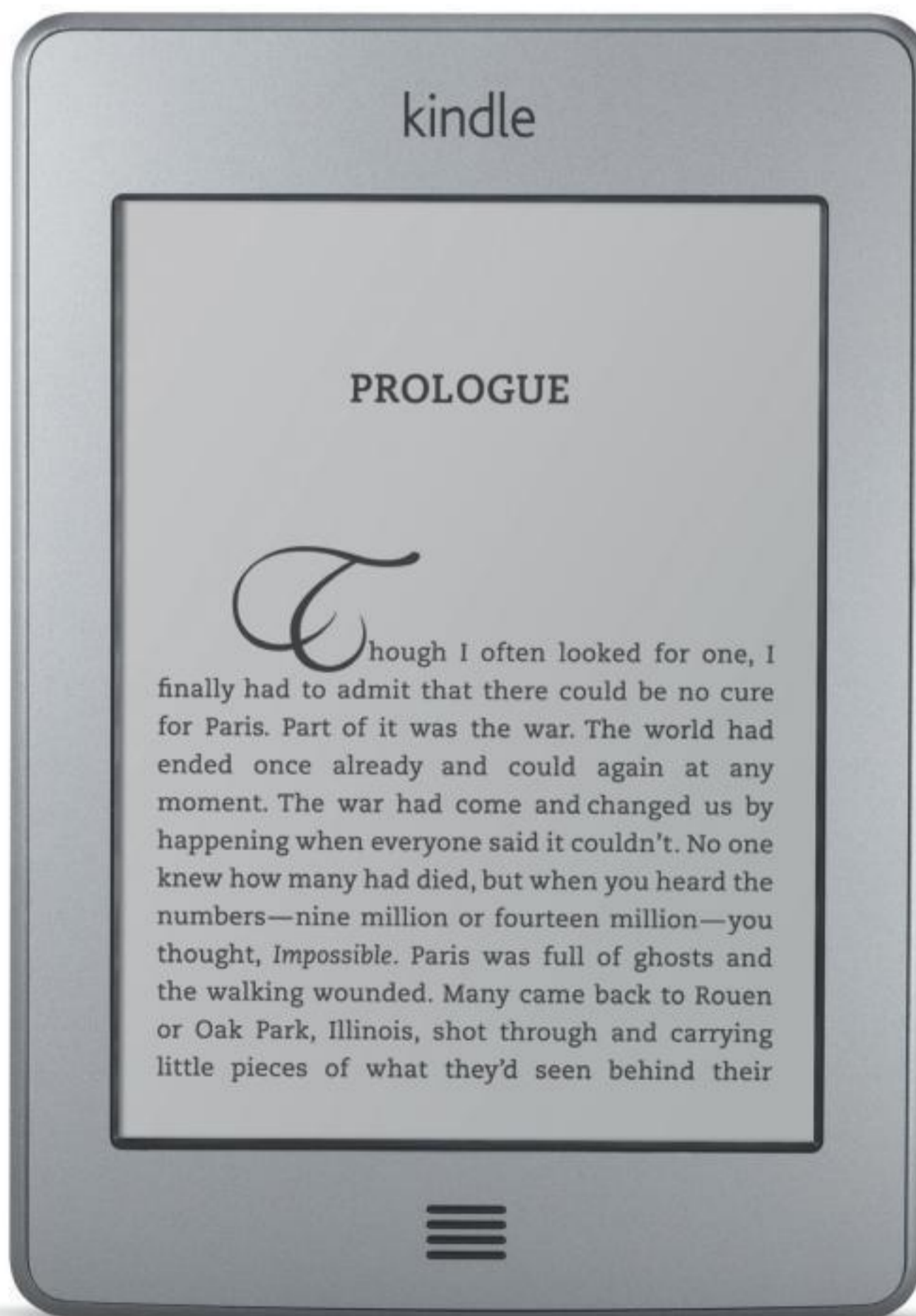
Настроек отображения немного. Как и в PRS-T1, решается изменить отступы, размер букв и межстрочное расстояние. Минимализм господствует и в главном меню: список книг, отсортированных по автору/названию/дате загрузки, строка поиска, иконка магазина и параметры. В последнем пункте можно подключить словари (только на английском), выставить дату/время и выбрать Wi-Fi-сеть.

В итоге

Как и PRS-T1, представитель Amazon подкупает простотой управления. Ничего лишнего, только вы и книга. И для этого инженеры сделали все возможное: удобный корпус, логичное меню и идеально подобранные шрифты. Единственные минусы Kindle Touch — небольшие сложности с форматированием файлов и отсутствие гарантии в России.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 6 дюймов (600x800, 16 градаций серого, E Ink Pearl)
- **Материал:** сталь
- **Цвета:** серый
- **Пользовательская память:** 4 ГБ
- **Поддерживаемые форматы:** AZW, MOBI, PDF, TXT; JPEG, BMP, PNG, GIF; MP3
- **Управление:** сенсорный экран
- **Интерфейс:** micro-USB
- **Дополнительно:** браузер, собственный книжный магазин
- **Габариты:** 17,3x11x0,9 см
- **Вес:** 168 г
- **Цена на сентябрь 2012 года:** 4500 рублей



+ ПЛЮСЫ +

- + простое управление
- + хорошо ложится в руку
- + встроенные динамики
- + отличные шрифты

- МИНУСЫ -

- сложности с форматированием в нужный формат
- нет официальной гарантии



ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Если вы много читаете, то не пытайтесь заменить книгу планшетом или телефоном, поберегите свои глаза. Вся прелесть экранов E Ink в том, что они воспринимаются как бумага и не влияют на наше зрение. А вот ЖК-технологии его сильно портят — подробнее об этом можно прочитать в «Игромании» № 8/2012, «Мир в желтом цвете».
- Amazon Kindle Touch и Sony PRS-T1 работают на операционной системе Android. При должном усердии можно открыть доступ ко всем возможностям этой ОС, скачать сторонние читалки и избавиться от любых ограничений.
- Изначально на Kindle Touch нет «лишних» приложений, но, если хочется, всякие календари, калькуляторы и игры можно купить в магазине Amazon. Средняя цена — 32 рубля.
- У PocketBook есть собственный магазин по продаже книг в цифровом формате — Obreey Store. Произведения стоят от 40 до 250 рублей, все купленные книги автоматически синхронизируются с Touch.
- Встроенные в книги интернет-браузеры работают исправно, но путешествовать по Сети через них неудобно: экран слишком медленный, и это осложняет навигацию.
- В PocketBook Touch и Amazon Kindle Touch встроена функция Text-to-Speech. При ее активации книгу вам будет читать компьютерный голос. Получается у него очень неплохо, хотя с ударениями беда.
- Встроенные плееры не отличаются высоким качеством звука и годятся разве что на прослушивание аудиокниг. У Amazon Kindle Touch есть два динамика на задней панели, звучат громко и отчетливо.
- Amazon Kindle Touch — единственный в нашем тесте ридер без встроенного кардридера. Впрочем, учитывая, что «Война и мир» в цифровом варианте весит порядка 2 МБ, «забить» имеющиеся 4096 МБ будет очень сложно.
- В комплекте со всеми книгами идет лишь провод USB. Обложки, чехлы, лампочки подсветки производители продают отдельно и просят за них чуть ли не половину стоимости самого устройства.
- Все книги поддерживают мультитач, но его способности ограничены лишь масштабированием при помощи «щипка».



Писать заключение и выбирать лучших из лучших всегда сложно. Все три кандидата отлично справляются со своей основной задачей — чтением. Отличия в деталях. К примеру, в PocketBook Touch много вшитых приложений и огромное количество настроек. Sony PRS-T1 подкупает простотой, «чистым» экраном и логичным управлением. Ну а Kindle Touch — дизайном, материалами и потрясающими шрифтами. Однако определиться с лидерами все же придется.

