



ИГРА



В РАЗРАБОТКЕ

- **Assassin's Creed 4: Black Flag**
Не Джек. Не Воробей. Но капитан!
- **Thief** Новые воровские замашки
- **Metro: Last Light**
- **The Last of Us**
Все, что нужно знать накануне релиза

ВЕРДИКТ

- **BioShock Infinite**
Драматургия в гостях у игр
- **StarCraft 2: Heart of the Swarm**
Королевский зерг-раш
- **God of War: Восхождение**
Мифы Древней Греции поломались
- **Sniper: Ghost Warrior 2**
Что деньги вытворяют с «польским» шутером
- **The Walking Dead: Survival Instinct**
Когда даже Дэрил не поможет.

Куда уходят легенды

Жизнь разработчиков за пределами игровой индустрии

IGE GDC РАХ

Три выставки в одном номере



Ведьмак 3

Дикая охота

Интервью с разработчиками

BATTLEFIELD BATTLEFIELD

3 END GAME

4



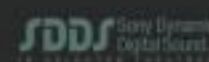
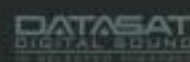
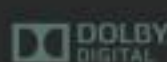
16+

ОСНОВАНО НА РЕАЛЬНЫХ СОБЫТИЯХ



ПРИЗРАКИ В КОННЕКТИКУТЕ 2 ТЕНИ ПРОШЛОГО

LIONSGATE AND GOLD CIRCLE FILMS PRESENT A GOLD CIRCLE FILMS PRODUCTION THE HAUNTING IN CONNECTICUT 2: GHOSTS OF GEORGIA
AVIGAIL SPENCER CHAD MICHAEL MURRAY KATEE SACKHOFF EMILY ALYN LIND AND CICELY TYSON CASTING BY EYDE BELASCO, CSA MUSIC COMPOSED BY MICHAEL WANDMACHER
ART DIRECTOR JEREMY WOOLSEY COSTUME DESIGNER DANA MARIE EMBREE EDITED BY TOM ELKINS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY YARON LEVY CO-PRODUCERS JEFF LEVINE BRAD KESSELL
EXECUTIVE PRODUCERS JOE MCCARTHY LEON CLARANCE NORM WAITT PRODUCED BY PAUL BROOKS SCOTT NIEMEYER WRITTEN BY DAVID COGGESHALL DIRECTED BY TOM ELKINS



В КИНО С 9 МАЯ

Motion Picture Artwork © 2013 Lions Gate Entertainment Inc. All Rights Reserved.

16+

ИГРОМАНИЯ



Приветствую!

Метаморфозы «Игромании» продолжают. В прошлом номере мы начали публиковать более углубленные превью и рецензии — с детальным разбором игр. Плюс слегка изменили концепцию спецматериалов. Многие это заметили без всяких подсказок — спасибо всем, кто писал нам отзывы по поводу изменений жур-

КУДА УХОДЯТ ЛЕГЕНДЫ



Не так давно Хидэо Кодзима заявил, что будет создавать новые игры до конца своих дней. Понять его несложно. Кто захочет бросить любимое дело, которое вдобавок приносит достаток, всемирную известность и любовь миллионов? Но некоторые все же уходят. Мы провели собственное расследование, поговорили с теми, кто прославился сначала в индустрии, а затем и за ее пределами. Мы не ставили перед собой задачу рассказать абсолютно про всех разработчиков, кто так или иначе расставался с индустрией игр, а выбрали самые интересные случаи и эпизоды.

Подробности на стр. 120.

нала почтой и в социальных сетях. В этом выпуске мы еще усилили все игровые материалы и доработали концепцию «Железного цеха». Статьи рубрики полностью сохранили информативность и детали, но при этом стали еще более читабельными, а в «Новинках» появилось много необычных, оригинальных гаджетов.

Но самое главное — перезапуск рубрики «Не одной строкой». Точнее, даже не перезапуск, а серьезный эволюционный шаг. Когда-то мы просто рассказывали вам новости, констатировали факты. Потом начали разбирать их и добавлять собственные мысли. Затем перешли к вдумчивому анализу с комментариями причастных к индустрии людей. И вот рубрика дожила до момента, когда каждый текст в ней — полностью самостоятельная статья, спецматериал на важную, актуальную тему. Более того, каждая статья не просто болтается в вакууме, как поплавок в проруби, — она плотно связана с остальными материалами раздела и даже с текстами из других рубрик журнала. Читайте, оценивайте, присылайте нам свои мысли по почте и оставляйте комментарии на форуме.

Помимо этого в номере снова огромное число поездок, интервью с разработчиками, множество важнейших рецензий (глубже всего мы копали, конечно же, «Бишок», который, надеюсь, почти все из вас уже прошли). Но и это еще не все. Это, если память мне не изменяет, первая «Игромания» за без малого шестнадцать лет существования журнала, когда в одном номере мы освещаем сразу три важнейших игровых выставки. Наш корреспондент Тимур Хорев лично побывал на GDC и PAX и подготовил интереснейший рассказ по каждому мероприятию. На IGF мы лично побывать, к сожалению, не успели (было слишком много других важных поездок, банально не хватило людей и времени), но Георгий Курган следил за развитием событий с момента оглашения главных игр-участниц и написал интереснейшую статью, из которой становится понятно современное положение дел в инди-индустрии, а также чего ждать от инди-сцены в этом году.

Говорить про этот номер можно бесконечно — было очень много интересного, важного, забавного и откровенно смешного. Но про все остальное вы узнаете сами, достаточно перелистнуть страницу и начать читать.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренко
makarenkov@igromania.ru



05 МАЙ
188 2013
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко
Заместитель главного редактора Надежда Недова

Редакторы

Геворг Акопян
Линар Феткулов
Дмитрий Колганов
Алена Ермилова

Дизайн и верстка

Михаил Карасев,
руководитель
дизайнерской
группы
Евгений Загатын, дизайнер

Корректура

Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Денис Давыдов

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом
«ТехноМир»

Адрес редакции

111123, г. Москва,
шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор

Азам Данияров

Директор издательства

Денис Давыдов

Учредители

Евгений Исупов
Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»

www.igromedia.ru

Тел./факс

(495) 730 4014

Руководитель отдела рекламы

Юлия Однакова
(odnakova@igromania.ru)

Реклама

Ярославна Михайлова
Анастасия Елагина
Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

111123, г. Москва,
шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Тел./факс

(495) 231 2364

E-mail:

emelya@igromania.ru
vozvrat@igromania.ru

Менеджеры

Дмитрий Емельянов
Наталья Широкова

ДЛЯ СВЯЗИ

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

Gevorg Akopyan
(gevorg@igromania.ru)

Contacts

56/32 Shosse Entuziastov, Moscow,
Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на mania@igromania.ru и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

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

Цена свободная.

Отпечатано в УАБ «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

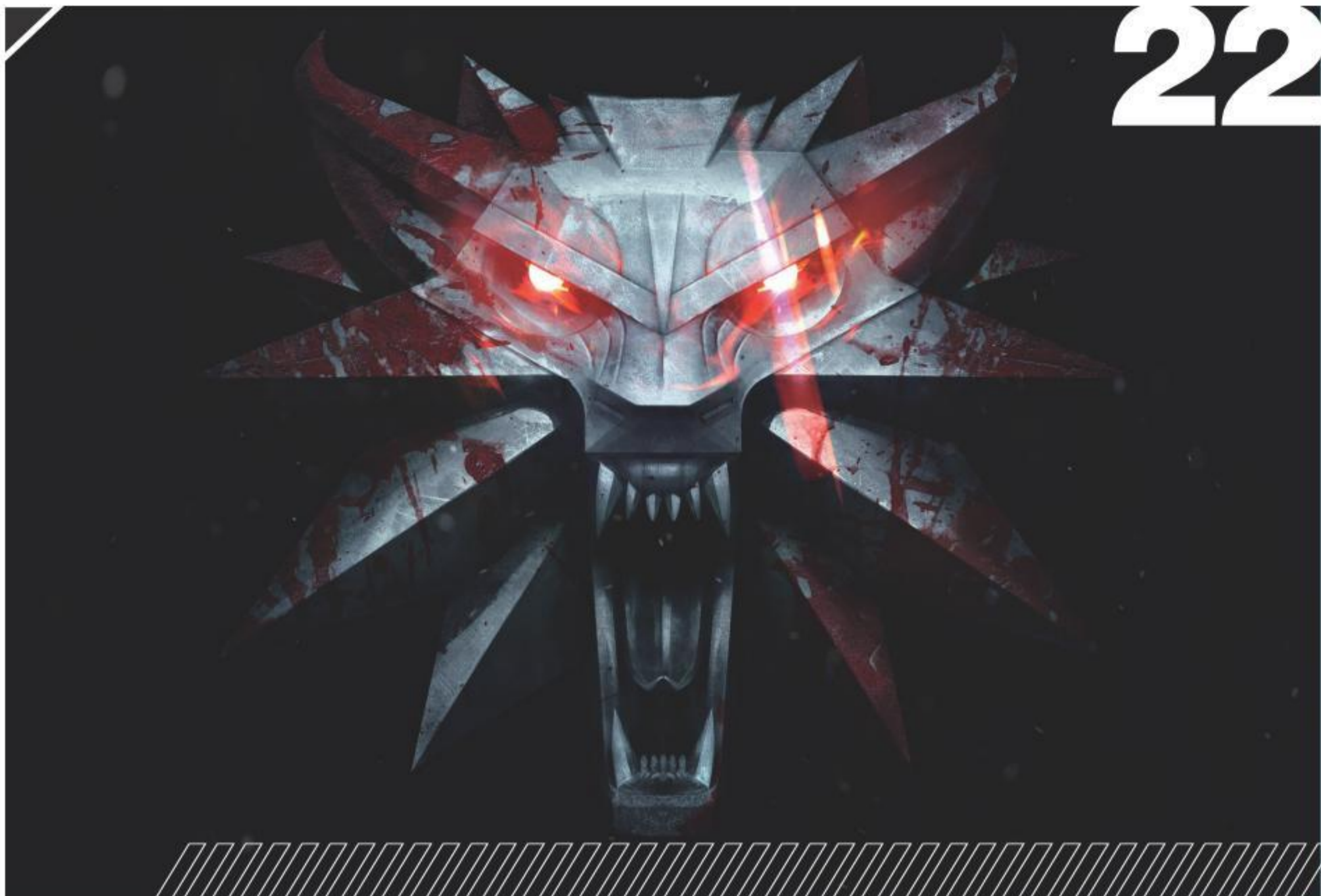
© «Игромания», 1997-2013
Тираж 136 300

© Igromania, 1997-2013
Circulation 136 300

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 21 мая

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



Ведьмак 3: Дикая охота Интервью с авторами



32

Thief Вор в некстгене

6-15 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Не одной строкой

16-25 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
16 Battlefield 4
22 Ведьмак 3: Дикая охота

26-27 ИГРА ЗА МИНУТУ
26 Dead Island: Riptide

28-49 В РАЗРАБОТКЕ
28 **Рейтинговая система игровых рубрик**
30 Assassin's Creed 4: Black Flag
32 Thief
36 Metro: Last Light
40 Одни из нас
44 The Vanishing of Ethan Carter
46 LEGO Marvel Super Heroes
48 Outlast

50-63 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
50 GDC 2013: 27 мужиков и одна спальня
55 IGF 2013: Дети инди
60 PAX East 2013: Бостонские заметки

64-66 ПРАВИЛА ИГРЫ
64 14 правил игры Дэниэла Вавры

68-113 ВЕРДИКТ
68 BioShock Infinite
80 StarCraft 2: Heart of the Swarm
84 God of War: Ascension
92 Sniper: Ghost Warrior 2
96 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
100 SimCity
104 The Showdown Effect
106 The Walking Dead: Survival Instinct
108 Battlefield 3: End Game
110 Sword of the Stars: The Pit
111 Sang-Froid: Tales of Werewolves
112 DLC Quest * Dollar Dash
113 Космические рейнджеры HD: Революция * Mud — Fim Motocross World Championship

114-118 ОНЛАЙН
114 Дайджест онлайн

120-127 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
120 Куда уходят легенды



... BioShock Infinite Американская история

128-147 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

- 128 Железные новинки
- 136 Правила выбора — материнская плата

Тесты

- 140 Компьютер Meijin GTX TITAN 3-way SLI
- 142 Компьютер ASUS Republic of Gamers TYTAN CG8890
- 144 Акустика SVEN MS-2000
- 146 Разумный компьютер за разумные деньги

148-153 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

154-159 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

- 154 Тест № 5. Май
- 155 Сканворд № 5. Май
- 156 Фотографическая память № 5. Май
- 159 Подведение итогов за №03/2013

КАЛЕНДАРЬ

- 157 The Elder Scrolls Online
- 158 Impire

160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

- 160 Пиксели сегодня

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Assassin's Creed 4: Black Flag
Thief

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Assassin's Creed 4: Black Flag
Command & Conquer
Battlefield 3: End Game
Grid 2

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:

ЗАО «Вест»2-я обложка
Bigpoint GmbH.....3-я обложка
1С-СофтКлуб.....4-я обложка

В номере:

ASUS145
Bigpoint GmbH.....5
Hewlett-Packard.....29
T&D119
ТехноМир.....39, 67, 73

Assassin's Creed 4: Black Flag	30
Battlefield 3: End Game	108
Battlefield 4	16
BioShock Infinite	68
Dead Island: Riptide	26
DLC Quest	112
Dollar Dash	112
EVE Online	115
God of War: Ascension	84
League of Legends	115
LEGO Marvel Super Heroes	46
Metro: Last Light	36
Mud — Fim Motocross World Championship	113
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3	96
Outlast	48
PlanetSide 2	115
RuneScape	114
Sang-Froid: Tales of Werewolves	111
Shroud of the Avatar	115
SimCity	100
Sniper: Ghost Warrior 2	92
StarCraft 2: Heart of the Swarm	80
Sword of the Stars: The Pit	110
TERA	117
The Showdown Effect	104
The Vanishing of Ethan Carter	44
The Walking Dead: Survival Instinct	106
Thief	32
Titan	116
Total War: Arena	117
World of Tanks	116, 117
World of Warcraft	117
Ведьмак 3: Дикая охота	22
Космические рейнджеры HD: Революция	113
Одни из нас	40



Не вылезая из поездок

Всем привет! Прошедший месяц был месяцем сплошных разъездов — Польша, Бельгия, сразу два крупных мероприятия в США. И все уложилось в несколько сверхплотно упакованных рабочих недель. Обработать разом все материалы мы на этот номер явно не успеем физически, а если и успеем — они попросту не влезут в отведенные восемь гигабайт. И поэтому сейчас, перед самой сдачей номера, но еще за пять дней до сдачи диска, здесь, на бумажных страницах, мы перечисляем лишь те ролики, которые наверняка встретят вас на DVD. Хотя, весьма вероятно, там будет еще что-нибудь интересное сверх того, о чем мы вам сейчас расскажем.

Игровые новости



Безумный поток трейлеров весенним паводком просто затопил индустрию. Релизы сменялись анонсами, а количество видеороликов за последний месяц било все рекорды. И мы, конечно, отобрали лучшие, снабдив их русскими субтитрами.

В этом выпуске: самыми громкими анонсами недавнего времени стали симулятор ассасина-пирата **Assassin's Creed 4: Black Flag** (превью на игру читайте далее в журнале), похождения Солида Снейка в **Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain**, боевик **Battlefield 4** (подробный рассказ ждет вас в рубрике «Из первых рук») и новая часть **Saints Row**, еще более безумная, чем обычно. Но и, кроме них, есть на что посмотреть: **Metro: Last Light**, **Watch Dogs**, **Hearthstone: Heroes of Warcraft** и много других.

Новости индустрии



Индустрия за прошедший месяц отметилась сразу двумя очень серьезными событиями. В Бостоне прошла одна из крупнейших в мире игровых выставок — **Reppu Arcade Expo 2013 East**. На нее со всего мира слетелись десятки тысяч игроков, а разработчики, конечно же, привезли много демоверсий игр, в том числе анонсированных за считанные дни до мероприятия.

Сразу же после завершения **PAX East** в Сан-Франциско началась и шла всю не-

делю конференция **Game Developers Conference 2013**. Она была в основном для разработчиков, и даже в выставочном зале на стендах были не столько игры, сколько инструменты для их создания.

Оба слета посетил корреспондент «Игромании». А что он там нашел — смотрите на видео и читайте в журнале.

Из других новостей: из **Electronic Arts** и **Square Enix** после финансовых неудач уходят директора. Компания **Valve** поддержала разработку недорогого шлема виртуальной реальности. Автор пластилинового квеста **The Neverhood** решил взяться за старое. Американец Макги тоже заскучал без «Алисы» и всерьез задумался над тем, чтобы выкупить ее у издательства EA.

Игровая культура

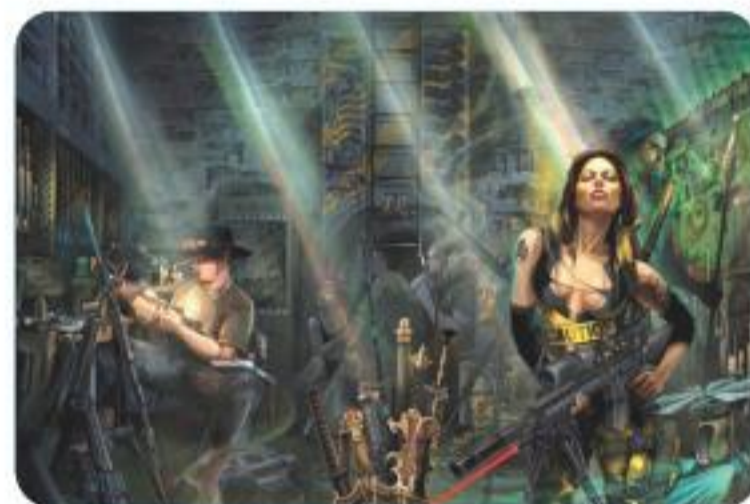


Игровую культуру порождают сами игры и их фанаты. Здесь вам и косплей, и видеоролики, и песни, и пародии. Каждый разработчик мечтает, чтобы его игра стала частью культуры, но далеко не всем это удается.

В этом выпуске: как великую и могучую **GLaDOS** превратили... нет, не в картошку, а в люстру! Не за горами возвращение **GTA: Vice City** на новом движке — никогда еще виртуальный Майами не был таким красивым. Как смешать, но не взбалтывать **Doom** и **Half-Life 2**. Моделисты-затейники сделали в **Minecraft** модель клеток мозга. А также игры с «Фотошопом»: как нарисовать Гейба Ньюэлла в плотном окружении зомби и «реставрировать» в графическом редакторе скриншот из старинного платформера.

Вселенная Shadowrun

В 1989 году компания **FASA** выпустила первое издание одной из самых популярных настольных ролевых игр прошлого века — **Shadowrun**. С тех пор сама она



пережила несколько переизданий, по мотивам настолки вышло около полусотни романов, а также четыре видеоигры. Пятая, озаглавленная **Shadowrun Returns**, сейчас разрабатывается на фанатские средства, собранные «с миру по нитке» на сервисе **Kickstarter**. Ее релиз намечен на первую половину нынешнего года.

Примечательна **Shadowrun** в первую очередь необычным сеттингом — в нем удивительным образом смешались элементы классического фэнтези, киберпанка, городских легенд и научной фантастики. Об этом самобытном мире мы расскажем в большом обзорном видеоэкскурсе на этом диске.

Unboxing — рубрика развивается



Распаковка коллекционных изданий игр — увлекательное занятие. Подход «Игромании» к этому процессу предельно серьезен. Мы не красуемся перед камерой, а показываем вам крупным планом самое главное — содержимое заветных коробок во всех деталях, чтобы вы смогли сами без труда отличить действительно шикарные издания от откровенного барахла за тройную цену. Ну а сам процесс снабжаем комментариями, ехидными и не очень, — в зависимости от того, что встречает нас внутри коллекционки.

В этом выпуске:

● **StarCraft 2: Heart of the Swarm**. Самое удивительное здесь сама коробка, стилизованная под шлюз терранского ко-



рабля. А также удивительно красивый артбук.

● **Tomb Raider.** Большая коллекционка в металлическом боксе с фигуркой Лары Крофт внутри. Узнайте, зачем ей четыре запасные руки.

● **BioShock Infinite.** Один ролик о двух изданиях. Мы распаковываем огромную коробку с фигуркой Соловья, охраняющего Элизабет, и издание поменьше — с брелком и артбуком. Первый вариант — самый серьезный претендент на «коллекционку года».

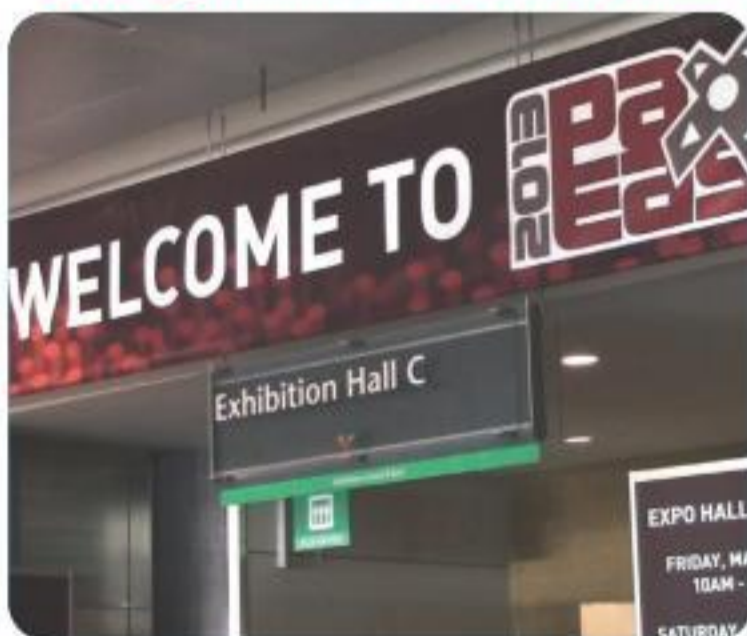
Тем временем в Польше...



«Игромания» оказалась первым русскоязычным изданием, допущенным к закрытому показу третьего «Ведьмака». О впечатлениях Александра Пушкиря от презентации вы могли прочитать в прошлом номере, а в этом вас ждет видеосюжет сразу с четырьмя разработчиками из студии **CD Projekt RED**, которые расскажут о будущей игре все-все-все подробно.

Кроме того, «Игромания» взяла интервью и об игре **Cyberpunk 2077**, разрабатываемой той же студией. Проект находится на очень ранней стадии, но руководителю CD Projekt RED Адаму Бадовскому уже есть что рассказать.

Тем временем в Бостоне...



Одно из главных в этом году игровых событий — в прицеле наших видеокамер. Выставка PAX East в Бостоне собрала десятки проектов от крупнейших игровых издательств и десятки тысяч игроков со всего мира. Все три дня выставки на ней присутствовал наш корреспондент. Смотрите репортаж из выставочных павильонов и конференц-залов — толпы людей среди стендов, интервью с разработчиками самых многообещающих игр, анонсы и, конечно же, море косплея.

Мнения



Главные герои этого выпуска — Алексей Макаренков и Александр Шакиров, переигравшие во все ключевые хиты, вышедшие за отчетный период. Компанию им составляют главред сайта Александр Пушкиря и наш регулярный автор Евгений Пекло. Все четверо вместе расскажут про **BioShock Infinite** — гениальную игру, которая едва не получила 10 баллов в журнале и на сайте.

Мнение номера:

● **BioShock Infinite**

Мнения о других играх:

● **Battlefield 3: Endgame**

● **Sniper Ghost Warrior 2**

● **God of War: Ascension**

● **Army of Two: The Devil's Cartel**

● **Gears of War: Judgment**

Ретро: 5-10-15-20



Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

В этом выпуске:

● **Penny Arcade Adventures**

● **Tomb Raider: The Angel of Darkness**

● **Unreal**

● **Star Fox**

12+

ПРИШЛО ВРЕМЯ ДЛЯ НОВЫХ ГЕРОЕВ!

ПОЛУЧИТЬ БОНУС СЕЙЧАС

WWW.DRAKENSANG-BITVA.RU

ДРАКЕНСАНГ ОНЛАЙН

WWW.DRAKENSANG-BITVA.RU

BIGPOINT.COM на правах рекламы.



Не одной строкой 2.0



В этом номере журнала мы перезапускаем рубрику «Не одной строкой». Поменялся не только дизайн, но и формат подачи материала. Несколько лет назад, когда на месте «Не одной строкой» был раздел «Новостной меридиан», мы рассказывали вам о новостях как о свершившихся фактах, добавляя минимум собственных комментариев. Но новости быстро устаревают, а на печать журнала нужно время.

Поэтому мы сместили акценты — стали брать лишь самые главные события за прошедший месяц и больше рассказывать о том, что они значат в рамках игровой индустрии. Информация сместилась от простых констатаций в сторону анализа событий. Прошло еще немного времени, и мы начали брать комментарии у самых разных людей из игровой индустрии, расширив новостной формат.

Теперь же мы делаем еще один важный шаг. Мы будем рассказывать, что та или иная новость значит, как она может повлиять на индустрию и на каждого отдельного игрока. Мы будем показывать вам связь между десятками событий — на первый взгляд разрозненных, а на самом деле взаимосвязанных. Мы расскажем вам, чем живет современный игрок, обсудим новые тренды,

взглянем на них через призму времени, поднимем самые актуальные вопросы и постараемся дать на них подробные ответы.

По сути, мы превращаем нашу рубрику в сборник спецматериалов, основанных на последних известиях из мира игр. Вместо копания в малозначимых мелких деталях мы будем брать целые букеты фактов и выстраивать их, как пазл, в единую картину. Поэтому каждая статья будет раскрывать определенную тему, ставшую предметом обсуждения для всей игровой индустрии, используя новости поменьше лишь в качестве иллюстрации.

При этом статьи эти будут связаны друг с другом. Можно читать каждую в отдельности, но лучше изучить раздел от начала до конца, чтобы понять взаимосвязь между трендами, явлениями и фактами.

Например, в этом номере мы сначала расскажем о провале продаж некоторых игр. Казалось бы, рядовая новость, но если копнуть поглубже, то можно вскрыть глобальную проблему — кризис мейнстримовых игр, который в последние годы стал настоящим бичом множества разработчиков. Вооружившись виртуальной лопатой, мы так глубоко погрузились в тему, что в какой-то момент количество информации оказалось настолько большим, что пришлось

выделить вопрос о бюджетах игр в отдельный материал (его мы опубликуем в следующем номере, логично связав с некоторыми другими важными статьями, которые уже находятся в работе) — там мы расскажем, какие бюджеты будут на новом поколении приставок, как стоимость разработки отражается на развитии игропрома, сколько будут стоить игры для игроков и многое другое.

Внимательные читатели обязательно заметят тонкие ниточки, связывающие между собой все статьи рубрики. Например, тема кризиса мейнстрима всплывает при обсуждении увольнений крупных шишек игровой индустрии — главы Electronic Arts Джона Ричителло, главы Square Enix Ёити Вады и других. Некоторые ниточки могут уходить даже за пределы рубрики: прочитав тему про раздутый вновь холивар между консолями и ПК, вы совершенно другими глазами посмотрите на информацию об успехах персоналок и неудачах Wii U в репортаже с конференции GDC 2013 из рубрики «Центр внимания».

То есть мы решаем сразу две важные задачи. Словно паутиной пронизываем каждый выпуск журнала общими идеями и мыслями, а с другой — показываем изнанку игропрома. И не просто показываем, а даем вам возмож-

ность самим увидеть, что скрывается за сухой статистикой отчетов, округлыми фразами пресс-релизов, сдержанными словами интервью. Перебираясь от одной статьи к другой, выстраивая цепочку фактов и предположений, мы будем поднимать такие вопросы, на которые, казалось бы, невозможно дать ответы. Почему издатели выпускают плохие игры, которые приносят убытки? Почему, черт подери, издатели портят хорошие игры, если игроки считают их успешными? Что будет, если издатель решит сделать ставку на качество и выпустит кучу отличных игр? Все это отнюдь не философские вопросы, и ответы на них вы найдете уже в этом выпуске.

Если вы хотите всегда быть в теме, но не желаете ежедневно просеивать десятки блогов и новостных лент, если хотите понимать не только внешнюю форму, но и суть происходящих в игровой индустрии событий — добро пожаловать в новую версию рубрики «Не одной строкой»!

Над рубрикой работали:

- Павел Бажин
 - Алексей Макаренко
 - Светлана Померанцева
 - Дмитрий Злотницкий
- Им помогли:**
— Вся редакция «Игромании»



Ветер перемен

Известнейшие руководители игровых компаний отправляются на отдых. На заслуженный ли? И по своей ли воле?



Ричителло без EA — это то же самое, что Ричителло с EA, только без EA.

В этом номере журнала, в разделе «Спецматериалы», вы можете прочитать большую статью «Куда уходят легенды», рассказывающую о судьбах ушедших на покой разработчиков. Но вышло так, что уже после сдачи «Легенд» на верстку новостные ленты буквально взорвались сообщениями о сенсационных уходах все новых и новых знаменитостей. Поэтому мы решили написать еще один важный текст — так сказать, свежую сводку боевых потерь с игровых фронтов.

Корпорация зла и добра

Начнем с главного. После очередного плохого финансового отчета президент **Electronic Arts** Джон Ричителло подал в отставку. Официальная версия — ушел сам, с честью, взяв на себя всю ответственность за то, что издательство не сумело достичь намеченных целей. По мнению аналитика Майкла Пахтера, Ричителло ушел не сам — его, так сказать, «ушли» в добровольно-принудительном порядке.

«Полагаю, совет директоров так и не простил ему катастрофу со **Star Wars: The Old Republic**, не простил уход руководства **BioWare**, равно как и

уход команды **PlayFish**, не простил отсутствие успехов на рынке социальных игр и недостаточно хорошие результаты **PopCap**... То, что издательство сорвало планы по продажам, стало лишь последней каплей, переполнившей чашу терпения», — заявил Пахтер.

Не все знают, что Ричителло уходит от EA уже второй раз. С 1997 по 2004 год он занимал

место президента и исполнительного директора компании, переняв бразды правления у излишне сурового и делового Ларри Пробста, который, правда, продолжал числиться главой издательства. Однако именно под руководством Ричителло началась эпоха расцвета EA: быстро растущая игровая индустрия открывала массу возможностей для выгодных инвестиций, а Ри-

чителло был настоящим мастером по этой части. Он скупал студии, распускал студии, осваивал новые рынки, договаривался с разработчиками. Акции компании росли как на дрожжах.

Нельзя не отметить, что первый уход Ричителло поразительно походил на нынешний. Был апрель 2004 года. В консольном бизнесе наступали тяжелые времена, до выхода новых консолей оставалось еще больше года. EA нужны были новые перспективы, но золотой век игровой индустрии уже закончился. А потому Ричителло ушел и основал (не в одиночку, конечно) инвестиционный фонд **Elevation Partners**. Затем он потратил 300 миллионов долларов на создание альянса между крупными независимыми студиями **BioWare** и **Pandemic**. Хитрый план удался: в 2007 году EA выкупила **BioWare** и **Pandemic** за невероятную по тем временам сумму в \$860 млн, обеспечив **Elevation Partners** полмиллиарда чистой прибыли.

В том же 2007 году, вместе с новыми студиями, в EA вернулся и Джон «Блудный сын» Ричителло, которого акционеры **Electronic Arts** ждали с большим нетерпением. Заменивший его Ларри Пробст за недолгие три года сумел заработать компании репутацию «Империи зла», промышленяющей доением популярных брендов и выпуском разного



Хотя EA утверждает, что со **Star Wars: The Old Republic** все в порядке, многие считают эту игру одним из главных виновников кризиса в издательстве.



Если вы считаете Ричителло циничным президентом, значит вы не помните, какой была EA под началом Ларри Пробста.



Многие создатели Modern Warfare трудятся сейчас в студии Respawn. Скоро мы узнаем, сумеют ли они создать достойного конкурента собственному детищу.

трэша. Хотя EA и раньше считали весьма прагматичной компанией, но при Пробсте все стало совсем плохо.

Вернувшийся Ричителло начал поворачивать EA лицом к игрокам. Трэша стало выходить гораздо меньше, появились культовые серии игр, такие как **Mass Effect**, **Crysis**, **Dragon Age**, **Dead Space** и другие. Почетный титул «Империи зла» Ричителло удачно сплавил своим конкурентам из **Activision**. Компания начала осваивать новые рынки: онлайн, социалки, мобильные игры. Все бы могло быть очень хорошо, однако...

Трещим по швам

Однако на дворе был конец первого десятилетия XXI века. Время, когда можно было снимать сливки с быстрорастущих рынков, остались позади. В мировой экономике разразился настолько жестокий кризис, что его почувствовала даже игровая индустрия (хотя обычные кризисы только помогают играм — в период всеобщей депрессии и безденежья спрос на дешевые развлечения растет). Прежние методы уже не работали, а работать по-другому Ричителло, видимо, не умел.

Экспансия в мир онлайн-игр закончилась ничем. Сначала вышел неудачный **Warhammer Online**, затем состоялся эпичный провал **Star Wars: The Old Republic**, затем была отменена разработка **Warhammer Online: Wrath of Heroes**.

Завоевание социального рынка поначалу шло очень успешно. **The Sims Social** начал рвать конкурентов на кус-

ки, вот только сразу за этим весь сектор социальных игр, образно выражаясь, склеил ласты, так что кто в итоге там выиграл, кто проиграл — стало уже неважно.

С обычными играми тоже было не слишком хорошо. Проблема заключалась в том, что издателям не нужны хорошие игры, им нужны игры успешные. У Electronic Arts успешным может считаться разве что **Battlefield**. Ни одна часть **Mass Effect**, судя по всему, так и не взяла планку в 5 миллионов копий (точных данных нет, но ходят слухи, что первая и вторая часть, вместе взятые, продались тиражом около 7 миллионов), про **Dragon Age** и остальных даже и говорить нечего.

Правда, есть еще популярные спортивные серии, но тут возникает вопрос — кого стоит благодарить, Ричителло или главу спортивного подразделения Питера Мура. Судя по всему, совет директоров склонен приписать эту заслугу именно Муру, так как именно он является главным кандидатом на пост президента издательства.

Стоит ли с уходом Ричителло ожидать возвращений той Electronic Arts, которую мы знали 8-9 лет назад, — жесткой, циничной компании нацеленной на извлечение прибыли? Вполне возможно, но не будем загадывать заранее. Издательству в любом случае не помешает смена руководства; у Ричителло было полтора десятилетия, чтобы доказать, на что он способен, так что теперь можно дать шанс другим. Ну а если те не справятся... Может, совет директоров снова попросит его вернуться?

Обезглавленная Square Enix

Вслед за Джоном Ричителло в отставку подал бессменный президент **Square Enix** Ёити Вада. Причина та же — плохой отчет за истекший финансовый год, низкие продажи и 105 миллионов долларов убытков. Убытки не всегда говорят о том, что дела идут плохо (например, минус может выйти в результате больших инвестиций), но на этот раз, похоже, все серьезно.

Кто-то, конечно, может порадоваться этой новости. Одни до сих пор не могут простить Ваде кризис десятилетней давности, после которого издательство покинул отец **Final Fantasy** Хиронобу Сакагути, а созданная им серия покатила под откос. Другие винят его в плохой работе японских студий, хотя это проблема не одной только Square Enix — весь японский игропром, не сумевший приспособиться к новым условиям, переживает сейчас жесточайший кризис.

Зато Ёити Вада сумел заработать Square Enix репутацию «хороших парней» — такую же славу среди крупных издательств смогла заслужить разве что **Take-Two**. Square Enix бережно относится к своим студиям и разработчикам, откровенно переживает за судьбу принадлежащих ей брендов, старается делать хорошие игры. Хотя порой это не получается.

Предвидя проблемы в японской игровой индустрии, Вада направил силы Square Enix на освоение перспективных рынков США и Европы. В 2009 году компания удачно купила **Eidos Interactive**, заполучив целый букет популярных западных брен-

дов. И не только купила, но и успешно довела все эти проекты до релиза, обогатив игровой мир целой пачкой первосортных игр: **Deus Ex: Human Revolution**, **Sleeping Dogs**, **Tomb Raider**, **Hitman: Absolution**... Но, как мы уже говорили, хеппи-энда не случилось.

Прогноз по продажам **Sleeping Dogs** составляет 1,75 млн копий, **Hitman: Absolution** должен набрать 3,6 млн, а **Tomb Raider** всего 3,4 млн. Может показаться, что цифры вполне приличные (а **Tomb Raider** так и вовсе показал лучший старт за всю историю серии), но, по словам Square Enix, все три игры не сумели выполнить план по продажам.

Аналитик Билли Пиджон так комментирует эту ситуацию: «Square Enix лидировала в секторе офлайн-игр, однако конкуренция здесь очень усилилась, теперь им противостоят как крупные издатели типа **Bethesda** и **Capcom**, так и маленькие компании — **Xseed**, **Atlus** и **Level 5**. Последний **Hitman** и **Tomb Raider** взяли планку в 3 миллиона копий, получив средний рейтинг выше 8 баллов по версии Metacritic. Этого было бы достаточно для успеха какой-нибудь японской RPG с небольшим бюджетом и доплатой за эксклюзивность от производителей консолей. Однако для успешного развития мультиплатформы с бюджетом порядка 100 миллионов долларов необходимо иметь рейтинг выше 8,5 и продажи в районе 5-10 миллионов копий».

Square Enix потратила огромные деньги на «лотерею», пытаясь создать сильный бренд, но так и не сумела вытащить выигрышный билет. Следующая



попытка будет уже на новом поколении консолей — в перезагрузке серии **Thief** великий вор Гаррет попробует прельстить аудиторию нанолюком и наностелсом. Ну а пока Square Enix, судя по всему, продолжит смещать акцент на бесплатные, мобильные и социальные игры, выпускать ремейки старых хитов и пытаться реанимировать несколько посиневший трупик Final Fantasy XIV. А что поделать, жить как-то надо.

Eric Games теряет кадры

В конце прошлого года стало известно, что глава Eric Games Майк Каппс уходит с поста президента: мол, семья ждет появления ребенка, надо поменьше работать и больше уделять внимания родным. Тогда говорились, что Каппс уходит лишь частично и не насовсем, но теперь выяснилось, что насовсем и навсегда.

«Сначала планировалось, что я продолжу работать в компании, буду давать советы руководству и вообще буду исполнять роль такого эксцентричного отставного генерала, который вечно сует свой нос во все дела и не забывает являться на каждую вечеринку. К сожалению, планы изменились, и отныне я не имею к Eric Games никакого отношения».

Казалось бы, ушел и ушел, в чем проблема? Проблем действительно нет, и мы, как приличный журнал, не будем раздувать скандал на пустом месте. Просто напомним ряд фактов. В июне крупный китайский холдинг **Tencent** выкупил 40% акций Eric Games, направив в совет директоров студии двух своих представителей. Руководство Eric выдало дежурные речи о том, как они рады сотрудничеству и воодушевлены открывающимися возможностями. После чего в студии наметилась утечка кадров.

В августе исполнительный продюсер серии **Gears of War** Род Фергюссон ушел к конкурентам в **Irrational Games**, чтобы работать с Кеном Левиным. В то же самое время Eric Games покидает основатель дочерней студии **People Can Fly**, а по совместительству креативный директор Gears of War: Judgment Адриан Хмеляж. Причем уходит не один, а прихватив с собой из команды еще пару ключевых разработчиков. Позже ушел Клифф Блэжински, а теперь к нему присоединился глава студии. Не знаем, как вам, а нам как-то тревожно.



Общественное мнение склонно видеть в Final Fantasy XIV второй SWTOR: мол, провал игры чуть не похоронил Square Enix. Однако продюсер как-то обмолвился, что это достаточно бюджетный проект с маленькой командой разработчиков.

Respawn и все-все-все

Очередная потеря для индустрии игр — Джейсон Вест покинул **Respawn Entertainment**. Как сообщает его коллега Винс Зампелла, Джейсон не работает уже почти год, с мая 2012 года. Для тех, кто не в курсе, напомним, что Зампелла был главой студии **Infinity Ward**, а Джейсон Вест числился там президентом, а также творческим и техническим директором.

Именно под их началом родилась и стала знаменитой серия **Call of Duty**. После скандального разрыва отношений с Activision эта парочка основала Respawn Entertainment, которая с тех пор ваяет совершенно секретный проект для Electronic Arts.

«Джейсон покинул Respawn по семейным обстоятельствам. Вместе мы проворачивали совершенно удивительные вещи... Грустно видеть, как все это подходит к концу, но перемены бывают и к лучшему — ведь время перемен лучше всего подходит для личного и профессионального роста. Я желаю Джейсону и его семье всего самого наилучшего. Наша команда не думает унывать, здесь собрались очень талантливые ребята, которые не перестают меня удивлять. Но лучшим лекарством для нас станет грядущая E3, где мы, наконец, покажем свой проект. Наши были просто в восторге, узнав, насколько много шума вызвала новость о том, что мы собираемся туда приехать», — говорит Винс.

+++

Вот так уходят одна за другой знакомые всем звезды игрового мира. Прошли слухи, что Мишель Ансель может покинуть **Ubisoft**, а **Valve** может попрощаться со своим главным маркетологом Дагом Ломбарди. Оба слуха опровергли, но кто знает.

Все течет, все меняется. Хотя наша индустрия считается молодой, многие ее пионеры уже успели дожить до пенсионного возраста. Генеральному менеджеру **Nintendo** Сигэру Миямото стукнуло шестьдесят, и он честно признался, что не только подумывает уйти на покой, но уже начал готовить компанию к этому событию. Кто будет следующим? +



Новый Tomb Raider оказался чудо как хорош — надеемся, что после всех передрыг у Square Enix не пропадет желание делать отличные игры.



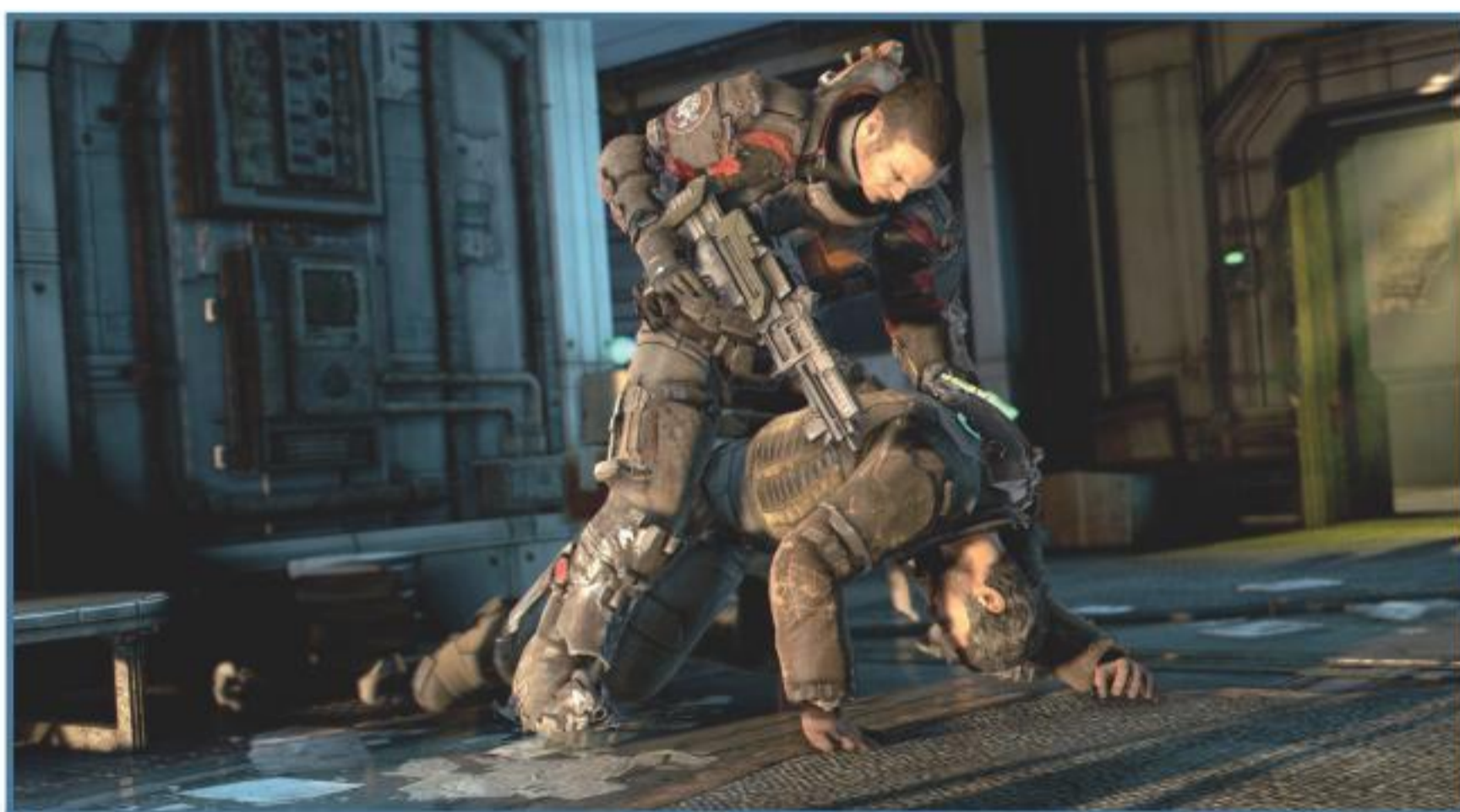
Вон из мейнстрима!

Почему попытка угодить всем и угнаться за мифическими трендами загоняет игры в могилу

Студия **Eidos Montreal** заявила, что они создают нового **Thief** «нацеленным на более широкую аудиторию», адаптируют его под современный консольный рынок и вообще — сделают игру более мейнстримовой, избавятся от готичного стиля и излишней мрачности.

После этого часть фанатов **Thief** напилась, другая же обратилась в дзен-буддизм, так как иначе с такими новостями и поседеть можно. И хотя позже разработчики пошли на попятную, заявив, что их не так поняли, мы задумались: действительно ли ставка на более широкую аудиторию может помочь игре стать популярнее?

Споры на эту тему в последнее время сильно обострились, благо поводов хватает. Взять, например, серию **Dead Space**, которая тоже сменила курс, ушла из жанра ужастиков и в поисках новой аудитории прибилась к экшенам. Закончилось все довольно плачевно. По данным статистического агентства, за месяц продаж **Dead Space 3** так и не осилила планку в миллион копий, в то время как **Dead Space 2** к концу первой недели имел на счету два миллиона отгруженных дисков, а реальные продажи к концу первого месяца составили более полутора миллионов.



Насильственное превращение в героя кооперативного экшена не прошло для Айзека бесследно — всю игру его ужасно плющит.

Мы ищем аудиторию!

Но, как вы помните, издателя эти результаты не удовлетворили. «Чтобы продолжать вкладывать деньги в развитие игры, нам нужны продажи в районе пяти миллионов копий. Меньше никак нельзя, потому что делать игры и продвигать их — это очень и очень дорого. Нам нравится, как растет популярность

серии, но мы хотим привлечь более широкую аудиторию. В то же время мы должны быть очень осторожны, чтобы не потерять имеющихся фанатов», — говорил в том году президент **EA Labels** Фрэнк Гибо.

Вот и доэкспериментировались. В Сети появился дивный слух о том, что низкие продажи привели к прекращению разработки **Dead Space 4**. Правда, EA

опровергла эту информацию, только в опровержение, честно говоря, можно и не верить — ведь, по сути, слух лишь повторяет ту информацию, которую в открытую сообщил Фрэнк Гибо задолго до выхода игры.

Попытка уйти из ниши в мейнстрим не удалась. Ну а как чувствуют себя те, кто остался сидеть на насиженном месте? В качестве примера можно взять «Ведьмака». Поляки уже шестой год сидят в облюбованной ими нише, раз за разом беря новую высоту. Первая игра была хитом. Вторая еще больше повысила планку качества, стала хитом на PC, а год спустя начала осторожно «прощупывать» консольную аудиторию. Ну а сейчас разработчики доросли до того, что запросто сообщают журналистам, что их цель — сделать третью часть лучше, чем **Skyrim** и **Dragon Age**.

И им верят. Верят, потому что еще ни разу не подвели. Верят, потому что разработчики твердо намерены продолжать гнуть свою линию, делая игру, которая интересна именно их игрокам, не утруждая себя «расширением аудитории» и гонкой за мифическими пятью миллионами.

Нет, конечно, в **CD Projekt RED** тоже мечтают о продажах побольше, играют в **Skyrim**, черпают в нем вдохновение (не



Наличие нанолука и скриншоты, удивительно напоминающие **Dishonored**, заставляют задуматься о будущем **Thief 4**. Увидим ли мы прежнего Гаррета? Очень хочется в это верить.



«Стандартный пример дрянной журналистики, помогающий увеличить доходы от рекламы: придумываем скандальную историю, вкладываем ее в уста «анонимного источника», добавляем туда слова «EA» и «микротранзакции» (о да, это любимая тема игроков!), а затем отходим в сторону и наслаждаемся эффектом. Да, я не скрываю, что эти слова направлены исключительно в сторону журналистов сайта VideoGamer», — исполнительный директор EA Питер Мур в ответ на слухи о прекращении разработки Dead Space 4.

VS

«Информация была получена нами от доверенного источника, чью личность мы согласились держать в секрете, но чей опыт дает нам вескую причину доверять его словам. Также мы связались с британским филиалом Electronic Arts, спросив, могут ли они подтвердить или опровергнуть информацию об отмене Dead Space 4. Представитель EA UK заявил, что они не комментируют слухи и предположения», — ответ руководства сайта VideoGamer.com на заявление Питера Мура.

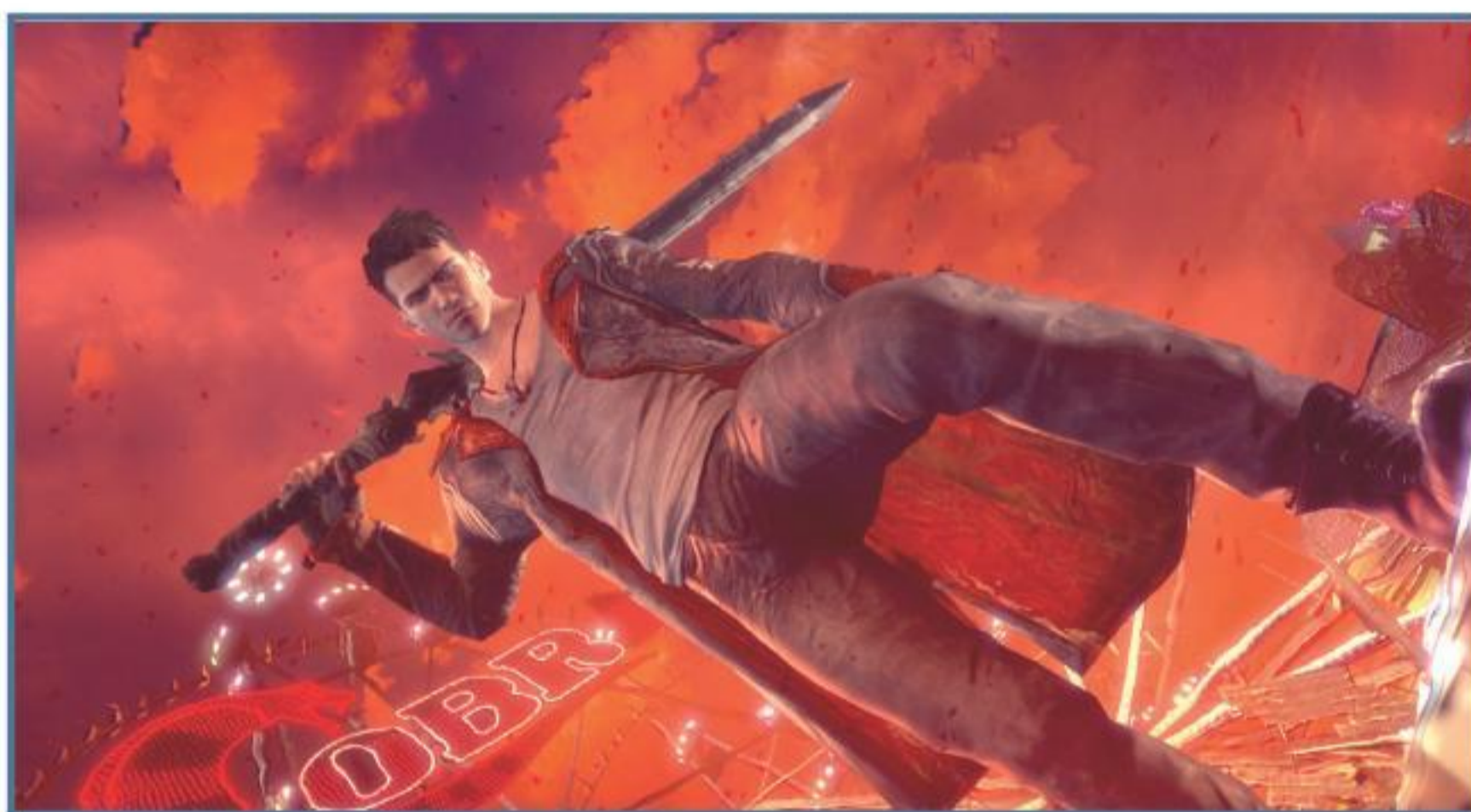
стесняясь в этом признаться), но при этом не теряют головы и не собираются копировать никого, даже лучших из лучших. У них своя дорога.

«Когда говоришь об игре с открытым миром, трудно обойтись без упоминания Skyrim, однако мы будем использовать совсем другой подход. Разработчики Skyrim создали полностью свободную PRG, мы же дадим игрокам сюжетную ролевою игру, а открытый мир будет лишь местом, где развернутся ее события», — говорит глава маркетингового отдела CD Projekt RED Михал Платков-Гилевский. Вот так, мало-помалу, нишевая PC-игра от не известной никому студии выбивается в лидеры целого жанра.

Конечно, большие издатели поморщатся: за все эти шесть лет обе части «Ведьмака» разошлись тиражом «всего» в пять миллионов копий. Зато серия жива-здоровая, пользуется любовью и уважением игроков, а «Ведьмак 3» готовится осваивать новое поколение консолей.

Кризис среднего бюджета

Кто-то скажет, мол, «Ведьмак» — исключение. Отлично, давайте посмотрим на успехи другого свежего блокбастера, Devil May



Существует мнение, что будь DmC не DmC, а просто новой игрой с вменяемым сюжетом, то продажи были бы на порядок выше.

Cry. Издателю этой игры тоже не понравились продажи серии, и он, конечно же, не упустил случая поэкспериментировать, слегка сменить стиль и привлечь новых игроков. Хотя фанаты в один голос твердили, что делать Данте в виде школьника-наркомана — большая ошибка.

Разработчики игроков не послушали. В результате продажи упали в два раза: за месяц игра

разошлась тиражом чуть более 600 тысяч копий. И это крупнобюджетный, широко разрекламированный проект, от хорошо зарекомендовавшей себя еще по **Enslaved: Odyssey to the West** студии, да еще получивший превосходные отзывы прессы! Средний балл на Metacritic — 85, причем оценки вполне заслуженны, так как игра получилась действительно хорошая, но... как

бы это сказать... слишком уж мейнстримовая?

Еще один интересный пример, больше похожий на анекдот. Как известно, на Kickstarter игроки любят давать деньги всем подряд. Самые странные и чудные проекты могут уйти оттуда с охлупкой денег, если авторы покажут прикольный ролик и наобещают золотые горы. И вот чикагская студия **Phosphor Games** представила вниманию публики свой шутер **Project Awakened**: крутая графика, проморолик на уровне проектов AAA-класса, видео с презентациями технологий, движок Unreal Engine 4 и прочее, и прочее. Просили всего-то 500 тысяч долларов. Собрали за месяц 300 тысяч с копейками. «Скрипач не нужен».

В то же самое время **Torment: Tides of Numenera**, новый проект Брайана Фарго, собрал за неделю \$2,5 млн, а ведь он еще даже свой **Wasteland 2** не закончил. Ну ладно, Фарго на Kickstarter — это, конечно, чистейшее. Тогда вот вам странная (очень странная) настольная игра **Machine of Death**, посвященная смерти в самых необычных и экзотических ее проявлениях. Такая, знаете ли, экзистенциальная вещица.

Так вот — разработчики просили \$23 тысячи. Собрали почти



Старина Геральт на коне — как в прямом, так и в переносном смысле. Анонс третьей части «Ведьмака» вызвал не меньший интерес, чем анонс новой части TES.



полмиллиона, перевыполнив план на 2000 процентов. Вам уже кажется, что мир встал с ног на голову и нишевые игры становятся более востребованными, чем мейнстрим?

Востребованная ниша

Если у вас ото всех этих новостей случайно разорвался шаблон, не огорчайтесь. Сейчас мы будем зашивать его обратно. Конечно же, мейнстрим по-прежнему в цене. И не стоит думать, что в **Electronic Arts** сидят дураки, губящие хорошие игры, а создатели «Ведьмака» — бескорыстные творцы, работающие во славу идеи. Все приведенные выше факты провала мейнстримовых продуктов и огромного интереса игроков к нишевому инди — это вовсе не удивительный феномен, а лишь частные проявления глобального кризиса среднебюджетных игр, начавшийся несколько лет назад.

Еще в марте 2011 года Клифф Блэжински на GDC заявил: «Можете меня процитировать. Я считаю, что игры среднего класса уже мертвы». Клифф пояснил, что в современном мире может выжить либо дорогостоящий проект AAA-класса, либо же дешевая инди-игра, рассчитанная на свою аудиторию. Обычные среднебюджетные игры для широкого круга игроков не имеют никаких шансов на выживание.

Прошлой осенью исполнительный директор Electronic Arts Питер Мур высказался на эту тему более предметно: «Топовые проекты приносят хорошую при-



Судя по роликам геймплея, работа над *Wasteland 2* идет просто отлично, так что студия inXile без труда собрала денег на второй свой проект, ролевою игру *Torment: Tides of Numenera*.

быль. Все остальные просто не выдерживают конкуренции и падают с обрыва. Не могу привести точные цифры, но на сегодняшний день двадцать самых успешных игр собирают примерно 80% от доходов всей индустрии. Всем прочим очень трудно даже оправдать затраты на разработку. Раньше вы могли тихо и мирно сидеть и делать среднебюджетный проект, получая свою небольшую прибыль. Но эти дни остались позади».

Президент **Eidos Interactive**, лауреат премии BAFTA и кавалер ордена Британской империи за «службу компьютерной игровой индустрии» Ян Ливингстон согласен с коллегами: «Игры

класса AAA никуда не исчезнут. Они двигают индустрию вперед. Лучшие из них смогут даже увеличить свои продажи. Но проблема в том, что среднего класса больше не будет. Он исчезнет. Потому что люди будут покупать лучшее, а остальные деньги потратят на браузерки, а также на игры для своих планшетов и мобильных устройств».

Если сразу трое грандов игровой индустрии говорят одно и то же, скорее всего, это правда. Средний класс оказывается в заведомо проигрышной ситуации. С одной стороны, у разработчиков нет возможности организовать рекламную шумиху, как в случае с топовыми проек-

тами, зачастую у них нет ни армии фанатов, ни громкого имени. И в то же время их создатели не имеют возможности сэкономить деньги так, как это делают инди-студии, не могут снять под офис ветхий домишко в пригороде и заставить сотрудников работать за еду.

Также они не могут позволить себе тех рисков, на которые идут инди-разработчики: мол, выстрелит игра — станем знаменитыми, не выстрелит — начнем делать другую. Так не получится. На создание игры среднего класса уходит десяток и более миллионов долларов, и ее провал запросто может похоронить своего создателя. Все мы время от времени читаем на новостных лентах известия о закрытии студий. Это и есть те самые «упавшие с обрыва».

Битва за Среднеземье

Однако средний класс до сих пор существует. Издатели упорно продолжают выпускать среднебюджетные игры, а порой даже рискуют очень солидными деньгами, чтобы «вывести в люди» новый бренд или перспективного середнячка, — яркий пример тому упомянутые выше *Dead Space* и *DmC*.

Но зачем, если это не выгодно? Все очень просто. Для издателей это своего рода лотерея. Одна-единственная успешная серия способна обеспечить деньгами целое издательство — достаточно вспомнить **Activision** с ее *Call of Duty*. Однако рецепта создания культовой игры еще никто не придумал, поэтому приходится рисковать. Гигантский бюджет еще не гарантирует ус-



Если вы начали переживать за судьбу *Project Awakened*, то не стоит. Разработчики явно используют Kickstarter для рекламы и уже начали новую акцию по сбору денег.



Инди-индустрия хороша тем, что позволяет раскрыться настоящим талантам, которых в крупном издательстве не пустили бы даже на должность уборщика, — там нужна исполнительность и отчетность, а гениальность не поддается документированию.

пеха, так что разработчики предпочитают выпустить целую обойму проектов подешевле, авось хоть кто-то да попадет в цель.

Но до тех пор, пока игра не собрала заветные пять миллионов, жизнь ее под угрозой, ведь у крупных издателей в запасе есть достаточно денег и известных брендов. Если «бедные, мало кому известные» создатели «Ведьмака» просто не имеют выбора и вынуждены с любовью и терпением возвращать свое единственное дитя, то гигант типа Electronic Arts может позволить себе эксперименты. Перегрузка **Syndicate** не удалась? В корзину! **Medal of Honor** не смог соперничать с **Call of Duty**? В утиль! Народу не нравится новый **Dead Space**? «Мы гордимся игрой, и эта серия имеет для EA большое значение».

Однако, как гласит известная поговорка, «свято место пусто не бывает». Сотням миллионов игроков недостаточно тех двадцати мегапроектов, которые предлагают им крупные издатели. Им нужны сотни качественных игр с нормальными бюджетами — пусть не в сотни миллионов долларов, но в районе 3-10 миллионов минимум. Если издатели не готовы спускаться вниз, значит инди-студиям придется подняться наверх.

Первым признаком того, что на опустевший рынок двинулись новые силы, стал небывалый взлет Kickstarter — инди-индустрия нашла способ самофинансирования наиболее интересных проектов. Отличную помощь оказали средства массовой информации, которых крупные издатели последние годы совсем перестали радовать сочными анонсами и интересными новостями.

Поэтому пресса начала внимательно следить за событиями в инди-сфере, обеспечивая ей отличный пиар. Игроки тоже не подвели, они с гораздо большим удовольствием платят за нишевые продукты, созданные специально для них, чем за мейнстримовую «жвачку» для всех. Бюджеты начали расти, инди-разработчикам стало легче подыскивать спонсоров, а серьезные студии начали внедрять методы эффективного расходования бюджетных средств, которые позволяют создать проект AAA-класса не за сто миллионов, а за десять (подробнее тему игровых бюджетов мы разберем в следующей статье).

Миграция в инди

В статус инди переходят и вполне серьезные коллективы, работавшие ранее с крупными издателями. Образцовым примером тому может служить студия **Double Fine**. «Мы давно хотели начать работать над небольшими проектами, и тому было множество причин... Но было очень сложно решиться на это, отказавшись от возможностей большой игровой индустрии. Мы были похожи на детей, которые сидят на краю бассейна: нырнуть хочется, но вода на вид уж больно холодная. А затем большой дядька пнул нас в этот бассейн, и... мы очень этому рады. Смена деятельности оправдала все наши ожидания», — рассказывает глава студии Тим Шейфер.

Тем «большим дядькой» была, конечно же, Electronic Arts, которая отменила сиквел **Br?tal Legend** и поставила студию в очень затруднительное положение. Так что им волей-неволей пришлось заняться мелочью типа **Stacking** или **Costume Quest**, а затем совершить революцию на Kickstarter, открыв новую эпоху в истории инди-индустрии.

Описанные выше процессы привели к тому, что нишевые продукты постепенно начинают соперничать с мейнстримом не только среднего, но и высшего класса. Хорошим примером может служить **Journey**, которая каких только наград не собрала.

+++

В будущем подобное противостояние будет только нарастать, так что мейнстриму с каждым годом будет все тяжелее и тяжелее находить своих игроков. Издатели это и сами понимают, а потому охотно идут на встречу инди-индустрии — тот же **Journey** создавался пусть и независимой студией во главе с гениальным Дженовой Ченом, но на деньги **Sony**.

Деньги деньгами, однако разработчики сумели не перенять у крупных издателей их чересчур делового и прагматичного отношения к играм. Дженова твердо заявил, что ни дополнений, ни сиквела к **Journey** можно не ждать, если игра закончена — значит закончена, и нечего ее доить, пока та не посинеет. Лучше отправиться вперед, на покорение новых границ, где еще не ступала нога разработчика. +



Шейфер, Фарго, Перссон, Авеллон — известные разработчики начинают походить на рок-звезд, чья слава затмевает славу целых студий. Да и то верно: составы студий часто обновляются, а тут сразу видно, кто за все отвечает.



Битва кита со слоном

Противостояние PC и консолей переходит в новую фазу — в сражение вступают титаны

Холивары между фанатами ПК и консолей, полыхавшие десятилетиями, в последнее время поутихли. Это, прямо скажем, непорядок. И раз уж фанаты покинули свои места на баррикадах, то на их место пришли компании и продолжили священную борьбу. Началось все с того, что **NVIDIA** подобрала небольшой булыжник и вежливо бросила его в проходящую мимо **PlayStation 4**: «Если сравнивать с игровым компьютером, то в PS4 используется процессор нижнего ценового диапазона, а видеокарта на уровне решений нижнего-среднего класса. Если PS4 выйдет в декабре, как говорит **Sony**, то вся ее консоль будет вполонину слабее одной лишь нашей видеокарты **GTX 680**, которой к тому времени стукнет полтора года, и будет проигрывать ей как в гигафлопсах, так и в скорости обработки текстур. И с этим железом приставкам придется жить следующие пять-десять лет», — примерно так заявил вице-президент **NVIDIA** Тони Тамаси.

Злые языки, конечно, скажут: мол, **NVIDIA** завидно, что их не позвали на некстгены, отдав предпочтение конкуренту. Процессор от **AMD**, видео от **AMD**... Однако у **NVIDIA** есть что ответить. По словам Тамаси, они уже делали про-



NVIDIA выпустила нового короля графики, видеокарту Titan, аналог которой использовали в одноименном суперкомпьютере. Одна такая будет обгонять PS4 где-то в три раза, правда, она и стоит соответственно — около 1000 долларов.

цессоры для Xbox и PS3 и хорошо знают, что особой прибыли это дело не приносит. Когда Sony предложила им заняться созданием видеочипа для PlayStation 4, они просто не сумели договориться о цене. Тамаси намекнул, что их мощности и без того загружены под завязку, а вот простаива-

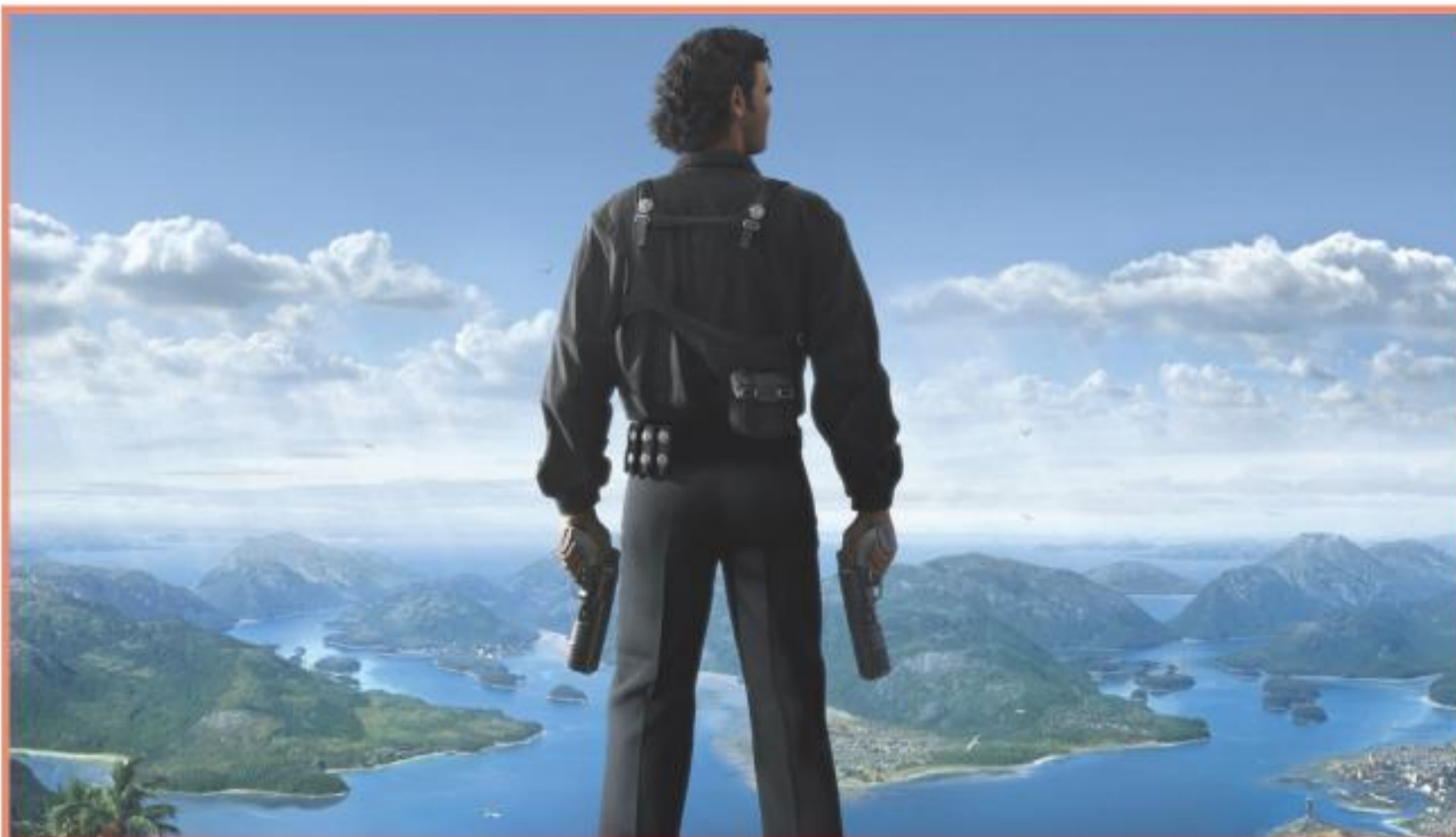
ющий без дела конкурент оказался более покладистым.

Помни о памяти

Тем временем на защиту поруганной чести PS4 встал глава технического отдела студии **Avalanche** Линус Бломберг: «Я

рад, что Sony решила установить 8 Гб оперативной памяти, — это значит, что PS4 в течение нескольких лет будет превосходить по мощности большую часть компьютеров». Может показаться, что заявление это по меньшей мере странное, ведь на производительность системы объем памяти влияет довольно слабо. Не говоря о том, что память сейчас дешевая и на ПК ее все чаще ставят просто в гигантских количествах. Ноутбуки с 8-16 Гб RAM и видеокарты с 1,5-3 Гб видеопамати — это уже сегодняшний день.

Однако в словах Бломберга может скрываться «великая сермяжная правда». Как известно, рост качества графики ограничен не только технологиями, но и бюджетами. Поэтому после определенного момента превосходство в скорости будет играть все меньшее и меньшее значение. Четкие текстуры есть, количество полигонов достаточное — даже если требования игроков повысятся, возможность низкоуровневых оптимизаций со временем позволит выжать из приставки гораздо больше, чем из компьютера равной мощности.



Студия **Avalanche** снова намекнула на скорый анонс Just Cause 3. Понятно, почему они в таком восторге от PS4, — ведь игры с открытым миром всегда были самыми требовательными к объему памяти.



Создатели мини-компьютера Piston (который чуть не приняли за Steam Box) так упирали на свои связи с Valve, что Valve это в конце концов надоело и она заявила, что никакого отношения к сему продукту не имеет.

Поэтому ключевым параметром действительно может стать объем оперативной памяти. Сейчас 8 Гб могут и не понадобиться, но стоит помнить, что этой памятью будет пользоваться не только процессор, но и видеоадро. Кроме того, аппетиты разработчиков растут не по дням, а по часам. Огромные открытые пространства, масса уникальных объектов на уровне, разнообразные текстуры — для всего этого нужна память.

«Да, нам нужна память. Вы не знали? Как дизайнер уровней, могу вам сказать: мы сражаемся против ограничений памяти каждый день. Мы упрощаем всякие штуки, уменьшаем их количество, удаляем вообще, мы делим уровни на куски, убираем персонажей — все потому, что на приставках сейчас недостаточно памяти. Мы просто счастливы, что в новом поколении консолей эту проблему, наконец, решат. Все ждали этого очень долго. Мощности процессора нам и сейчас хватает, для наших игр количество памяти гораздо важнее», — говорит ведущий дизайнер уровней **Dishonored** Кристофер Кэрриер.

Доктор Гейб спешит на помощь

Так что же, консоли опять имеют все шансы заморозить развитие технологий на ближайшие 5-10 лет? Очень на это похоже. Даже создатели «Ведьмака», главные апологеты ПК-рынка, позволяют себе усомниться в том, что персоналки смогут удержать лидерство: «Делая второго «Ведьмака», мы делали его в первую очередь для ПК, так как это была самая мощная платформа. В будущем это может измениться. Сейчас компьютеры впереди всех, но новые приставки уже на подходе», — говорит глава студии **CD Projekt RED** Адам Бадовский.

Все это только полбеда. Новые приставки грозят увести с платформы ПК самую важную ее часть — разработчиков. Не сейчас, разумеется, но через пару лет. По крайней мере, Sony пообещала внедрить в PS4 основные преимущества ПК: дружелюбность к бесплатным играм и инди-проектам, возможность бесплатно и без согласования с издателем публиковать патчи, удобную ПК-архитектуру. Конечно, обещать — не значит жениться, так что еще посмотрим, как все будет на самом деле.

В битве против наступающих консолей рынку ПК не помешает толковый генерал. И такой уже есть. Да что там генерал — настоящий фельдмаршал! Глава **Valve** Гейб Ньювелл рассказал, как продвигаются разработки «оружия возмездия» под названием **Steam Box**: «Сейчас мы как раз уточняем вместе с партнерами вопрос о сроках разработки. Первые прототипы появятся летом, будем смотреть, какую реакцию они произведут на людей. Пока еще есть проблемы с охлаждением, с уровнем шума — побороть их, сохранив при этом мощную начинку, довольно сложно».

Проблемы с железом скоро решат, в этом сомневаться не

приходится. Зато переселить ПК-рынок с Windows на Linux будет посложнее. Директор по маркетингу компании **Nival** Сергей Галенкин (Сергей не раз писал статьи в «Игроманию», так что и вам он знаком не понаслышке) сообщил, что они уже планируют начать разработку под эту платформу, потому что верят, что в ближайшие три года Linux может стать серьезной силой на игровом рынке, особенно если **Microsoft** продолжит делать Windows все более недружелюбным по отношению к игровому рынку.

Ну а пока на **Steam** появился специальный раздел для пользователей Linux. Хотя сейчас там лишь 140 игр не первой свежести, количество Linux-юзеров (более 2%) семимильными шагами догоняет количество пользователей Mac (более 3%), в чем порядке имеет библиотеку из пятисот с лишним игр. На фоне более чем 94-процентной доли Windows эти цифры выглядят жалко, но... Рим тоже не сразу строился. Если уж 3% Mac хватает для того, чтобы его начали поддерживать многие инди-студии и разработчики онлайн-игр, значит и Linux необязательно отнимать десятки процентов

аудитории, чтобы превратиться в игровую платформу.