Места распределим так. Третье — Sony PRS-T1, идеальна во всем, но с раздражающей глянцевой рам-

кой. Покупать только после проверки на личную устойчивость к бликам. Второе — PocketBook Touch. Есть неприятные мелочи вроде дублирования на экране кнопок меню или неудачно расположенной клавиши питания, но на фоне поддержки большинства известных форматов, наличия кучи встроенных программ и шустрой работы — это придирки. Ну и первое, в купе с «Выбором редакции», у нас получает Kindle Touch. Придаться можно разве что к отсутствию клавиш, в остальном это лучший инструмент для чтения. Ничего лишнего, все по делу и работает как швейцарские часы. ● **Дмитрий Колганов**

РЕДАКЦИЯ БЛАГОДАРИТ

Магазин Readerpro.ru
за предоставленный
на тест Amazon Kindle
Touch



3DS НАЕЛАСЬ ГРИБОВ

Тестирование 3DS XL

Консолью **Nintendo** это уже случалось. DS, самая успешная консоль в истории, в своей последней ревизии размера XL была намного больше оригинала — и остается лучшей ее вариацией. Ее идейный продолжатель, 3DS XL, претендует на то же самое звание. Это консоль, доведенная почти до идеала, но которая при этом не заставит владельцев оригинальной 3DS почувствовать себя ущемленными.

Что лучше

Главное достоинство новой 3DS — большие экраны, выросшие почти в два раза. Они достаточно яркие, и старые игры на них выглядят заметно лучше. Особенно это бросилось в глаза в **Super Mario 3D Land** и **Resident Evil: Revelations**. Если выросшая пикселизация (не такая уж, впрочем, страшная) вас не смущает, то это однозначный плюс, тем более что консоль по-прежнему легко помещается в забитую вещами сумку или в какой-нибудь вместительный карман. Выглядит она намного лучше, чем перегруженный «бутерброд» обычной 3DS, — стильно смотрится матовое красное или голубое покрытие, а вот ее вид изнутри поначалу может смутить, хотя и продлится ваше смущение недолго. Главное, что после 3DS XL ее предшественница в руках кажется просто игрушечной.

Nintendo явно следила за отзывами: тугую крестовину сменила удобная мягкая, функциональные кнопки под экраном стали удобнее нажиматься, рычажок, управляющий глубиной 3D, теперь фиксируется, а не болтается, верхний экран больше не царапает нижний, разъем для стилуса расположен сбоку, а не сзади, вход для наушников убрали из центра в угол, а микрофонный помещился чуть в стороне от нижнего экрана.

Кроме того, увеличенный размер позволил вставить более вместительную батарею, что и является главным преимуществом XL. Nintendo обещает от 3,5 до 6,5 часов работы в зависимости от яркости и использования стереоскопического 3D, которое на увеличенном экране впечатляет куда больше, хотя и оста-

ется затеей спорной. В повседневной жизни заряда хватает на одну очень продолжительную сессию игры или на два дня поездок в транспорте и перерывов на обед, что во времена вечно дохнущих смартфонов обнадеживает.

Что хуже

Между тем Nintendo продолжает принимать очень странные решения. Например, в консоль не вставили второй аналог. И если с обычной 3DS это было объяснимо из-за ее размера, то сейчас он бы точно влез. Понятно, что Nintendo не хочет обидеть много миллионов владельцев оригинала, а заодно поставить в тупик разработчиков, но какой-то компромисс точно можно было найти. Чтобы решить проблему, нам предлагают купить бандуру Circle Pad Pro, известную в народе как Nintendo XXL.

Кроме того, в европейской и японской версиях из комплекта убрали зарядное устройство, причем убрали под предлогом, что оно у вас и так должно быть. В реальности это звучит абсурдно, поэтому к немаленькой цене консоли в России можете смело прибавить несколько сотен рублей.



И все же ничего принципиально нового 3DS XL не предлагает. Это по-прежнему консоль для тех, кто любит японские игры и Nintendo, и лучшие времена у нее явно впереди. Наступят они, когда цена станет ниже, цифровой магазин станет пристойным (и придет в Россию, чего пока официально так и не случилось) и подоспеет больше оригинальных игр. Если же вы собираетесь скоро взять 3DS, берите все-таки XL — лишняя пара тысяч рублей точно стоит того, а до 2014 года Nintendo вряд ли осмелится выпускать еще одну ревизию. ● **Антон Мухатаев**



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** складной
- **Дисплей:** верхний — 4,88 дюйма (800x240), стереоскопический; нижний — 4,18 дюйма (320x240), сенсорный, резистивный
- **Оперативная память:** 128 МБ
- **Графический процессор:** DMP PICA 200 (133 МГц)
- **Встроенная память:** 2 ГБ
- **Карта памяти:** SD (4 ГБ в комплекте)
- **Камеры:** две передние — 0,3 Мп (3D-съемка); внутренняя — 0,3 Мп
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, инфракрасный порт
- **Разъемы:** картридж, наушники, адаптер питания
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 1750 мАч
- **Дополнительно:** стилус, акселерометр, гироскоп
- **Габариты:** 15,6x9,3x2,2 см
- **Цена на октябрь 2012 года:** от 9390 рублей

+ ПЛЮСЫ +

- + большие экраны
- + удобные кнопки и крестовина
- + достойное время работы батареи
- + матовое покрытие вместо глянцевого

— МИНУСЫ —

- высокая цена в России
- высокая пикселизация
- нет второго аналога
- нет зарядного устройства в комплекте

ИГРОВАЯ ПЕРИФЕРИЯ CM STORM ОТ КОМПАНИИ COOLER MASTER

Четыре года назад **Cooler Master**, известная на тот момент как производитель систем охлаждения, корпусов и блоков питания, неожиданно вышла на рынок игровой периферии, запустив бренд **CM Storm**. Инженеры Cooler Master смогли свежим взглядом окинуть потребности геймеров и придумать множество интересных функций.

При этом компания не стала заикливаться на своих старых разработках и активно исправляет ошибки, попутно расширяя серию. Если на запуске CM Storm она предлагала лишь корпуса, мышки да коврики, то сейчас в ее ассортименте есть и оригинальные клавиатуры, и гарнитур, на которых мы и остановим наше внимание.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 109 шт.
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Материалы:** пластик
- **Цвет:** серый, черный
- **Дополнительно:** настраиваемая подсветка, поддержка макросов
- **Габариты:** 16,2x47,5x2,5 см
- **Цена на сентябрь 2012 года:** 5000 рублей

CM Storm Trigger

CM Storm Trigger, как заверяет производитель, беспрецедентный выбор любого уважающего себя игрока. Усомниться в этих словах тяжело. Выглядит клавиатура на отлично — монолитный корпус серого цвета полностью покрыт прорезиненным материалом и весит 1,2 кг.

В основе Trigger лежит набор механических клавиш **Cherry MX Black**. Создавались они с прицелом на игроков. Кнопки не требуют полного прожатия и срабатывают уже на полпути к основанию. При этом сами пружинки достаточно тугие, чтобы случайно не задеть соседнюю клавишу и вместо бега вперед не запустить перезарядку. Еще один плюс механики — долгое время работы. Пружинки практически не теряют своих упругих свойств и, в отличие от привычных мембран, могут выдержать до 50 миллионов срабатываний. Заметим, что все клавиши в Trigger оснащены красным светодиодом с регулируемой степенью яркости.

Помимо хорошей сборки, Trigger предлагает возможность использовать макросы. Свою последовательность действий или команду позволяет прописать буквально для каждой клавиши, в том числе и для дополнительного горизонтального ряда из пяти кнопок по левой стороне. Программируется клавиатура через фирменное ПО, в котором разрешается задать программу продолжительностью до полуминуты.

С компьютером Trigger общается по кабелю USB-micro-USB. Провод можно отсоединить — что удобно, если необходимо убрать клавиатуру, дабы расчистить место на столе. Кстати, на задней части Trigger есть USB-хаб на два разъема.

CM Storm QuickFire Pro

Вслед за Trigger в продаже появилась модель под названием **QuickFire Pro**. Она не умеет работать с макросами, зато способна похвастаться интересной механикой клавиш — **Cherry MX Red**. Механизм требует гораздо меньшего давления (всего 45 граммов) и срабатывает, только если утопить кнопку до предела. Отсюда — отличная скорость печати, а также уверенность в том, что не пройдет ни одного лишнего нажатия. Преимущество QuickFire Pro — способ общения с компьютером. Хотя с ПК она тоже соединяется по съемному micro-USB, работает она и через PS/2. В этом случае у клавиатуры снимается ограничение на количество нажатых клавиш, так что вы можете бежать вперед, стрейфиться, приседать, перезаряжать автомат и попутно запрашивать помощь соратников.

Своеобразная у QuickFire Pro и подсветка. Все те же красные светодиоды с регулируемым уровнем яркости могут функционировать в трех режимах. Первый — светятся все кнопки. Второй — работают лампочки под «WSAD» и «стрелками». Третий — к ним добавляется набор клавиш вокруг «WSAD» и «Пробел». Кстати, для любителей шутеров в комплекте идут четыре дополнительные клавиши красного цвета, которыми разрешается заменить блок «WSAD». Для того чтобы не повредить кнопки при смене, в коробке лежит специальный инструмент.

В остальном QuickFire Pro похожа на своего собрата: тяжелый монолитный прорезиненный корпус и долгое время службы. Единственное — дизайн немного другой. Сама клавиатура чуть ниже и представляет собой правильный прямоугольник, а индикаторы «Num\Caps\Scroll Lock» выполнены в виде диагональных линий.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 105 шт.
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Материалы:** пластик
- **Цвет:** серый, черный
- **Дополнительно:** настраиваемая подсветка, работа через PS/2
- **Габариты:** 16,2x47,5x2,5 см
- **Цена на сентябрь 2012 года:** 4000 рублей



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** серый
- **Тип гарнитуры:** 4.0
- **Частотный диапазон:** 10 — 20 000 Гц (наушники), 100 — 10 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 105 дБ (наушники), -46 дБ (микрофон)
- **Дополнительно:** внешняя звуковая карта
- **Подключение:** USB 2.0, 4x 3,5-мм джек
- **Цена:** 5000 рублей

CM Storm Sirius 5.1

Казалось бы, что можно добавить к игровой гарнитуре? Вроде бы все уже придумано: вот вам два динамика, микрофон — радуйтесь. Cooler Master пошла своим путем, выпустив настоящую 5.1-гарнитуру. Причем объемный звук в ней создается не каким-то хитрым и, как правило, никчемным программным обеспечением, а четырьмя динамиками, стоящими внутри каждой чашечки, — по три 30-мм и одному 40-мм для воспроизведения баса.

Конструкция у Sirius 5.1 классическая: крепкое оголовье с мягкой подкладкой под макушку и дуги, удерживающие большие закрытые чашечки. Амбюшюры сделаны из велюра и полностью закрывают уши. Основной материал — приятный на ощупь софттач-пластик серого цвета. Оригинальности внешнему виду придают светящиеся красным логотипы CM Storm, расположенные на обоих динамиках.

В комплекте идет внешняя звуковая карта Tactical Mixing Control. Это небольшая коробочка с внушительным металлическим поворотным колесом и тремя кнопками, отвечающими за общую громкость, балансировку каналов и микрофон. Тем, кто обзавелся качественной дискретной аудиокартой, Cooler Master предлагает обойтись без USB-соединения и подключиться к компьютеру при помощи четырех 3,5-мм джеков, для этого есть специальный переходник с фирменного 10-pin интерфейса. Если же вы все-таки отдадите предпочтение комплектному источнику звука, тогда придется установить софт, помогающий отрегулировать громкость каналов, включить эмуляцию формата 7.1, расставить виртуальные колонки, активизировать эффекты реверберации, подстроить эквалайзер и поиграть с чувствительностью микрофона. Последний, кстати, в Sirius 5.1 спрятан в стильный корпус, закрепленный на левом «ухе» и оснащенный светодиодом, сигнализирующим о состоянии работы.

CM Storm Sonuz

Модель Sonuz, в отличие от Sirius 5.1, не может похвастаться восемью динамиками, зато у нее в наличии оригинальный дизайн и интересный подход к расположению микрофона.

Начнем с внешнего вида. Чем-то новинка Cooler Master напоминает популярную сегодня линейку наушников Monster Beats. Коромысло широкого сечения заканчивается не на уровне динамиков, а в самом низу ваших ушей. При этом чашечки оказываются как бы внутри этой конструкции, из-за чего устройство кажется очень большим, хотя на деле такое оформление позволяет разгрузить макушку, перенеся часть веса на уши и голову. Основной материал в Sonuz, как и в Sirius 5.1, — софттач-пластик серого цвета. Амбюшюры сделаны из «дышащего» велюра, так что уши не должны уставать даже после продолжительных игровых сеансов.

Интересно в Sonuz поступили с микрофоном. Узконаправленный приемник разместили в широком корпусе из хорошо гнущегося материала, отлично удерживающем заданную форму. Подключается он к любой из чашечек, для этого на каждой стороне гарнитуры есть соответствующий разъем, во время бездействия прикрытый резиновой заглушкой.

За звук в наушниках отвечают большие 52-мм драйвера с впечатляющей частотной характеристикой — от 10 до 20 000 Гц — и сопротивлением 42 Ом, что косвенно свидетельствует о приличном уровне баса и качественных верхах. Со звуком связана еще одна особенность. Изначально излучатели закрыты фильтрующей прокладкой, немного снижающей яркость звука, при желании ее можно удалить и получить более «воздушную» картину.

К источнику звука Sonuz подключается парой стандартных 3,5-мм джеков, которыми оканчивается двухметровый кабель в тканной оплетке. На небольшом расстоянии от самой гарнитуры на проводе закреплен простенький пульт ДУ — умеет управлять громкостью и работой микрофона.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** серый
- **Тип гарнитуры:** 2.0
- **Частотный диапазон:** 10 — 20 000 Гц (наушники), 100 — 10 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 98 дБ (наушники), -47 дБ (микрофон)
- **Дополнительно:** пульт ДУ
- **Подключение:** 2x 3,5-мм джек
- **Цена:** 3000 рублей





РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Век **Sandy Bridge** подошел к концу. Чипсеты **Intel** седьмого поколения подешевели донельзя, а **Ivy Bridge** наконец-то пришла в бюджетный сегмент. Еще одна радостная новость: **NVIDIA** расщедрилась на дешевые версии **GeForce** шестого поколения. В продаже начали появляться **GTX 660** (читайте о них в следующем номере «Игромании»), сильные конкуренты для **Radeon HD 7800**.

Основные изменения этого месяца

- ❖ Новинка из мира видеокарт, **Palit GeForce GTX 660 OC**, существенно увеличит производительность систем «Дешево и сердито».
- ❖ **Ivy Bridge** теперь удачно «помещается» в ценник бюджетных систем. **Intel Pentium G2120** установим в «Дешево и сердито». Более мощный **Core i3-3220** на пару с **Palit GeForce GTX 660Ti JetStream** отправятся в категорию «Смерть тормозам».
- ❖ Очередная смена устройств ввода-вывода на производительность не повлияет, но новые мониторы/мышки/клавиатуры — это всегда приятно.
- ❖ Любителям Hi-Fi понравятся новые комплекты акустики. Двухполосная **Edifier R2000T** использует для разделения частот между динамиками профессиональные кроссоверы, а трехполосная **R2700** получила отдельные усилители для каждого из излучателей.

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)	29 700
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)	9500
Память: 2x 4x 8 Гб DDR3-2133 МГц Corsair Dominator GT (CMT16GX3M4X2133C9)	64 000
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-N690D5-4GD-B (GeForce GTX 690, 915-1019/6008 МГц, 4 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	67 600
SSD: 960 Гб OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-960G (PCIe x4)	43 420
Жесткие диски: 2x 4 Тб Hitachi DeskStar H3IK40003254SW (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 Мб) в режиме RAID1	14 800
Дисковод: ASUS BW-12B1ST/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4750
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 WD171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	9000
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводная, подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus (24 бит, 192 кГц, 118 дБ)	6290
Колонки: Microlab H600 (5.1, 5x 32 + 110 Вт, 45-22 000 Гц, 80 дБ)	12 950
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м ² , D-sub, 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	72 300
Со всеми наворотами:	363 110

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD FX-6200 (Zambezi, Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4900
Кулер: Ice Hammer IH-4700 (алюминий + медь, 120 мм, 700-1500 об/мин, 15-28 дБ)	1650
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, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3600
Память: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1950
Видеокарта: Gigabyte GV-N670OC-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 300
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	2400
Дисковод: Sony DDU1681S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	510
Корпус: Thermaltake Armor A60 (ATX, 120 мм, 2x 120 мм, USB 3.0, USB 2.0, eSATA, аудио, док-станция для 3,5" SATA HDD)	3200
Блок питания: OCZ ZS750W (750 Вт, 135 мм, 24-pin, 2x 6+2-pin, 2x 6-pin, 4+4-pin CPU)	3000
Системный блок:	34 510
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G19 (проводная, 104 основных + 27 дополнительных клавиш, подсветка, USB-хаб, ЖК-дисплей)	4600
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/м ² , D-sub, DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	13 300
Системный блок и периферия:	60 310
Замена ЦП: AMD FX-8150 Black Edition (Zambezi, Socket AM3+, 3,6 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	980
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC20-2GD5 (GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6550
SSD: 90 Гб OCZ Agility 3 AGT3-25SAT3-90G (SATA Rev 3, з. — 500 Мб/с, чт. — 525 Мб/с)	3580
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	73 870