Не лает, не кусает, на лаврах почивает

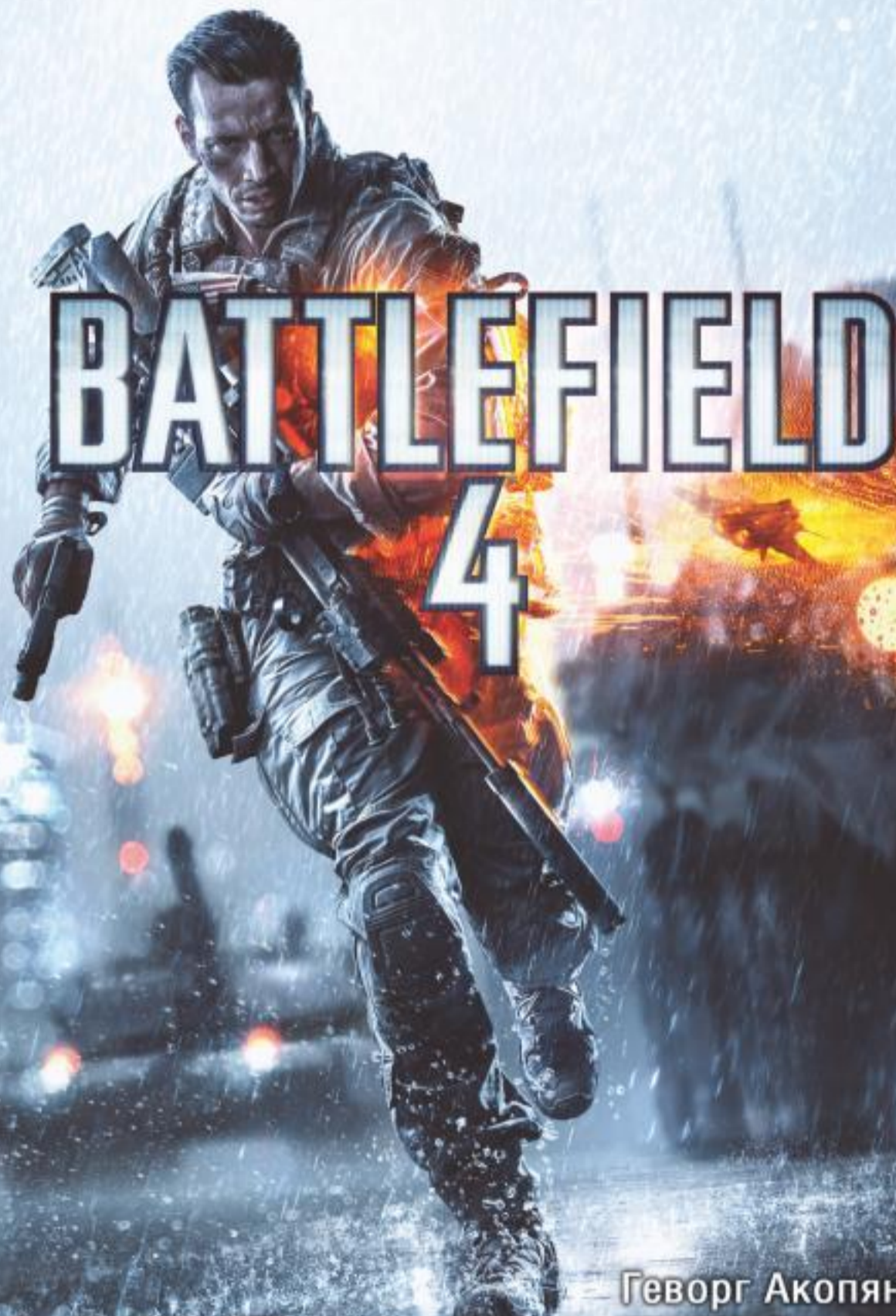
Глава подразделения интерактивных развлечений Microsoft Дон Мэттрик заявил, что не рассматривает Valve и Steam Box в качестве конкурента их новому Xbox. По словам Дона, действия Sony, Nintendo, Apple и Google по освоению игрового рынка кажутся ему более внушительными и масштабными. И в этом вся Microsoft — ведь Valve объявляет войну вовсе не Xbox, а Windows. Понятно, что Мэттрик не отвечает за Windows и потому говорит только о консольном направлении, но не затронуть эту тему при обсуждении конкурентоспособности Steam Box? Хорошая иллюстрация того, какое внимание проявляет Microsoft к игровому рынку персоналок.

Ну что же, не хотят обращать внимания на персоналки — и не надо. ПК, как всем известно, давно уже умирает, да и остались там одни пираты и халаящички. Вот и Гейб Ньювелл признался, что дела их совсем плохи: за прошлый год доходы Valve выросли примерно на 50%, того и гляди по миру пойдут. То ли дело у консольных издателей: закрывают студии, увольняют директоров и вообще живут полноценной жизнью.

Интересно будет посмотреть, какие очереди будут стоять у магазинов в день запуска первого некстгена. В прошлый раз народ в палатках ночевал, бандиты грабили стоящих в очереди фанатов, даже перестрелки с жертвами были. Как будет в этот раз, пока не известно, но, согласно опросу, проведенному среди американских хардкорных игроков (относительно хардкорных — тех, кто играет больше пяти часов в неделю), приобрести новую консоль сразу после запуска планирует лишь 29%. +



Есть мнение, что хардкорные игроки — весьма мобильная аудитория. Они вполне могут собрать вещи, свернуть палатки и переселиться на новую операционную систему, не оставив Windows даже прощальной записки.



ЖАНР
Военный шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
DICE
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
battlefield.com

ДАТА ВЫХОДА

Конец **2013** года

Что? Следующий этап развития Battlefield
ГДЕ? Стокгольм, Швеция

ПРЕПАРЕ 4 BATTLE

Геворг Акопян

Два года назад **Electronic Arts** сделала большую ставку на **Battlefield 3**. Ремейк **Medal of Honor**, призванный победить **Call of Duty** более серьезным сюжетом и геймплеем, на деле оказался довольно вменяемым, но скучным шутером с парой запоминающихся моментов. Игра окупилась, но никак не оправдала надежд. Поэтому EA призвали на помощь крупную артиллерию — **DICE**. У шведов уже был опыт создания одиночных кампаний по дилогии **Bad Company** и старенькой **Modern Combat**, а мультиплеером они занимались еще с 1990-х.

На игру бросили все силы и новую версию движка Frostbite,

а сверху закинули миллионы долларов на грандиозную рекламную кампанию. Каждый второй, кто знает, с какого конца нужно подходить к Xbox, видел ролик про «Duty calls», а «99 problems» Джея-Зи осталась в памяти людей, не знакомых с хип-хопом, как «песня из трейлера Battlefield 3».

Игра очень понравилась поклонникам серии и привлекла гигантскую новую аудиторию. По словам представителей EA, в одной России было продано больше миллиона копий. Монополия CoD впервые стала выглядеть не столь непоколебимой.

На наш вопрос, как изменились дела в DICE после такого ошеломляющего успеха, Ларс

Густавссон, творческий директор компании и один из «отцов» Battlefield, ответил: «Мы, безусловно, не ожидали подобной реакции. Я испытал настоящее, неподдельное счастье, наблюдая, как наша когда-то маленькая игра разрослась до фантастических масштабов и вышла на новый этап своего развития. Не скажу, чтобы мы как-то зазнавались, но нам очень приятно. Лучшего времени, чтобы делать игры здесь, в Швеции, просто нет».

Стокгольмский синдром

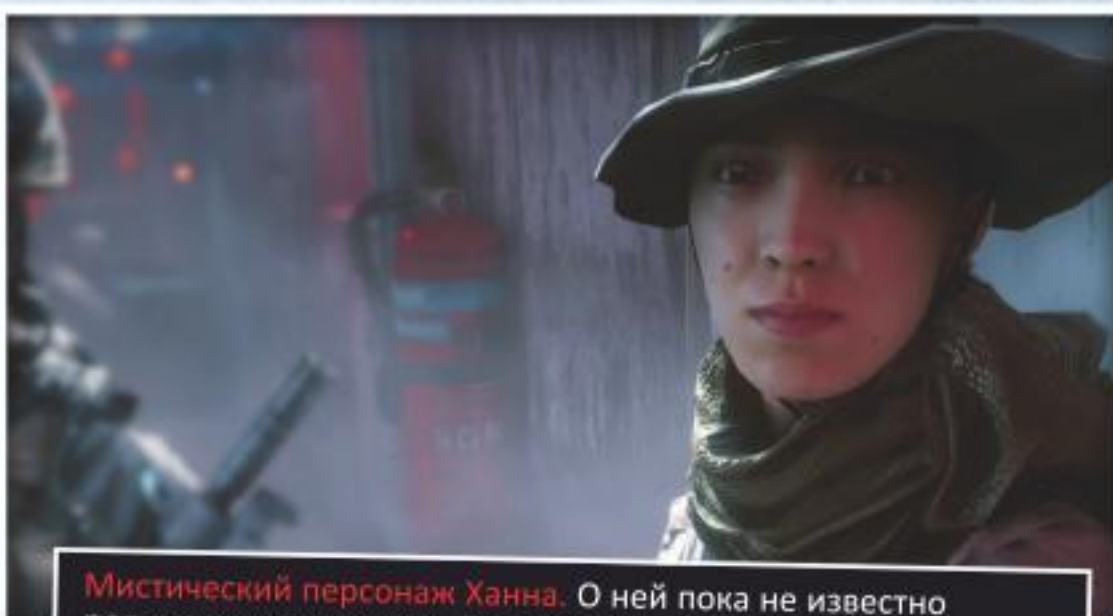
В том, что у компании дела идут хорошо, мы убедились во время грандиозной первой демонстрации игры в Стокгольме. Нам, европейским журналистам из более чем сотни изданий, **Battlefield 4** показали раньше всех в мире (американская презентация прошла несколько часов спустя на Games Developers Conference), и для столь знакового события Electronic Arts не моргнув глазом арендовали красивейший кинотеатр на 800 человек в самом центре столицы. А интервью с разработчиками и афтепати прошли — внимание! — в здании стокгольмского оперного театра. Но вер-

немся к показу непосредственно игры.

Перед началом на сцену поднялся Карл-Магнус Троедссон, исполнительный директор DICE: «Battlefield 4 знаменует собой не только новый этап в истории сериала, но и новую эру интерактивных развлечений. Мы очень гордимся нашей серией и людьми, которые над ней работают. Между прочим, разработчики вот прямо сейчас сидят на балконе и следят за вашей реакцией, переживают». В этот момент все журналисты одновременно поворачивают головы — действительно, сидят, улыбаются, нервничают.

Карл продолжил: «Еще на заре становления студии мы определили для себя три главных направления — качество, инновации и страсть. Когда более десяти лет назад мы выпустили **Battlefield 1942**, то поняли, что на ближайшее время задали стандарт мультиплеера в шутерах. Сегодня наши ориентиры ни капельки не изменились. Это все те же качество, инновации и страсть».

Мы ожидали, что президент DICE добавит помпезное: «И сейчас вы в этом убедитесь», — но он, видимо, сумел удержаться от соблазна.



Мистический персонаж Ханна. О ней пока не известно ровным счетом ничего. Если строить догадки, на наш взгляд, она может оказаться той самой VIP-персоной, которую должен вызволить ваш отряд.



В четвертом Battlefield очень здорово реализованы частицы и освещение.

Самая моя, моя

Сюжет игры рассказывает о спецотряде американских военных служб, который отправляется в Шанхай, чтобы эвакуировать какого-то особо важного человека (его личность до сих пор не раскрыта).

Журналистам показали знаменитые семнадцать минут геймплея миссии «Рыбалка в Баку», оставив мультиплеер за бортом. Как нам кажется, шведы поступили так сразу по нескольким причинам, но прежде всего они хотели подчеркнуть смену акцентов: синглу уделяется еще больше внимания. Миллионы людей играют в Battlefield исключительно ради мультиплеера, многие не то что не прошли — даже не запускали одиночную кампанию третьей части. Это понятно и ожидаемо, хотя DICE уже который год пытаются сделать сюжетный режим привлекательней для игроков.

Президент компании и его коллеги весь вечер как заведенные повторяли три слова — «dramatic», «human», «believable», — иначе говоря, «правдоподобная, человечная драма». Журналисты из зарубежных изданий шутят, что, как танк ни назови, он все равно останется танком, но нужно все-таки отметить, что разработчики прошли большой путь. Battlefield 2: Modern Combat, вышедшая еще на предыдущем поколении консолей, не могла похвастаться связной историей,

но там был уникальный геймплей — игрок имел возможность «вселиться» в любого солдата или технику. Скажем, бежите вы на захват контрольной точки, а сверху пролетает дружественный вертолет. Нажимаете кнопочку, вуаля — и вы уже в небе. Вполне возможно, что разработчики Driver: San Francisco подсмотрели идею «переселения душ» именно у DICE (а сами DICE — у Дэвида Кейджа).

Последующие Bad Company и Bad Company 2 порадовали нестандартным подходом к сюжету. Попробуйте вспомнить, когда вы в последний раз видели смешной военной шутер? Правильно, никогда — в этом плане обе BC уникальны.

В Battlefield 3 шведы ушли от юмора, но сохранили основу — фирменный движок и разрушаемость, краеугольный камень геймплея обновленной серии. В этом плане четвертая часть идет чуть дальше. Последняя версия Frostbite, вольно цитируя Троедссона, «одновременно проклятие и подарок небес», так как разработчиков больше ничто не сдерживает, — по словам DICE, движок такой мощный и удобный, что позволяет воплотить в жизнь буквально любую задумку.

Крупная рыба

После всех этих громких фраз мы ожидали увидеть если не лучшую игру в мире, то как минимум самую красивую. Так и



Сразу после публикации первых скриншотов кто-то запустил слух, что персонажа с этого скриншота сыграл Мэтт Леблан, знаменитый Джоуи Триббиани из «Друзей». Неправда. Героя изобразил молодой актер Эндрю Лоуренс.

вышло. Battlefield 4 выглядит очень круто: какое-то фантастическое освещение, еще более фантастическая анимация, высокая дальность прорисовки, огромные детализированные пространства, выхлещенные модели, красивые спецэффекты, частицы, пыль, физика, наконец.

По большому счету — да, ничего кардинально нового. Это доведенный до ума Battlefield 3. Но ведь BF3 и сейчас выглядит едва ли не лучше всех современных игр. Причем не только в сингле, но и в мультиплеере, где на одной карте подчас находится 64 игрока. Кстати говоря, в кулуарах один немецкий журналист по секрету нам нашептал, что в PC-версии четвертой части максимальное количество игроков увеличат до 128. Правда, пока это только слухи.

Наряду со стандартной технологической тарабарщиной, на которую давно уже никто не

обращает внимания, разработчики рассказали кое-что интересное: в игре будет вполне серьезная физика воздушных потоков. Например, развевающаяся на ветру ткань — это не анимация, а следствие вполне себе реального ветра. Или, скажем, пролетающий мимо вертолет поднял клубы пыли и прижал траву — это тоже физика. По одному ролику сложно судить, насколько эти слова соотносятся с реальностью, но будет интересно взглянуть на итоговый результат.

«Ну, нарастили они полигонов. Ну, текстуры теперь более четкие. И что с того?» — скажете вы. Со стороны ситуация выглядит именно так, и это отчасти правда. Серьезных геймплейных изменений в сингле ждать не стоит. Графика лишь призвана подчеркнуть эмоциональный тон сцен, усилить правдоподобность, добавить голливуда.



Как и погодные эффекты. Признаться, нам до сих пор не верится, что PS3 и Xbox 360 способны справиться с такой картинкой.



Попытайтесь оторвать глаза от сверхдетализированной модели Ирландца и обратите внимание на стены школы. DICE хорошо поработали над окружением.

Густав Тиллеби, арт-директор BF4, проработавший в студии больше десяти лет, провел для нас целую презентацию, посвященную художественной стороне игры: «Согласно нашей статистике, заядлые игроки в мультиплеер проводят на одной карте до ста часов. Но никто не хочет находиться столько времени в атмосфере уныния, среди серых стен, ржавого металла и грязи. А ведь надо и войну показать, не так ли? Решением для нас стал подход «Автомобильной рекламы». Мы хотим совместить суровый милитари-стиль и привлекательность, красочность и свободу, свойственную рекламным роликам дорогих суперкаров». От себя добавим, что благодаря мелким деталям некоторые сцены из начала игры и правда выглядят так, что хочется, что называется, шагнуть в монитор (а там, напомним, горящий Азербайджан). Это серьезное достижение.

«Наша задача заключается в том, — продолжил Густав, — чтобы заставить формы, цвета, композицию, ритм и визуальные метафоры работать над атмосферой и характером каждой минуты Battlefield 4». Здесь Тиллеби показывает нам слайды с обозначенными кей-сетями — описанием того, как должна выглядеть и ощущаться та или иная миссия. Сделано это затем, чтобы каждый разработчик, запуская утром редактор уровней, всегда знал, какого эффекта ему нужно добиться. Как соединить кусочки пазла, чтобы вышла цельная картинка.

Кей-сет

Приведем пример комплексного подхода на миссии в Баку.

Сначала вы в одиночку пробираетесь по тесным полузапыленным коридорам давно заброшенной школы. Этот на первый взгляд ненужный эпи-

зод призван показать неведение главного героя, Рэкера (в оригинале Wrecker, англ. — крушитель), который пытается перегруппироваться со своим отрядом, но не знает, где его искать. Школа, кстати говоря, воссоздана на основе реального прототипа, и, по словам Густава, это должно дать игрокам лишнюю почву для размышлений, ведь когда-то там учились дети, это было место, полное жизни, а теперь оно опустело...

Признаться, когда господин Тиллеби это произносил, нам было немного смешно. Действительно, настоящая почва для размышлений: «Лампы в этой школе когда-то ярко светили, а теперь перегорели и некому их заменить... да и проводка наверняка сгорела... война, черт бы тебя побрал!»

А вот перенос в игру городского стиля, достопримечательностей и памятников архитектуры — очень правильное решение. Когда во время перестрелки видишь на фоне знаменитые «лепестки пламени» — комплекс из трех небоскребов, олицетворяющий огонь, герб Азербайджана, — это заметно усиливает эффект погружения.

После школы (неизвестности) отряд попадает на солнечное широкое поле, демонстрирующее своими размерами тактический простор и свободу: тут вам и атаки с флангов, и разрушаемые здания, и транспортные средства. Эта геймплейная

ситуация красноречиво показывает, как любят говорить сами DICE, идею «мультиплеера в сингле» — попытку вернуться к корням, сыграть на своих преимуществах (масштаб, техника, разрушаемость), а не копировать конкурентов.

Постепенно отряд продвигается дальше, и события начинают выходить из-под вашего контроля. Пространство сужается, появляется вражеский вертолет. После яростного побега от огня его бортовых пулеметов и смачного крушения вертушки союзников, которая должна была вас подобрать, происходит обвал крыши. Главный герой падает с большой высоты и какое-то время не может прийти в себя. Лидеру отряда, Дону, повезло еще меньше — ему раздробило ногу. Поднять тяжелый обломок не получается, а бензобак сбитого вертолета может взорваться в любую секунду. Нужно резать ногу. В этот момент вы практически в аду, что должны подчеркнуть пылью, разруха и темнота, которую озаряют лишь всполохи оранжевого цвета от огня и мигалки машины, случайно оказавшейся рядом.

Атмосфера очень мощная, ситуация накалена до предела (постановка первоклассная), как тут все впечатление портит досадный ляп: ампутация производится одним резким движением армейского ножа, а потом раненого — без всякой пере-



То самое азербайджанское поле. Обратите внимание на птиц.

вязки — тащат, волоча по грязи, и сажают на заднее сиденье машины. Любой, кто имеет хотя бы отдаленное представление о медицине, догадывается, что в таком случае человек с большой вероятностью просто умрет от болевого шока. А если не умрет, то потеряет сознание. Дон же сам запрыгивает в автомобиль, словно конечность ему оторвало давным-давно и он уже научился обходиться без нее.

Понятно, что это компьютерная игра, причем дорогая, сделанная по законам блокбастера, но, как известно, страх смерти — самая распространенная фобия на планете, а после увиденного сложно не думать о смерти и, соответственно, просчете разработчиков. В таком контексте кажется неслучайным, что титульный отряд называется Tombstone (англ. — надгробие).

После brutальной сцены ампутации солдаты пытаются сбежать от неугомонного вертолета на джипе. Надвигается шторм. Прибрежные волны такие высокие, что едва ли не сносят машину. За густыми тучами еле виднеется солнце. Ужасная погода и более холодные цвета призваны подчеркнуть нездоровое состояние отряда и одновременно символизируют то, что наши герои следуют прямо в эпицентр войны.

Перемен требуют наши сердца... или нет?

Для создания внутриигровых сцен Battlefield 4 были пригла-

шены настоящие актеры. Скажем, боеца по прозвищу Ирландец (что любопытно, темнокожего) сыграл Майкл Уильямс, знакомый многим по сериалу НВО «Прослушка», где он играет одного из самых харизматичных, запоминающихся и одновременно глубоких персонажей — уголовника-гомосексуалиста Омара Деона Литла, грабящего наркоторговцев.

Актеры, принявшие участие в работе над игрой, не только подарили своим персонажам внешность и голос, но также лично отсняли часть motion capture — захвата движений. По словам разработчиков, чтобы сделать героев BF4 более живыми, они разработали новую технологию — Awareness, благодаря которой персонажи смогут адекватно реагировать на действия игрока и окружения. Звучит красиво, но на самом деле все сводится к тому, что AI-напарники будут реже путаться под ногами.

Впрочем, на этот раз у игрока появится небольшая власть над союзниками. В Battlefield 4 дебютирует простенькая система управления отрядом на манер **Brothers in Arms**. В показанном деморолике герой несколько раз приказывал своим солдатам атаковать цель, а сам в это время забегал с фланга, прокладывая себе дорогу гранатометом. О других возможностях «тактического режима» можно только догадываться, но нам почему-то кажется, что разработчики одной «атакой» и ограничатся. Ведь



Сцена побега от вертолета с последующим крушением здания получилась очень зрелищной. Если такой будет вся игра, то у нас появятся все основания пропустить следующий Call of Duty.

если позволить игроку приказывать подчиненным оборонять тот или иной объект или, например, разделить отряд на два маленьких и пустить в разных направлениях, то это получится совсем другая, куда более сложная игра. А с продажами в 15 миллионов копий EA не нужно изобретать велосипед, тем более что большинство людей купит игру только из-за мультиплеера, и чихать они хотели на драму и композиции сцен.



По результатам опроса на официальном сайте, лишь 18% игроков ждут Battlefield 4 ради сюжетного режима. Эти цифры доходчиво объясняют, почему главные изменения одиночной кампании в сиквеле сводятся к возможности указать цель для атаки (которая, будем откровенны, сделана для галочки: «проходы по флангу» сто раз отре-

петированы), более просторным уровням и альтернативным режимам стрельбы у некоторых пушек (подробностей, к сожалению, нет). Для блокбастера уровня Battlefield такого набора более чем достаточно.

Другое дело, что требования к мультиплееру у поклонников сериала намного выше. Шведы на свою же голову избавляли игроков первостатейными аддонами к Battlefield 3, которые здорово изменили базовую механику. Поэтому от сетевых батальонов BF4 все ждут едва ли не чуда.

Сложно сказать, что получится у DICE, но показанный уровень оставил приятные впечатления, наглядно продемонстрировав, что серия идет своим уникальным путем. Да и напомним, что стокгольмская студия еще ни разу не подводила, а Ларс Густавссон лично пообещал нам несколько сюрпризов. И оснований ему не верить у нас нет. ■

Интервью с Ларсом Густавссоном

Про участие России в BF4, про соперничество с Call of Duty и про Mirror's Edge

Наш разговор с творческим директором DICE был последним в его расписании, до полуночи оставались считанные минуты, но Ларс все равно с энтузиазмом ответил на вопросы «Игромании».



Ваши коллеги не раз использовали слово «выбор» в своих презентациях, имея в виду, что у игрока появится больше свободы в геймплее. А что насчет сюжетного выбора? Будут ли в BF4 разные концовки?

Нет, я бы не сказал, что мы концентрировали свое внимание на нелинейности. Мы скорее хотели подарить игроку радость от захватывающего приключения, в котором он сам придумывает, как решать практические задачи, дать ему больше возможностей на поле боя: как подобраться к врагу, с какой стороны зайти, какое оружие выбрать.

Мы обратили внимание на то, что вы ставите важнейшей целью перенести часть мультиплеерного опыта в одиночную кампанию, но ничего не говорите об обратной синергии. Будет ли в мультиплеере что-то от сюжетного режима?

Отличный вопрос! Признаться, это первый по-настоящему хороший вопрос, который я услышал за весь день! Я очень хочу на него ответить, но не могу, так как мы еще не готовы раскрывать детали мультиплеера. Хм... Нет, я обязан сказать вам хоть что-то! Мы определенно вдохновлялись синглплеером... (секундная пауза) и-и-и подробности вы узнаете позже! (смеется) Простите, я правда не могу об этом говорить. Но вопрос очень хороший.

Бакинская селедка

Спасибо, мы все понимаем. Тогда спросим вот что: во время миссии «Рыбалка в Баку» можно увидеть вполне настоящие здания и улочки. Густав Тиллеби говорит, что это позволит усилить драматизм, добавит реалистичности окружению, — и он, наверное, прав. Но разве вы не опасаетесь реакции людей, судебных исков, бойкота игры?

Всегда опасались и опасаемся. Мы ни в коем случае не хотим задеть чьи-либо чувства, но, в конце концов, это игра. Ее сюжет — выдумка, как и во многих других играх, книгах и фильмах. Я бы сказал, история, которую мы хотим рассказать, — это скорее вольная интерпретация и домысливание событий, имевших место в реальной жизни. Уверен, когда вы пройдете Battlefield 4, то увидите, что сюжет складывается в общую цельную картину.

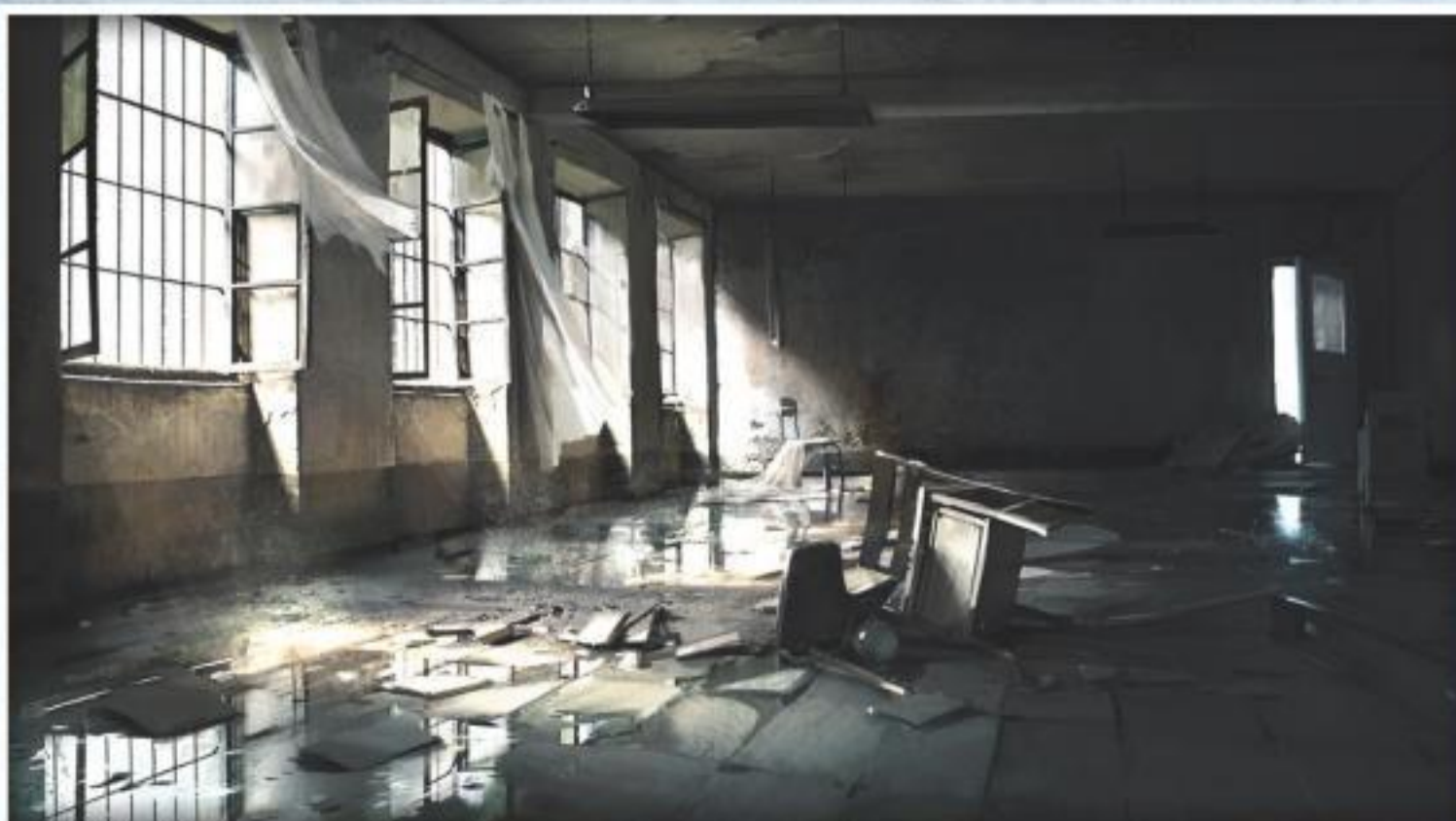
Выдумка выдумкой, но в любом случае вы очень щепетильно отнеслись к воссозданию реальных объектов. Сотрудники DICE ездили в разные страны и изучали антураж или вы взяли всю необходимую информацию в интернете?

Мы определенно посетили некоторые страны...

Но вы, конечно же, не скажете какие?

Да, не скажу! (смеется) Ну, о Шанхае вам уже и так известно. Иногда действительно хватает данных, которые есть в интернете, а иногда нужно самому побывать в стране, сделать пометки, проникнуться ее духом, отснять необходимый материал, чтобы правдоподобно передать атмосферу. А не то люди, которые там были, обязательно скажут: «Не-а, ребят, все на самом деле не так!»

Подчеркну: мы хотим, чтобы наша игра казалась настоящей, но не хотим делать игру о настоящей войне. Battlefield 4 — это в первую очередь героическое кино, в котором мы намерены передать ощущение войны, но не ее саму.





Национальный колорит

«Игромания» — российский журнал, поэтому мы обязаны задать вам этот вопрос: Россия-то в игре будет? Нам кажется, что шансы на это очень высоки (в этот момент Ларс замечает наш взгляд и начинает безудержно смеяться)... ладно уж, не отвечайте, мы видим, что и об этом вы говорить не можете...

Могу или не могу? (смотрит на пиар-менеджера EA) Хм...

Просто скажите, есть ли такой шанс!

Шанс есть.

Вы нас утешили. Скажите, как вы планируете использовать преимущества разных платформ?

В числе главных преимуществ Frostbite 3.0 — масштабируемость, адаптивность. Сегоднешняя версия игры, например, была показана на PC, и мы хотим, чтобы BF4 выглядела так же хорошо на всех платформах. Людям давно не интересны тупые порты, они хотят получить уникальный опыт — здесь новый Frostbite нам и поможет.

Планируете ли вы разработку и интеграцию приложения для смартфонов и планшетов, как это сделали авторы Call of Duty?

Об этом я тоже не готов говорить, но скоро мы расскажем о многих вещах, касающихся игры.

Актерский состав

Каких актеров, кроме Майкла Уильямса, мы увидим в BF4?

Чарли Уэбера, Эндрю Лоуренса. Хочу подчеркнуть, что актеров мы наняли не просто так, для лишней рекламы. Мы подошли к повествованию куда серьезнее. Раньше напарники выступали частью декораций, но на этот раз мы хотим, чтобы игрок по-настоящему с ними сблизился, а для этого нужны лучшие актеры. Поэтому мы очень



тщательно подошли к выбору людей и, к счастью, не прогадали — все они очень рады стать частью Battlefield.

Ларс, вы проработали в студии много лет, и, по большому счету, Battlefield — ваше дитя. Как ошеломляющий успех третьей части вас изменил? Что испытали лично вы, когда наблюдали, как BF3 завоевывает мировую популярность и признание?

Уф, хороший вопрос! Это потрясающий опыт. Приведу простой пример. Сто лет назад, когда серия только зарождалась, мы уже поддерживали связь с российскими издательствами, но тогда это были лишь звонки да электронные письма. А в прошлом году я приехал с Battlefield 3 в Москву на «ИгроМир», встретился с сообществом, познакомился с кучей интересных людей, поболтал с журналистами.

Когда мы готовили Battlefield 1942, то действительно относились к игре как к ребенку, очень боялись показывать ее миру, боялись, что она никому не понравится. Но она понравилась. Странно, но столько лет спустя я все равно страшно волнуюсь, показывая нашу новую игру со сцены. С одной стороны, это здорово, потому что нельзя быть излишне самоуверенным, нельзя принимать что-то как должное, всегда нужно выкладываться на 100% и внимательно смотреть по сторонам.

Что касается студии, то в прошлом году мы подросли, теперь у нас работает больше ста человек. На мой взгляд, Battlefield практически стал чем-то большим, чем просто игрой. Доказательством может послужить то, что нам теперь легче набирать персонал, многие хотят работать в DICE! (смеется) Впрочем, пресса очень часто говорит о том, что мы соревнуемся с Activision и Call of Duty, но на самом деле мы в первую очередь соревнуемся сами с собой, пытаемся стать лучше, прыгнуть выше своей головы. Вот что нас мотивирует.

■ ■ ■

Последний вопрос не имеет никакого отношения к Battlefield, но мы бы не простили себе, если бы его не задали: есть ли надежда на продолжение Mirror's Edge? Мы очень любим эту игру.

Я тоже люблю Mirror's Edge (улыбается). Эта игра очень дорога студии, куда бы я ни ездил, люди о ней говорят. Не устаю поражаться, какой эффект она произвела. Скажу так: мы не собираемся вечно делать Battlefield. Кто знает, что будет дальше.

Большое вам спасибо за интересные ответы.

(на русском) С-с-спасибо!

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Жанр
Ролевая игра
в открытом мире
Издатель/разработчик
CD Projekt RED
Платформы
PC, PS4
Сайт игры
thewitcher.com
Дата выхода
2014 год

Александр Пушкарь

THE WITCHER 3 WILD HUNT

В прошлом номере мы поделились своими впечатлениями о презентации третьего «Ведьмака» — первого кандидата в ролевые игры года, в каком бы году она ни вышла. Но этим наше общение с поляками из студии

CD Projekt RED не ограничилось: даже после двухчасового показа игры у нас осталась еще целая бездна вопросов, которые мы поспешили задать разработчикам.

Для ответов студия выделила целых четырех спикеров. Об-

стоятельное видеоинтервью с ними вы можете найти на диске этого номера, здесь же мы приводим ту часть вопросов, которые в него не вошли, — заданные в личной беседе за пределами студии, а затем по телефону и электронной почте.

ОБ ИГРЕ

Давайте для начала кратко о сути. Что собой представляет «Ведьмак 3» как игра?

По сути, это чистая, стопроцентная ролевая игра, каковой она

НА ВОПРОСЫ ОТВЕЧАЛИ



Борис Пугач-Мурашкевич
автор англоязычного текста

Матеуш Томашкевич
ведущий дизайнер по квестам



Йонас Маттсон
художник по окружению

Мачей Сжесник
ведущий геймдизайнер



Лодка движется не автоматически, управлять ею будем мы сами. Куда захотим — туда и поплывем.

всегда и была. Просто в третьей части для игрока откроется весь огромный мир, который раньше вы обследовали лишь участками.

А лично для нас — это игра, которую нам всегда хотелось сделать. Раньше у нас не было ни технологий, ни опыта обращения со столь сложной комбинацией сюжета и открытого мира. А теперь мы можем! У нас есть собственные технологии — движок RED Engine 3, способный работать с огромным игровым миром, — и свыше десяти лет опыта за плечами, так что мы наконец-то можем создать игру мечты — «Ведьмак 3».

Расскажите, пожалуйста, о боевой системе. В частности — как именно будет работать в бою ведьмачье чутье, позволяющее бить в уязвимые точки на противнике?

Чтобы атаковать монстра в уязвимую точку, перво-наперво Геральту нужно иметь представление о его анатомии. А для этого нужно знать, с кем имеешь дело. Поэтому прежде, чем пойти на охоту на монстра, нужно тщательно обследовать то место где его последний раз видели, — изучить оставленные следы и ранения на телах жертв. Таким образом, вы сузите круг подозреваемых монстров и сможете узнать, где у этой конкретной разновидности располагаются, скажем, ядовитые железы. Теперь, включив в бою ведьмачье чутье, вы замедлите время и сможете указать конкретную точку для атаки. Если выбор верный, вы навсегда лишите монстра возможности плевать ядом.

А что насчет умений и навыков? Что станет с ролевой системой?

Ролевая система в очередной раз изменится — мы как раз работаем над новым ее вариантом. Пока же могу сказать, что уровень станет шестьдесят против тридцати в предыдущей части, и, соответственно, за время прохождения можно будет развить гораздо больше навыков. Кстати, кроме привычных навыков, игрок теперь сможет разучивать и отдельные приемы как для быстрого, так и для силового боя.

А как насчет ремесел? Будут ли они в игре — не считая алхимии, разумеется? И заодно расскажите о самой алхимии: она работала по-разному в первой и второй частях, что нас ждет в третьей?

Все это в игре будет. Ремесла — так и вовсе на совершенно новом уровне. Вы можете мастерить новые предметы, улучшать уже имеющиеся и всячески при этом экспериментировать. Работает

это следующим образом: есть рецепт, и если раньше для создания предмета требовались строго определенные составляющие, то теперь есть рецепты, рассчитанные на целые группы материалов. К примеру, меч можно сделать из одного образца металлической руды или вообще одного куска металла и куска дерева. В дело пойдет любой металл, какой найдете — серебро, сталь, железо, метеоритная сталь, что угодно, а также любое дерево. Можете использовать дерево светлое, дерево экзотическое — и, сообразно параметрам исходных материалов, у вас получится нечто уникальное.

То есть рецепт один, но материалы можно брать разные?

Именно так. И об алхимии. Ею станет немного легче пользоваться. Сам процесс варки зелий будет более удобным, но глубины не утратит — просто теперь не

придется искать нужный ингредиент по всему инвентарю, все алхимические вещества уже будут разложены по сосудам, поэтому пользоваться ими станет проще.

А вот что действительно будет в новинку — это то, как мы решили обыграть умение ведьмаков контролировать свой метаболизм. С геймплейной точки зрения это означает, что зелье вовсе не обязательно начнет действовать сразу после того, как оно будет выпито. Таким образом, мы все еще пьем зелья заранее, перед боем, но момент, когда проявятся его свойства, определяем сами прямо в бою. Скажем, выпиваем «ласточку», а ее исцеляющую силу задействуем уже после первых ранений. Благодаря этой системе мы можем быть уверены, что действие зелья не закончится еще до начала схватки.

О МИРЕ

Расскажите, как Геральт будет путешествовать по миру.

Можно и пешком, конечно, если вам того захочется, но для наземных путешествий имеются лошади. В игре их будет несколько, но, как и в книге, каждую из них будут звать одинаково — Плотвой.

Закономерный вопрос: а будут ли конные сражения?

Да, у нас запланированы битвы с конными NPC, да и пешему противнику можно будет выдать оплеуху, не вставая с седла. Но вообще-то Геральт — ведьмак, потому гораздо эффективнее сражается спешным — с использованием ведьмачьих приемов, пируэтов и всего тако-



В игре не будет никаких невидимых преград, все эти просторы можно обскать на лошади вдоль и поперек. Правда, займет это как минимум несколько часов времени.



Драться верхом на коне в игре можно, хотя и нежелательно: стоя на своих двоих, Геральт сражается куда эффективнее. И тем не менее опция стукнуть кого-то мечом не вылезая из седла здесь предусмотрена.



В порту можно разжиться лодочкой или даже арендовать корабль побольше. Правда, им уже управлять никто не даст.

го прочего. Драки верхом могут изредка оказаться полезными — скажем, в качестве еще одного тактического приема.