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7300
Кулер: Ice Hammer IH-4405 (алюминий + медь, 120 мм, 1000-2000 об/мин, 19-32 дБ)	870
Системная плата: ASRock Z77 Extreme4 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400/2800 до 32 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub, HDMI, аудио)	4850
Память: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1950
Видеокарта: Palit JetStream NE5X670H1042-104XJ (GeForce GTX 670, 1006-1084/6108 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 700
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	2400
Дисковод: Sony DDU1681S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	510
Корпус: Aerocool VS-4 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1680
Блок питания: Aerocool VP-750 (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2270
Системный блок:	34 530
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, подсветка, 114 основных + 10 дополнительных клавиш)	4600
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	7150
Монитор: Samsung S27A750D (TN, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м ² , 1000:1, HDMI, DisplayPort, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте)	15 450
Системный блок и периферия:	63 680
Замена ЦП: Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2300
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC20-2GD5 (GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6550
SSD: 90 Гб OCZ Agility 3 AGT3-25SAT3-90G (SATA Rev 3, з. — 500 Мб/с, чт. — 525 Мб/с)	3580
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	78 560



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3200
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	610
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)	2230
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ4GX3M2A1600C9)	1200
Видеокарта: Palit NE5X660S1049-1060F (GeForce GTX 660, 1006-1072/6108 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7550
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1950
Дисковод: Sony DDU1681S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	510
Корпус: Gigabyte Luxo X140 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1600
Блок питания: OCZ CoreXStream CXS500W (550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6+2-pin, 6-pin, 2x 4-pin, 4x SATA, FDD)	1550
Системный блок:	20 400
Мышь: A4Tech XL-750MK (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: SVEN MS-915 (2.1, 2x 8 Вт + 10 Вт, 50-20 000 Гц)	1700
Монитор: ASUS VS247H (LED, TN+Film, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м ² , D-sub, DVI, HDMI, выход на наушники)	7250
Системный блок и периферия:	30 620
Замена ЦП: AMD FX-4170 (Zambezi, Socket AM3+, 4,2 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	940
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R7870C-2GD (Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2300
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	750
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	37 060

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Pentium G2120 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,1 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	2850
Кулер: Cooler Master S200 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	610
Системная плата: MSI B75A-G43 (ATX, Socket LGA1155, Intel B75, 4x DDR3-1066/1333/1600/1800/2000/2200/2400 до 32 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 5x SATA 2, SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	2420
Память: 2x 2 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ4GX3M2A1600C9)	1200
Видеокарта: Palit NE5X660S1049-1060F (GeForce GTX 660, 1006-1072/6108 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7550
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1950
Дисковод: Sony DDU1681S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	510
Корпус: Gigabyte Luxo X140 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1600
Блок питания: OCZ CoreXStream CXS500W (550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6+2-pin, 6-pin, 2x 4-pin, 4x SATA, FDD)	1550
Системный блок:	20 240
Мышь: A4Tech XL-750H (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: SVEN SPS-704 (2.0, 2x 25 Вт, 45-25 000 Гц)	1950
Монитор: ViewSonic V3D231 (LED, TN+Film, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м ² , D-sub, DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте)	9100
Системный блок и периферия:	32 560
Замена ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	920
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 660 Ti JetStream NE5X66TH1049-104XJ (GeForce GTX 660 Ti, 1006-1084/6108 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2300
Замена памяти: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	750
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	38 980

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: AMD FX-4170 (Zambezi, Socket AM3+, 4,2 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4140
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	760
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)	2230
Память: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1950
Видеокарта: Palit GeForce GTX 660 Ti JetStream NE5X66TH1049-104XJ (GeForce GTX 660 Ti, 1006-1084/6108 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9850
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2400
Дисковод: Sony DDU1681S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	510
Корпус: Aerocool VS-4 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1680
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	25 620
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G110 (пров., 104 осн. + 25 доп. клавиш, подсветка, USB-хаб)	2550
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4450
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м ² , 1200:1, D-sub, DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	9650
Системный блок и периферия:	43 820
Замена ЦП: AMD FX-6200 (Zambezi, Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	760
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N6700C-2GD (GeForce GTX 670, 980-1058/6008 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3450
SSD: 60 Гб OCZ Vertex 3 VTX3-25SAT3-60G (SATA Rev 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 535 МБ/с)	2760
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	53 240

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 3 Мб)	3770
Кулер: Cooler Master S400 (алюминий + медь, 100 мм, 1800 об/мин, 20 дБ)	760
Системная плата: MSI ZH77A-G43 (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1800/2000/2200/2400 до 32 Гб, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, 4x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	2820
Память: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1950
Видеокарта: Palit GeForce GTX 660 Ti JetStream NE5X66TH1049-104XJ (GeForce GTX 660 Ti, 1006-1084/6108 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9850
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2400
Дисковод: Sony DDU1681S (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	510
Корпус: Aerocool VS-4 (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1680
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	25 840
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G110 (пров., 104 осн. + 25 доп. клавиш, подсветка, USB-хаб)	2850
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	4700
Монитор: Samsung S23A700D (LED, TN, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м ² , DVI, HDMI, 3D Stereo, аудио)	10 650
Системный блок и периферия:	45 590
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3530
Замена видеокарты: Palit JetStream NE5X670H1042-104XJ (GeForce GTX 670, 1006-1084/6108 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2850
SSD: 60 Гб OCZ Vertex 3 VTX3-25SAT3-60G (SATA Rev 3, запись — 480 МБ/с, чтение — 535 МБ/с)	2760
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	57 180

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

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.

BLACK MESA (PC)



Чтобы включить чит-коды, в меню опций нажмите клавишу ~ и в появившейся консоли введите **SV_Cheats 1**. Теперь, вызывая консоль клавишей ~, вы можете использовать следующие коды:

/god — «режим бога»
sv_gravity [число] — изменение гравитации; чем меньше число, тем слабее гравитация; стандартное значение — 800
/notarget — враги вас игнорируют
/noclip — прохождение сквозь стены
impulse 101 — все оружие

Команды для создания персонажей:

npc_create npc_human_scientist — ученый
npc_create npc_human_grunt — солдат землян
npc_create npc_alien_grunt — солдат пришельцев
npc_create npc_sniper — снайпер
npc_create npc_sentry_ground — турель
npc_create npc_houndeye — трехногая гончая
npc_create npc_lav — машина LAV
npc_create npc_osprey — вертолет Osprey
npc_create npc_human_medic — медик
npc_create npc_human_commander — командир землян

BORDERLANDS 2 (PC)

Чтобы включить «режим бога», в котором здоровье игрока не опустится ниже единицы, найдите файл

Мои Документы\My Games\Borderlands 2\WillowGame\DefaultGame и с помощью любого текстового редактора замените в нем строку **bDemiGodMode=false** на **bDemiGodMode=true**.

Также можно получить любое количество золотых ключей, отредактировав файл **Program Files\Steam\steamapps\common\Borderlands 2\DLC\POPremierClub\WillowDLC.ini**. Найдите строку **+NumKeys=1** и замените в ней цифру 1 на любое число от 1 до 255 — столько ключей у вас и появится.



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

BATTLEFIELD 3: ARMORED KILL



На карте горы Эльбурс (Alborz Mountain) из дополнения Armored Kill на вершине одной из гор можно найти закопанного в снег садового гнома. Если его ударить ножом или расстрелять, то он разобьется и издаст звук, похожий на писклявое «ау». — *Николай Бобров*

RISEN 2: DARK WATERS



На Такаригуа можно встретить персонажа из предыдущей серии игр от Piranha Bytes — зрителя маяка по имени Джек. Он встречался нам в Gothic 2 и Gothic 3. — *Иван Ретивых*

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Очевидно, разработчики Skyrim ну очень любят Minecraft. В дополнении Dawnguard локация Soul Cairn (Каирн душ) сделана по образу и подобию Предела из Minecraft. Такая же земля, есть битва с драконом, в воздухе висят такие же фиолетовые кристаллы, а вместо эндерменов повсюду стоят черные столбики. — *Илья Кулин*





Ноябрь 2012 November

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
45	29	30	31	1	2	3	4
46	5	6	7	8	9	10	11
47	12	13	14	15	16	17	18
48	19	20	21	22	23	24	25
49	26	27	28	29	30	1	2

ТРАГОДИЯ
TRAGEDY
KIBESTI

ИТ РО МАНИА

FORGED BY CHAOS

PANZAR

Ноябрь 2012 November

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
45	29	30	31	1	2	3	4
46	5	6	7	8	9	10	11
47	12	13	14	15	16	17	18
48	19	20	21	22	23	24	25
49	26	27	28	29	30	1	2



WWW.PANZAR.RU



NO BRAINZ



Если прогуляться по лесам Скайрима, можно обнаружить локацию Darkwater Crossing (Черный брод). В ней располагается лагерь братьев бури. Если поговорить с одним из солдат, можно услышать такую фразу:

— *Что, кто-то украл твой сладкий рулет?*

Это явная отсылка к игре Fallout 3, где в начале игры, на дне рождения, у вас могли отобрать ваш подарок — сладкий рулет. — *Владимир Макаренко*

GAME OF THRONES



В квесте «Эрл Редклифа», в котором главному герою предстоит пробиться в замок сквозь толпу живых мертвецов и отыскать Эрла Замона, а также спасти его сына, попавшего под влияния Демона Желания, можно встретить владельца трактира и по совместительству бармена по имени Ллойд. Это отсылает нас к произведению Стивена Кинга «Сияние», где главный герой общается с воображаемым барменом по имени Ллойд. Забавно, но в книге бармен отпускает напитки за счет заведения, в игре же он категорически против этого.

Кстати, даже ситуация в квесте несколько напоминает роман: злые ожившие мертвецы (в книге — ожившие призраки прошлого), а ключевой персонаж — мальчик с уникальными способностями (в книге — предвидение будущего, в игре — магия). — *Александр Плоткин*

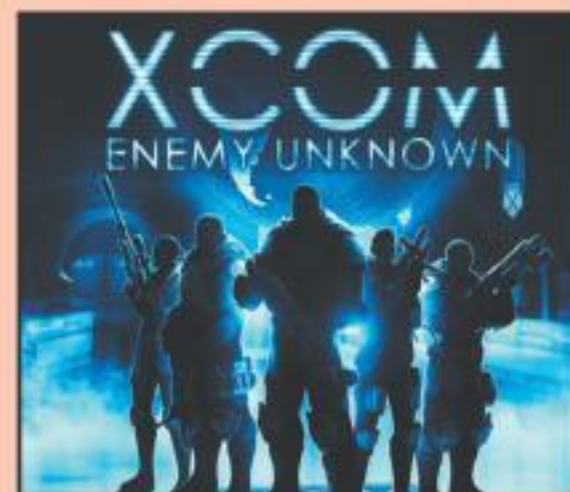


НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру

XCOM: Enemy Unknown от компании «1С-СофтКлуб».

Чтобы получить приз, напишите по адресу info@igromania.ru или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 65.



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.

SLEEPING DOGS



Чтобы открыть машину, нужно выбить стекло или воспользоваться ломиком, но если взять в заложники человека и запихнуть его в багажник, то двери открываются свободно. — *Даниил Пугавко*

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 №11

НОЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1 Dragon Age 3 будет посвящена...

- А. истории круга магов
- Б. восстанию эльфов
- В. инквизиции
- Г. борьбе с кунами
- Д. спасению Серых Стражей

2 Какой вид пришельцев послужил прообразом для сектоидов из XCOM: Enemy Unknown?

- А. Рептилоид
- Б. Грей
- В. Неонатал
- Г. Гибрид
- Д. Нордический пришелец

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3 В Bad Piggies, новой игре Rovio, место злых птичек займут свиньи. Ими и

нужно будет швыряться в беззащитных пернатых.

- А. Все так.
- Б. Да нет же, вы точно что-то путаете!

4 В видеоигре The Amazing Spider-Man (2012) Питер использует искусственные веб-шутеры, а не выпускает паутину прямо из рук, как это было в фильмах с Тоби Магуайром.

- А. Правильно.
- Б. Вот уж дудки.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

- 5 — All we want is to leave!
- No one leaves without my permission!
- I wasn't asking.
- (— Все, чего мы хотим, — уйти.
- Никто не уйдет без моего разрешения!
- А я о нем и не просил.)

- А. Spec Ops: The Line
- Б. Transformers: Fall of Cybertron
- В. Spec Ops: The Line
- Г. Darksiders 2
- Д. Sleeping Dogs

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6 Из какой игры взят этот скриншот?



- А. Diablo 3
- Б. Dungeon Siege 3
- В. Sacred 2
- Г. Torchlight 2
- Д. Titan Quest

7 Какая из перечисленных ниже студий не принимала участия в разработке игр серии Jagged Alliance?

- А. Madlab Software
- Б. Sir-Tech Software
- В. F3 Games
- Г. Snowball Studios
- Д. COREPLAY

НАШ ПРИЗ

Беспроводной геймпад

Defender Scorpion X7

для PC с функцией вибрации

поддержкой Dinput- и Xinput-игр и системой сохранения энергии PowerGuard

www.defender.ru



ФОТОПАМЯТЬ №11

НОЯБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Sleeping Dogs** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



НАШ ПРИЗ

Портативная
игровая приставка
Mixberry MGC 105

с шестьюдесятью предустановленными
16-битными играми
ЖК-дисплеем с диагональю экрана 2,7»
и ТВ-выходом

www.mixberry.ru



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№09/2012

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 В (Нолан Норт никогда не озвучивал Альтаира)
- 2 Д (в Metal Gear Rising: Revengeance не будет мультиплеера)
- 3 Б (в Spec Ops: The Line нет разветвлений по ходу сюжета)
- 4 А (в LEGO Batman 2: DC Super Heroes пластиковые человечки впервые за историю серии заговорили)
- 5 А (цитата из Red Dead Redemption)
- 6 Г (скриншот из Iron Front: Liberation 1944)
- 7 В (первой любовью Питера Паркера в комиксе The Amazing Spider-Man (1963) стала Бетти Брант)

Победитель

Радмир Гайнуллин (Уфа)

ПРИЗ



Беспроводная игровая гарнитура для PC и Xbox 360 SteelSeries Spectrum 7XB (www.steelseries.com).

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Салливан, ня, танк, ион, Сири, пан, крит, аколит, арсенал, НДС, НЛО, Оа, бриг. По вертикали: истина, азари, юнитолог, ассасин, Кано, Орда, рок, лом, Али, Ил. Ключевое слово: Паркер.

Победитель

Антон Волков
(Одинцово)

ПРИЗ



Проводная игровая мышь SteelSeries Diablo III Mouse с семью кнопками и подсветкой (www.steelseries.com).

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы: (Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier) 3, 2, 4, 1

Победитель

Максим Удовенко
(Сухой Лог)

ПРИЗ



[WWW.VERS.SU](http://www.vers.su)



Акустическая система TDE 273 с двумя фронтальными колонками и сабвуфером, совмещенным с усилителем (www.vers.su).

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** ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X.
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 22.10.2012. Итоги будут подведены в январском 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).



Автор:

Майк Белмон

Вице-президент по глобальному маркетингу
и PR компании Wargaming

СМЕРТЬ КОНСОЛЕЙ-1

О масштабном наступлении онлайн

В силу застоявшегося шаблона восприятия тяжело представить, что диски уйдут в прошлое, игры станут бесплатными, а на смену консолям придут сетевые сервисы, такие как Steam, Xbox Live, OnLive и Gaikai.

Какую-то пару лет назад западный рынок недоумевал, глядя на разработчиков из Южной Кореи и Китая. Сомнительная условно-бесплатная модель казалась скудной альтернативой проверенному временем боксовому стандарту. Работать несколько лет над проектом, привлекая инвесторов и вкладывая собственные ресурсы, чтобы потом отдать его игрокам абсолютно бесплатно? Не забывая о расходах на рекламу? Увольте.

Тем не менее модель оказалась жизнеспособной. Те немногие смельчаки, что несколько лет назад рискнули ступить в неизведанное, оказались пионерами громадного игрового сегмента, приведя free-to-play на Запад. Одним из таких относительных первопроходцев стала и наша компания, представившая миру **World of Tanks**, и мы рады оказаться частью, а в некотором роде и причиной бума f2p. Мы положились на новую модель задолго до того, как гиганты вроде **Sony** или **Ubisoft** поверили в ее потенциал.