А что будет, если игрок, будучи на корабле, нажмет «полный вперед» и отправится к горизонту?

Игра устроена так, что по морю можно путешествовать на огромные расстояния, но кончается это примерно как в серии Fallout: вы выходите в режим путешествия по карте. Мы ввели это ограничение специально. Симулировать океан и генерировать водные пространства мы можем сколько угодно, плыви — не хочу, но не хотелось бы, чтобы игрок потерялся. Плыть три часа в одном направлении, потом еще три часа возвращаться... Поэтому по достижении предела мы показываем вам карту и сообщение, мол, перейдите, пожалуйста, к быстрому перемещению. Впрочем, это надо действительно очень далеко уплыть.

Игры с открытым миром часто подразумевают возможность покупки своей недвижимости — дома, в котором можно хранить нажитое барахло и спать на кровати. Сможет ли Геральт обзавестись чем-то подобным?

Ведьмаки живут на дороге, постоянно путешествуя от поселения к поселению, и только зиму пересаживают в своем замке. Охотник на монстров-домосед — это уже немножечко странно, так что покупка собственного дома Геральту не к лицу.

О КВЕСТАХ

В первом «Ведьмаке» было много контрактов: поди туда, принеси такую-то голову, получи свои деньги. Во втором квесты стали сложнее: поди туда, послушай, сделай выбор, вернись, сделай выбор еще раз, вернись, убей кого-нибудь (или реши, убивать — не убивать) и тогда уж возвра-

щайся. Что будет в третьей части? Большому миру понадобится множество квестов. Какими они будут?

Мы, конечно, сохранили сложность квестов из второй части, потому что это, на наш взгляд, удачный способ сделать их увлекательными и интересными игрокам. Поэтому менять подход мы не станем.

Конечно же, будут и квесты попроще, чтобы наполнить такой большой мир, но мы с ними очень осторожны и в каждый стараемся заложить какую-нибудь изюминку, чтобы игроки не заскучали.

Мы стараемся сюжетно наполнить этот огромный мир на разных уровнях, в несколько слов. На самом нижнем уровне — случайными встречами, контрактами на истребление монстров, даже случайными простыми сторонними квестами — мы выстраиваем повседневную жизнь ведьмака Геральта из Ривии. А уже на фоне этого появляются сюжеты и квесты, затрагивающие или рассказывающие историю той области, в которой вы сейчас находитесь. А еще над ними — квесты с отдельными сюжетами, ну и, собственно, самый главный квест, ведущий нас от начала к концу игры, — личный квест Геральта.

И самое главное: мы сохранили систему выбора и последствий, мы по-прежнему хотим, чтобы последствия ваших действий оставляли ощутимый след в игровом мире, поэтому в третьем «Ведьмаке» будут сцены, подобные сожжению Флотзама или празднику во Флотзама в разных вариантах развития событий.

Обе прошлые игры были нелинейны, но очень по-разному. В первом «Ведьмаке» од-

на сюжетная линия разделялась на три, во втором две линии к концу игры сходились. Чего ждать в «Дикой охоте»?

На этот раз расхождений как во второй части у нас не будет, но ожидается три совершенно разных эпилога — в зависимости от выборов, которые игрок делал на протяжении игры. Во втором «Ведьмаке» был один квест, заканчивавшийся по-разному. Теперь же в результате получатся три совершенно разные истории, которые подведут итоги вашего игрового выбора и покажут, как закончится главная сюжетная линия.

Кроме того, у нас будут итоговые таблицы, где мы соберем все принятые вами в игре решения, — как во втором «Ведьмаке». Состояний, в которых вы можете оставить мир «Ведьмака», несколько, и для каждого есть финальный анимационный ролик. Всего у нас таких комбинаций тридцать шесть.

И это последняя часть приключений Геральта?

Давайте скажем так: это последняя часть трилогии о Геральте из Ривии.

О ТЕХНОЛОГИЯХ

Итак, не могли бы вы нам рассказать о новом движке и новых технологиях, использованных в игре?

В третьем «Ведьмаке» появилась возможность создавать гораздо большие пространства и создавать реалистичные ландшафты — горы, холмы, долины... да, по сути, все что угодно! В первую очередь, как мне кажется, это возможность показать огромный игровой мир. Раньше мы не могли создавать такое обширное окружение, а теперь, с RED Engine 3, — пожалуйста.

Да, мы получили гораздо более совершенные инструменты для создания и формирования ландшафтов. Кроме того, что немаловажно, игра и выглядеть будет лучше второго «Ведьмака». Мы сейчас как раз делаем рендеринг, и вы глазам своим не поверите — это потрясающе. У нас и погодная система есть, будут вам реалистичные переходы от шторма к штилю...

А есть ли что-нибудь совершенно новое, чего вы не могли сделать раньше, потому что техника не позволяла, а теперь можете? Ну, кроме огромного мира.

Помимо всего прочего, у нас теперь есть своя студия motion capture, и мы можем свободно творить, а не ездить за семь верст на запись часика движения, боя или групповой анимации для диалогов — все это можно писать дома. Поэтому вы увидите много новой анимации и заметите множество улучшений.

Кстати, об анимации боя...
 Пять лет назад, когда я играл в первого «Ведьмака», ко мне подошел мой друг — боевой инструктор, взглянул на экран и сказал: «Слушай, а ведь он двигается правильно! Очень реалистично, не то что в кино со всеми этими полетами и прыжками». Как вам такое удается? Больше никто этого не делает.

Мы бы сказали, что ответа тут два. Первый и самый главный, что наш каскадер, Мачек Квятковский, — мастер айкидо и вообще человек, в боевых искусствах понимающий, при этом он еще и мастер-мечник, участвующий в реконструкторских битвах. И каскадер, не боящийся упасть и сломать себе что-нибудь. Он просто замечательный. И из сочетания всего этого и получается ведьмак: он очень много придумывает, сочетает средневековые техники боя с прочими боевыми искусствами и получает неповторимый ведьмачий стиль.

А во-вторых, многие наши сотрудники — увлеченные ролевика-реконструкторы, которые очень много времени и сил уделяют своему хобби. Так что, в сущности, у нас полным-полно людей, знающих толк в том, как двигаться и как сражаться.

Вообще, это многого касается в ваших играх. И мы, и наши читатели склонны полагать, что «Ведьмак» — игра очень взрослая, достоверная и реалистичная. Происходящему в ней по-настоящему веришь... Вопрос, наверное, немножко наивный, но как вы этого добиваетесь?

Есть фэнтези высокое — и попроще. У нас нет, скажем, огромных гномьих статуй на вершине скалы, ничего такого из области высокого фэнтези. Наш фантастический мир прочно основан на мире реальном. Мы уделяем огромное пристальное внимание деталям.

Кроме того, мы многим обязаны Сапковскому: описав этих персонажей и мир, целую сагу, рассказав эти истории, он создал нечто захватившее и нас, и множество читателей, и русских



В масштабах третьего «Ведьмака» этот городок размером с Флотзам из второй части считается махонькой деревушкой. Столица этого мира, Новиград, обещает быть крупнее в несколько раз.

в том числе. Думаю, потому, что пусть это и фантазия, но фантазия не слишком далекая от наших представлений об эмоциональном опыте, об опыте человеческих отношений и так далее. И обращена она была ко взрослому, полностью зрелому, читателю. Мы переняли такой подход и очень стараемся не отклоняться от него. И нам очень приятно сознавать, что мы не наломали дров в развитии идей пана Сапковского.

О ЖЕНЩИНАХ

Как Геральт будет выстраивать отношения с женщинами в третьей части? Первая и вторая в этом плане различаются: в первой он откровенно блудил — каждую ночь новая девица, во второй это было похоже на симулятор свиданий — отношения более длительные, с тем же результатом, и женщин поменьше. Что же будет в третьей?

Итак, с одной стороны, сохранятся эти... назовем их «мимо-летные отношения», и бордели тоже. Убрать их из мира «Ведьмака» невозможно: они существовали в средние века, есть они и в нашей игре, и вы, конечно, сможете их посетить.

А с другой стороны, у вас будет возможность завязать долговременные отношения — важную составляющую основной сюжетной линии. Это не обязательно, если вам не хочется, но это будут серьезные отношения, выстраивать которые нужно на протяжении всей игры. Вероятно, когда-нибудь они приведут и к сексу, но мне не хотелось бы пока распространяться об этом.

А как вы считаете, какой тип отношений более близок Геральту как персонажу? К лицу ли ему иметь мимолетные связи или солиднее все-таки заводить долгие романтические отношения?

Мы не считаем, что «свободная» любовь в чем-то взрослее моногамии или ограниченной полигамии — и наоборот. Да и вообще мы бы не стали выносить оценочные суждения. Нам еще предстоит выяснить, что окажется более достоверным и более подходящим для Геральта, — посмотрим, куда заведет нас третья часть. Но мы склонны полагать, что истина где-то посередине, потому что характер Геральта из Ривии таков, что он не любит бросаться в крайности и предпочитает баланс во всем.

Но будут ли в третьем «Ведьмаке» коллекционные карточки женщин?

Никаких карточек. Мы не считаем это удачным дизайнерским решением.

О ГЕРАЛЬТЕ

В каждой части «Ведьмака» Геральт менялся — и речь не только о внешности. Каким он предстанет для нас в третьей части?

В первом «Ведьмаке» у нас был Геральт-новичок в этом мире. Он вернулся из, скажем так, мира иного, он потерял память. Большую часть первой игры он заново обретал и определял свою личность, по крупинкам восстанавливал воспоминания, заново понимал, что значит быть в этом мире ведьмаком.

Во второй части он уже уютно обжился в мире — насколько это вообще возможно для ведьмака, изгоя по определению.

А в третьей части он ввязывается в долгое приключение, случившееся отчасти и по его вине. И в этом приключении он, как мне кажется, осознает-таки, чего хочет от жизни. Он вернул себе память — полностью, включая не восстановленное ранее, и к концу второго «Ведьмака» — к началу третьего он знает, чего хочет в жизни, — помимо того, чтобы выжить.

И напоследок: как вы считаете, какая особенность делает Геральта — Геральтом. Что в этом мире присуще только ему и что у него нужно отнять, чтобы он внезапно перестал быть собой?

С одной стороны — то, что он ведьмак, обученный обращению с темным подбрюшьем мира, с самыми мерзкими чудовищами. Его воспринимают как своего рода крысолова, и большинство людей относится к нему с отвращением. Более того, процесс обучения должен был полностью избавить его от эмоций, сделать из него машину-убийцу. Не предполагалось, что он сможет формировать сильные связи с другими созданиями.

Что делает Геральта — ведьмака Геральта из Ривии — Геральтом и много большим, чем обыкновенный ведьмак? Когда он подвергся мутациям, прошел обучение и испытание травами, все это в каком-то смысле закончилось неудачей, потому что не избавило Геральта от способности чувствовать. От способности любить. ■

DEAD ISLAND: RIPTIDE

Зомби-экшен *Dead Island* продался пятимиллионным тиражом, так что за его продолжением приходится как-то следить, тем более что поводов достаточно. Вот трогательный CG-трейлер про пару влюбленных самоубийц. Вот рэпер *Chamillionaire* выступает вместе с игровым персонажем в другом ролике. Коллекционная версия поставляется с пластиковым изуродованным женским торсом: почти Венера, но с отрезанной головой и в бикини.



0:14 ИДЕАЛЬНЫЙ ШТОРМ

Следует кое-что сразу объяснить: **Dead Island: Riptide** — это не полноценное продолжение, а скорее крупное дополнение. После незабываемых зомби-каникул на острове Баной и небольшой, но очень яркой экскурсии в местную тюрьму, герои эвакуируются на военный корабль. Судно попадает в шторм, но это, кажется, наименьшая проблема для героев: на корабле каким-то образом появляется зараженный. Где один, там и десять, так что эпидемию уже не остановить. На этом беда не заканчивается: корабль терпит крушение у полного всякой мертвечины острова Паланай, где и будет происходить основное действие игры.

0:39

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЙ

О полной драматизма истории придется забыть. Разработчики подчеркивают, что в **Dead Island: Riptide** сделан еще больший упор на командную игру: зомби стало больше, появились новые чудовища, а персонажи смогут возводить баррикады и закладывать взрывчатку чтобы устроить ходячим мертвецам западню. Почти **Left 4 Dead**, но со сбавленным темпом и более длительными игровыми сессиями.

0:55 КУЛАКИ ЯРОСТИ

К интернациональному составу присоединится Джон Морган. Он большой поклонник кулачного боя и наверняка самый мужественный и смелый персонаж — у других героев все-таки хватает ума взять в путешествие кувалду или катану. Что характерно, появлению Джона мы обязаны любительской модификации **Fist of the North Star**. Разработчик внимательно прислушался к фанатскому сообществу и решил, что рвать гнилую плоть на части голыми руками и бить с силой тысячи солнц — это явно то, чего так не хватало в оригинальной игре. Раньше впечатывать зомби с нечеловеческой злобой мог только большой негр Сэм Би в момент невыносимой фрустрации от нахождения на скучном курорте.



ЧТО МЫ ОБО ВСЕМ ЭТОМ ДУМАЕМ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ
Автор «Игромании»

Не слишком хорошо понимающие в тонкостях устройства sandbox-игр люди в свое время наверняка оценили первую часть **Dead Island** гораздо выше остальных игроков. Несмотря на неуклюже реализованную механику, в **Dead Island** все равно регулярно хотелось сворачивать с нужной тропинки куда-нибудь в джунгли и искать себе на беду всякие безумные приключения: прыгать с мачете по кочкам и с особой жестокостью пинать зомби в грудь. Достаточно просто не быть занудой: на секунду забыть о сюжетных квестах, скучной прокачке и проникнуться волшебством этого огромного мертвого острова.

В этом смысле **Riptide** должен оправдать мои ожидания: кусок суши посреди океана никуда не делся, так что исследовать полный опасностей остров я буду с таким же энтузиазмом. Хотелось бы еще, чтобы **Techland** понемножку начали приближать уровень драматургии своих игр до того уровня, что присутствует у них же в трейлерах. Почему-то грустные и отлично поставленные кадры из роликов, которые, по сути, должны честно намекать на содержание игры, так навсегда и остаются шикарными кадрами из роликов, существующими как бы абсолютно вне контекста **Dead Island**.

В дополнении к первой части **Ryder White** польские разработчики доказали, что делать нормальный триллер умеют. Теперь дело за главным — выдержать в **Riptide** баланс между веселыми разборками с зомби и плотным драматическим сюжетом. Если это получится, **Dead Island** скорее всего отодвинет слегка подзабытую уже **Left 4 Dead** и хотя бы на какое-то время станет одной из важных игр про зомби.



МАКСИМ ИВАНОВ
Автор «Игромании»

У меня есть небольшое увлечение: я очень люблю success story и думаю, что самые интересные и судьбоносные изменения для коллектива происходят в самом начале творческого пути. Особенно мне нравится наблюдать за тем, как разработчики малоизвестных студий выбираются из домашних подвалов, стремительно сорвав банк. В последнее время такие истории про талантливые команды начала повторяться в Польше: я имею в виду **CD Projekt RED** и **Techland**. Одна компания придумала и реализовала одну из самых выдающихся ролевых последних десятилетия и считается негласным наследником традиций той самой **Bioware**. Другая создала почти идеальный вестерн.

К сожалению, после **Call of Juarez: Bound in Blood** дела у **Techland** пошли не так хорошо, как раньше: **The Cartel** был ужасен еще на стадии задумки, а **Dead Island**, раздражив душещипательным трейлером, неожиданно оказался нудным двадцатичасовым забегом по абсолютно мертвому (в прямом и переносном смысле) острову. В **Techland** это прекрасно осознают, поэтому **Dead Island: Riptide** постарается исправить самые грубые ошибки оригинала. На эту игру я возлагаю большие надежды. Для поляков это в первую очередь возможность исправить ситуацию и восстановить статус-кво, поэтому они едва ли они упустят свой шанс.

У **Dead Island** отличная концепция, и если в новую игру действительно добавят больше разнообразных ситуаций (желательно — интересных, заскриптованных квестов), переработают неотзывчивую боевую систему и уделят должное внимание сюжету, то у **Dead Island: Riptide** будет все хорошо. В противном случае, высшей лиги полякам не видать, и про success story можно будет забыть.



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.



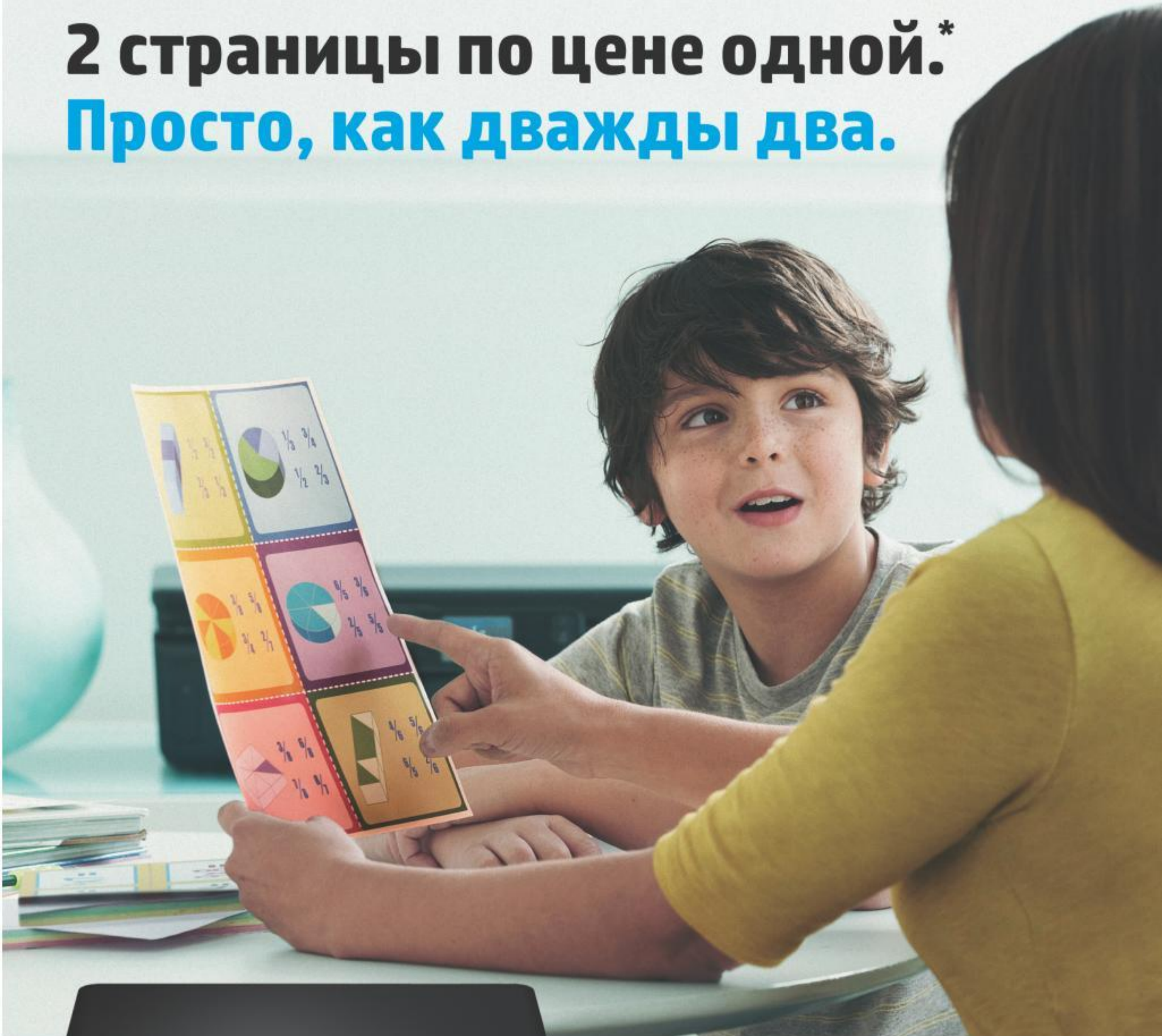
Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.



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



2 страницы по цене одной.* Просто, как дважды два.



Ещё ниже цена печати - ещё больше страниц.
Всегда отличное качество печати HP.

HP Deskjet Ink Advantage**

Новое поколение принтеров для доступной печати.

hp.com/ru/printmoreforless

В РАЗРАБОТКЕ

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Дата выхода

Осень 2013 год

Жанр

Экшен

Издатель

Ubisoft

Разработчик

Ubisoft Montreal

Платформы

PC, Xbox 360,

PS3, PS4

Сайт игры

assassinscreed.com

Ничто не истинно,
все дозволено, и боцонок рома
Денис Мурин

Серия **Assassin's Creed** очень важна для **Ubisoft**. Именно благодаря ее невероятной популярности компания из средней руки издателя буквально за несколько лет превратилась в гиганта игровой индустрии, способного потягаться с **Electronic Arts** и **Activision**.

И французы, не мудрствуя лукаво, поставили свою самую успешную серию на поток — последние четыре года мы каждую осень исправно получали новые приключения ассасинов и их друзей тамплиеров. Не извольте беспокоиться, **Assassin's Creed 4: Black Flag** тоже выйдет осенью, а милейшая Джейд Реймонд и подшефная ей студия

Ubisoft Toronto уже разрабатывает **Assassin's Creed 5**.

В первую очередь нас интересует, кто будет главным героем серии после безвременной кончины Дезмонда Майлса, случился ли конец света, что общего у ассасинов и пиратов, а также самый главный вопрос: можно ли в **Assassin's Creed 4** убивать девушек легкого поведения и забирать их деньги (кажется, да).

Пиратский реализм

Assassin's Creed 4 с первого взгляда напоминает диснеевскую кватрологию о — капитане! — Джеке Воробье и его веселых друзьях. Сравнения неизбежны: на месте и солнеч-

ные Карибы, и красивые корабли, и злые английские солдаты-красномундирники, и обязательные абордажи. Даже вездесущий Черная Борода зажег свет в обоих франчайзах. Но на этом сходство заканчивается.

Действие игры разворачивается под конец так называемого «золотого века пиратства» — в начале XVIII века. Число государственных флотилий сходит на нет, грузы, перевозимые в Старый Свет, становятся все дороже, а опытные моряки, уходя на пенсию, решают на прощание попробовать ремесло пирата.

Ubisoft обещает максимально достоверно изобразить эпоху. Порт-Ройал будет не весе-

лым полупустым городом, которым управляет губернатор-размазня, а одним из самых крупных и оживленных портов Карибских островов. В **Assassin's Creed 4** не будет джеков воробьев, походов по планкам, попугаев на плече и прочих сказок — только суровые факты. Пираты тогда были отнюдь не пьяницами и рохлями, они были опытными моряками, достаточно организованными, чтобы после подписания Утрехтского мирного договора практически создать собственное государство.

Эдвард и Эдвард

Игра рассказывает нам историю одного конкретного фли-



Эдвард — первый герой серии, умеющий свободно пользоваться любыми комбинациями оружия — хоть двумя пистолетами, хоть двумя саблями.

Assassin's Creed с каждым годом становится все больше похож на **Prince of Persia**. Не удивимся, если в следующей игре за нами будет гоняться гигантский черный демон под суровый нью-метал.



Историческая справка: в рапорте об убийстве Черной Бороды указано, что ему нанесли 20 колотых и 5 пулевых ранений, но Тич продолжал сражаться, пока не получил пулю в голову. Спорим, что Ubisoft припишет сюда какой-нибудь древний артефакт?



На китов можно будет охотиться. Но если вам будет жалко гордых животных, то гарпуны всегда можно применить и для абордажа — людишек убивать никогда не стыдно.

бустера. Его зовут Эдвард Кенуэй, он отец любимчика публики Хейтема и дед Коннора-Ратунхагедуна. Эдвард вырос в Лондоне, рано женился и, когда между влюбленными встала «стена классовых разногласий» (что бы это ни значило), решил попытать счастья в Вест-Индии. После заключения Утрехтского мира его контракт закончился, и Эдвард несколько лет прожил в голоде и нищете, после чего он, как и остальные экс-каперы, поддался в пираты.

Следуя традициям серии, Эдвард примет непосредственное участие в самых важных событиях эпохи. Цитируя разработчиков: «То, что было на самом деле, уже великолепно, приукрашивать нет никакого смысла». То же касается и исторических персонажей. Эдвард встретится с тезкой Эдвардом Тичем, известным как Черная Борода, Чарльзом Уэйном, Бенджамином Хорниголом, Джеком Рэкхемом (он же Калико Джек) и служащей под его началом легендарной пираткой Энн Бонни. Ubisoft не стесняются заявлять, что «Black Flag станет для игр про пиратов тем, чем Red Dead Redemption был для игр про ковбоев».

Затонувшие пиастры

Практически в самом начале игры Эдвард станет капитаном корабля «Галка» (Jackdaw). «Галка» гораздо крупнее лодки Коннора из Assassin's Creed 3: палуба простирается на 60 метров, мачты несут на себе 26 парусов, а вооружить этот бриг можно аж 50 пушками. Для поддержания корабля в боеспособном состоянии понадобится хорошая команда, которая, эх, невезуха, регулярно мрет от превышения допустимой для жизни нормы морской воды в легких, чугуна в

голове, стали в груди и свинца во всем теле.

Если вы играли в Assassin's Creed 3, то уже наверняка оценили непривычные, но от этого ничуть не менее восхитительные морские миссии. Но если Коннор старался быть хорошим мальчиком и защищал слабых, то его деда такие мелочи нисколько не волнуют.

По заверениям разработчиков, Assassin's Creed 4 будет самой свободной и открытой игрой серии. Получив в свое распоряжение «Галку», вы можете забыть про сюжет и отправиться в открытое море грабить торговцев или, поджав хвост, бегать от правительственных армий. Или даже отправиться на поиски Пиратских сокровищ™.

Вы сможете в любой момент остановить корабль... и просто спрыгнуть за борт, доплыть до берега и отправиться исследовать богатую карибскую флору и фауну. Или, как в фильме «Водный мир», нырнуть в «колоколе» на самое дно, чтобы добраться до сокровищ, таящихся в затонувших судах и затопленных городах.

На абордаж!

Но самая лучшая добыча таится в кораблях, которые все еще на плаву. Эдвард при помощи подзорной трубы может оценить предполагаемого противника и решить, стоит ли вообще с ним связываться, и если стоит, то каким лучше способом. Мелкие суденышки можно беспрепятственно расстреливать из пушек, а вот крупные корабли лучше брать на абордаж. Если в AC3 абордаж инсценировался исключительно по воле сценаристов и сопровождался одной и той же анимацией, то в Black Flag игрок сам решает, идти врукопашную или нет. Более того, Эдвард может приказать ко-

манде начать перестрелку с вражеским судном, а сам прыгнет в воду, проплывет под кораблем, заберется в него и относительно спокойно перережет не готовую к заходу с тыла вражескую команду.

Честно нажитое можно и нужно будет тратить на улучшения «Галки». Самые интересные острова тут патрулируются могучими каравеллами, которые сразу же открывают огонь по любому незнакомому кораблю. Попастись на охраняемые острова можно, лишь превзойдя оппонентов в крепости корпуса и огневой мощи.

Если вы уже испугались, что в Assassin's Creed 4 забудут о корнях серии и вместо классического геймплея предлагают играть в «Корсаров 4», то можете расслабиться. Если верить разработчикам, 60% игрового времени Эдвард проведет на твердой земле и лишь 40%, если не меньше, бороздя Карибское море.

Горячая кровь

Даже рядом с Альтаиром, Эцио, Хейтемом и Коннором Эдвард выглядит весьма опасным парнем. Он умеет пользоваться любым оружием в любых комбинациях, лихо орудует пистолетами и, хоть те и однозарядные, носит их с собой сразу четыре штуки и чуть что дерзко стреляет с двух рук.

Вместе с тем в наше время творятся странные вещи. Дезмонд, кажется, и правда умер, играть мы будем не за него. Разработчики утверждают, что настоящим героем Black Flag будет безымянный сотрудник Abstergo, который получил доступ к генетическому коду ассиносов. Скорее всего, его извлекли из Уильяма Майлса, пока тот находился в плену у Abstergo в третьей части. По мере прохождения герой плотнее познакомится со своими

работодателями и обязательно выяснит, что они задумали. Чем все закончится, конечно же, пока не ясно, но наверняка наш безымянный протагонист рано или поздно пойдет убивать тамплиеров красивыми ассасинскими приемами.



В Ubisoft Montreal прекрасно понимают, что в глазах игроков Black Flag — это в лучшем случае Assassin's Creed 3.5 и никак не «номерная» часть. Правда, разработчики настаивают, что AC4 претерпела столько изменений, что называть ее иначе было бы нечестно.

Однако Ubisoft упускает куда более важную проблему, чем название игры. Игроки просто устали от бесконечных Assassin's Creed, как от ежегодных Call of Duty. Да, разные игры производятся 2-4 года разными студиями, но если от CoD все ожидают всего лишь хороший экшен, то серия Assassin's Creed уже давно получила статус высококультурной игры, которая удивляет интересным сюжетом и необычным геймплеем. Assassin's Creed просто приелся, а Ubisoft почему-то отказывается понимать, что стабильно высокие тиражи серия получает с новых игроков, сбежавшихся на шум, а не с хардкорной аудитории, следящей за серией еще с первой части. Но ничего, рынок не резиновый, скоро Ubisoft осознает свои ошибки. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Assassin's Creed заигрывает с пиратской тематикой, не забывая про прыжки по крышам и убийства важных исторических персон из мушкета в лицо.

Процент готовности:

70%

THIEF

Вор в некстгене Александр Башкиров

Жанр
Стелс-экшен
Издатель
Square Enix
Разработчик
Eidos Montreal
Платформа
PC, PS4
Сайт игры
thief4.com
Дата выхода
2014 год

Из разрабатываемого Eidos Montreal ремейка Thief на нас томно смотрит некое существо с густо подведенными глазами, укутанное в накидку из Assassin's Creed поверх кожаных садомазо-доспехов в духе средневекового Бэтмена.

Выглядит это довольно странно, но таково лицо современной игровой индустрии. Герои перезагруженных франчайзов утрачивают вторичные половые признаки: в ремейке Tomb Raider Лара Крофт предстает чумазой, немного мальчишкообразной девушкой; ну а живущему в часовой башне посреди сумрачного готического Города персонажу в 2013 году просто полагается одеваться как главному герою Batman: Arkham

City пополам с Альтаиром (с которым у Гаррета один дизайнер).

За всем этим внешним гротеском «в духе времени» скрывается качественный стелс-экшен, в котором угадываются отдельные черты гениальных первых частей Thief от закрывшейся в 2000 году Looking Glass Studios и очень сильно влияние Thief 3 от закрывшейся в 2005-м Ion Storm.

Полночь

В реальном мире со времен третьей серии Thief прошло девять лет. В Городе время тоже не стояло на месте. Ночное небо пронзают невесть откуда взявшиеся готические башни, дома окружены строительными лесами (архи-

тектура Города трансформируется буквально на наших глазах), стены увешаны пропагандистскими плакатами прямиком из Dishonored, по улицам катят груженные мертвецами телеги.

К власти в родном викторианско-стимпанковском мегаполисе пришел некий Барон, и хорошо при нем живет лишь горстке развратных олигархов. Но даже в нынешнем метросексуальном виде (который все-таки очень не просто игнорировать) наш Гаррет далеко не стандартный герой компьютерной игры — он не собирается вызволять из тюрьмы политических активистов или примыкать к выступающим на каждом углу революционерам. Нет, его интересует лишь информация о разгуливающих под уси-

ленной охраной богачах Города — в частности, разговор между двумя охранниками о некоем Теодоре Иствике.

Иствик — богатый архитектор, нанятый Бароном для того, чтобы окончательно превратить Город в средневековую версию Готэма. И если верить телохранителям, то сегодня в полночь он собрался на экскурсию в заведение, известное как «дом распустившихся бутонов». Да, первая миссия ремейка происходит в публичном доме.

Сяо-сяо

Начинаем с привычных по классической Thief-трилогии действий: прячемся за ящиками, кидаем бутылку, чтобы отвлечь охран-



Из лука Гаррет научился стрелять много-много лет назад.



Дела у Square сейчас плохи — на Гаррета, очевидно, возлагаются большие надежды.



Согласитесь, все это отчетливо смахивает на Dishonored. Как бы авторам не прогадать с художественным стилем!



Глава разработки в интервью все время путается. То говорит, что игра более мейнстримовая, то все-таки нет — очень хардкорная.

ника, забираемся по трубе на крышу и видим раскинувшийся внизу «квартал красных фонарей». Но внезапно сходство с оригинальными играми заканчивается. Часы на башне начинают бить полночь, и нужно успеть добраться до входа в бордель до того, как прозвучит двенадцатый удар!

Гаррет исполняет паркур — сначала по крышам, потом по улицам, перепрыгивая через прилавки и проскальзывая под телегами, вот он ныряет в окно и пробегает через чью-то квартиру... и добирается до борделя как раз вовремя, чтобы увидеть Иствика, входящего через потайную дверь.

Несмотря на всю суматошность стартового фрагмента, основы стелс-экшена в Thief сохранены. Вид все еще от первого лица, с активно орудующими на экране руками Гаррета — у его перчаток отрезаны пальцы, и воору невдомек, что криминалистика в Городе наконец-то доросла до дактилоскопии!

После открывающей беготни мы проникаем в публичный дом через тайный ход и оказываемся в тихом и спокойном окружении: красная подсветка, розовые лепестки на полу, густые тени, сотрудницы в кожаных корсетах, мирно играющие на гусях или общающиеся с богато одетыми клиентами.

Другие клиенты валяются на кушетках и курят опиум. Под явным влиянием маскарадности Dishonored лица мужчин разукрашены в черно-белую шахматную клетку. Встречает клиентов наряженный в шелковое кимоно трансвестит Сяо-сяо — хозяин заведения.

Время воровать

Из болтовни Сяо-сяо затаившийся в тени Гаррет узнает, что все ценности посетителей хранятся в сейфе офиса владельца. Истик между тем куда-то запропастился, но, как это обычно бывает на бордельных уровнях стелс-экше-



Подведенные тушью глаза героя рассердили фанатов... Но на что, скажите, фанаты не сердятся?

нов, номер его комнаты можно узнать из регистрационной книги в том же офисе.

Дизайн борделя — в лучших традициях серии. Все комнаты соединены друг с другом несколькими маршрутами (чтобы можно было играть в прятки с оснащенными фонарями охранниками в блестящих металлических касках), и к решению каждого стелс-вопроса можно подойти двумя-тремя различными способами.

Можно выскакивать из теней и аккуратно бить стражников дубинкой по голове, можно выучить все патрульные маршруты и незамеченным просочиться через слабо охраняемый участок, можно как следует обнюхать интерьер и обнаружить тайный ход, ведущий на кухню. Лучше всего распылить в вентиляции украденный опиум.

Поскольку современный игрок нетерпелив и не любит всматриваться в детали окружения, Гаррет снабжен спецспособностью Focus. При ее активации подсвечиваются все активные объекты на экране — свечи, которые можно задуть, трубы, по которым можно вскарабкаться... А вот и обещанная дактилоскопия (правда, в исполнении Гаррета): на содержа-

щих ценности ящиках стола с включенным Focus видны отпечатки пальцев! Это вам знак, что в них точно есть чем поживиться.

Еще Focus помогает при воровстве из карманов и взломе замков (время замедляется, и можно сравнительно спокойно завершить операцию). Ну и, разумеется, Гаррет прихватывает из публичного дома все, что плохо лежит, — кубок со стола, часы с накурившегося опиума клиента, пару бриллиантовых сережек из ушек элитной проститутки.

Тратить наворованное можно между миссиями — на апгрейды оборудования. Помимо дубинки, у Гаррета будут лук (выстрелами из которого теперь можно разбить бутылку или переключить рубильник), набор стрел (среди прочих будут дымовая и ледяная) и бэтменовская «клешня» (которой можно цепляться за потолок и улетать из поля зрения охранников). Также вы сможете апгрейдить Focus, увеличивая время и радиус действия сверхспособностей.



Заканчивается первый уровень Thief очередной прямолинейной экшен-сценой: в борделе начина-

ется пожар, и Гаррету нужно добраться до выхода, пока он не потерял сознание от паров опиума. Роняем статуи, ломаем охранникам конечности в режиме Focus (слоу-мо драки тут решены в стиле «Шерлока Холмса» Гая Ричи), цепляемся «клешней» и улетаем... в канализацию.

Как и подведенные тушью глаза Гаррета, эти боевые сцены — дань времени, без них какой-то части игроков будет скучно (во всяком случае, по мнению маркетологов Square Enix). Нужно стиснуть зубы и безропотно стерпеть очередную порцию бессмысленной беготни с включенным секундомером — ведь после того, как Гаррет выберется из канализации, нас ждут Город, апгрейды и другие спокойные, столь похожие на оригинальную трилогию Thief-миссии. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение знаменитой стелс-серии. Чуть более мейнстримовое, но все-таки укладываемое в канон воплощение вора Гаррета.

Процент готовности:

40%

Вор вору вор

Интервью с разработчиками Thief

Беседовал Артем Байкальцев



В арсенале у Гаррета будут как старые и проверенные, так и новые стрелы. Но всех секретов разработчики раскрывать пока не стали. Лук, как и другое оружие, можно использовать как для отвлечения внимания (потушить огонь, разбить бутылку), так и для нанесения урона противнику.

Чтобы пообщаться лично с разработчиками, мы отправились в столицу Соединенного Королевства. Офис **Square Enix** расположен на юго-востоке Лондона, в двух минутах от станции метро «Уимблдон» и знаменитых теннисных кортов. Стены большого и просторного помещения украшены постерами игр компании и статуями главных героев в полный рост.

Технические издержки

Сначала нам показали трейлер игры и некоторые особенности нового мира (с описанием вы уже ознакомились на двух предыдущих страницах) Сейчас же мы расскажем еще о нескольких технических моментах и сразу перейдем к интервью.

При выходе из здания на улицу, или наоборот, не будет ни малейшей задержки. Вору надо быть очень внимательным и обращать внимание на все — не только на предметы, но и на звуки. Из разговоров стражников и других пер сонажей можно почерпнуть важную информацию.

Разработчики всерьез озадачились тем, чтобы игра была реалистичной, они даже создали титановую модель складного лука Гаррета. В итоге виртуальный лук выглядит и работает точь-в-точь как настоящий. То же самое относится и к одной из способностей Гаррета — фокусировке. Его поврежденный глаз дал ему возможность максимально концентрироваться: все внешние раздражители в этот момент отключаются, а все силы сосредоточены на решении конкретной проблемы. Но это

не магия, а просто умение героя. Которым, кстати, не обязательно пользоваться. Именно такой подход — полная свобода выбора по отношению к экипировке и умениям — и дает огромное число вариантов прохождения.