Все больше разработчиков переходит с коробочных версий проектов на цифровую дистрибуцию, с синглплеера — на социализацию. И все больше громких имен получают заветный постфикс «Online». **Microsoft** запускает сетевые free-to-play-проекты в рам-

ках сервиса Xbox Live, **Ubisoft** анонсировала кучу всего онлайнowego на gamescom 2012, а **Crytek** и вовсе заявила, что после окончания работ над проектами по контрактам компания полностью переключится на новый формат. Представьте: все игры стали бесплатными. Полная свобода. Выбирай. Качай. Играй.

Секрет успеха

Очевидно, что желающих бесплатно поиграть в AAA-проект гораздо больше, чем тех, кто пойдет и купит диск. Аналогично, немногие согласятся платить малоизвестной студии за подписку и уж тем более за коробочную версию. Потратить на новую игру пару гигабайт трафика вместо 50 долларов — почему бы и нет? Во что играть и как играть, платить или не платить — теперь это выбор игрока, а не постулат издателя.

В случае коробочного тайтла пользователь часто узнает о том, что игра недостаточно хороша, уже постфактум. Во free-to-play вы оцениваете продукт прежде, чем потратить деньги. В этом и кроется причина, по которой эта бизнес-модель предъявляет высокие требования к качеству, — игрока не так просто обмануть. Едва ли игру, которую можно оценить бесплатно, удастся вытянуть за счет рекламы и положительных отзывов прессы.

Это полноценная альтернатива игровому ретейлу, одинаково интересная геймерам, разработчикам и издателям. Но при всей пер-

спективности условно-бесплатной модели действительно успешных f2p-проектов на рынке единицы. Почему большинство пользователей все так же готово платить за диск по полсотни долларов без возможности опробовать триал-версию? Два слова: доверие и репутация.

Сегодня free-to-play объединяет слишком много слишком разных игр. В этом разнообразии сложно выделить некую единую для всех формулу успеха, а вот самую распространенную ошибку — куда проще. Правильный выбор бизнес-модели еще не гарантирует успех.

Большинство f2p-проектов уделяет недостаточно внимания PvP-механике, социальному компоненту и мультиплееру — элементам, которые обеспечили бы им длительный интерес со стороны пользователей. Слишком многие не задумываются о жизни после старта.

Технический аспект важен, но вторичен. Не важно, как много пользователей войдут в вашу игру, если первое, что они увидят, — бесконечные дыры в дизайне и геймплее. Игроки будут играть ровно до тех пор, пока им не станет скучно, а платить — только за действительно ценные вещи или интересный контент. Залог успеха проекта — в удержании пользователей, а не в том, чтобы получить быструю отдачу и почивать на лаврах.

Философский камень f2p — захватывающая механика, грамотная монетизация и постоянное общение с игроками.

Социалочки и мобилочки

В последние годы популярность социальных сетей и мобильных платформ достигла своего апогея. Много разработчиков пришло в эти сегменты, но немногие получили ожидаемые прибыли.

Создание социальной игры, продвижение и удержание позиций на Facebook и в других соцсетях требует значительных затрат, а многие небольшие студии оказались к ним не готовы. Несмотря на кажущуюся простоту, социальная игра имеет сложную структуру и во многом похожа на большую MMO. Вы создаете круглосуточный онлайн-сервис, запуск которого — лишь первый этап на пути к успеху. Следующий уровень — всестороннее и непрерывное развитие.

Благодаря развитию мобильных платформ, цифровой дистрибуции и облачных сервисов структура игровой индустрии не-

уклонно меняется. И вся эта огромная волна онлайн-развлечений готова в любой момент окончательно накрыть рынок консолей, положение которых еще вчера казалось незабываемым. Рыночная доля консольных игр постепенно уменьшается, и, соответственно, падает интерес к ним со стороны разработчиков.

По расчетам аналитиков, с выходом консолей восьмого поколения средний бюджет разработки увеличится почти вдвое. Сейчас, чтобы окупить стандартный консольный проект, необходимо продать порядка 500 000 копий. Представьте, сколько надо будет продать с приходом некстгена.

В то же время на iOS и Android работают армии небольших разработчиков, технические возможности смартфонов и планшетов динамично растут. Поддержка интерфейса Bluetooth 4.0, позволяющая подключать геймпады, и высокая популярность продуктов

Apple открывают перед разработчиками широкие перспективы по созданию игр консольного уровня для iPad. Пока мобильные игры уступают в качестве консольным, но уже дышат им в спину.

Помимо мобильных платформ, еще один серьезный конкурент консолей — Steam. Основные его преимущества — политика низких цен, регулярные распродажи и поддержка независимых инди-разработчиков.

Открытые платформы вроде PC, социальных сетей и мобильных устройств продолжают развиваться. Казуальные геймеры переходят на планшеты и смартфоны, ядро консольной аудитории медленно, но верно переманивает цифровой дистрибьютор Steam.

Игровая индустрия движется в направлении тотального онлайн — во многом благодаря таким сервисам, как Steam или EA Store, в то время как у восьмого поколения есть все шансы оказаться последним.





Автор:
Эдвард дель Касильо
Президент Liquid Entertainment

СМЕРТЬ КОНСОЛЕЙ-2

О замене старого на новое

В моем детстве долго не было видеоигр. Потом дядя взял меня с собой к нему на работу, где я впервые смог поиграть на ЭВМ (как их тогда называли) в боулинг, артиллерию и другие игры, созданные при помощи одних букв и цифр, никакой графики. Им пришлось буквально отрывать меня от компьютера, потому что я плакал, кричал и царапался, так не хотел уходить. Через несколько лет я уже стоял в фойе универмага Sears и играл в **Space Invaders** по 25 центов за жетон. Дядин компьютер больше не мог меня ничем удивить.

Перенесемся еще на несколько лет вперед. 1980-е, Калгари, зал аркадных автоматов. Я спускаю всю свою зарплату разносчика газет на видеоигры. В подобных заведениях я оставил буквально тысячи долларов. После изумительных аркад на дешевые автоматы, стоящие в супермаркетах, смотреть уже не хотелось.

Настала эпоха консолей — Atari, Intellivision и других. Теперь я мог играть дома, потратив лишь десятую часть суммы, которую стоил аркадный автомат (картриджи продавали по \$30, а аркады — по \$300). Естественно, я перестал ходить в залы.

Почему консоли должны умереть

Консоли были сильны долгие годы, но теперь и у них появляются проблемы. Их тоже пора заменить на что-нибудь новое. Почему?

1. Неправильное отношение к потребителю. Модель, когда ты должен заплатить \$60 за игру, ничего, по сути, не зная о ее качестве, — себя изжила. Она работала раньше (других просто не было), но с развитием free-to-play ее ждет конец. Люди хотят знать, что получают, до того, как потратят деньги, особенно если игру

нельзя вернуть обратно, как во многих магазинах США.

2. Плохая розничная модель. Это тема для отдельной статьи, но, если коротко, магазины должны повысить ставку за место на полке, чтобы на видном месте были только по-настоящему классные игры, стоящие \$60.



Apple произвела революцию на рынке мобильных телефонов, изменив его до неузнаваемости. Сегодня в подобных переменных нуждается рынок консолей.

3. Жадные вторичные рынки. В отличие от киностудий, издатели не получают денег с перепродаж и проката своих игр. Ни копейки. Поэтому сетевики вроде GameStop концентрируются на этом сегменте бизнеса, усложняя разработчикам жизнь. Индустрия бы изменилась до неузнаваемости, если бы мы получали свой процент с продажи б/у игр и проката.

4. Плохая модель разработки. Долгие годы издатели с удовольствием продавали нам позавчерашние игры с новой графикой, что повлекло за собой стагнацию индустрии, клиническую смерть японских игр и общее отсутствие интереса к видеоиграм среди широких масс. Другая проблема заключается в том, что все издатели хотят продавать свои игры фантастическими тиражами, а потому делают игры только в популярных жанрах. Я могу их понять с экономической точки зрения, но здоровая индустрия должна вкладывать часть доходов на финансирование альтернативных, нетривиальных идей. Сегодня платформодержатели этим не занимаются.

5. Плохая модель создания контента. На мой взгляд, одна из самых недооцененных проблем, убивающая консоли, и основная причина, по которой вам следует помочь им умереть. Производители консолей стоят спиной к независимым разработчикам. Объясню. Стандартный договор между издателем и разработчиком выглядит примерно так: 1) издатель платит за стоимость разработки, рекламу и распространение; 2) эти деньги считаются «авансом в счет гонорара» (то есть издатель не имеет права потребовать с команды деньги, потраченные на разработку, но все равно считается, что на вас висит «долг», который вы обязаны выплатить с прибыли); 3) вам обещают в качестве вознаграждения от 0% до 15% прибыли с продаж игры (понимаю, что все это техническая информация, но потерпите). Прибавьте к этому тот факт, что издатель постоянно изменяет условия договора, и получите нынешний результат: разработчики не получают ни цента с продаж независимо от того, насколько удачной получилась игра. Отстаивать свои права? Американские суды в принятии решений руководствуются не справедливостью, а собственной выгодой, поэтому у независимых разработчиков нет никаких шансов на победу в таких делах.

Приведу простейший пример. Бюджет игры составляет \$1 000 000, а наши роялти по договору составляют 10%. Каждый доллар с продаж идет в счет нашего миллионного «долга». К моменту, когда игра уже окупилась и заработала сверх миллионов девять, издатель меняет алгоритм расчета и распределения прибыли, и в итоге мы остаемся без денег.

Действующая модель единолично виновата в угнетении прав независимых студий, которое мы наблюдали на протяжении семи прошедших лет.

Но сегодня нам наконец-то доступны альтернативные платформы — телефоны и планшеты, социальные сети и MMO. Благодаря им у индустрии появилась новая надежда.

Новое будущее игровой индустрии

Чуть выше я объяснил, почему консоли и сопутствующая им бизнес-модель должны умереть. Теперь я расскажу о том, что бы хотел видеть в новой индустрии.

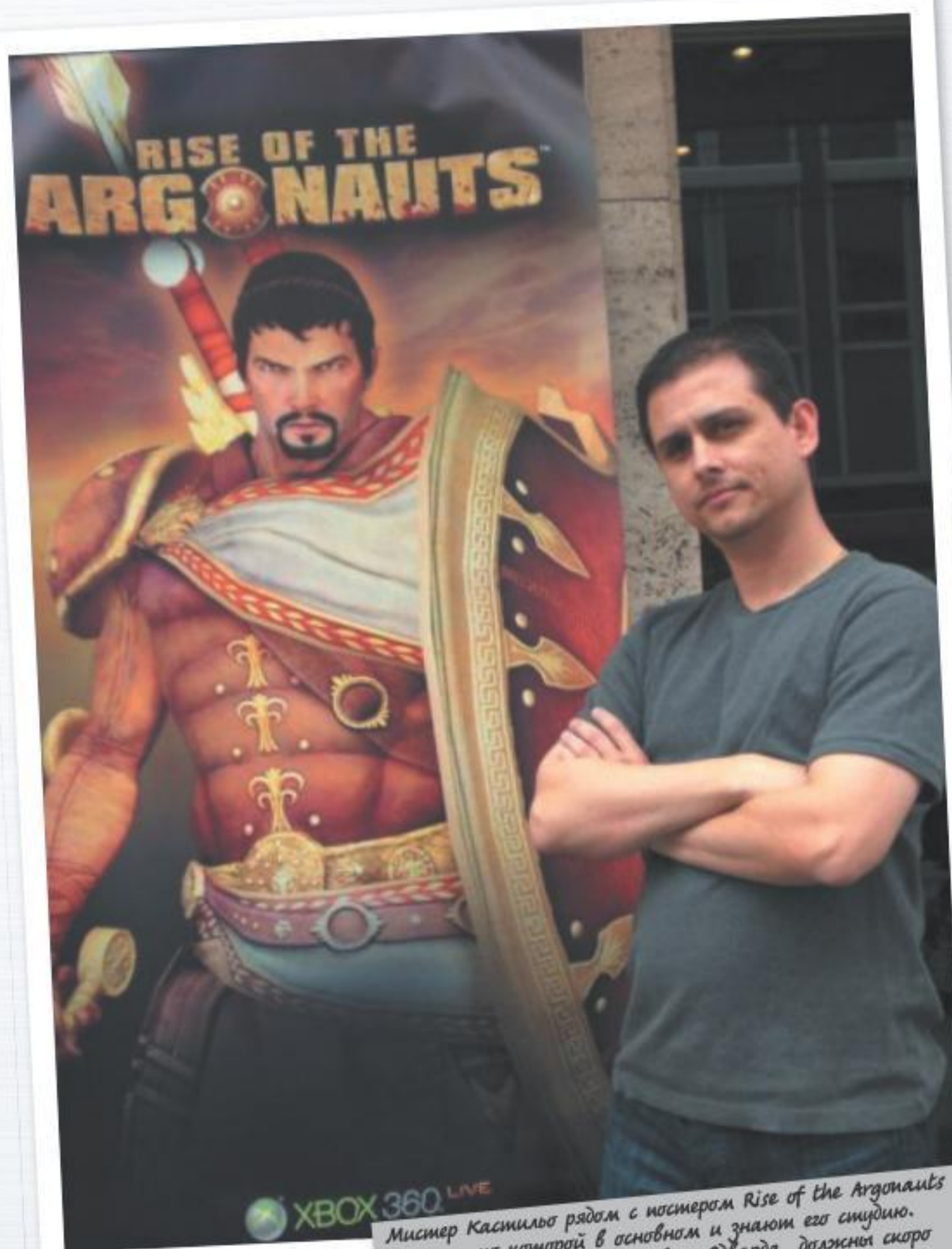
Ценность любого игрового устройства или компьютера определяется качеством софта, которое можно на нем запустить. А в случае, когда, наоборот, железо определяет уровень и характер софта, мы получаем стагнацию. Игры на мобильных телефонах задохнулись на протяжении десятилетия, пока не появился iPhone. Рынку была необходима компания, которая могла целенаправленно изменить существующую модель.

Долгие годы издатели и производители железа диктовали разработчикам, какие делать игры. Но это в прошлом. Если смотреть на мир в целом (а не только на Европу, Америку и Японию, как сейчас принято), то мы увидим, что главными платформами являются не игровые консоли, а смартфоны и PC. За ними будущее игровой индустрии.

Выход из пещеры

Всю свою историю человечество переносило свою сущность, свою природу на технологии. Сейчас можно наблюдать обратный процесс. С тех пор как мы покинули пещеры, прошли миллионы лет, но люди остаются существами социальными и мобильными.

Когда появились первые компьютеры и консоли, нам было так весело на них играть, что мы позабыли о своей природе. Сегодня мы можем носить в кармане маленькое устройство, которое позволяет играть где угодно, во что угодно и с кем угодно. Вот почему социальные и мобильные платформы развиваются так стремительно. Кому нужен домашний компьютер, если ноутбук выполняет те же функции, но при этом его можно взять с собой в дорогу? Кому нужен ноутбук, если, чтобы пользоваться iPad, даже с кровати вставать не надо? Кому нужен iPad, если любой смартфон имеет те же самые функции? Социалки и мобилки, как их называют, — это не просто новые сегменты, это движение. Теперь мы хотим от технологий чего-то другого. Происходят фундаментальные изменения в сознании. И они начались отнюдь не сегодня.



Мистер Касильо рядом с постером Rise of the Argonauts — игры, по которой в основном и знают его студию. Именно такие игры, по словам Эдварда, должны скоро умереть.

Уже в восьмидесятые в Space Invaders была таблица рекордов. Сегодня это называется «социальной интеграцией». Мультиплеер на четверых игроков появился еще в аркаде Gauntlet, за которой я и мои друзья провели кучу времени в 1986 году, а в первые портативные игры я тоже успел поиграть еще в 1980-х (моя Escape from the Devil's Doom, не требующая батареек, окончательно сдохла только в прошлом году, я играл в нее целых 30 лет).

Видите? Еще 30 лет назад мы стремились взаимодействовать с другими людьми и носить игры с собой в кармане. Потому что это заложено в нас природой. Развитие технологий позволяет нам развлекаться где угодно, больше не нужно пристегивать себя цепью к компьютерному столу. Зачем оставаться в каменном веке?

Оуа — консоль будущего

Прежде всего: это не реклама, я ни коим образом не участвую в этом проекте и не получу никаких денег в случае его успеха.