Что касается магии, то в новом Thief ее не будет — разработчики делают ставку на мистику и таинственность, но без всяких магических фокусов. Первое напрашивающееся сравнение — «Игра престолов», — вроде бы магия в этой вселенной и присутствует, но она где-то далеко, за кадром.

Тебя посодют, а ты не воруй

На вопросы «Игромании» ответили продюсер игры Стефан Рой и редактор сюжетной линии Стивен Галлахер



Темнота — верный друг вора. Сферический индикатор, который будет расположен в левом нижнем углу экрана, покажет степень освещения персонажа: черный — полная невидимость, серый — частичная видимость, белый — вор как на ладони.



«Дом распускающихся бутонов» (Blossom House). Особое внимание было уделено созданию динамических теней и отблесков — они рисуются в режиме реального времени, в зависимости от ситуации. Все вместе это создает невероятное ощущение реалистичности происходящего.



У вора всегда есть выбор: прокрасться незаметным, оглушить противника или убить его. Но иногда не остается ничего другого, кроме как сойтись со стражниками лицом к лицу. В данном случае очень пригодится способность фокусировки, которая покажет самые уязвимые места противника — как для нанесения небольшого урона, так и для смертельного удара. Все это вместе с замедлением времени дает Гаррету серьезные преимущества в схватке.

В вашем понимании Thief — это перезапуск или спин-офф?

Хм... Это точно не приквел и не сиквел. Обратите внимание на название игры — Thief. Точка. Никаких подзаголовков или порядковых номеров. Мы хотим перезапустить франшизу.

Как новый Thief соотносится с предыдущими частями?

Честно говоря, я не хотел бы спойлерить сюжет. Мир остался прежним, но Гаррет немного изменился. Вам не требуется играть в предыдущие части, чтобы понять суть происходящего. Новый Thief — это совершенно отдельный продукт. В игре будет много возможностей для исследования мира.

Кто будет главным врагом Гаррета? Барон?

Барон — глава милитаризированной полиции города, знати. Он хочет изменить город, привести новые технологии. В то же самое время простой народ не устраивают его методы. В такой атмосфере Гаррету и приходится изучать мир.

Насколько большими будут уровни?

Они будут больше, чем в Dishonored. В городе можно будет исследовать три квартала. После выполнения каждой миссии Гаррет возвращается в свое убежище. Но, помимо миссий, в игре достаточно побочных историй и сюжетных линий. Вы будете частью Города.

Голос из тьмы

Можно ли будет выбрать уровень сложности?

Вы сами можете выбрать, как играть. Быть вором-невидимкой, которого никто никогда не услышит и не увидит, иногда использовать силу и третий вариант — быть громиллой, убивать всех подряд. Но игра называется «Вор», поэтому мы надеемся, что наши игроки будут играть как воры, а не как убийцы. Если выйти на середину улицы и окликнуть стражников, то они очень быстро прибегут и мало не покажется. Но если ты быстрый и смелый, то тебя никто не увидит.

Появится ли у Гаррета новое оружие или гаджеты?

Да, но мы сможем рассказать об этом подробнее только через пару месяцев. Там будут совершенно потрясающие штуки!

Кто озвучивает Гаррета?

До текущего момента его озвучивал Стивен Рассел. Но так как мы используем технологию performance capture, когда записывается не только голос, но и движение актера, то мы хотели привлечь кого-то более пластичного и подвижного.

Книжные воришки

Читали ли вы трилогию Алексея Пехова «Хроники Сиалы» о похождениях вора Гаррета-тени, образ которого писатель позаимствовал из Thief? Как в целом от-

носитесь к литературному творчеству по компьютерным играм?

Я слышал об этой книге, но, к сожалению, не читал. Что же касается отношения к околоигровой литературе в целом, то все очень субъективно и зависит от жанра и вкуса читателя.

Почему вы выбрали для игры Unreal Engine 3?

Для нас очень важно было создать атмосферу, погрузить игрока в мир, и этот движок смог нам это обеспечить. К тому же Unreal Engine очень гибкий, поэтому мы внесли в него много добавок и изменений.

Расскажите об особенностях поведения искусственного интеллекта в игре.

Создание AI было одной из самых сложных задач. Искусственный интеллект обеспечивает погружение в мир. У AI в игре есть разные состояния, с ним можно играть. К примеру, если вы потушите огонь один раз, стражник удивится, но ничего не сделает. Если вы потушите огонь несколько раз, стражник встревожится и будет усиленно патрулировать территорию. Что самое интересное — он уже не вернется к прежнему спокойному состоянию. Разговоры стражников между собой меняются в зависимости от ваших действий. Чем-то это напоминает кошки-мышки. Ключевое слово здесь — предвосхищение: кражи, ошибки, победы в бою и так далее. Мы знали, что чем лучше будет AI, тем интереснее будет игра, поэтому компьютерный интеллект может поддержать любой стиль игры. ■



Дата выхода
17 мая 2013 года

Жанр
FPS
Издатель
Deep Silver
Издатель в России
Бука
Разработчик
4A Games
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Максим Иванов

Беседа с ведущим дизайнером игры

Ныне покойную THQ можно ругать за многое, но не стоит забывать, что именно THQ в свое время привела GSC Game World к успеху и что во многом благодаря их строгому надзору и постоянным попукаманиям мир увидел S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl и «Метро 2033».

К счастью, для 4A Games, создателей «Метро 2033», гибель издателя не стала роковой. Их игру подобрал немецкий издатель Deep Silver, а дату релиза передвинули не так уж и далеко — на май этого года. В итоге украинцы не только ничего не потеряли, но еще и получили дополнительные несколько месяцев на полировку проекта.

Ждать осталось недолго, и накануне релиза мы решили

опубликовать финальный материал по игре, собрав воедино все самое важное, что известно о проекте на данный момент, и лично пообщавшись с авторами.

Постапокалиптический бизнес

Разговор с ведущим дизайнером игры Александром Костюком мы не могли не начать с обсуждения банкротства THQ.

«Узнав о банкротстве, мы прежде всего почувствовали сожаление, — говорит Александр. — Мы притерлись друг к другу. Издатель стал лучше понимать, что же за проекты делают эти странные парни с другой стороны Земли, была отлажена коммуникация, строились какие-то дальнейшие пла-

ны. Сами THQ основной причиной называли не самые лучшие продажи uDraw, что стало началом снежного кома. И, пожалуй, нет смысла искать одного-единственного виновного — его просто нет».

По официальным данным, сумма, за которую Deep Silver приобрели права на игровую вселенную «Метро», составила \$5,8 млн. Для обычного человека — деньги немислимые, но для компании, а тем более для компании из игровой индустрии это не так уж много. Нам стало интересно, не думали ли 4A Games о том, чтобы выкупиться самим и стать полноправными хозяевами собственной игры. На написанный ниже ответ мы советуем обратить самое пристальное внимание —

в нем из первых уст, от человека, который непосредственно задействован в процессе, объясняется один из самых важных и не очевидных для сторонних людей принципов, по которым работает игровая индустрия.

«В случае самиздата более-менее ясно можно представить себе только выход на PC и только через цифровую дистрибуцию. Организация классической дистрибуции (а это консоли в первую очередь), маркетинг, внешнее тестирование, сертификации и многое другое — это то, что тянет машина издателя. А учитывая уровень пиратства на PC, делать ставку только на эту платформу как минимум очень рискованно».

Вот суть игрового бизнеса в двух словах. На PC можно из-



Враги любят поболтать и часто делятся друг с другом историями из жизни в московском метро.



В барах можно выпить вдрызг. Последствия, само собой, будут не из приятных.



Сэм Фишер, версия 2.0.



Извините, вместо скриншота «Метро» мы по ошибке поставили фото нашего весеннего двора.

даваться и самим, но там пиратство, денег мало. На консолях можно зарабатывать деньги, но для продвижения на их рынке необходимо сотрудничество с крупным издателем. Отсюда берутся все бюрократические препоны, споры, скандалы и суды, вроде разрыва *Infinity Ward* с *Activision*, — все, что составляет будни игрового производства.

Дорогая моя столица, золотая моя Москва

Но вернемся к самой игре. О *Metro: Last Light* мы впервые услышали в 2011-м, спустя год после выхода первой части. Многих волновало: сделают ли 4A Games игру по мотивам следующей книги Глуховского или же выходцы из GSC придумают что-нибудь свое? Как выяснилось, украинцы решили продолжить историю Артема, главного героя оригинала. Оно и неудивительно. «*Метро 2034*» — роман, изобилующий длинными философскими диалогами, и брать его в качестве основы для насыщенной действиями игры, мягко говоря, неразумно.

В *Last Light* Артему снова предстоит остановить ужасную угрозу, которая, правда, в этот раз исходит не от мутантов, а от самих жителей извилистых туннелей. Грядет гражданская война. Обитатели станций готовы сцепиться друг с другом в борьбе за некое устройство судного дня, хранящееся в бункере Д6, а Артем с его загадочным другом Ханом оказываются в самой гуще событий.

«Мы не можем сейчас рассказать, какие именно фракции вовлечены в конфликт (получится спойлер), но по мере прохождения вам встретятся основные группировки мира Метро. Нацисты, коммунисты, Ганза и кое-кто еще», — рассказывает Александр.

Как и предшественник, *Last Light* — линейный шутер, в котором большую часть времени вас

ведут вперед по сюжету. Зрелищных постановочных сцен станет в разы больше (чего стоит один эпизод с побегом со станции, захваченной фашистами). Кинематографичности добавляет и новая система разрушений: автоматные очереди вздымают вверх нацистские листовки, рушат каменные колонны и реалистично разбивают стекло.

Кстати, о нацистах. Нас удивило количество промелькнувших в кадре свастик — для игры с прицелом на западный рынок, кажется, явный перебор. «Еще по опыту первого Метро мы знали, что в законодательстве большинства стран есть четкая регламентация в отношении использования символик, в особенности нацистских. Так что символика наших фракций разрабатывалась с учетом законодательных ограничений — юридический отдел издателя очень ответственно относится к данному вопросу и попросту заблокировал бы выход игры», — объясняет Александр.

Сорвался с рельс

В узких перегонах держать нас точно не станут. В этот раз по разрушенной Москве придется гулять гораздо чаще — чуть меньше половины времени вы проведете на поверхности. Погодные условия и время суток теперь тоже играют важную роль. Там, наверху, весна, и пока землю орошают дожди — небеса терзают электрические вихри. Столица кишмя кишит различными мутантами, а под покровом темноты из своих убежищ выползают особенно жуткие твари.

Время и радиация сильно преобразили город. В *Last Light* мы увидим еще более жуткие и зловещие места родной столицы. Яркий пример — «Болото». На этой локации игра внезапно включает *Crysis* и предлагает добраться до цели несколькими способами. На «Болоте» обитают самые разные монстры, в том числе отвратительного вида пау-

ки и похожие на креветок гигантские твари. Во время атаки «креветка» трогательно закрывает клешнями свою противную морду — надо тщательно выбирать момент для атаки.

«Мы строили прохождение и геймплей, исходя из принципа «не повторяйся и постоянно привносить что-то новое для игрока». Уникальные сражения с боссами — вроде битв с библиотекарями в Ленинской библиотеке из оригинальной «*Метро 2033*» — обязательно будут, таких моментов должно быть достаточно», — уверяет Александр.

Никуда не делись и мирные уровни. В своем приключении Артем посетит Венецию — затопленную станцию метро, чьи жители перемещаются от островка к островку на самодельных плотках и ловят рыб-мутантов. Там же вас ждет главный в Метро публичный дом, бар и непременная стычка с местными бандитами.

Апгрейды, деньги, два ствола

Одна из важнейших особенностей игры — обновленный стелс. Враги адекватно реагируют на звук и, заметив героя, тут же открывают огонь. Выкручивание лампочек и стрельба по котелкам с водой приобрели новый геймплейный смысл — так вы отвлекаете врагов и прячетесь. О том, видно ли вас, подскажут наручные часы Артема (в стиле Стива Возняка наш герой щеголяет хипстерскими часами с газозарядным индикатором; сейчас такие берут себе только модники-богачи, а если наступит ядерный апокалипсис, ими, по версии разработчиков, начнут пользоваться все). Если лампочка на них светится, значит нужно прятаться. Нет — все в порядке.

Лишним поводом положиться на стелс должна стать переработанная система экономики. Патроны АК-47 по-прежнему основная валюта в мире игры — и теперь вам должно быть действи-

тельно жалко тратить драгоценные рожки. Дело в том, что в магазинах вы не только покупаете оружие и боеприпасы, но и занимаетесь апгрейдом. Расширенные обоймы, глушители, усилители урона — все это достанется лишь тем, кто научится расходовать боезапас с умом.

«Безусловно, чем больше игрок найдет заводских патронов АК-47, тем лучше и разнообразней он закупится в магазине или, наоборот, сможет приберечь свой неприкосновенный запас для тяжелого момента. Надо ли считать каждый патрон? Если вы будете играть на тяжелом уровне сложности, то подобная рачительность лишней не будет».

4A Games обещают, что в игре станет еще больше элементов *survival horror*: вы сполна насладитесь спартанскими условиями подземной жизни. Вам придется часто обирать трупы, периодически менять фильтры и счищать ядовитую жижу с забрала защитного костюма. Уверены, любители трудностей будут в восторге.



До релиза *Last Light* осталось совсем немного времени. Судя по трейлерам, авторы с максимальной серьезностью подошли к продвижению игры. Видно, что 4A Games пытаются заинтриговать и привлечь новую аудиторию. Остается лишь надеяться, что украинцы не подведут и с версией для PS3, с которой студия работает впервые. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Возвращение в разрушенную Москву. 4A Games доработали стрельбу и стелс, добавили открытые уровни и совершенно сногшибательную графику.

Процент готовности: **90%**



В ГЛУБИНЕ ТУННЕЛЯ

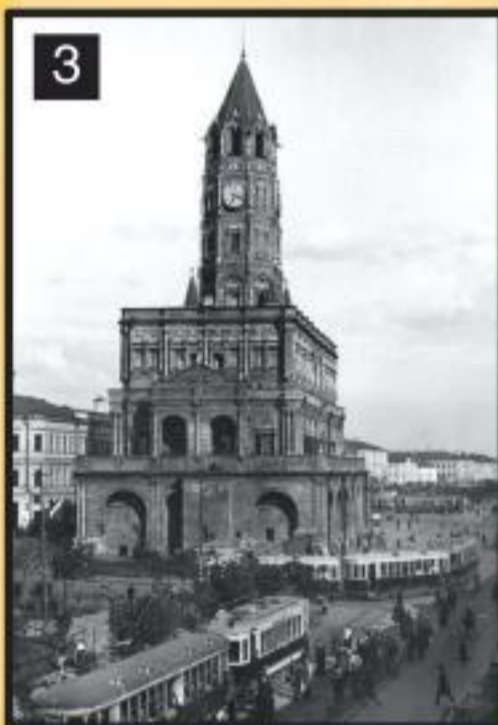
У Москвы, как и у других больших городов, есть свои загадки и тайны, и раскрывать их она не спешит. Дмитрий Глуховский выбрал благодатную тему: леденящих душу рассказов диггеров и метростроителей полным-полно. 4A Games в своей игре также использовали множество легенд о московском метрополитене — как современных, так и тянущихся еще со времен СССР. И раз уж Артем в Metro: Last Light немало времени будет проводить на поверхности, мы решили не мелочиться и составили список мистических и зловещих мест любимой столицы, на которые интересно было бы взглянуть в следующих частях серии.

1. Если черный кот дорогу перейдет

О большом черном коте, наворачивающем круги вокруг Музея революции, слышали многие. Призрачный кот стал своеобразным символом Москвы — усатого даже поместили во «Всемирную энциклопедию привидений». Наваждение видело немало количество людей. По поверью, кот появляется несколько раз в месяц, по ночам, и неспешно, чуть ли не аристократической походкой прохаживается по Тверской улице, распуская случайных прохожих, — по словам очевидцев, размеры у него и вправду внушительные.

2. Зловещий перекресток

Перекрестки — излюбленные места демонов и остальной нечисти. Именно тут, по преданиям, чаще всего и совершаются роковые сделки с потусторонними силами. Последствия подобных сделок могут быть са-



мыми разными. О перекрестке на Чистых прудах ходит множество нехороших слухов, но о причинах странных и неожиданных смертей, которые тут постоянно происходят, остается лишь догадываться.

3. Темная башня

Яков Брюс — один из самых знаменитых русских чернокнижников. Формально Брюс служил при дворе Петра I военным деятелем и являлся одним из его приближенных, но на деле нередко выступал и в роли прорицателя. Несмотря на высокий чин и репутацию талантливого ученого, граф, кажется, ничуть не скрывал своих связей

с дьявольской свитой. Его имя окутано множеством слухов, но история о заколдованной башне — одна из самых занятных. Именно в Сухаревой башне Брюс жил и проводил свободное время. Говорят, что он даже хранил там древние фолианты за авторством самого Повелителя Преисподней, а также проводил жуткие эксперименты. Позже башню снесли, но призрак старого чародея можно встретить до сих пор.

4. Тень прошлого

Центр Москвы — на деле не такое уж и безопасное место. Даже среди скучных офисов, магазинов и государственных

построек нашлось место пугающему и необъяснимому. Легенда о нечетком пятне, которое разрастается до гигантских размеров за считанные секунды (по другим сведениям, этот процесс занимает куда больше времени), а затем превращается в великана, чем-то напоминает американские рассказы о Слендермене — монстре, выдуманном пользователями Сети забавы ради. Вот только это самое пятно жители Лубянки видели задолго до изобретения интернета. В разгуливающее по улочкам Москвы существо даже пытались стрелять, да все без толку — чудиче как появлялось, так и продолжает появляться. ■



ГДЕ КУПИТЬ ЖУРНАЛ

ИГРОМАНИЯ

КРОМЕ КАК В ТОЧКАХ РОЗНИЧНЫХ ПРОДАЖ

1. ИГРОМАНИЯ DIGITAL

ВАША ЦИФРОВАЯ БИБЛИОТЕКА

- МЕСТО** www.igromania.ru/digital/
- ДОСТАВКА** Прямоком в окно вашего браузера.
- ФОРМАТ** Точная цифровая копия журнала.
- В НАЛИЧИИ** Все номера, начиная с №10 (85) 2004. От №8 (155) 2010 и далее — включая «Игромания. Видео»
- 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 углу. 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.
- «Игромания. Видео» в HD-качестве



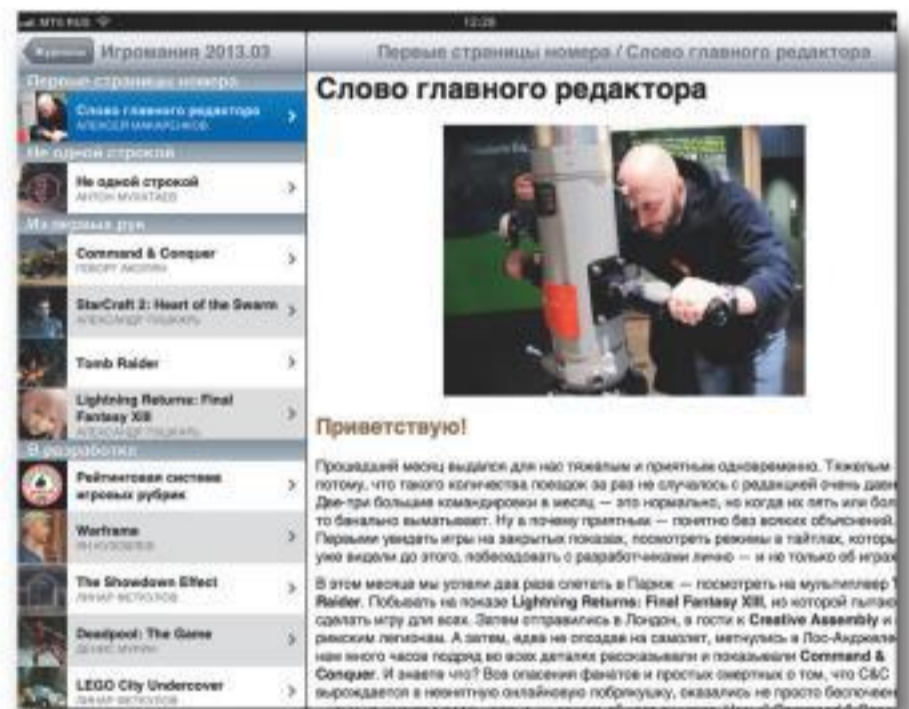
2. В APP STORE ДЛЯ IPAD И IPHONE

ВСЕГДА С СОБОЙ!

- МЕСТО** App Store
- ДОСТАВКА** На экран девайса.
- ФОРМАТ** Специальный дизайн для iPad/iPhone.
- В НАЛИЧИИ** Все номера, начиная с №6 (165) 2011. Номера, вышедшие больше года назад, бесплатны — просто берете и скачиваете. Цена свежих выпусков журнала всего 66 рублей.
- КАК ПОКУПАТЬ** В App Store (или iTunes Store на компьютере) найдите и скачайте бесплатное приложение «Игромания». Внутри него перейдите на закладку «Киоск», нажмите значок обновления в правом верхнем углу экрана и выбирайте интересующие вас номера. Не ищите нас в официальном киоске App Store, у нас отдельное приложение.
- МЕТОДЫ ОПЛАТЫ** Как принято в App Store.

ВАЖНО

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



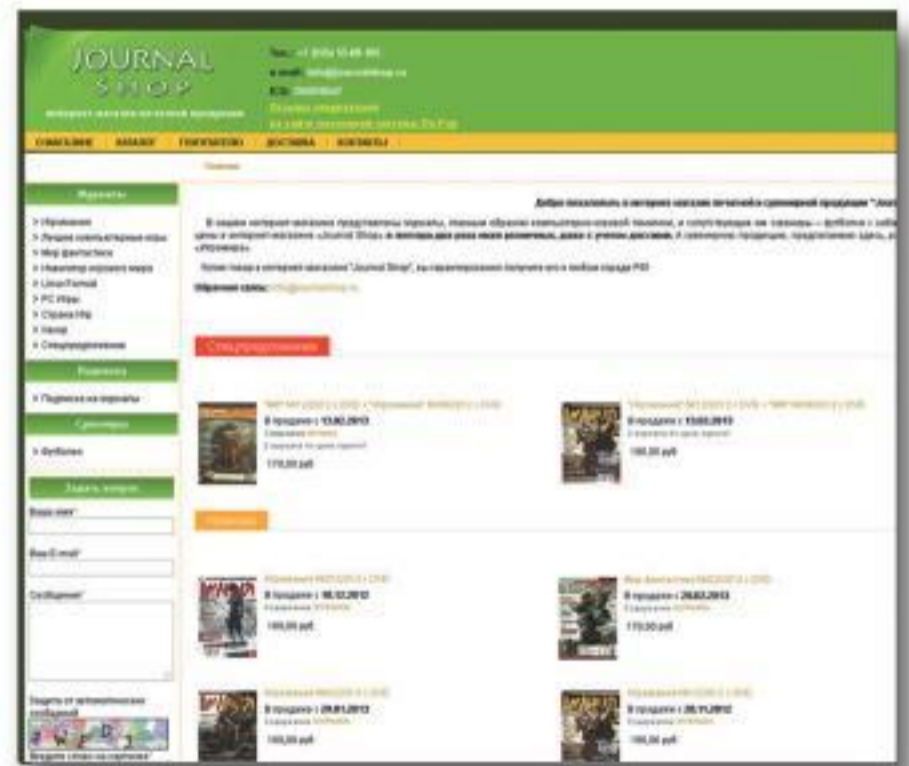
3. ЖУРНАЛ С ДОСТАВКОЙ

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



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.

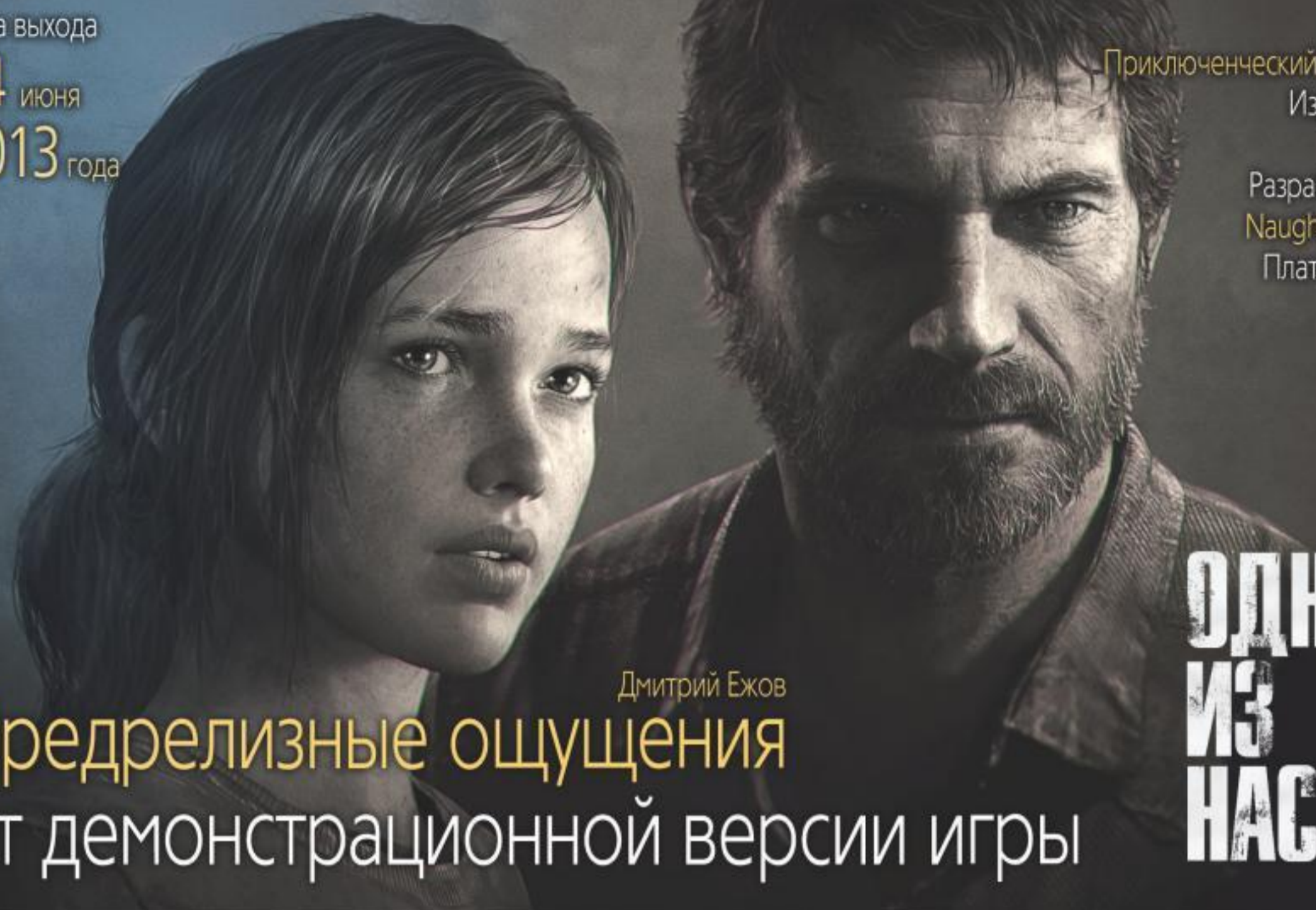
Стоимость: 1,7 рублей в день.

Сервис предоставляет temanews.ru. «Игромания» — в разделе «Стиль жизни».

Дата выхода

14 июня
2013 года

Жанр
Приключенческий экшен
Издатель
Sony
Разработчик
Naughty Dog
Платформа
PS3



Дмитрий Ежов

Предрелизные ощущения от демонстрационной версии игры

ОДНИ ИЗ НАС

Как и в случае с **Uncharted**, на месте которого **Sony** изначально видела стильный боевик в антураже фэнтези, идея «Одних из нас» появилась у **Naughty Dog** спонтанно. Студия, согласно планам, должна была заняться возрождением серии **Jak & Dexter** (работая параллельно над **Uncharted 3**), но в итоге увлеклась идеей постапокалиптического приключения двух непохожих героев — крепкого мужчины с неряшливой бородой по имени Джоэл и его юной напарницы Элли.

Мы отправились в офис Sony и поиграли в демонстрационный отрывок игры, а потом мигом перестали жалеть о нескором возвращении отважно-

го блондина Джека и его ушастого друга в животном обличье.

Дорога

К своему новому громкому PS3-блокбастеру разработчики заметно осмелели — открыто говорят, какое кино и как именно повлияло на «Одних из нас». Никаких цитат в лоб не предвидится, но будет несколько важных заимствований.

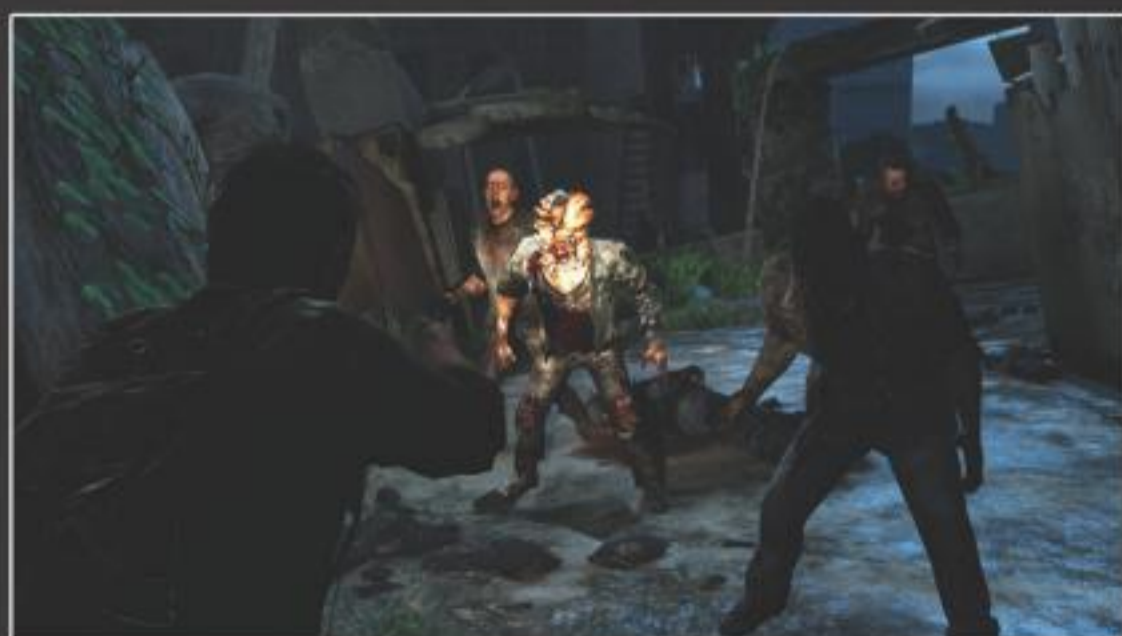
Скажем, сотрудничество хмурого джентльмена и хрупкой девочки — вроде бы как из «Железной хватки» братьев Кознов, но у **Naughty Dog** конфликт поколений представлен чуточку оригинальнее. Элли не выступает в роли современного подростка, напротив — она родилась,

когда цивилизации в привычном понимании уже не стало. Джоэл, в свою очередь, еще помнит, как функционировало метро. Персонажам предстоит объединить умы и силы, чтобы выжить в руинах, увитых диким плющом. Мужчине приходится терпеть нерасторопность напарницы (расчищать дорогу от опасности, разумеется, отправляется всегда он), а Элли вынуждена мириться с тяжелым характером взрослого друга и его мужланскими чертами. Так, в одной из сцен девочка укоряет партнера, после того как он слишком жестоко обходится с противником.

Идея путешествия по разрушенному мегаполису также вдохновлена кино. Тут сценаристы игры, разумеется, что-то переняли

у «Дороги». В сравнении с сюжетом картины природа в «Одних из нас» взбунтовалась чуточку изящнее: грибы кордицепсы, которые в реальном мире представляют опасность в основном для муравьев и бабочек (люди используют их как афродизиаки), согласно сюжету, поразили флору, фауну и большую часть населения. В результате (здесь уже почти идентично фильму) человечество разделилось на мутантов-каннибалов, мародеров и единицы тех, кто остался честными людьми без особых девиаций.

Если вы не из числа счастливых, что попали под опеку военных на специальных территориях, вам день за днем придется бороться за жизнь. Главный герой тоже живет в зоне



Ситуация здесь почти безнадежная. Исправить положение можно разве что «коктейлем Молотова», которого как раз сейчас у нас нет.



Помимо обходных путей, в помещениях встречаются уютные пустые комнаты, где можно спрятаться от противника и найти полезные предметы.



Один из любимых трюков оператора — показать ничтожность героев на фоне разрушенного и выцветшего мира.



Чтобы отбиться от противника, необходимо бешено молотить по определенной кнопке. Убежать после освобождения зачастую трудно — другие монстры сбегаются на шум.

карантина, промышляет контрабандой и, по словам авторов, «ломает все возможные моральные принципы». Как очередной контрабандный товар, по чьему-то заказу, однажды он выводит из города Элли.

По грибы

«Одни из нас» не слишком подробно рисует будни незащищенных скитальцев (за деталями выживания, вроде добывания воды, целесообразнее обратиться к *I Am Alive*), но каждая игровая сцена здесь максимально насыщена эмоциями. У Naughty Dog по-прежнему лучшая постановка бытовых сцен в мире.

Вот Джоэл толкает тяжелый железный ящик к поддону грузовика, чтобы потом взобраться наверх, персонаж делает массу необязательных, но крайне реалистичных движений телом; чуть ли не на любое ваше действие (например, включение фонарика без лишней необходимости) Элли дает емкий комментарий. Мимика и актерская игра героев — необыкновенные. Значительную часть времени персонажи проводят, лазая, как Дрейк, по завалам, выбоинам и темным дырам в бетонных полах, и от этого получаешь искреннее удовольствие. Каждая сценка, где нужно посадить Элли на уступ или тихо прокрасться среди врагов, чтобы отпереть дверь, поставлена с феноменальным вниманием к деталям.

Авторы всеми силами стараются придать происходящему на экране драматургический объем. С этой целью они даже используют необычный и очень любопытный подход к организации внутриигровых событий. То и дело на пути Джоэла и Элли будут появляться живые, яркие и подробно прописанные

персонажи. Одни становятся попутчиками (в демонстрационной версии наших героев сопровождала бойкая женщина по имени Тэсс), другие же не столь дружелюбны.

В Naughty Dog стараются делать так, чтобы, управляя одним лишь Джоэлом, вы прочувствовали каждого встречного NPC. Поведение выживших невозможно предугадать. Кто-то, шагая бок о бок с вами, может внезапно заглянуть в ближайшую комнату, где персонажа обнаружат зомби, и, даже если вы хотели пройти участок уровня тихо, придется расчехлять револьвер. Другой в этой же ситуации сам выхватит пушку и начнет метко сшибать головы зомби. Третий — спокойно проследует за вами. В отличие от разработчиков *Dead Space 3*, авторы «Одних из нас» не считают кооперативное прохождение сюжета удачной формой повествования, для них главное — максимальная проработка характеров и мира вокруг.

В *Uncharted* студия мастерски работала со звуком, погружая игрока в сцену незаметными, но значимыми деталями вроде завывания ветра в пустыне или глухого стука капель о пол в пещере. В «Одних из нас» за кадром очень часто стоит гробовая тишина. Лишь звуки шагов, недовольное ворчание Джоэла (за ним сильный мужчина, как обычно бывает, скрывает страх), нервные переговоры напарников и сопения монстров, спотыкающихся где-то за ближайшей дверью. Честное слово, по нашим ощущениям, даже *Siren: Blood Curse*, будучи невероятно атмосферным хоррором, проигрывает новой игре от Naughty Dog.

Мастери и выживай

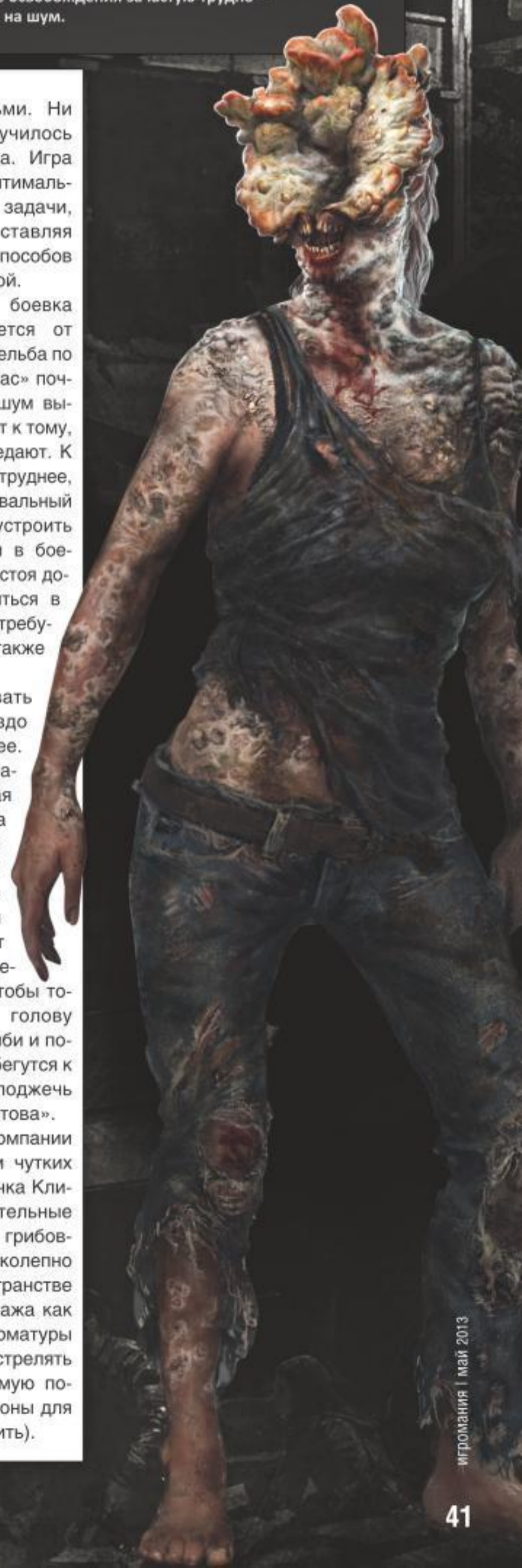
Мы успели опробовать часовой эпизод, содержащий несколько хоррор-сцен — сражения с ин-

фицированными людьми. Ни одну из них не получилось пройти с первого раза. Игра просит игрока искать оптимальное решение каждой задачи, одновременно предоставляя для этого несколько способов разобраться с проблемой.

Иными словами, боевка здесь сильно отличается от *Uncharted*. Открытая стрельба по монстрам в «Одних из нас» почти всегда бесполезна: шум выстрелов быстро приводит к тому, что вас беспощадно съедают. К тому же убивать врагов труднее, чем в *Uncharted*, — шквальный огонь из-за укрытия устроить нельзя (мы ограничены в боеприпасах), в положении стоя довольно трудно прицелиться в голову (иные варианты требуют времени, и вы в нем также ограничены).

Остается действовать скрытно — так гораздо проще и увлекательнее. Можно выманить врагов по одному, отвлекая их броском камешка, а потом подкрадываться сзади и убивать зомби голыми руками. Часто получается так, что вы судорожно ползаете от укрытия к укрытию, ищете удобную позицию, чтобы точечным выстрелом в голову пристрелить одного зомби и потом, когда остальные сбегутся к мертвому товарищу, поджечь толпу «коктейлем Молотова».

Неприятно, если в компании зрячих, но не слишком чутких Бегунов окажется парочка Кликеров — эти отвратительные гады с головой в виде грибов-лисичек слепы, но великолепно ориентируются в пространстве и ломают спину персонажа как щепку. Ни биты, ни арматуры их особо не берут, да и стрелять в мутантов стоит в самую последнюю очередь (патроны для пистолета надо экономить).





Нельзя сказать, что в плане лицевой анимации игра лучше Uncharted, но уровень очень высокий.



В игре также планируется масштабный мультиплеер, о котором разработчики пока молчат. Известно только, что онлайн будет совершенно самостоятельной частью «Одних из нас».

Возможность мастерить оружие прямо в процессе игры в случае с Кликерами почти не помогает (только если противник стоит на локации абсолютно один), но палки, утыканные гвоздями, заточки и прочие радости анархиста должны серьезно помочь в схватках с людьми. Жаль, что подробностей о стычках с мародерами, кроме ролика с ЕЗ, от разработчиков пока не поступало.

Главное, что следует понимать, — «Одни из нас» позволяет играть в себя так, как этого

хочется лично вам. С поправкой на то, что бездумно выносить толпы противников здесь не выйдет. Можно бегать кругами с дробовиком в руках, можно нервно прятаться за диванами, можно вести огонь издалека или вообще не пользоваться оружием... выяснить все варианты прохождения за два часа игры решительно невозможно, тут нужны сутки экспериментов.

Добавив к правилам Uncharted внятную стелс-механику и нехитрую, в общем-то, систему создания оружия, авторы доби-

лись того, что любое сражение в игре можно без скуки и раздражения переигрывать несколько раз подряд. Комбинировать стили, использовать разное оружие, пробовать новые отходные и обходные пути. Даже ничем не примечательный стол посреди комнаты здесь часто служит важным элементом, который надо учитывать при принятии решений. И делать это надо быстро: противников много, ведут они себя по-разному и во всех случаях одинаково умны и беспощадны.



В Naughty Dog утверждают, что решение выпустить «Одни из нас» на текущем поколении консолей обусловлено одной простой вещью. Проект очень масштабный и амбициозный, времени на освоение архитектуры новой платформы у авторов попросту нет — все силы уходят на реализацию идей самой игры. Так вот, даже на текущем этапе разработки, когда касательно игры еще многое не известно, в это очень легко поверить. Все показанные на данный момент эпизоды «Одних из нас» значительно различались между собой как по духу, так и геймплейно. О главной теме игры — отношениях Джоэла и Элли — разработчики говорят все еще очень аккуратно (известно, к примеру, что у героев будет своя система общения жестами), а значит, стоит ожидать сюрпризов. Благо потерпеть осталось совсем немного. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Возможно, лучшее игровое приключение года. Редчайший случай, когда даже в отрыве от контекста любая сцена игры вызывает массу положительных эмоций.

Процент готовности:

90%

THE LAST OF USA

Помимо игровой сессии, в ходе которой мы два часа играли в «Одни из нас», нам удалось поговорить с Рики Кэмбиером, одним из руководителей разработки, о сеттинге, стадиях заражения, карантине и комендантском часе, а также — о бороде Джоэла.



Насколько нам известно, в городах «Одни из нас» строгая политика против контрабанды. А какой в этом смысл? И так есть нечего, практически все умерли. Ну, принесет кто-то нелегальную краюшку хлеба — неужели кому-то станет хуже?

Зоны карантина — на военном положении. В момент атаки зараженных правительство запустило в города войска, чтобы как-то сдерживать эпидемию, а после того, как правительства не стало, власть целиком перешла к солдатам. Они всеми силами стараются удержать ее, не слишком раздумывая о демократических ценностях. Да и зон карантина уже практически не осталось, никому не под силу сдерживать эпидемию. Та, в которой живет Джоэл, — одна из последних.

Закон зон суров, за любое преступление карают смертной казнью. Нарушили закон — и вы труп. Еду в городе можно получить только по талонам, а талоны раздают только солдаты. Именно поэтому любой, кто может достать провизию, немедленно становится нужнейшим человеком в зоне и — в то же время — злейшим врагом властей. У Джоэла и Тэсс давно отлажен канал поставки, они каким-то образом научились беспрепятственно пересекать границу зоны. Поэтому именно к ним обратились те, кому нужно было вывести Элли за пределы города.

Джоэл и Тэсс давно знакомы? Они любовники?

Они сотрудничают и доверяют друг другу. В мире «Одни из нас» доверие — ресурс еще более редкий и ценный, чем еда, так что можно сказать, что они друг другом дорожат. Насчет романтических отношений — без комментариев, это вам предстоит узнать самим.

У Джоэла такая борода! Это отсылка к «Дороге» или просто деталь, подчеркивающая суровость сеттинга (накануне конца света непросто найти бритву или даже воду, чтобы умыться лицо после бритья)? Или он и раньше носил бороду, ему так больше нравится?

Или просто бритвы так хороши против зараженных, что никто не потратит столь ценное лезвие на себя, когда им можно резать глотки врагам!

Многие разработчики экспериментируют с NPC-девушками. Так, например, авторы BioShock Infinite вложили массу усилий, времени и денег в образ Элизабет. Как признается Кен Левин, отладка ее AI была столь сложной, что они чуть было не вырезали Элизабет целиком. Очевидно, что работа над AI Элли не менее трудоемка. Вы реализуете все задумки или упростите искусственный интеллект, чтобы к релизу было меньше багов?

Преодоление трудностей — это будничное состояние для Naughty Dog. Наша задача — делать отличные игры, которые двигают

жанр вперед, а не искать компромиссы на каждом шагу. Конечно, мы сделаем все возможное, чтобы раскрыть весь потенциал Элли. Это четырнадцатилетняя девочка, которая выросла в постапокалиптическом мире. Она смелая и в чем-то даже жестокая, но все равно юная и ранимая. При этом она участвует в схватках, задействована в геймплее. Мы должны найти баланс между живостью образа и вписанностью в игровой процесс.

А мы сможем ее чему-то учить? Наши действия влияют на ее характер?

Для Элли все впервые. Она первый раз видит Джоэла, первый раз покидает пределы зоны карантина. Так что, естественно, их отношения с Джоэлом изменятся по мере прохождения — они ближе узнают друг друга. То, в какую сторону сдвинется стрелка морального компаса от нейтральной отметки, зависит от вас. Геймплейно это выразится в действиях Элли в качестве AI-напарника.

Зараженные выглядят пугающе реалистично. Никаких танков или летающих зомби, настоящие несчастные больные люди. Так и будет до самого финала или в угоду зрелищности вы все же добавите боссов и более фантастичных монстров?

Пока я могу говорить только про два типа зомби, что я сейчас и сделаю. Мы раскрыли первую и третью стадию заражения. На первой организм еще борется с инфекцией, в больном остаются крохи человечности, но он уже агрессивен и нападает на других людей. Такие зараженные действуют слаженно и часто нападают группами. Третья стадия — Кликер. Это давно уничтоженный инфекцией организм, время заражения — два года. Он полностью утратил рассудок и человеческий облик: голова напоминает шляпку гриба, глаз нет. Зато он «ловит» вас звуком — издает те самые клики, пользуется ими как эхолотом.

Есть такое понятие — людо-нарративный диссонанс, противоречие между сюжетом и геймплеем. Какое бы вы предложили лекарство?

Людо-нарративный диссонанс — частный случай плохой работы над игрой, всего лишь один из примеров ошибки, один из диссонансов. Как только игрок берет в руки геймпад, вы привлекаете его внимание, а чтобы это внимание удержать — надо постоянно подпитывать интерес. Любое рассогласование, любое «не верю», закрадывающееся в сознание игрока, — путь к тому, что он положит геймпад и выключит консоль.

Лекарство — целостность, спаянность, взаимосвязь всех игровых элементов. Геймплей поддерживает повествование. Художественный дизайн поддерживает повествование. Звук поддерживает повествование. Ошибитесь в любом элементе, и рухнет вся конструкция. Доведите их все до ума — включится химия, в сумме родится качество, которого нет ни у одного из слагаемых по отдельности. ■

Жанр
Полуквест, полужесткая
Издатель/разработчик
Astronauts
Платформа
PC
Сайт игры
theastronauts.com
Дата выхода
2013 год

The Vanishing of Ethan Carter

Лианар Феткулов

Детективный триллер от авторов Painkiller, Bulletstorm и Gears of War: Judgment

«Исчезновение Итона Картера» — так называется игра, которую создают выходцы из **People Can Fly**, те самые люди, которые уже подарили миру великолепные **Painkiller**, **Bulletstorm** и **Gears of War: Judgment**, а теперь организовали новую команду, чтобы работать над своим проектом без жест-

кого надзора со стороны издателя.

Всего месяц назад об игре было известно лишь то, что ее главный герой — это детектив-экстрасенс, который расследует похищение мальчика. У героя есть сверхъестественная способность — в мельчайших деталях он видит гибель жертв убийства. На этом информация о «Картере» заканчивалась. За подробностями мы обратились прямо к разработчикам — к главе команды Адриану Хмеляжу.

В результате получилось не просто интервью про новую игру, а беседа про **The Vanishing of Ethan Carter**, про работу Хмеляжа с **Epic**, про **Gears of War: Judgment**, про людо-нарративный диссонанс и даже про трудности, которые ждут любого инди-разработчика. Но сначала, конечно, об игре.

Вне жанров

Как рассказал нам Адриан, проект можно сравнить с... **Journey** или **Dear Esther**, но он все-таки более хардкорный. Герой расследует преступление, что-то ищет, исследует мир. При этом авторы стараются свести к минимуму все условности. Сам Адриан, не мелочась, приводит в пример все квесты разом. Там надо четко следовать заданным правилам, а это нелогично. «Сколько раз вы не могли разбить условную бутылку

в инвентаре до тех пор, пока не находили кирпич, притом что у вас уже был и пистолет, и молоток? От таких ошибок мы хотим избавиться». Механика **The Vanishing of Ethan Carter** должна работать по схожим с квестами принципам, оставаясь при этом логичной.

Авторы отказались раскрывать детали игрового процесса, сказав лишь, что герой «видит, как кто-то погибает». Вместо конкретного жанра Адриан называет игру «странным фантастическим хоррором». Главный источник вдохновения — фильмы ужасов двадцатых-сороковых годов прошлого века. Давящая атмосфера, неприятное чувство того, что «что-то не так, что-то большое и злое таится неподалеку» — вот чего они хотели добиться. Никто не собирается пугать так, чтобы мы подпрыгивали, но атмосфера должна быть очень мрачной.

Большая часть игры происходит во вполне определенной локации в Польше, но декорации специально подобраны так, чтобы схожий хмурый осенний пейзаж вы могли найти в любой стране с таким климатом. Герой должен выделяться на фоне ландшафта, а не наоборот. Его, кстати, тоже до сих пор никому не показали, — а загадочный пожилой мужчина, который, похоже, сжигает в костре детские вещи, это НЕ главный герой. Возможно, как раз наоборот, — но авторы опять-таки не уточняют.

Пулевое затишье

Расскажите, пожалуйста, о вашей команде. Как она сформировалась?

Мы (Михал, Эндриу и я) знаем друг друга пятнадцать лет. Однажды основали студию **People Can Fly**, а теперь вот — **Astronauts**. После бурных приключений в мире AAA-игр мы решили вернуться к знакомому инди-типу разработки, когда ты сам себе хозяин, сам король.

Мы не против издателей, не против разделения экономических рисков. Но в данный момент от работы с большими играми у нас осталось не самое приятное послевкусие, возвращаться к ним сейчас желания нет. Это, впрочем, не означает, что игры наши станут менее качественными. Размах уменьшится, но планка не упадет.

Адриан, поделитесь своими впечатлениями о работе над **Bulletstorm**. Нам эта игра очень понравилась, жаль, что она так плохо продалась. Клифф Блэжински, например, считает, что во всем виновата неграмотная маркетинговая кампания, представившая игру как нечто с «сиськами-письками» (да, Клиффи Би так и сказал — «dicktits»). Вы согласны с Клиффом?

Наш собеседник

Адриан Хмеляж



Должность:

Глава **Astronauts**, руководитель разработки **The Vanishing of Ethan Carter**.

О пути:

Путь — это действительно важный игровой мотив. Он есть не только в инди, а в играх вообще. Тут все очень просто: нам всем нужны новые впечатления. Надо менять декорации. А чтобы они менялись, игрок должен идти.



Кто бы мог подумать, что это Unreal Engine 3?



Пожилой мужчина, сжигающий в костре детские вещи, — вот все, что на данный момент авторы показали игрокам.

В игровом бизнесе, точь-в-точь как в индустрии кино, «никто ничего не знает». Сейчас легче всего начать тыкать пальцами во всех подряд, говоря, что вот именно они виноваты во всем, а не мы. Истина же в том, что, если бы реклама сработала, мы бы сказали: «Да, это именно потому, что игрокам захотелось расслабиться, поиграть в веселый неприятный боевичок, отдохнуть от Call of Duty». Тут как карта ляжет. Не все, но очень многое зависит от удачи.

Теперь мое личное мнение. Конечно же, надо было делать по-другому. Я полностью согласен с Клиффом. Bulletstorm — мощный, проработанный экшен, а не потешный трэш-угар, и подавать его надо было соответствующим образом. Когда маховик кампании уже раскрутился, я попытался вмешаться — в том числе и по моей инициативе последний трейлер Bulletstorm вышел более серьезным, в духе классической героической фантастики, — но было уже слишком поздно.

Почему вы не попробовали запустить проект на Kick-starter? Как нам кажется, ваша игра вполне в духе новой волны.

Потому что Kickstarter — это не так просто, как кажется. Во-первых, для участия необходимо, чтобы в вашей команде был гражданин Великобритании или США. Во-вторых, вы получаете не все деньги, что удается собрать.

По индустрии ходит анекдот об одном парне, который провел успешную кампанию, а после, когда он посчитал, сколько денег потратил на рекламу и сколько придется отдать на налоговый сбор, стало ясно, что ему надо проводить еще одну Kickstarter-кампанию. Мы же решили рискнуть собственными деньгами, пренебрегая одним из важнейших правил разработки, которое гласит: «Никогда не инвестируй собственные средства».

О новых начинаниях

Как вам пришла в голову идея новой игры?

Изначальный концепт не давал мне покоя уже много лет. Мы решили, что пора отдохнуть от шутеров, еще когда работали над Bulletstorm. Тем не менее создавать его было очень приятно — также как и Gears of War: Judgment, — но мы все-таки решили, что надо сделать перерыв. Нужна игра, в которой будет не так много пуль. Трупы, впрочем, останутся, — а вот стрельбы будет, так скажем, поменьше.

Каким был первый образ, из которого в итоге оформилась идея?

Хороший вопрос! Образ действительно был. Но если я его раскрою, то получится спойлер.

В разговоре с Рики Кэмбиером, работающим над The Last of Us, мы подняли вопрос людо-нарративного диссонанса, несоответствия сюжета и геймплея. Согласны ли вы с тем, что многие современные игры страдают от этой болезни? Как ее лечить?

Ха! Согласен, многие игры поражены этим недугом — и некоторые в довольно тяжелой форме. Дико, когда обычный слесарь-механик вдруг становится космическим супергероем только ради того, чтобы в игре вдруг стало больше взрывов и расчлененки, или когда вдупель пьяный, сильно раненный полицейский в красивом прыжке убивает десяток головорезов.

Избегать такого рассогласования — вот одна из наших важнейших целей. И на самом деле это проще, чем многие думают. Надо всего лишь уделять внимание деталям и с уважением относиться к собственным персонажам.

Ну и еще я бы хотел добавить, что людо-нарративный распад и

некоторые игровые допущения — это не всегда одно и то же. Вы же, например, не можете сохранять собственную жизнь, чтобы воскреснуть, в том случае если вас, к несчастью, убьют. Подобные допущения не то что не портят игру — они ее, собственно, и создают. Мы же хотим избавиться от самых наносных, популистских компромиссов, которые разрушают ткань игры бессмысленными взрывами и спецэффектами.

Инди-маршрутами

Путь из точки А в точку Б стал главным мотивом для инди-игр. Даже такие шедевры, как Braid или Journey, не могут обойти это клише: герои только и делают, что куда-то идут, а авторы вставляют метафору жизненного пути. Неужели нет других подходящих образов?

Образы есть. В Walking Dead, например, многие мизансцены разыграны в замкнутом пространстве, без «путешествий». Но путь — это действительно важный игровой мотив. Он есть не только в инди, а в играх вообще. Тут все очень просто: нам всем нужны новые впечатления. Надо менять декорации. А чтобы они менялись, игрок должен идти.

На данный момент это одно из самых мощных выразительных средств в арсенале игр. Пока мы не можем удерживать интерес игрока на протяжении сорока минут, если в кадре находятся, скажем, один диван и шестеро друзей. Но однажды игры придут к этому, я уверен.

Можете привести пример типичной игровой ситуации?

Мы еще работаем над прототипом, поэтому о таких примерах говорить рано. Могу лишь сказать, что вам предстоит почувствовать себя в шкуре частного детектива. Искать улики, собирать

общую картину преступления. Не ждите сумасшедших головоломок — у нас игра не про них.

Трейлер получился очень яркий и такой аккуратный, что ли. Что за движок вы используете?

Это всего лишь Unreal Engine 3. В какой-то момент он стал настолько сложным, настолько модифицированным, а мы так глубоко прониклись всеми его тонкостями, что из последовательности программ он вдруг превратился в холст и набор кистей. Надеюсь, мы сумеем воспользоваться ими должным образом.

Что бы вы посоветовали всем начинающим игровым разработчикам?

Новички обычно слишком оптимистичны. Они прикидывают средний месячный расход, традиционно забывая о том, что кто-то в команде может заболеть, а запланированные геймплейные особенности не всегда сразу работают так, как надо. Им кажется, что все просчитано до мелочей, а плана Б на случай форс-мажора (который случается всегда) нет.

При этом, конечно, суть в том, чтобы делать отличные игры, а не в том, чтобы грамотно предусматривать риски. Множество великих игр современности никогда не увидели бы свет, если бы их авторы в начале разработки сразу осознали, с какими трудностями им предстоит столкнуться. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Хоррор про похищение ребенка от авторов Bulletstorm. Главные ориентиры — Journey и Dear Esther.

Процент готовности:

50%

В РАЗРАБОТКЕ

Дата выхода
Конец 2013 года

Жанр
Экшен
Издатель
Warner Bros.
Interactive Entertainment
Разработчик
Traveller's Tales
Мультиплеер
Интернет, кооператив
Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Денис Мурин

SUPER HEROES

LEGO MARVEL

Халк БИТЬ!

Сайт игры

videogames.lego.com/en-us/lego-marvel-super-heroes/

После феноменального успеха LEGO Star Wars и ее сиквелов Traveller's Tales наладили мощнейший франчайзовый конвейер. Помимо «Звездных войн», мы уже видели игры по «Индиане Джонсу», «Гарри Поттеру», «Пиратам Карибского моря», «Властелину Колец» и DC Comics.

Не так давно Warner Bros. купили Traveller's Tales. Логично было бы увидеть созданную в этом тандеме игру LEGO DC Universe, с потешным Бэтменом и косолапым Суперменом (Warner Bros. — владелец прав на игры по комиксам DC). Но в результате какого-то чудовищного ультрапостмодернистского парадокса Traveller's Tales под патронажем Warner Bros. дела-

ют LEGO-игру по вселенной Marvel, главного конкурента DC.

Marvel vs DC Universe

Юристы Marvel, судя по всему, проделали тот же фокус, что и Vivendi с EA, какое-то время одновременно выпускавшие игры по «Властелину Колец» (несмотря на то, что права на игры по LotR как раз у Warner Bros.). Права на игры по комиксам Marvel разбросаны по издателям так же, как и аналогичные кинолицензии по киностудиям. Activision еще как минимум несколько лет сможет спокойно делать игры про Человека-паука, Людей Икс и всех ассоциированных персонажей, у SEGA ровно год назад закончилась

лицензия на Железного человека, Тора, Халка и Капитана Америку, а THQ незадолго до кончины вернула права на игру по «Мстителям» обратно Marvel.

В этой ситуации Traveller's Tales нашли изящнейший выход из положения. Они используют лицензию на игры по мотивам игрушек (в смысле пластиковых) — лицензии на фильмы, комиксы и самих персонажей таким образом остаются в неприкосновенности.

Поэтому в LEGO Marvel Super Heroes будет аж сто играбельных персонажей — от Мстителей и Людей Икс до Песочного человека, Магнето и даже пожирающего вселенные Галактуса. Для сравнения: к третьей части LEGO SW наскребли «всего» сто

шестьдесят персонажей, а в LEGO Batman 2 — семьдесят.

Основное место в сюжете игры, конечно, займут модные Мстители, которые будут спасать Землю от Локи, сбежавшего из заключения и пытающегося завоевать себе трон Асгарда. Он объединяет силы с неким, пока не названным персонажем, и вместе они собирают под свои знамена всех злодеев вселенной Marvel, чтобы раз и навсегда уничтожить Самых Могучих Героев Земли.

А тем временем к нашей планете приближается Галактус — пожиратель миров. За сюжет игры отвечает Марк Хоффмейер, сценарист гениального мультсериала «Человек-паук» 1994 года.



Traveller's Tales обещают, что одним из играбельных персонажей будет Галактус. Из скольких легио-кубиков будет состоять пожиратель планет — пока не уточняется.



Интересно, сколько раз Дэдпул возмутится, что он весь пластиковый, блестящий и по недоразумению оказался в детской игре, в которой груди Черной Вдовы совершенно плоские.



Авторы явностерживают себя.

В комиксах Marvel можно найти не то что сто, а минимум тысячу интересных персонажей. И это если не вспоминать про разные костюмы...

К сожалению, груди пластиковой Черной Вдовы совершенно плоские.

LEGO-мстители

Как обычно, в LEGO Marvel Super Heroes персонажи будут различаться своими комиксными способностями. Так, например, Железный человек и Тор умеют летать, Черная Вдова — стрелять, а Халк, Росомаха и Дэдпул будут совершенно неуязвимы. Человек-паук, по словам разработчиков, станет уникальным персонажем, что странно — Бена Райли и Spider-Girl забывать не стоит, умения у них схожи.

А Халк умеет БИТЬ. Traveller's Tales не забывают о самой важной черте нашего зеленого друга, поэтому почти все объекты в игре можно будет разрушить, управляя доктором Баннером в плохом настроении. Но самое главное: разработчики намекают, что в игре можно будет буквально уничтожить Нью-Йорк — даром что он собран из кирпичиков LEGO.

«Большое яблоко» (одно из самых известных жаргонных названий Нью-Йорка) всегда было центром вселенной

Marvel, так что неудивительно, что между миссиями вы будете бегать, ездить, летать и перемещаться любым другим доступным способом именно по «легоизированному» острову Манхэттен. Как и в Готэме из LEGO Batman 2, на острове будут все местные достопримечательности. Башня Старка, штаб-квартира Oscorp и Центральный вокзал уже подтверждены, но в игре наверняка появятся и Sanctum Sanctorum доктора Стренджа, и посольство Латверии, и особняк Мстителей, и здание Бакстера.

Traveller's Tales уже показали незаконченный уровень, на котором башню Старка захватили неизвестные злодеи, а Тони с Капитаном Америка должны пробиться через включившиеся защитные системы здания к костюму Железного человека. На этом уровне Старк не вооружен, но и не беззащитен — он с легкостью взламывает любые компьютеры, беря под свой контроль мощные охранные лазеры. Вполне возможно, что Старк, как и леги-

он Бэтмен, сможет менять костюмы в зависимости от ситуации (а коллекционировать экзоскелеты на любой вкус и цвет он любит). Кэп умеет не только бить морды, защищаться от любого урона и, словно джедай, отбивать щитом лазерные лучи, но и замыкать контакты в сложных механизмах, помогая решать головоломки.

Любимец публики Человек-паук сможет ползать по любой поверхности. Совершенно любой, совершенно везде. Паутиной он умеет притягивать предметы к себе (или себя к предметам), а паучье чутье предупреждает его об опасности — чтобы тут же отпрыгнуть нажатием одной кнопки. В свободном режиме Человек-паук будет перемещаться в своей классической манере, летая на паутине между зданиями, как и в любой другой игре об этом персонаже.

■■■

Вселенная Marvel может оказаться куда интересней в LEGO-интерпретации, чем го-

литическая DC Universe. Во-первых, она гораздо ярче и добродушнее мрачных комиксов DC. Во-вторых, у DC не так много популярных и известных персонажей, тогда как Marvel выпускает по 2-3 фильма в год. Ну и, наконец, сами персонажи куда лучше подходят под формат видеоигры, а их действия непосредственно влияют на окружающий мир (в LEGO Batman 2 никто даже и не думал добавить разрушаемость — кроме Супермена, крушить там некому). В руках Traveller's Tales оказался бесконечный источник игр: комиксы Marvel, может, и менее популярны, чем «Звездные войны», но за десятки лет контента хватит минимум на десяток LEGO-игр. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

LEGO-игра, в которой можно набить морду Локи, побывать в шкуре Галатуса и даже разрушить Манхэттен.

Процент готовности:

40%

Со страниц комиксов

Уже анонсированные и предполагаемые персонажи LEGO Marvel Super Heroes



Галатус



Дэдпул



Росомаха



Зеленый Гоблин



Песочный человек



Серебряный Сёрфер



Тони Старк



Магнето



Тор



Джаггернаут



Ник Фьюри

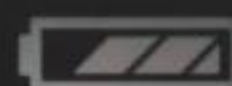


Агент Фил Коулсон

STBY

ЛИНАР
ФЕТКУЛОВ

W



ЖАНР
ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
RED BARRELS
ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ

REDBARRELSGAMES.COM

ДАТА ВЫХОДА
2013 ГОД

ДУРДОМ – ВВЕРХ ДНОМ OUTLAST



AUTO

F2.4

На прошедшем в феврале саммите DICE (подробный отчет о мероприятии читайте в нашем «Центре внимания») лекция Джей Джей Абрамса была посвящена так называемой machinery — нитям режиссерского контроля, которые умелый автор фильма прячет от зрителя.

Например, в спилберговских «Челюстях» финальную сцену со взрывающимся в акульей пасти баллоном тщательно маскируют, незаметно подготавливают к ней зрителя. В начале фильма неопытный Рой Шайдер этот самый бал-

лон роняет. Ему объясняют, что это очень опасно, рассказывают, как правильно обращаться с баллоном, — и все ради того, чтобы в конце зритель не ломал голову над тем, что это там взорвалось в пасти акулы.

Другой пример — эпизод из фильма «Крепкий орешек». «Походите по ковру босиком, это помогает от джетлага». Сам Абрамс купился на эту байку и действительно ходил босиком по ковру гостиничного номера... пока его не осенило, что весь «рецепт» придуман сценаристами лишь для того, чтобы в момент атаки

террористов Брюс Уиллис оказался с босыми ногами.

Видимо, из скромности Абрамс не стал приводить в пример собственные трюки, а ведь он непревзойденный мастер запудривания мозгов. Вспомните, скажем, «Монстро». Герой никак не может включить режим ночной съемки на камере, ищет нужную кнопку... наконец, находит — только чтобы увидеть в видоискателе свисающего с потолка омерзительного детеныша громающего Нью-Йорк монстра.

В игре Outlast такие «сюрпризы» случаются раз в пять минут.

ДЛЯ ДУШИ

В последнее время опытные разработчики из AAA-студий часто собираются вместе, чтобы сделать «что-то для души». Речь даже не о Kickstarter-волне, а о традиционных индичинаниях — с маленькой командой и постоянными экономическими рисками. Загвоздка в том, что для души почему-то все чаще получаются хорроры про зомби, маньяков, ад и конец света — к примеру, Darklight или The Vanishing of Ethan Carter, интервью с главой разработки которого вы найдете на соседних страницах.

Вот и авторы Outlast — а это главным образом выходцы из Ubisoft Montreal и Naughty Dog, авторы Prince of Persia, Splinter Cell, Assassin's Creed и Uncharted — решили отдохнуть от скучных мейнстримовых проектов. Собравшись у себя дома в Монреале, укрывшись клетчатый пледом, за чашкой горячего какао они не спеша делают уютный трэш-хоррор про забитый взбесившимися психопатами дурдом.

Главного героя зовут Майлз Апшур, сами авторы сравнивают его с Микаэлем Блумквистом из «Девушки с татуировкой дракона». Майлз — журналист, который постоянно лезет не в свое дело.

В этот раз его внимание привлекла деятельность таинственной Murkof Corporation,



Примерно такую картину вы будете наблюдать 90% игрового времени.



конкретно — принадлежащее ей здание психиатрической лечебницы Massive Asylum. Тайно проникнув на запретную территорию, Майлз обнаруживает, что над пациентами ставят жуткие, античеловечные эксперименты в духе опытов хирургов из фашистской Германии. Если говорить просто, то нас ждет толпа забинтованных, лоботомированных монстров. Сами разработчики предпочитают более изящную формулировку: «в игре сочетается правда, научная фантастика и мистика». Чудовища в привычном смысле этого слова в Massive Asylum не водятся — авторы ласково называют пациентов «бешеными» и обещают, что герою угрожает не только опасность смерти, но и «кое-что похуже».

Дополнительную пикантность ситуации добавляет тот факт, что вся игра — это, по сути, запись видеокamеры, которую нашли на... трупе несчастного Майлза. Слово воспользовавшись машиной времени, мы участвуем в событиях, которые уже завершились, но на которые у нас есть возможность повлиять.

СКЕЛЕТ ИЗ ШКАФА

Камера как раз и является главным и, судя по всему, единственным «оружием» незадачливого героя. Авторы тщательно работают над внешним видом локаций: вас ждут клаустрофобические, узкие темные коридоры злоеющей лечебницы. 80% игрового времени вы будете находиться в полумраке, а в оставшихся 20% погрузитесь в кромешную тьму. Тут как раз и пригодится режим ночной съемки — и да, именно в этот момент обязательно случится примерно то же самое, что и в «Монстро», когда вы включите ночное видение, а перекошенная морда рычащего... хм, скажем так, пациента окажется в сантиметре от вашего лица.

Когда это случится, у Майлза будет только один выход — бежать. Драться с врагами он не в состоянии, оружия при себе нет, рукопашной герой не обучен. Остается только унести ноги и прятаться.

Сами Red Barrels называют игру гибридом Amnesia и Mirror's Edge. «На мой взгляд, Amnesia в свое время перевер-



Outlast — PC-эксклюзив. Нечастое явление для подобного проекта.



Детализированный внешний вид конечностей главного героя — важнейшее условие нагнетания атмосферы.

нула представление о том, каким должен быть современный хоррор, — признался нам в интервью глава Red Barrels Филипп Морин. — Сама идея сделать игрока беззащитным лежала на поверхности, но никто до Frictional не реализовал ее на должном уровне».

Знаковой сценой в Amnesia был эпизод со шкафом. Там, если помните, нужно было тихо сидеть, вцепившись руками в дверь, чтобы шаркающий по окрестностям монстр не вытащил героя. Red Barrels предлагают более активный вариант противостояния: нам придется изо всех сил бежать, ронять за собой мебель, блокировать двери и перепрыгивать через препятствия в стиле упомянутой разработчиками Mirror's Edge. Погони — важнейшая

часть геймплея Outlast. Авторы скрупулезно прорабатывают дизайн уровней и искусственный интеллект врагов, чтобы бежать было интересно, а преследователи преодолевали оставленные препятствия не хуже игрока. Бешеный ритм погонь авторы собираются разбавлять спокойными сценами — в какой-то момент нам дадут передохнуть и подумать, куда двигаться дальше.

«Amnesia с паркурром» — это совсем небанальное решение.



Если помните, в Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth была сцена в инсмутской гостинице, когда на героя впервые напали местные жители. Сейчас, по прошествии столь-

ких лет, этот эпизод кажется одним из самых запоминающихся среди всего потока ужасов этой замечательной игры. Outlast, похоже, вся строится по тем же принципам, что и упомянутая сцена, — и это прекрасно. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Хоррор от создателей Assassin's Creed, который они сами называют помесью Amnesia и Mirror's Edge. Герой без оружия в ужасе убегает от психопатов.

Процент готовности: **50**



F2.4

Тимур Хорев

27 МУЖИКОВ И ОДНА СПАЛЬНЯ

«Игромания» отправляется на GDC 2013



Давным-давно, в 1988 году, в одной далекой-далекой спальне, из окна которой открывался чудный вид на долину Сан-Хосе, собралось 27 человек. Мы бы усомнились в блестящих перспективах мероприятия, на котором 27 мужиков сидят в чьей-то спальне и обсуждают компьютерные игры. Однако история рассудила иначе, и с такой вот посиделки в доме геймдизайнера Криса Кроуфорда начала свой путь GDC, **Game Developers Conference**, всемирно ныне известная конференция разработчиков игр, которую в этом году посетило двадцать пять тысяч человек и где, разумеется, побывали и мы.

Для какой-нибудь выставки типа «ИгроМира» эта цифра могла бы показаться весьма скромной, но суть GDC не в количестве, а в качестве: 25 000 разработчиков, собранных в одном месте, создают критическую массу, в которой начинается цепная реакция деления слухов и размножения новостей разной степени эпичности.

В прежние годы GDC проходила довольно скучно. В одном углу **Sony** показывает из-под полы свой **Move**, в другом хвастают, кто сколько процентов мощности из консолей выжал, а в конференц-зале какой-нибудь звездный геймдизайнер читает 36-часовую лекцию про нарратив и игры будущего, в которых

игроку не понадобится нажимать больше одной кнопки.

Зато на **GDC 2013** скучать было некогда, ведь именно здесь стартовало новое поколение — нет, даже не консолей, новое поколение игровой индустрии. Программистов наконец-то выпустили из клеток, и они бросились наперегонки демонстрировать новейшие технологии, хвастать, кто смог шейдерные глаза сделать, а у кого движок позволяет различать на медсестрах надетое под халат нижнее белье.

В очередной раз разработчики постарались замахнуться на

святой Грааль — фотореализм, про который все слышали, но никто его не видел. И все-таки он есть. Пока совсем маленький, пробивающийся робкими ростками из плоских декораций и угловатых моделей, но все-таки фотореализм.

«Сан-Фран-Циско»

GDC 2013 в Сан-Франциско началась на следующий же день после завершения PAX East в Бостоне. А это, между прочим, другой конец США. Поэтому первые два дня из пяти стенды были



Та самая говорящая голова, которую Activision и NVIDIA использовали для демонстрации своей технологии.



Дженова Чен доволен — Journey снова «Игра года» и победитель в куче номинаций.

ЗЛОВЕЩАЯ ДОЛИНА



Разработчики пытаются добавить в игры фотореалистичные лица вовсе не по своей прихоти. В 1978 году японский робототехник Масахиро Мори открыл эффект «зловещей долины»: чем больше роботы походили на человека, тем симпатичнее они казались, но лишь до опреде-

ленного момента. Чересчур похожий на человека робот воспринимался уже не как механизм, а как странное существо, маскирующееся под человека, и вызывал у зрителей необъяснимое чувство отвращения. Вроде бы и похож, но все-таки видно, что подделка. Может быть, такие

роботы начинали напоминать трупы живых людей, а может, мозг инстинктивно воспринимал подделку как обман и попытку выдать себя «за своего». Психологи до сих пор пытаются подвести под эффект «зловещей долины» научную базу, а мастера ужасов уже вовсю ис-

пользуют его на практике, создавая вампиров и ходячие трупы, — человекообразные существа пугают нас больше, чем пучеглазые монстры с тентаклями. Однако разработчикам обычных игр эффект «зловещей долины» только мешает. Для того чтобы игроку понравился персонаж, его приходится делать заведомо нереалистичным. Для реалистичного сеттинга такой подход не работает. Вот и ходят герои в разного рода масках и касках. Новые технологии создания фотореалистичных лиц, по мнению разработчиков, помогут перепрыгнуть через «зловещую долину», позволив создавать реалистичных персонажей, которым можно будет сопереживать, сопереживать их радости и огорчения. Но скачок должен быть большим, если не допрыгнешь — может быть только хуже. Говорят, что анимационный фильм **Final Fantasy: The Spirits Within** провалился в прокате именно благодаря этому эффекту, и с тех пор в трехмерных мультфильмах избегают показывать реалистичных людей. Смогут ли игры взять достаточный разбег?

закрыты, а разработчики подтягивались из Бостона — уставшие, но довольные. Проходила конференция в конвент-центре имени Джорджа Москоне, в самом центре Сан-Франциско, между небоскребами и трамвайчиками, среди уличных музыкантов и дорогих отелей. Но в отличие от PAX East, где все действие проходило под крышей одного исполинского павильона, конференция GDC разместилась сразу в трех зданиях. И все пять дней, пока шло основное действие, по улицам брели туда-сюда граждане с умными лицами и желтыми бейджами.

Между северным и южным павильонами трафик был небольшой — они объединены подземным переходом. А вот на подходах к западному всегда были толпы. И там же разработчиков отлавливали промоутеры ближайших ночных клубов, обещая бесплатные обеды. И это еще ничего — к примеру, в Лас-Вегасе, на D.I.C.E. Summit, о котором мы рассказывали вам в прошлом выпуске «Игромании», у выхода с павильонов при полном попустительстве полиции раздавались «срамные карточки» с телефонами и ценами. Однако не только тремя павильонами был жив журналист.

GDC 2013 пустила побеги в соседние отели и клубы, куда крупные и не очень компании заманивали прессу информативными докладами, многообещающими пресс-релизами и, чего греха таить, фуршетом. Главные события, впрочем, проходили в павильонах. Количество собравшихся в одном месте представителей индустрии поражаало воображение. Здесь были буквально все известные компании. Если D.I.C.E. Summit был в основном съездом богатой элиты и знаменитостей, то GDC оказался местом крайне демократичным. Можно было

просто ходить, вглядываясь в бейджи. Вот стоят и дружески беседуют друг с другом разработчики Zynga и Gearbox. Вот сидят кружочком и поглощают гамбургеры создатели SimCity вместе с главным художником. А вот стайкой мчатся по холлу разработчики thatgamecompany и скромно щурится Дженова Чен. Знаменитостей, впрочем, на конференции было немного — разве что заглянул Уоррен Спектор, выступил «мистер фиолетовое щупальце» Тим Шейфер из Double Fine и на стенде Wargaming постоянно мелькал Виктор Кислый. Но нехватка знаме-



Фотореалистичная брюнетка от Activision. Ощущение реальности картинки не пропадает, даже если дать часть лица, например глаз, крупным планом.