Оуа — будущее консолей. Ее создатели пытаются реализовать новую финансовую модель, которая будет учитывать интересы разработчиков. Ее легко взломать, она достаточно мощная и работает на Android OS. Открытая архитектура, доступная цена и свободный доступ для независимых команд. Очевидно, что первым делом на Оуа появятся эмуляторы большинства популярных консолей. Только представьте себе устройство, которое может запустить игры для всех консолей Nintendo, PlayStation 1, 2, 3, Xbox, Xbox 360, Neo Geo, Atari 2600, ColecoVision и других, включая ROM'ы старых аркадных машин. Просто фантастика.

Оуа вполне может стать важнейшим с культурной точки зрения игровым устройством за последнее десятилетие.

Let it die

Как геймер с многолетним стажем, я успел поиграть в сотни, если не тысячи компьютерных, карточных и настольных игр. В детстве я просто получал удовольствие от процесса, меня не волновало, кто и как сделал ту или иную игру. Когда я стал разработчиком, мне открылась полная картина: творческие люди неустанно борются с законами рынка и производителями железа, диктующими направление развития игр.

С развитием социалок на Facebook с играми познакомилась новая аудитория — люди, которые

никогда не держали в руках геймпад, не слышали об Unreal Engine 3 и не играли в World of Warcraft. Неискушенные еще совсем недавно игроки стали переключаться с социалок на Halo и FIFA. После этого мне стало окончательно ясно — грядут перемены. Убедился я в этом, когда с появлением iPhone стал проводить 70% времени за игрой на телефоне, лишь 20% на PC и 10% на приставках. Играть на телефоне мне так же весело, как на PC и консолях, только я не вынужден таскать с собой лишнее устройство и платить по \$60 за игру.

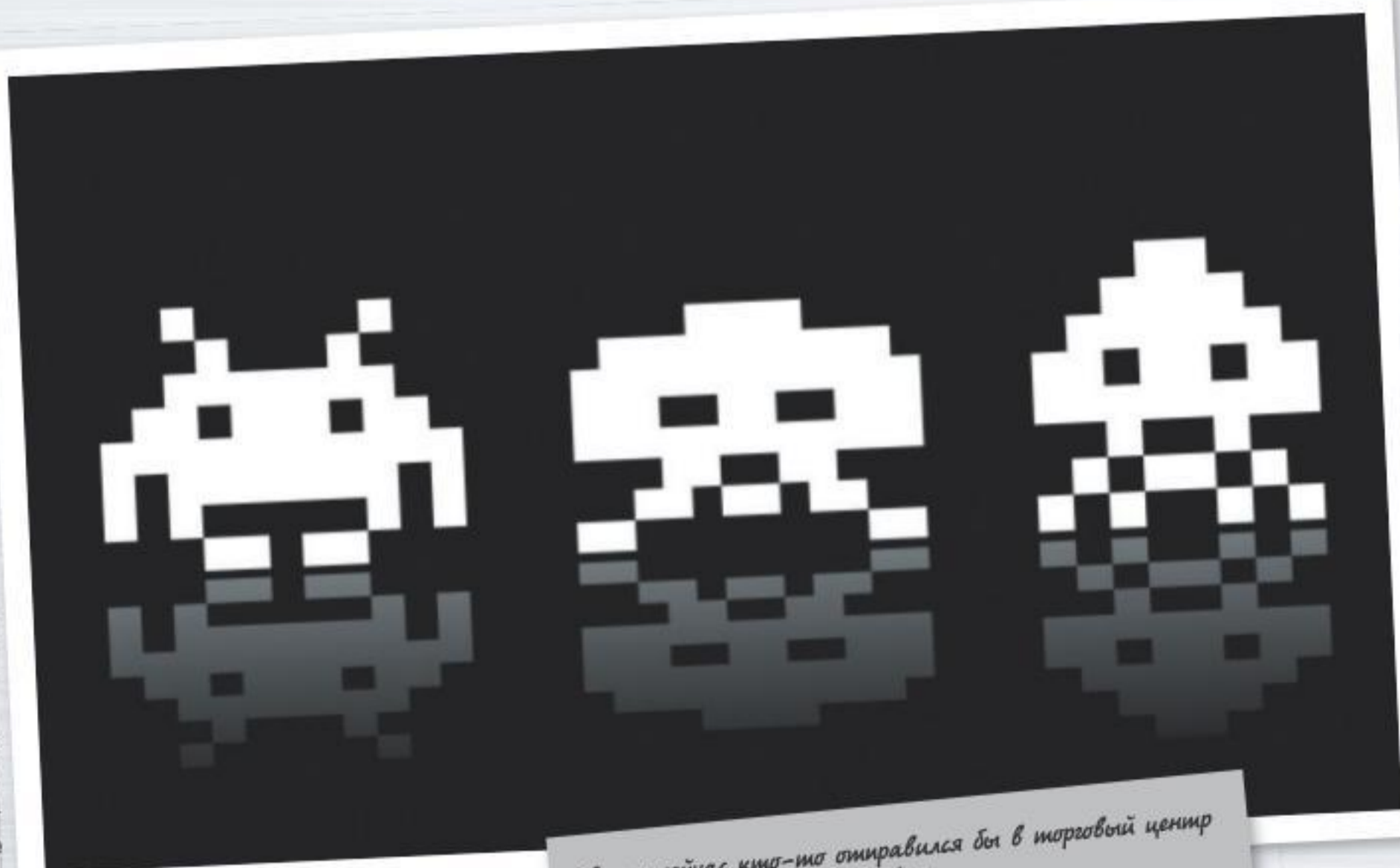
В консольном рынке я вижу гнилую бизнес-модель, которая убивает инновации и никак не поощряет старания разработчиков. Свобода, царящая в социальных и мобильных играх для телефонов, планшетов и PC, позволяет создать новое, энергичное сообщество креативных людей, которые, освободившись от запретов, смогут делать потрясающие, оригинальные игры.

Я наблюдал за развитием индустрии с самого ее рождения и работаю в этом бизнесе уже очень много лет, поэтому могу уверенно сказать — сейчас самый подходящий момент для того, чтобы поддержать новые начинания. Для меня важно, чтобы креатив поощрялся, а разработчики получали соответствующее вознаграждение за свои труды и идеи. И это должно быть важно и вам.

Если вы не хотите, чтобы ваши дети играли только в какие-нибудь Metal Bayonetta's Halo 14 и Creed of War 15, то поддержите мобильные и онлайн-игры. Поддержите новые платформы, где проповедуется свобода творчества, и со спокойной душой позвольте умереть всем остальным. ■



Портативная LCD-игра Escape from the Devil's Doom.



Едва ли сейчас кто-то отирается бы в торговый центр набивать очки в Space Invaders.

NEED FOR SPEED™ MOST WANTED™

a CRITERION GAME



Скачивайте из PlayStation®Store

В ПРОДАЖЕ
С 1 НОЯБРЯ

12+

“ЛУЧШАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА”
- IGN



на правах рекламы



Marussia B2 - первый русский спорткар в серии игр Need for Speed

Criteriongames



Origin™
Powered by EA

needforspeed.com



© 2012 Electronic Arts Inc. EA, логотип EA, Need for Speed, стилизованная пиктограмма "N" и логотип Need for Speed являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Названия, логотипы и дизайн всех продуктов являются товарными знаками соответствующих владельцев и используются с их разрешениями. PlayStation, PS3, PS Vita и логотипа товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. SCE являются зарегистрированными товарными знаками Sony Corporation. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

BenQ XL2420T

Культовый геймерский монитор

ВЫБОР
ПРОФЕССИОНАЛОВ



120Hz

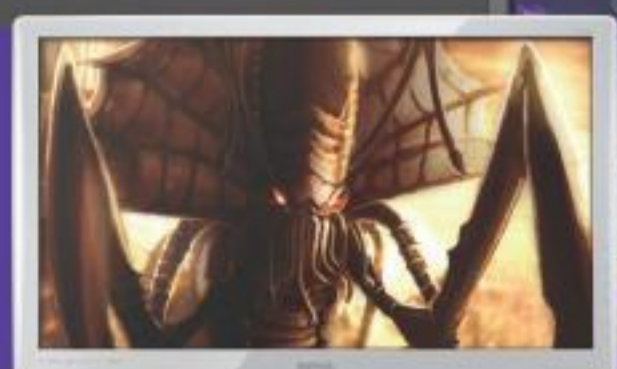
Black eQualizer

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