нитостей — это даже хорошо. Без присмотра больших боссов проще выпытать у обычных сотрудников компаний секреты, которые обычно прячут за обтекаемыми пресс-релизами пиар-отделы. Почему, например, релиз SimCity оказался таким... своеобразным. Или как видит программист NVIDIA современное состояние трехмерной графики.

Живые лица

Исследовательский отдел **Activision** представил технологию создания фотореалистичных лиц. Можете поверить на слово: если скриншот симпатичной брюнетки увеличить на всю страницу, эффект того, что смотришь на реальную фотографию, не пропадет. Обратите внимание на глаза — это не простая текстура и не трехмерная модель, а сложный шейдер, придающий главному яблоку эффект объема. Волос нет, так как сделать красивую шевелюру с развевающимися волосами можно, но выглядеть она будет неестественно, угодит в «зловещую долину» и разрушит весь эффект реализма.

Жаль, это лишь скриншот, а для показа возможностей анимации выбрали кривляющуюся на камеру голову лысого мужичка. Сенсации не получилось, так как неделей ранее компания **NVIDIA** провела демонстрацию аналогичного проекта **Face Works**, более того, использовала ту же самую модель лысого товарища, что и Activision. Так что обе демонстрации выглядели как близнецы в прямом и переносном смысле.

Впоследствии выяснилось, что **NVIDIA** и **Activision** позаимствовали «говорящую голову» в Институте креативных технологий при Университете Южной Калифорнии, где была разрабо-

тана система **Light Stage**. Множество камер позволяют создать трехмерную модель лица с точностью до десятых долей миллиметра, а специальная фототехника фиксирует даже такие тонкости, как подповерхностное рассеивание света на коже человека. После создания модели лица продвинутая система захвата движений записывает мимику актера.

Если демоверсия **Face Works** от **NVIDIA** работала на компьютере с видеокартой **Titan**, то программисты **Activision** запустили демку на ноутбуке двухлетней давности. На более мощном компьютере с **GeForce GTX 680** скорость достигала 180 кадров в секунду. Модель динамически меняет свою сложность: например, при появлении морщин и складок количество полигонов в нужных местах автоматически увеличивается, а когда кожа разглаживается, снова снижается до необходимого минимума.

Появятся ли такие лица в играх? Вполне возможно, хотя ожидать появления лиц на уровне той красоты в берете, скорее всего, не стоит. Одно такое личико весит не менее 400 мегабайт, и это после всех оптимизаций, так как исходные данные и вовсе занимают целых 32 гигабайта. Хотя, с другой стороны, надо же чем-то забивать трех-четырёхслойные диски Blu-ray на 100-128 ГБ и винчестеры на пять терабайт?

Очереди и виртуальная реальность

Два дня в выставочном зале за закрытыми дверями слышался звук молотков и пил. Собирали стенды. На третий день конференции зал открылся.

Происходящее внутри на обычную игровую выставку походило мало. «Классическими» стендами а-ля «ИгроМир» могли



похвастаться разве только двумя компаниями. **Wargaming** давали поиграть в **World of Warplanes**, а за закрытыми дверями показывали **World of Tanks: Blitz** и карточную игру «Генералы». Наряднее всего был стенд **Game Insight** — на нем даже дежурили две девушки в отчасти нескромных доспехах. **Sony** новую консоль не привезла и не показала, даже контроллеры в руки никому не давала, демонстрируя исключительно под стеклом.

Другие компании с крупными стендами — **Intel**, **Crytek**, **NVIDIA**, **Unity** — показывали не игры, а возможности движков. Вокруг них россыпью расположились маленькие стенды с самыми разными инструментами. Больше всего было облачных технологий и инструментов анимации — скелетной и лицевой. А рядом с автоматическим генератором деревьев **SpeedTree** расположились компании, предлагающие генерацию погоды и даже городов — от средневековых до футуристических.

Четверть всего выставочного зала отвели для желающих устроиться на работу: на десятках маленьких стендов можно было пройти мини-интервью в **Ubisoft**, **Microsoft**, **Riot** или **Sony**. Там скопились серьезные очереди желающих

попробовать силы в трудоустройстве.

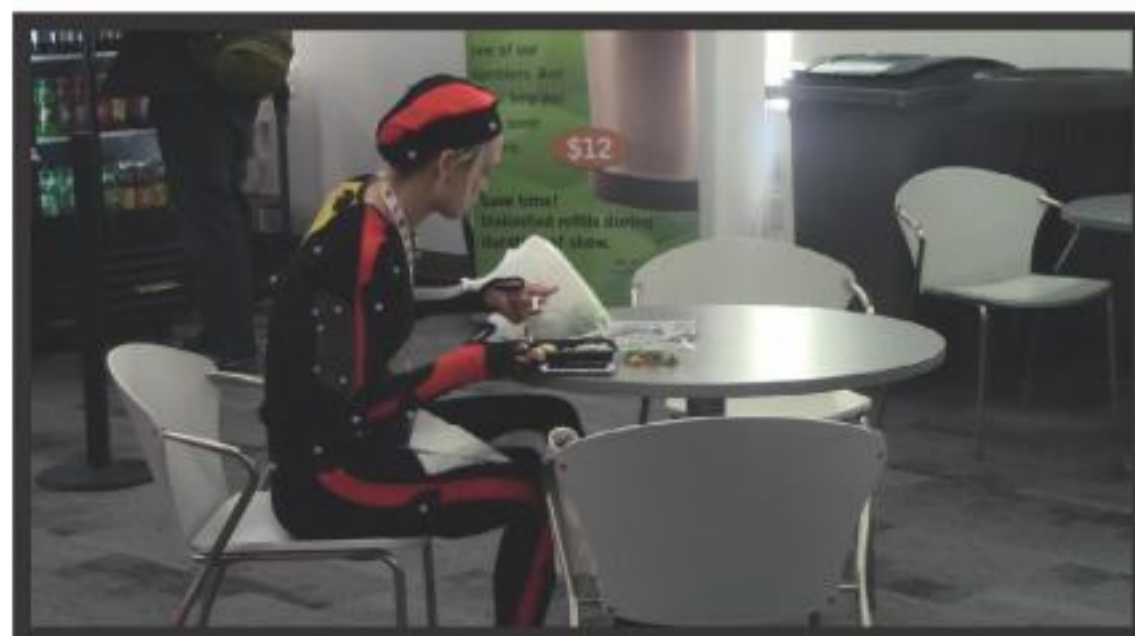
Однако длиннее всего была очередь у скромного стенда **Oculus VR**, где разработчики поточным способом показывали всем в действии шлем **Oculus Rift** (тот самый трехсотдолларовый шлем, что финансировался на **Kickstarter**). Впечатления от него у нас самые приятные: яркая убедительная картинка, короткая задержка картинки при движениях головы, глубокое 3D. Единственное, что не понравилось, — зернистость, но разработчики говорят, что на рынок пойдет версия с намного большим разрешением.

Тренды нового поколения

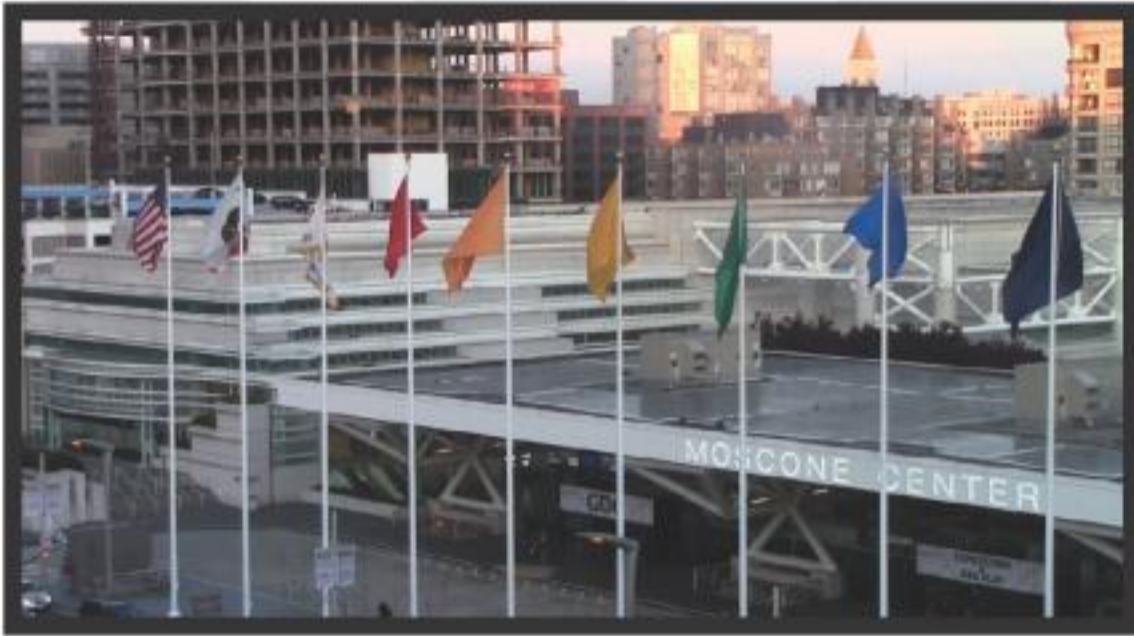
На **GDC 2013** стали яснее видны пути, по которым движется игровая индустрия. Так, например, **Wii U**, похоже, окончательно вычеркнули из списка приставок нового поколения. **Epic Games** перестала тянуть слона за хвост и четко заявила, что движок **Unreal Engine 4** на **Wii U** работать не будет. Одновременно студия **DICE** отметила, что **Battlefield 4** тоже обойдет эту платформу стороной — и не потому, что она слабая (так как игра выходит на более слабых **PS3** и **Xbox 360**), а просто «чтобы избежать рисков».



Церемония награждения стала главным событием GDC. Вечер третьего дня конференции, впереди еще два.



Анимация отнимает уйму энергии, так что тосар-актеры при первой же возможности бегали в столовую пополнять силы.



В переводе на человеческий язык: в DICE просто не хотят тратить силы на освоение архитектуры новой платформы, возможно, даже считают ее неперспективной. Вероятно, несколько лет назад у Nintendo был прекрасный план — закрепиться на рынке пораньше, сорвать гонку технологий, подгрести под себя разработчиков. Однако пока план под сомнением. Wii U — замечательная консоль сама по себе, но вышла она очень поздно и оказалась слишком слабой, не сумев выделиться даже на фоне доживающих свой век PS3 и Xbox 360. Недавнее снижение цен тоже не помогло, и продажи Wii U пока оставляют желать лучшего.

Sony на этот раз почти не говорила о технологиях, зато усиленно пропагандировала PS4 среди разработчиков, пытаясь убедить их, что консоли перестали быть помесью концлагеря и мясорубки и превратились в дружелюбное к разработчикам место, где каждый может проявить свои таланты. Компания организовала мероприятие Indie Arcade, на котором были представлены играбельные версии 25 инди-проектов для PS4, PS3, Vita и PlayStation Mobile.

Вице-президент Sony Адам Бойс заявил, что теперь они полностью открыты для инди. При

желании разработчики могут продавать даже не готовые продукты, а альфа-версии игр, и в качестве примера привел выпуск бета-версии DUST 514. Это поможет игрокам поддержать деньгами игру на ранних стадиях разработки, как это в свое время случилось с гениальным Minecraft.

Большие технологии для маленьких платформ

Новое поколение графики приходит не только на консоли. Браузеры и мобильные платформы уже давно присоединились к технологической гонке и все больше догоняют своих старших товарищей. После того, как ирландскую компанию Havok купила Intel, о ней почти ничего не было слышно. И вот Havok возвращается: на GDC 2013 компания представила новый движок для мобильных — Project Anarchy, — включающий тот самый знаменитый физический модуль Havok, графический модуль Vision Engine, а также инструменты для создания анимации и искусственного интеллекта. Причем все это богатство можно будет получить бесплатно. Возможно, что у Unity скоро появится очень и очень крутой конкурент.

На браузерном фронте Epic Games продолжает внедрять в наши браузеры свой движок Unreal Engine 3, чтобы мы могли играть в проекты AAA-класса прямо со страниц сайтов. Превенные попытки были не очень удачными, но теперь студия объединилась с разработчиками Firefox, которые написали новую версию JavaScript, сильно увеличившую производительность движка. Авторы технологии надеются, что она приживется не только на PC, но и на мобильных платформах.

То есть, кроме шуток, разработчики в обозримом будущем смогут без особых проблем портировать в браузер практически любую игру на базе UE3 — например, BioShock Infinite. Правда, заниматься этим никто не будет, так как тот же BioShock занимает более 15 гигабайт места, и, пока он загрузится, игрок успеет позавтракать, поспать, пообедать, а потом еще немного поспать и поужинать. Но и эту проблему собираются решить — путем добавления технологии потоковой подгрузки данных (помните, на презентации PS4 речь тоже шла о подобных вещах: игры можно будет начинать проходить задолго до того, как они полностью загрузились), но пока приходится загружать как минимум уровень.

ПК жив!

Основанный пять лет назад PC Gaming Alliance, объединяющий под своим крылом компании, кому не безразлична судьба игр на ПК, опубликовал занимательную статистику: в 2012 году прибыль от игр на персональных компьютерах составила 20 миллиардов долларов. Это примерно столько же, сколько и на консолях, с важным отличием — консольный рынок не растет,

а персоналки набрали за год 8%. Число ПК-игроков, по примерным подсчетам, достигло миллиарда человек. «Можно сказать, что сейчас PC-индустрия сильна как никогда», — сказал Мэтт Плойер, глава PC Gaming Alliance.

Если приглядеться повнимательнее, становится понятно, что столь выдающиеся цифры получены, во-первых, благодаря бесплатным играм, а во-вторых, благодаря китайцам, на долю которых приходится 7 миллиардов продаж и весомый вклад в динамику роста.

А вот еще хорошая новость для фанатов ПК: рынок мобильных игр растет совершенно неприличными темпами и через пару лет грозит увеличить текущие доходы раза этак в три. Казалось бы, какая связь между ПК и мобильными? Аналитики считают, что связь самая прямая. Рост мобильного сектора помогает поддерживать индустрию, который порождает выпуск огромного количества нишевых игр, многие из которых работают и на PC.

Да и почему бы им не работать? Портить легко, аудитория большая, есть Steam. По сути, два рынка сливаются в один, оказывая друг другу взаимную поддержку.

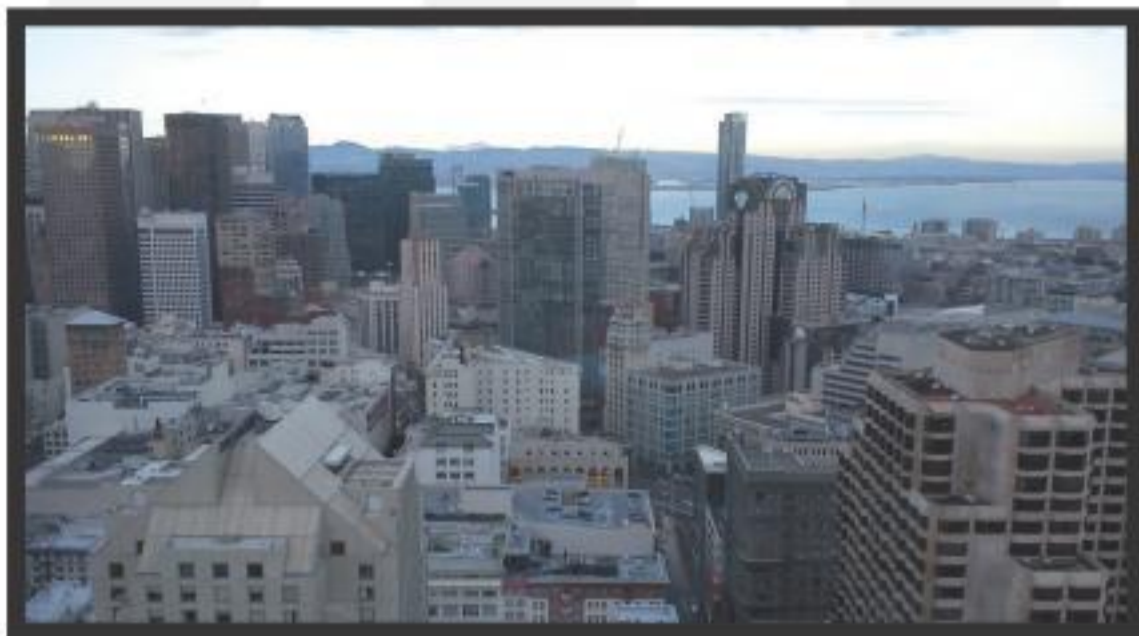
После выступления PC Gaming Alliance мы подошли пообщаться с Мэттом Плойером. По совместительству он ведущий стратег Intel, так что разговор сам собой зашел о «железных» перспективах игр. Здесь все хорошо: технологический предел уменьшения процессоров пока впереди, скорость их растет на 10-15% в год (и прогресс — геометрический, так как проценты складываются). Вдобавок все большая часть микросхем теперь обрабатывает графику.



Директор Diablo 3 Джей Уилсон рассказывает про недостатки игры. Так увлекся, что даже забыл снять кепку.



Кодзима обещал, что движок Fox Engine позволит различить лифчики медсестер, просвечивающие сквозь халат. Увы, на презентации этой фишки мы так и не увидели, хотя смотрели очень внимательно. Но все равно выглядит очень круто.



Вокруг конвент-центра было много крупных отелей и ночных клубов — там вечерами проходили пресс-конференции и вечеринки разной степени приватности.

В будущем же, по словам Плойера, есть перспективы у «слоеных» процессоров. Что до квантовых компьютеров, то они пока еще продолжают зреть в университетских лабораториях.

Награждение героев

Под занавес GDC 2013 состоялась традиционная церемония вручения наград наиболее отличившимся играм, студиям и разработчикам. Сначала подвели итоги Фестиваля независимых игр, который вот уже который год собирает богатый урожай интереснейших инди-проектов. В этом году победителем стал черно-белый двухмерный квест **Cart Life**, взявший главный приз, а также призы за лучший сюжет и наиболее удачные инновации. Симулятор космического корабля **FTL: Faster Than Light** победил в номинации «Лучший дизайн». Создатели головоломки **World of Goo** представили на суд жюри **Little Inferno**, получив приз за техническое превосходство. А стильная адвенчура **Kentucky Road Zero** вполне ожидаемо выиграла в номинации «Лучшее визуальное оформление». Впрочем, про это вы можете прочитать подробно в нашем отчете с IGF — для этого

достаточно перелистнуть всего несколько страниц.

Затем началась раздача слов служителям «большой» игровой индустрии. Сюрпризов особых не было. Церемония, которую вел Тим Шейфер, превратилась в мероприятие по обожествлению и вознесению почестей великой **Journey**, которая стала и лучшей игрой года, и лучшей загружаемой игрой, отхватив по пути призы за инновации, лучший звук, лучшее визуальное оформление и лучший геймдизайн.

Приз за лучшие технологии тоже могли бы дать ей, но в итоге организаторы решили присудить победу **Far Cry 3**. Зомби из **The Walking Dead** сумели выцарапать себе награду за лучший сюжет, **Dishonored** тихо выкрала приз зрительских симпатий, а лучшей игрой для мобильных устройств признали головоломку **The Room**.

Студию **Subset Games**, создавшую упомянутую выше **FTL: Faster Than Light**, отметили как самых успешных новичков года. Что и говорить, дебют у них получился очень удачным. И, наконец, бывший президент EA Джон Ричителло вручил бывшему вице-президенту EA Рэю Музике и другому бывшему вице-президенту EA Грегу Зещуку приз за выдающиеся достижения в игровой индустрии.

Только представьте, куча бывших президентов EA награждают друг друга за успехи на игровом поприще! Было в этой сценке что-то комичное, символическое и жизнеутверждающее.

Уже после награждения мы отловили Дженову Чена на выходе из зала. Приз за «Игру года» он отдал коллегам. Мы заставили его забрать приз назад, попозиловать для фото и потребовали рассказать о будущих планах **thatgamescompany**. Дженова был в хорошем настроении и пообещал анонс — пусть не к лету, но к концу года точно. Хотя какая-то определенность!

Скандал с танцовщицами

GDC, конечно, серьезное мероприятие, но все-таки среди деловых разговоров и заумных лекций можно немного и поразвлечься. Крупный спонсор конференции, компания **YetiZen**, пригласила на одно из мероприятий трех танцовщиц. Только не подумайте ничего плохого, никаких «приватных танцев», борьбы в мини-бассейне, игры в «бутылочку» на раздевание и прочего — обычные go-go-танцы в соответствующих мини-нарядах, которые давно стали нормой на любой игровой выставке.

В прошлом году спонсоры уже заказывали аналогичный «перформанс», и тогда все обошлось, разве что наиболее чопорные разработчики поворчали, что это вам не E3. А вот на этот раз легко одетые девицы попались на глаза Бренде Ромеро (жене Джона Ромеро). Может, и она бы не заметила, но за день до этого Бренда читала лекцию про недопустимость эксплуатации женщин в качестве моделей на игровых выставках — по ее мнению, это половая дискриминация, которая препятствует нормальному отношению к женщинам в игровой индустрии.

И вот после этой речи она видит, как подобное безобразие творится не на каких-то там выставках, а на родной GDC, в то время как она числится в составе руководства **IGDA** — компании, проводящей эту самую конференцию.

Разразился мини-скандал. Ромеро подала в отставку с поста сопредседателя IGDA и разразилась обвинительными речами в прессе. Девушек убрали куда подальше. Исполнительный директор IGDA принес извинения, заявив, что «некоторые действия, предпринятые танцовщицами, были неожиданными и не получали одобрения с нашей стороны».

В итоге все довольны, вот только отныне симпатичных девушек на GDC станет еще меньше. Ничего, зато теперь конференция стала чуть ближе к своим корням — к тем 27 мужикам в одной спальне, с которых все когда-то и началось.



GDC 2013 показала, что игровая индустрия на коне, а платформа PC переживает лучшие времена в истории. Доклады сочатся оптимизмом, боссы счастливо улыбаются, журналисты придирчиво выбирают фуршеты, крупные компании активно нанимают сотрудников, а на рынке программ для разработки расцветают сто цветов. Если главным скандалом мероприятия становится чрезмерная обнаженность пары танцовщиц — значит других проблем у индустрии пока что нет.

Кроме того, на днях стало известно, что видеоигры начали привлекать внимание крупных инвесторов, а акции издательств пошли вверх. Одним словом, по всем признакам этот и будущий год станут отличным временем для игр. ■



Курс на фотореализм поддержали анонсированные в ходе GDC игры, Battlefield 4 и Metal Gear Solid 5.



Чтобы доказать большие возможности PS4, на ней запустили знаменитую демку Unreal Engine 4, PC-вариант которой работал на GTX 680. Правда, нам показалось, что демку довольно сильно упростили. Да и саму консоль на выставке не показывали, а лишь крутили видео.

Георгий Курган

ДЕТЯ ИИДИ

Главные события Independent Games Festival

Чуть больше чем за полвека существования видеоигры прошли удивительный путь — от прыгающих по экрану точек до самостоятельного формата медиа, большой и бурно развивающейся среды для реализации творческих идей. Благодаря интерактивности, возможности сливаться с происходящим на экране у видеоигр есть свой, ни на что не похожий способ заставлять человека проживать новый опыт.

В этом смысле **Independent Games Festival** — очень показательное мероприятие. Пока в большинстве высокобюджетных мейнстримовых игр все еще увлечены исследованием темы оторванных конечностей и сжатых в кулаке потрохов, независимым авторам этого уже мало — они заняты опытами с сознанием пользователя и поиском но-

вых способов рассказывать людям истории о людях, а не только об эльфах и спецназовцах из открытого космоса.

В этом году фестиваль IGF прошел в США уже в пятнадцатый раз. И дебютировавшая в 2013-м номинация — «За лучший нарратив» — недвусмысленно дает понять, что главным в играх может быть не только количество пиротехники и физика мертвых тел (как это часто пытаются доказать из телевизора), но нечто большее. В данном случае — три рассказа из жизни лотшников в американском провинциальном городке, которые тем не менее потрясают не меньше, если не больше, чем любой многомиллионный боевик.

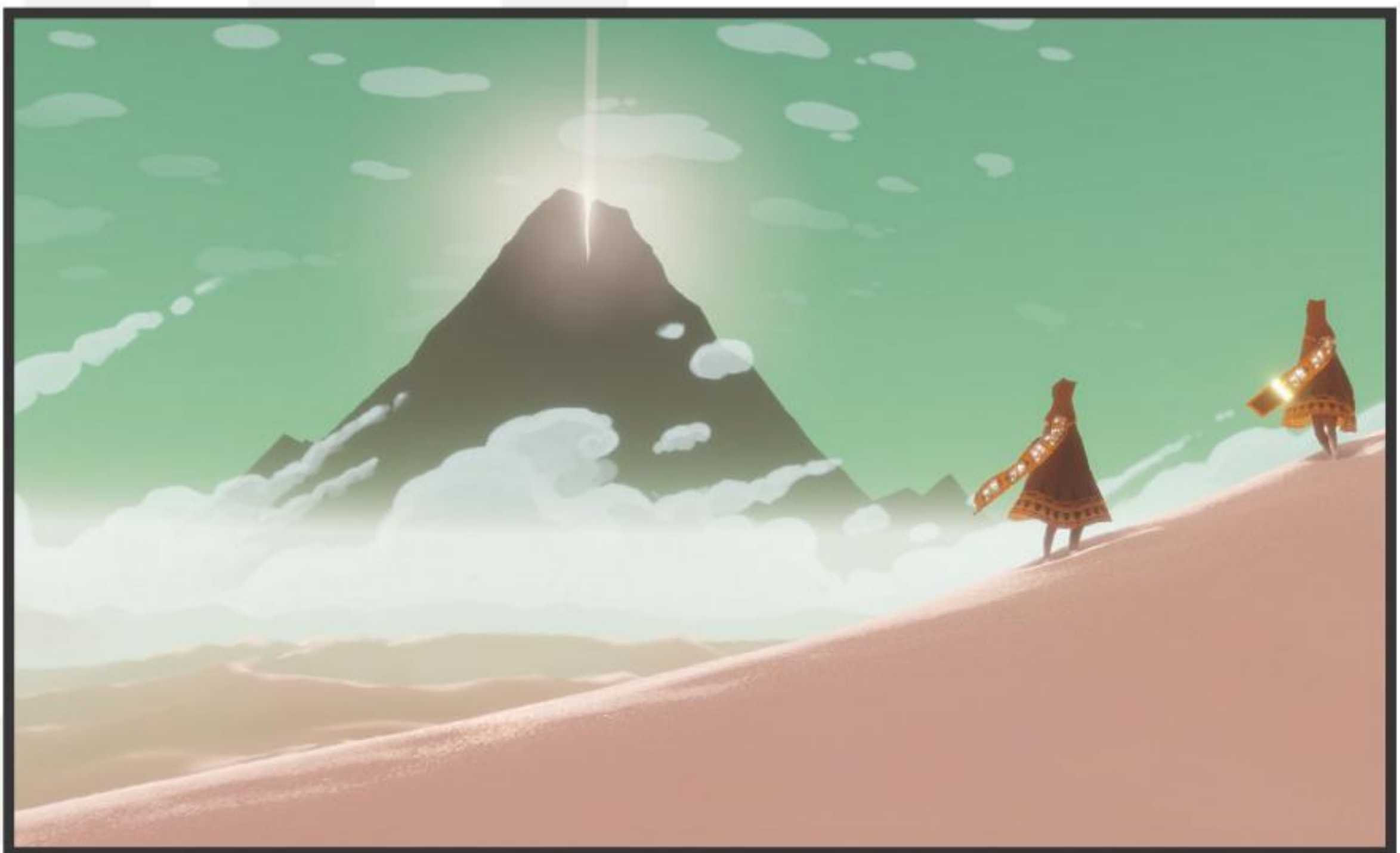
За полтора десятилетия сам феномен независимых игр успел эволюционировать: из гаражного движения голодных програм-

мистов стать (в первую очередь благодаря вольнице цифровой дистрибуции) самодостаточной частью индустрии. Частью, где можно, имея только руки и талант, быстро добиться успеха. Художник в мире интерактивных произведений не обязан быть голодным, но все еще обладает безраздельным правом на эксперимент. И благодаря этим экспериментам им порой удается создавать гораздо более взрослые игры, чем питомцам крупных издателей, — взрослые по степени осмысленности и глубины, а не по наличию или отсутствию сцен насилия. Хотя и веселого расчленения здесь тоже хватает — игры есть игры.

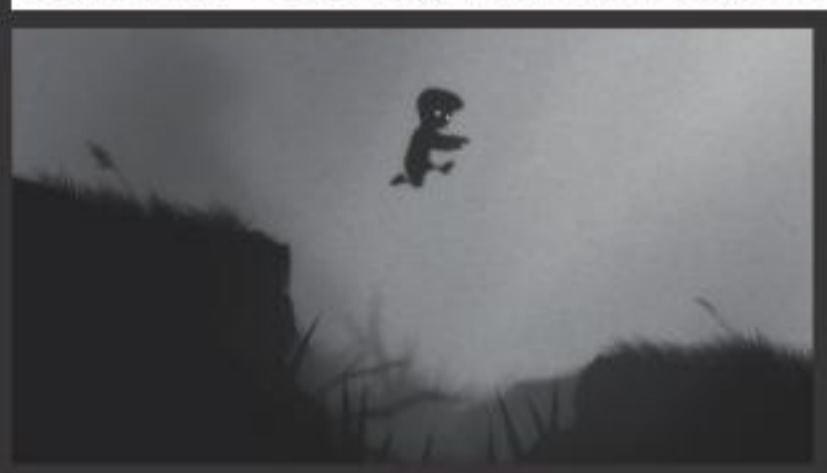
Независимые игры сегодня уже не маргинальная субкультура, не протест против какой бы то ни было системы. Они находятся от игрока на расстоянии в

несколько кликов, а гиганты вроде Sony во время запуска PlayStation 4 гордо выводят на сцену автора **Braid** Джонатана Блоу. Но дух первооткрывательства по-прежнему здесь, и именно поэтому то, что происходит в мире независимых игр, — чрезвычайно важно. В индустрии, переживающей бурный рост и развитие, именно здесь появляется все самое необычное и интересное.

В этом материале мы кратко расскажем обо всех лауреатах IGF 2013 года и отдельно упомянем тех, кто остался за пределами наградного списка, но определенно заслуживает вашего пристального внимания. Запомните эти названия — то, что востребовано на IGF сегодня, вполне может быть подхвачено крупными игроками рынка завтра. Так что не проспите будущее.



Независимые игры на IGF награждаются в девяти различных номинациях. Главный приз — так называемый «Гран-при Шеймуса Макнелли» — получил свое имя в честь разработчика, который победил на IGF в 2000 году и скончался вскоре после церемонии.



Жеребьевка проходит в несколько этапов: сначала члены жюри со всего мира составляют лонг-лист из всех работ, заявленных на участие в конкурсе, а

затем комиссия из титулованных независимых разработчиков сокращает этот список до нескольких десятков наименований и выбирает из них лучшие.

Призовой фонд невелик — \$50 тысяч на всех, но главная награда на IGF — признание коллег по цеху. На этой странице мы расскажем обо всех победителях в тематических номинациях, а о главной игре поговорим подробнее чуть дальше.

Excellence in Visual Arts (лучшая графика)

Kentucky Route Zero

Разработчик: Cardboard Computer Платформа: PC

Когда выйдет: уже (449 руб.)

Эпизодическая игра о том, как курьер антикварного магазина пытается доставить посылку по странному адресу и натывается на таинственную сеть пещер под штатом Кентукки, ведущую неизвестно куда. В сущности, Kentucky Route Zero — интерактивная новелла, в которой игроку толком нечего решать, но есть на что посмотреть и что послушать, включая диалоги с собакой и встречу со странным подземным народцем. Пока вышел только первый эпизод, но весь комплект можно прямо сейчас заказать в Steam.

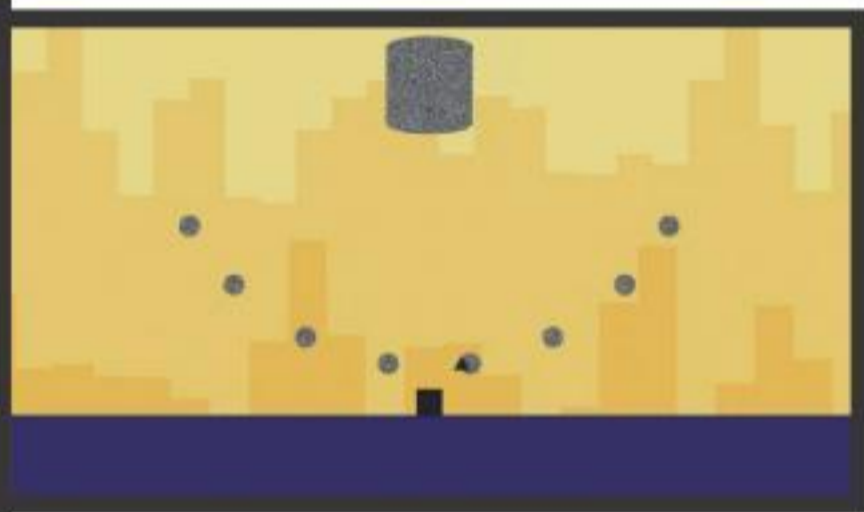


Excellence in Audio (лучший звук)

140

Разработчик: Джеппи Карлсен Платформа: не объявлена

Когда выйдет: не объявлено



Ритм-платформер «140» — пожалуй, самый странный и загадочный выбор членов жюри. Об игре не известно толком ничего. В трейлере белый

кружок прыгает по черному фону, превращается в треугольник и квадрат — на этом, собственно, пока все. Из других известных фактов: в разработке принимает участие Джеппи Карлсен (один из авторов Limbo), а геймплей по сложности сравнивают с зубодробительной серией Mega Man. И да, музыка в «140» действительно очень бодрая.

Excellence in Design (лучший дизайн)

Audience Award (приз зрительских симпатий)

FTL: Faster Than Light

Разработчик: Subset Games Платформа: PC

Когда выйдет: уже (249 руб.)

Страшная, как рабочие будни, сложная, как обстановка на Ближнем Востоке, глубокая, как космос, и полная сюрпризов, как женщина, FTL: Faster Than Light уже не раз упоминалась на страницах нашего журнала. Космический симулятор, в котором бал правит генератор случайных чисел, за какой-то час проводит виртуальных капитанов через десятки волнующих приключений, большинство из которых, впрочем, кончаются гибелью. Но вынесенный опыт, безусловно, стоит мучений, и FTL получает приз за лучший дизайн потому, что мало кто способен выдавить из игроков столько эмоций при помощи горстки пикселей.



Technical Excellence (лучшее техническое исполнение)

Little Inferno

Разработчик: Tomorrow Corporation Платформы: PC, Wii U

Когда выйдет: уже (249 руб.)



Игра про жизне-радостного пиро-маньяка благодаря своему обаянию вполне могла бы претендовать на приз за лучшую графику или дизайн, но награда за лучшее техническое испол-

нение подходит ей куда больше. Это чистый эксперимент: вы запикиваете в волшебный камин самые разные предметы — от милых сердцу игрушек и памятных вещей до живых зверьков и любимых родственников, — бросаете спичечку и наблюдаете за тем, что будет. Это так же весело, как сжечь муравейник при помощи лупы, только в этот раз никому не придется умирать.

Best Student Game (лучшая студенческая работа)

Zineth

Разработчик: Arcane Kids Платформа: PC

Когда выйдет: уже (бесплатно)

Согласно описанию самих авторов, Zineth — это «игра про скорость, движение и твиттер». Тем временем на экране какой-то отважный ковбой рассекает на футуристических роликах по пурпурным каньонам и крапчатым



пустыням, оставляя за собой лиловый след. Это психоделическая аркада, которая подкупает дикими пейзажами и невероятным ощущением полета. Немного галлюциногенная вариация на тему Journey — с ковбоями и твиттером — в этом году получила приз за лучшую студенческую работу.

ИНДИ-ЧЕМПИОН

Seumas McNally Grand Prize (Гран-при)
Excellence in Narrative (лучшая подача истории)
Nuovo Award (приз за инновации)
Cart Life

Разработчик: Дэвид Хофмейер **Платформа:** PC
Когда выйдет: уже (99 рублей/бесплатно — урезанная версия)

Игра Ричарда Хофмейера Cart Life претендовала на победу сразу в четырех номинациях. В итоге взяла три: «За лучший нарратив», «За инновации» и Гран-при. Это работа в необычном для видеоигр жанре — симуляции обыденности. Три очень разных героя независимо друг от друга решают заняться малым бизнесом в маленьком городке Джорджтаун. Каждый из них по-своему одинок за прилавком, каждый заплатил свою цену за шанс начать все с нуля, но все решают одну и ту же задачу, простую и невыносимо трудную — как выжить в равнодушном мире и не сойти с ума. Ту же задачу, только в миниатюре, решает и игрок.

Описать, что именно происходит в Cart Life, не очень-то просто. В сущности, геймплей складывается из огромного множества мелких действий и дел — совсем как настоящая жизнь. Проснуться, поесть чего-нибудь, доплестись до работы, разложить товар, посчитать сдачу, купить сосисок в супермаркете, отстоять очередь в присутственном месте, выкурить сигарету...

Все эти повседневные докуки не просто проходят у игрока перед глазами, как в кино, — их нужно пропускать через собственные пальцы и нервную систему. Иначе говоря, каждое действие персонажа — это либо мини-игра, либо кат-сцена, которую невозможно промотать. Чтобы разрезать бечевку на пачке газет, нужно впечатать фразу в специальное поле. Чтобы добраться пешком домой, нужно самостоятельно прошлепать через унылую промзону под аккомпанемент воющего ветра. Если нужно встретить дочку из школы в четыре часа — это означает, что ровно в это время героиня должна быть на месте, иначе не избежать скандала с участием истеричной сестры и бывшего мужа. И даже подъем с утра каждый раз превращается в подвиг: курсор мышки так и тянется к кнопке «Спать дальше», и нужно приложить усилия, чтобы навести его на кнопку «Проснуться».

Со стороны может показаться, что Cart Life — ужасно скучная игра. Так оно и могло бы быть, будь она просто экономической стратегией. Но рутинные мини-игры здесь не самоцель, а творческий прием. Вокруг героев вполне живой мир: днем по улицам снуют прохожие, продавцы открывают и закрывают свои лавки, ночью активизируются нищие, а ощущение бодрости и сытости героя тает в реальном времени. Хочется прогуляться по улицам, полюбоваться тщательно прорисованными зданиями и интерьерами, узнать, чем живут обитатели Джорджтауна... но все время некогда, некогда, некогда — героям дается строго определенное время на то, чтобы привести в порядок свою разладившуюся жизнь.



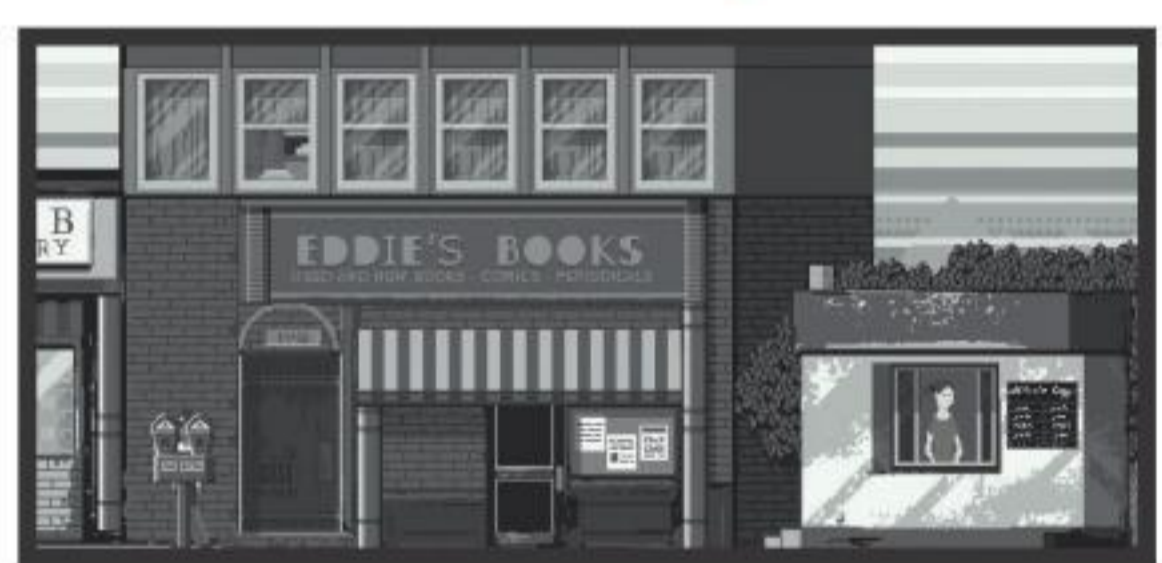
При этом социальный подтекст не заслоняет, собственно, игровую составляющую — к реализации газет и хот-догов просыпается чисто спортивный интерес, и если вы будете достаточно усердны, то, возможно, даже сможете перевезти свой киоск из загаженной подворотни поближе к центру.

А если будете лениться и наматывать на кулак сопли — не хватит денег на аренду или вконец разладятся отношения с близкими. Cart Life не выламывает игроку руки (как это часто бывает с играми, претендующими на социальную значимость), а предлагает честный и максимально реалистичный бой с окружающей действительностью. Выиграть нельзя, но можно выйти из сражения с честью, крышей над головой и какими-никакими перспективами на будущее.



Ричард Хофмейер совершил невероятное, его Cart Life — это игра, которая умудряется быть познавательной и увлекательной вопреки всему. Ее сценарий, если бы на его основе снимали кино, сошел бы за пошлый независимый фильм в черно-белой гамме. Ее мини-игры, по идее, должны вызывать исключительно отторжение. Но, собранные вместе, они дают возможность влезть в чужую шкуру и прожить жизнь человека, у которого по объективным причинам нет времени на компьютерные игры.

Cart Life — это небольшой, но потрясающий новый опыт, невозможный в любом другом виде медиа, но доступный любому, кто умеет двигать мышкой и перепечатывать с экрана простейшие фразы на английском языке. И, конечно, щелчок по носу всем, кто до сих пор уверен, что игры ничему не учат. Еще как учат — например, тому, что незначительных побед вообще не бывает. ■



Bad Hotel

Разработчик: Lucky Frame Платформа: iOS
Когда выйдет: уже (33 руб.)



Игра для iOS в жанре tower defense с процедурно генерируемой музыкой. Ваша задача — строить условный отель посреди чиста поля, а в это время разнокалиберные монстры (в числе которых — птицы-бомбардировщики и пловцы-насилыники) будут пытаться его разрушить. Отличие от других игр жанра заключается в том, что враги прут с трех произвольных сторон, а каждое действие отзывается отдельным звуком, которые складываются в дивную (и каждый раз, конечно, разную) электронную мелодию.

Gone Home

Разработчик: The Fullbright Company Платформа: PC
Когда выйдет: середина 2013-го года



Обычный квест с необычной историей: молодая девушка возвращается домой после путешествия и застаёт отчий дом совершенно пустым. Бродя по комнатам, читая записки и дневники, изучая фотографии и щелкая выключателями, она постепенно узнаёт о семейной драме, случившейся в её отсутствие. Удивительная особенность Gone Home — в том, что к середине игры героям начинаешь не на шутку сопереживать, хотя те даже ни разу не показываются в кадре. Дополнительный аргумент в пользу знакомства с игрой: её делали бывшие разработчики BioShock 2.

Liquid Sketch

Разработчик: Тобиас Ньюком Платформа: iOS
Когда выйдет: уже (99 руб.)



Авторы Liquid Sketch — сущие акваманьяки. В описании игры они специально подчеркивают, что главная её особенность — детальная симуляция физики жидкостей. С помощью движений телефоном или планшетом мы переливаем условную лужу из одного резервуара в другой, в попытке дотащить её до пункта назначения. Учитывается все, в том числе особенности смешивания жидкостей (особенно весело смешиваются цветные). Что из этого может выйти, можно увидеть в роликах многочисленных экспериментаторов на YouTube или раскошелившись на три доллара в App Store.

Учитывается все, в том числе особенности смешивания жидкостей (особенно весело смешиваются цветные). Что из этого может выйти, можно увидеть в роликах многочисленных экспериментаторов на YouTube или раскошелившись на три доллара в App Store.

Super Space

Разработчики: Дэвид Скеймхорн, Александр Баард Платформа: PC
Когда выйдет: 2013 год



Кооперативная версия одной из древнейших игр в мире — Asteroids. Несколько игроков контролируют орудия, установленные на космическом корабле безалаберной формы, который пытается вернуться от звездного мусора и прочих астероидов. Нюанс в том, что самим кораблем игроки не управляют, а движется он за счет импульсов, которые ему придают выстрелы из каждого орудия. Крутится, прощ говоря, как волчок на амфетаминах. Ах да, чуть не забыли: нижние подчеркивания, которые вы видите в заголовке, не какая-то ошибка, а часть названия игры.

Spaceteam

Разработчик: Генри Смит Платформа: iOS
Когда выйдет: уже (бесплатно)



Командная игра для обладателей айфонов и айпадов. Несколько человек берут в руки гаджеты и представляют себя членами экипажа космического корабля. Основную часть экрана занимает интерфейс с кучей кнопочек и переключателей (у каждого игрока — разных) с космически абсурдными названиями вроде «железистый голоспектр» или «шоковый кран». Чтобы корабль взлетел и не взорвался раньше времени, каждому игроку нужно работать в команде и четко выполнять инструкции на экране — на практике это намного сложнее, чем кажется.

Чтобы корабль взлетел и не взорвался раньше времени, каждому игроку нужно работать в команде и четко выполнять инструкции на экране — на практике это намного сложнее, чем кажется.

Super Hexagon

Разработчик: Терри Кавана Платформа: iOS
Когда выйдет: уже (99 руб.)



Абсолютно невыразимая и бешеная аркада: игрок управляет маленьким треугольником, крутящимся по радиусу условной окружности. В направлении центра окружности непрерывно надвигаются все уменьшающиеся шестиугольники, у каждого из которых отсутствует одно или несколько ребер, — в эту лазейку нужно успеть проскочить. На практике освоить механику гораздо проще, чем считать со страницы журнала, но играть все равно дьявольски сложно — скорость и направление вращения шестигранников все время увеличивается, и редкий новичок выдерживает этот темп дольше десяти секунд.

Year Walk

Разработчик: Simogo Платформа: iOS
Когда выйдет: уже (129 руб.)



XIX век, Швеция. Мистический лес. Странные видения. Призраки — не то младенцев, не то опарышей. Лошадь в сюртуке. Кровь на снегу, кровь на старом кладбище, кровь на заброшенной мельнице. Year Walk — это игра-

мистерия, основанная на шведском фольклоре, а именно — на таинственном и жестоком ритуале новогоднего гадания. По механике — ничего прорывного, но игра в хорошем смысле жуткая, а кроме того, в ней так много аутентичных скандинавских поверий и суеверий, что авторам пришлось выпустить отдельное приложение-энциклопедию.

Incredipede

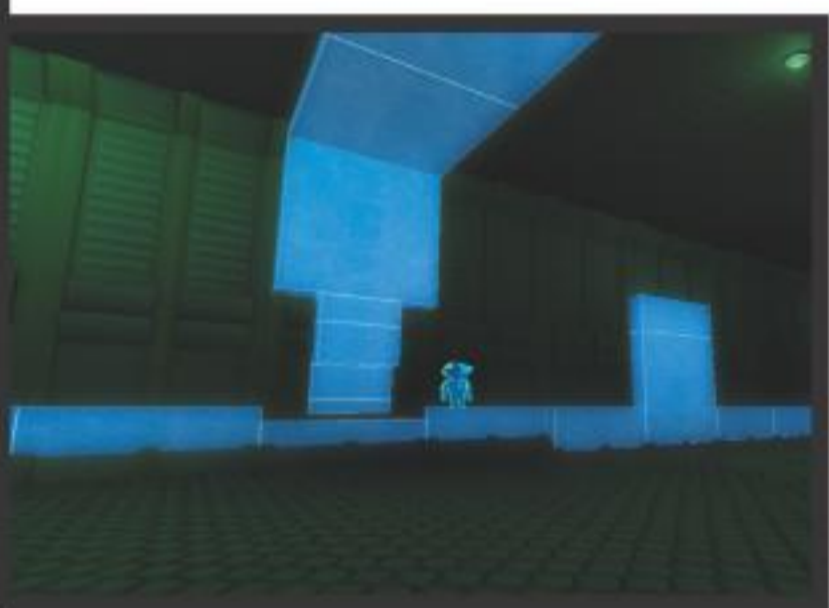
Разработчики: Northway Games и Томас Шахан Платформа: PC
Когда выйдет: уже (299 руб.)



Удивительная игра, в которой нужно конструировать из костей и мышц зеленую тварь с одним огромным глазом — и в таком виде ползти из левого конца уровня в правый. Мышцы крепятся к костям в нестрогом соответствии с законами анатомии, и самое увлекательное в этом процессе — экспериментировать с моторными функциями получившейся скотинки: будет ползать или нет? Кроме того, у игры отличное визуальное оформление (Incredipede претендовала на приз за лучшую графику), отдаленно напоминающее средневековые гравюры.

Perspective

Разработчик: DigiPen Widdershins Платформа: PC
Когда выйдет: уже (бесплатно)



Игра, похожая одновременно на Fez и Echochrome. Игрок путешествует по трехмерному миру, пытаясь найти такой угол зрения, при котором декорации складываются в дорожку, по которой может пройти персонаж, живущий в двух измерениях. Сложность Perspective по сравнению с конкурентами в том, что здесь игрок ходит по трехмерным уровням свободно, как в шутере, а не просто вращает мир в заданных разработчиками рамках.

персонаж, живущий в двух измерениях. Сложность Perspective по сравнению с конкурентами в том, что здесь игрок ходит по трехмерным уровням свободно, как в шутере, а не просто вращает мир в заданных разработчиками рамках.

Back to Bed

Разработчик: Team 1UP Платформа: PC
Когда выйдет: уже (бесплатно)



Мужчина Боб страдает нарколепсией — неожиданно засыпает и ходит во сне. Причем, судя по трейлеру, ходит он в основном по картинам Сальвадора Дали и литографиям Маурица Эшера — невозможные пространства, странные конструкции, висящие в воздухе глаза, яблоки и рыбы... Единственный друг, который рвется помочь Бобу не убится и вернуться обратно в постель, — персонаж из его подсознания по имени Субоб, который выглядит как собака с человеческим лицом. Еще одна очень странная игра со стойким запахом Дэвида Линча.

Lovers in a Dangerous Spacetime

Разработчик: Asteroid Base Платформа: PC
Когда выйдет: 2013 год



Два пузатых астронавта (название игры как бы намекает, что они состоят в любовной связи) неопределенного пола просыпаются на розовой «Звезде смерти» по сигналу тревоги —

на корабль нападают пришельцы и сердитые астероиды. Турелей и систем управления станцией хоть отбавляй, но каждой из них нужно рулить вручную, периодически перебегая от одного пульта к другому. Смерть в итоге неизбежна, но ее хотя бы можно будет встретить весело, на своих ногах и рядом с любимым человеком.

Samurai Gunn

Разработчик: Бо Блит Платформа: PC
Когда выйдет: не объявлено



Быстрая, но очень яростная игра, рассчитанная на 2-4 человек. Каждый из них — самурай. У самурая есть три пули и, конечно, катана. Долго воин не живет, умирает буквально от одного попадания — если, конечно, не сумеет отразить атаку мечом. Кроме того, тут есть многоуровневые арены, по которым можно прыгать. В результате должна получиться игра про стремительные и кровавые дуэли. Очень по-самурайски — Куросава и Тарантино наверняка одобрили бы.

Тимур Хорев

ВОСТОНСКИЕ ЗАМЕТКИ

Наши впечатления от PAX East 2013

Двадцать второго марта, холодным бостонским утром, на улицы города вышли десятки тысяч людей и целенаправленно устремились в сторону порта — туда, где между небоскребами и кранами белела крыша громадного выставочного центра.

Из-за сотен такси центр встал в пробках. Автобусы не успевали подвозить к порту новые и новые толпы молодежи. Мосты прогнулись почти к самой воде под весом всех желающих успеть к открытию одной из крупнейших игровых выставок в мире — **Penny Arcade Expo East**. Или, если коротче, **PAX East 2013**.

Вместе — теплее

История PAX прослеживается до 2004 года, когда ее решили организовать создатели серии игровых комиксов **Penny Arcade**. Да, все началось с пары энтузиастов — художника **Джерри Холкинса (Гейб)** и писателя **Майка Краулика (Тайко)**. Первая Penny Arcade Expo собрала четыре с половиной тысячи человек. Оказалось, публике очень не хватает фестиваля геймеров и любителей настольно-

ролевых игр. PAX «пошла в народ», и с каждым годом число посетителей росло в геометрической прогрессии.

В последние годы из-за небывалого наплыва посетителей выставка, обычно проходящая в штате Вашингтон, получила филиал в Бостоне (**PAX East**). Кроме того, летом она пройдет и в Мельбурне (**PAX Australia**). Но даже «почкование» не спасает от толп желающих приобщиться к прекрасному — и от огромных очередей.

Кто бывал на «ИгроМире», тот знает, как сложно бывает пробиться к вожденным стендам через толпу желающих сделать то же самое. Но на PAX East свои особенности: тут игроки выстраивались в многочасовые очереди, чтобы хоть краешком глаза взглянуть на игры, которые анонсировали, быть может, лишь вчера и которые выйдут не факт что в этом году.

Крупные издатели развернули целые батареи компьютеров с предустановленными демками. Где-то это помогало сократить ожидание, но длиннейшие очереди все три дня преследовали стенд **Bethesda**, расщедлившейся на **The Elder Scrolls Online**, и



Даже синий бейдж однодневного посещения не нарушает гармонии костюма.

место для игры в зомби-боевик **The Last of Us**. Присматривали за порядком в очередях на PAX East сотни волонтеров, которых можно было узнать издали по красным футболкам с надписью «Enforcer». Они следили за порядком в очередях к стендам, крутили в руках планшетики, сиюсья понять и подсказать, где находится такой-то зал. А еще они подсчитывали число желающих попасть на конференции.

Самые большие очереди выстраивались на вход в конференц-залы, где все три дня непре-

рывно шли выступления, доклады, встречи с разработчиками, постмортемы и анонсы. Наглядно оценить размеры этих очередей можно в видеоматериале на диске «Мании». Тут мы скажем лишь, что в первый день PAX на выступление Гейба с Тайко пришли более пяти тысяч человек. Строгие волонтеры, бдительно подсчитывающие количество людей, поняв, что дело пахнет аншлагом, отсекали очередь и отказались пропускать даже журналистов.

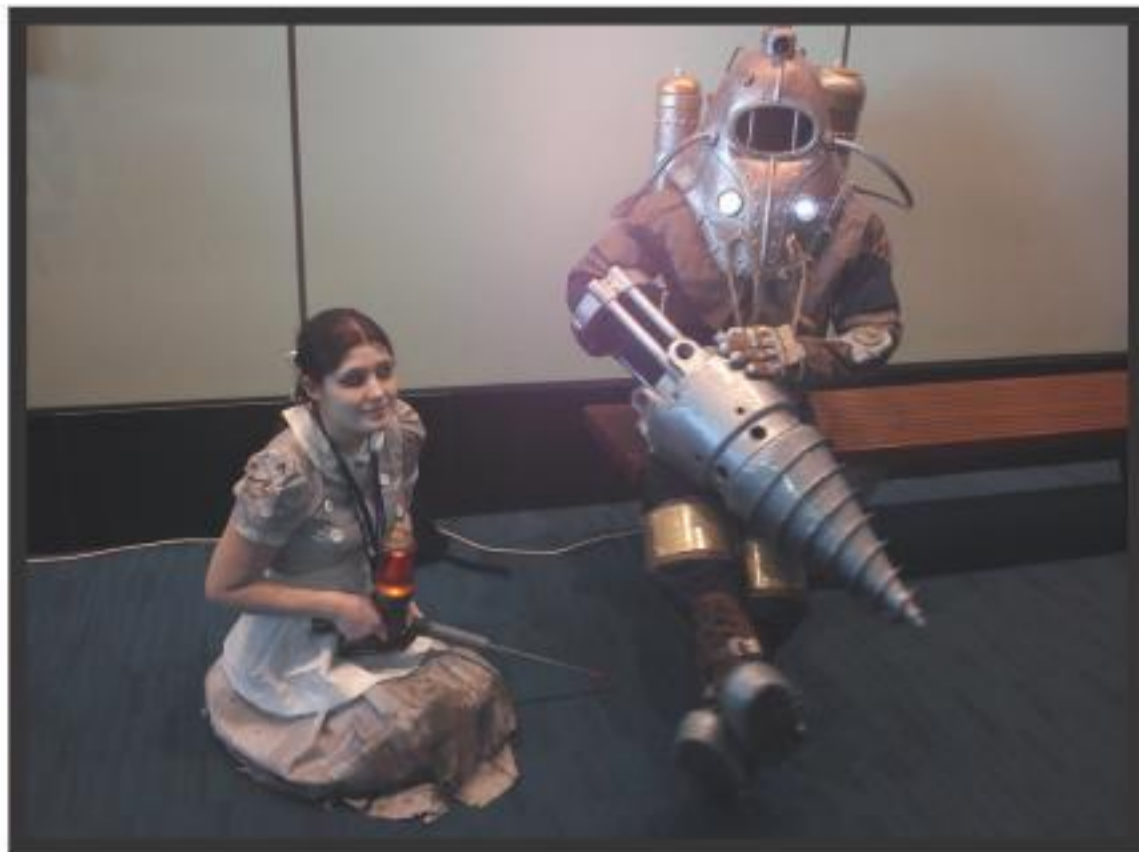
Вообще, с игровой прессой у организаторов PAX East час-



Парень слева — это не косплей, а статуя. Зато с электрификацией.



По этой недовольной морде дракона-динозавра ориентировались те, кто искал стенд с Neverwinter.



Лучший косплей на всей PAX East. Под сверлом — мотор, и оно вращается!

тенько выходили трения из-за политики «журналисты стоят со всеми в очередях и преимуществва не имеют нигде, а не успели к аншлагу — значит, не успели». Подход странный, но от этого не менее официальный. Впрочем, волонтеры частенько саботажничали, втихомолку пропуская прессу вне очереди и даже разрешая остороженько ставить штативы, запрещенные пожарными правилами. Что до издателей на выставке, то для них организаторы вообще были не указ, так что журналисты свободно шныряли по стендам и играли в демоверсии (впечатления о самых интересных играх PAX читайте во врезках по соседству). Лишь на стенде **Sapcom** от чего-то решили, что пресса на выставке им не нужна.

Карты, кубики, косплей

Все три дня выставка бурлила. Занятия находились для всех и каждого. Основная масса посетителей кружила неподалеку от главных стендов, время от времени заруливая на часик в конференц-залы.

Повсюду бродили, кучковались, фотографировались и всячески развлекались косплееры — веселый народ. Интересных костюмов традиционно хватало, но никто не сравнился с парой, изображающей Большого Папочку и Сестричку из **BioShock 2**. Костюмы были превосходны, а дополнительно шокировало всех моторизованное вращающееся сверло.

Пестрые стайки косплееров оттеняли собой неподвижные фигуры игровых персонажей. Эти «статуи» стояли и в холле, и в главном выставочном зале. Изображали они в основном известных героев онлайн-игр.

В южной части огромного павильона царил более спокойная атмосфера. Там не вопили динамики стендов, не стояли извилистые очереди. В тишине и спокойствии, за длинными рядами столов, здесь сидели поклонники иных игр — коллекционных карточных, настольных и, конечно же, ролевых! Тут же неподалеку можно было перекусить или приобрести пару пригоршней кубиков-дайсов — на случай, если собственные пришли в негодность.

Наши впечатления от... The Elder Scrolls Online



Онлайновый мир от **ZeniMax** пользовался огромной популярностью и у игроков, выстроившихся в многочасовую очередь, и у журналистов, осваивающих Тамриэль в закрытом помещении.

Пробрались туда и мы. В демоверсии было три класса — храмовник, драконий рыцарь, чародей. Побегать можно было по двум областям Даггерфолского договора — по стартовой зоне (остров Стресс М'Кай) и по городу Даггерфол.

Первым делом в глаза бросается невыразительная «стерильная» графика. Те же грязекрабы, те же корабли, коты и ящеры... но по сравнению с основной серией все это выглядит бледновато. Геймплей стандартный для ММО: разговариваем с NPC, берем квесты, зачищаем области и получаем опыт. А вот ролевая система устроена необычно — на каждом уровне можно нарастить либо здоровье, либо магию, либо энергию. Вдобавок игра дает по одному очку, которое можно вложить в умения и «таланты» персонажа либо в навыки, связанные с доспехом, магической школой или оружием.

Явных багов замечено не было, но геймплей однообразен, да и графика однозначно не выглядит выигрышной. **ZeniMax** следовало бы или пойти по пути стилизации **Warcraft**, или набросать реализма **The Elder Scrolls**. Средний путь показался нам неудачным.

Кто-то участвовал в игровых состязаниях. Кто-то рубился на длинных рядах компьютеров в чемпионатах на выбывание. Кто-то слушал выступления музыкальных групп, а кто-то просто засел на целые дни в отдаленные комнатки, где заманчиво мерцали телевизоры, обещая нехитрое игровое счастье.

Вокруг Ubisoft

Стенды крупных издателей просто ломались от демоверсий. Больше всего привезли на выставку французы из **Ubisoft** — их стенд был так огромен, что его пришлось поделить на два. Шустрые пиарщицы весь день непрерывно водили экскурсии геймеров внутрь павильона — там



Стенд League of Legends. Его охраняла Катарина, обнажив клинки и улыбаясь мудрой, всепонимающей и чуть ироничной улыбкой.



«Настольная» часть выставки. Никаких очередей, чинные-мирные посиделки. Весь экстрим — в воображении!

Наши впечатления от...

The Last of Us



The Last of Us — игра о выживании в мире, уничтоженном зомби-грибком. История повествует о мужчине и девушке, вместе пробирающихся через развалины погибшей Америки.

Сюжет проведет героев через города и деревни, где очень мало живых обитателей, зато чрезвычайно много зомби. Геймплей не открытый — все события жестко заскриптованы, и в истории множество диалогов и неинтерактивных сцен. Играть можно только за мужчину, а жанр *The Last of Us* укладывается в определение «survival horror с элементами stealth». Зомби часто смертельны и многочисленны, боеприпасов мало, так что приходится выкручиваться. Можно, например, отвлечь зомби броском банки или, наоборот, привлечь всю нежить в одно место, чтобы сжечь одним «коктейлем Молотова». Есть в игре и система создания вещей из найденного хлама — она неплохо продумана и отчасти напоминает о **BioShock**.

Играть в *The Last of Us* сложно, но демоверсия сделана очень добротной и оставляет ощущение серьезной, высокобюджетной игры. Так что, возможно, перед нами будущий хит. Проект интересный — жаль, что выйдет игра только на **PlayStation 3**. Подробности об игре читайте в нашем развернутом превью.

показывали презентации **Watch Dogs** и **Assassin's Creed 4: Black Flag**. Рядом уже «открытым способом» у всех на глазах разработчики **Splinter Cell: Blacklist** рассказывали зрителям и демонстрировали геймплей — в разные дни выставки они показывали разные части игры.

За стеной на компьютерах любой желающий отстоять часик-другой в очереди мог попробовать на зуб **Call of Juarez: Gunslinger** и так заинтриговавшую всех **Might and Magic X Legacy**. Остальные крупные издательства кучковались вокруг Ubisoft.



Сэм Фишер — в форме и в штатском.

Наши впечатления от...

Might and Magic X Legacy



Десятая часть ролевой серии **Might and Magic** грянула как гром среди ясного неба. Никто ее не ждал, но многих заинтересовала сама идея — возродить древний геймплей восьмидесятых с пошаговым передвижением по миру из клеток.

Увы, демоверсия **Might and Magic X Legacy** немного разочаровала. Да, ярко. Да, красиво. Но непонятно, чем именно обосновано возвращение к ретро. Сражения примитивны, диалогов почти нет, а про фантастическую подоплеку событий в первых *Might and Magic* разработчики как-то забыли.

Blizzard шлепала картами **Hearthstone: Heroes of Warcraft**. Больше ей показать особо было нечего, но размеры стенда намекали, что компания еще о-го-го. Поодаль **Sony** и **Naughty Dog** наслаждались вниманием (и вполне заслуженным) к *The Last of Us*. В попытке воспроизвести аутентичную атмосферу дома после нападения зомби оформители стенда приволокли на него настоящий унитаз!

Бок о бок со стендами Ubisoft разместились издательства **Perfect World**. Его можно было узнать издали по симпатичному скелету то ли динозавра, то ли дракона. На четырех рядах компьютеров игроки резались в **Neverwinter**, и в конце каждой демки игрок получал награду — сумку с логотипом, стеклянную бутылочку («для зелий») или пакетик с шоколадными монетами.

А в углу очереди из игроков, желающих заняться исследованием виртуального Тамриэля, охватывали со всех сторон скромный стенд Bethesda. Здесь все было оформлено в темных тонах, а единственным украшением служил скромный рогатый шлем под стеклом.

Бок о бок со стендами Ubisoft разместились издательства **Perfect World**. Его можно было узнать издали по симпатичному скелету то ли динозавра, то ли дракона. На четырех рядах компьютеров игроки резались в **Neverwinter**, и в конце каждой демки игрок получал награду — сумку с логотипом, стеклянную бутылочку («для зелий») или пакетик с шоколадными монетами.



За прохождение демоверсии *Neverwinter* мне достался вот такой съедобный лут.

Наши впечатления от...
Call of Juarez: Gunslinger



Четвертая часть боевика **Call of Juarez** вернулась к классике — ковбоям, кольтам и дуэлям. Мир — яркий и симпатичный, геймплей — виртуальный тир с укрытиями, прыжками по вагонам и перестрелками.

Впервые в серии мы устроим пальбу с реально существовавшими знаменитыми преступниками Дикого Запада. И впервые в серии игра получит ролевые элементы: вкладывая очки в умения и способности, игрок может сильно облегчить себе жизнь, например, получить возможность уворачиваться от потенциально смертельных пуль.

Выйдет **Call of Juarez: Gunslinger** уже скоро — исключительно в цифровом виде, в том числе и на Steam.

Наши впечатления от...
Neverwinter



Онлайновую ролевою игру **Neverwinter** на PAX East никто не ждал. Но студия Cryptic привезла ее и на нескольких компьютерах показывала геймплей за мага и разбойника.

Выглядит игра очень неплохо — особенно удалась разработчикам анимация боя. Интерфейс и геймплей — смесь MMO и традиционного стиля **Neverwinter Nights**. Как и в **The Elder Scrolls Online**, враги здесь выделяются не мышью, а подсвечиваются по принципу «кто ближе к центру экрана, тот и огребает».

Грамотный и гладкий игровой процесс в демоверсии — очень хороший прогностический признак. К тому же **Neverwinter** стоит ждать хотя бы для того, чтобы посмотреть, как разработчики реализуют конструктор пользовательского контента.

Разговоры во тьме

По обе стороны от выставочного зала на двух этажах, среди лестниц и холлов, посетители выставки собирались в длинные очереди, чтобы войти в полумрак конференц-залов.

Чья-то мудрая голова решила назвать эти места для встреч и бесед романтически: «Сфинкс», «Нага», «Арахнид», «Виверна», «Феникс», «Водяной». В результате заплутавшие игроки устали дергать волонтеров за короткие рукава, спрашивая: «А как найти сфинкса?» или «А где тут арахнид?».

На встречи со знаменитостями или разработчиками известных игр лучше было спешить заранее. Уже за двадцать минут до начала у дверей скапливались

очереди, которые волонтеры разбивали на куски, освобождая пожарные выходы и место для проходящих по коридору.

Внутри же, в полумраке залов, творились удивительные вещи. Здесь **Blizzard** анонсировала карточную игру. Тут **Square Enix** вспоминала историю серии **Final Fantasy** и показывала переделанную онлайн-новую **FF XIV**. Здесь сбритый бороду **Тим Шейфер** объявлял название нового квеста от **Double Fine**. И авторы **Penny Arcade** в этих залах у всех на глазах придумывали комикс «по заявкам», пытаясь совместить тему «ежедневной суеты» и «эротических игрушек» (сразу скажем: они его успешно придумали, однако привести его тут мы не можем по этическим причинам).

Каждый день игроки вынуждены были делать выбор в сложнейших дилеммах. Как быть — пойти на анонс **Blizzard** или послушать историю жизни от самого **Клиффа Блэжински**? Попытаться задать вопрос **Гейбу** и **Тайко** или же узнать, как создавался обновленный образ **Лары Крофт**? Рискнуть прийти последним и не попасть на встречу с **Тимом Шейфером** или попробовать силы в турнире по **Mario Kart**?

Неудивительно, что вечерами посетители выставки разъезжались по отелям и хостелам с квадратными глазами, сжимая в руках пакеты с сувенирами и забывая снять цветные бейджи.

Размеры **PAX East** в этом году, оптимизм выступлений и обилие игр подсказывают, что все у нас уже хорошо. Игровая индустрия на взлете. Компьютерные игры — на взлете. Впереди — большие перемены и огромное количество отличных проектов.

К вечеру воскресенья толпы на выставке начали пропадать. Издатели стали сворачиваться. Далеко не все собирались домой. Многим предстоял долгий путь на запад, в Сан-Франциско, где уже в понедельник началась конференция разработчиков игр — **GDC 2013**.

А о том, что мы увидели на ней, читайте в соседней статье. ■



Гейб (слева) и Тайко (лысый) придумывают комикс по заданию от зрителей.



РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

МАГАЗИН ЖУРНАЛОВ.РФ

ИГРО
МАНИЯ

200*
РУБЛЕЙ

МИР
ФАНТАСТИКИ



190*
РУБЛЕЙ

ВОВРЕМЯ Если журнал заказан заранее, он будет отправлен вам одновременно с началом розничных продаж

В НАЛИЧИИ При оформлении вами подписки мы позаботимся, чтобы ваш экземпляр был напечатан и никому, кроме вас, не достался

УДОБНО Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома

С ДОСТАВКОЙ Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.

* ЦЕНА УКАЗАНА БЕЗ СТОИМОСТИ ДОСТАВКИ

Например, доставка заказной бандеролью одного номера по России: «Мир фантастики» – 66,33 руб., «Игромания» – 66,33 руб.

ЖАНР
ШУТЕР
ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C-SOFTCLAB
РАЗРАБОТЧИК
IRRATIONAL GAMES
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
BIOSHOCKINFINITE.COM



АМЕРИКАНСКАЯ ИСТОРИЯ А
АМЕРИКАНСКАЯ ИСТОРИЯ Z
АМЕРИКАНСКАЯ ИСТОРИЯ X
АМЕРИКАНСКАЯ ИСТОРИЯ Y
АМЕРИКАНСКАЯ ИСТОРИЯ В

БИОШОСК INFINITE

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
DUAL CORE 2,4 ГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
QUAD CORE 2 ГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

На недавнем саммите DICE, о котором мы подробно рассказывали в прошлом выпуске «Игромании», с интересным докладом выступил Дж. Дж. Абрамс, режиссер «Монстро» и современной дилогии Star Trek, а также создатель сериала «Остаться в живых». Из его уст, в частности, прозвучал довольно любопытный тезис о средствах

режиссерского контроля. Абрамс говорит, что в играх завуалированное авторское вмешательство не слишком практикуется... Вздор! BioShock Infinite — главный на свете аргумент против его слов. В Infinite самое будничное, мирское, плебейское занятие

замаскировали так, что Абрамс бы просто полетел со стула прямо во время лекции. Сбор аптечек и боеприпасов, банальный шутерный респаун и использование отмычек в игре аккуратно задрапировали под очаровательную голубоглазую девушку. Она любит петь, мечтает о Париже, а на правой руке у нее недостает мизинца — что лишь добавляет красавице шарма. Ах

да, еще она должна утопить в огне города непокаявшихся содомитов на нашей с вами грешной земле.

НЕБЕСНЫЙ ЗАМОК КОМСТОКА

Когда этот текст окажется перед вашими глазами, вы наверняка уже пройдете BioShock Infinite. Эта статья — не только рецензия, но и воспоминание об этой замечательной игре.

Сейчас, когда все уже отдохнули после прохождения и собрались с мыслями, достоинства BioShock особенно очевидны. На наш взгляд, перед лицом истории он навсегда останется как «шутер, в котором впервые появилась девушка, в которую можно влюбиться» и «та самая игра с потрясающим городом в облаках».

С первым пунктом все довольно ясно. В Элизабет вложено столько сил, сколько не вкладывали ни в одного героя-напарника за всю историю игр (ближе всего подобралась Аликс Вэнс из Half-Life 2, но ее и BioShock разделяют почти десять лет технологического прогресса). И она делает именно то, чего от нее хотели создатели. Не мешается под ногами, не втыкается раз за разом в стены, не мельтешит где-то за спиной, а действительно помогает и, что куда важнее, ведет нас по сюжету.



Элизабет вызывает непреодолимое желание делать с ней как можно больше скриншотов. Примерно так же влюбленные подростки непрерывно фотографируют друг друга на телефоны.



Если вы девушка, то в этот момент наверняка завизжите.
Если парень — выругаетесь.

На самом деле — это она главная героиня игры, а вы — ее телохранитель. Представьте себе **Alice: Madness Returns**, где вы вообще не контролируете Алису, а лишь бегае за ней по пятам. Образ Элизабет в игре достоин отдельного разговора, поэтому мы посвятили девушке отдельный материал: если вам интересно, как Кен Левин обходится с персонажами и какими способами добивается их достоверности, можете прямо сейчас перелистнуть пару страниц и прочитать следующую статью, которая целиком посвящена драматургии в *BioShock Infinite*. А затем вернуться и продолжить чтение.

Летающий город Колумбия, возможно, менее очевидное, но точно не менее значимое открытие разработчиков. «Город в облаках». Самые смелые образы, проносящиеся в вашей голове в ответ на это словосочетание не сравнятся с полетом фантазии авторов. В минуты затишья это рай, парящий над землей, Диснейленд с румяными джорджами вашингтонами и хот-догами за серебряный доллар. В часы невзгод — терзаемый бурями небесный остров, немилосердно бомбардируемый молниями и разрываемый на части жутким ветром.

Висящие прямо в воздухе дома трогательно покачиваются, половицы скрипят под ногами, а в разгар революции здания, словно сорвавшиеся с якоря корабли, налетают друг на друга. Облака — клубятся, тучи — сгущаются, с искусственных озер водопады льются прямо в небо,

и все это пронизано сетью воздушных рельс, по которым вы можете перемещаться.

Оригинальный **BioShock** достоверно живописал ощущения от погребенного под толщей воды Восторга — импровизированного города-подлодки. *Infinite* еще более достоверно передает ощущения от парящего в небесах островка настоящей Америки. Но если клаустрофобических гробов наподобие Рапчура в играх хватает, то поднебесное чудо Колумбии мы видим впервые.

Первый час игры столь удивителен, вы настолько очарованы Колумбией, что, кажется, так

и гуляли бы по ее улочкам до самых титров, слушая местных музыкантов и любясь колибри, порхающими над кустами роз. Практически через силу вам приходится взять в руки автомат и погрузиться в жестокий мир перестрелок. В них вы и проведете большую часть игры, поэтому рассмотрим боевую механику максимально подробно.

МАКСИМАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ

«*BioShock* генерирует по десять уникальных ситуаций в минуту — свойство, присущее только очень редкому классу игр. Вот

горящий враг с разбегу прыгает в воду, чтобы сбить огонь, и вы в этот момент запускаете туда же электрический разряд, который моментально убивает его. К сожалению, оказывается, что в пруд также зашел Big Daddy, которого ток не убивает, но ощущимо злит, и он направляется в вашу сторону. Вы напускаете на него рой пчел, которые, правда, кусают еще одного Big Daddy этажом выше, и он начинает забрасывать вас сверху гранатами». — писал Олег Ставицкий шесть лет назад.

«Ничего подобного в *BioShock Infinite* нет», — пишем мы в 2013-м. Но это, поверьте, совсем нестрашно. На смену экосистемам, занимавшим целые уровни, пришла вереница более компактных, быстрых экосистем, в которых как раз и сконцентрирован геймплей *Infinite*.

Запасись аптечками и зарядами маны (тут ее называют солями) теперь нельзя, ресурсы можно пополнить лишь прямо на поле боя. Появился энергощит в стиле **Halo**. Разработчики сознательно ускоряют геймплей, заменяя пассивное исследование локаций тактическими забегами в самый разгар схватки.

Количество стволов, которые можно нести с собой, сократили до двух, и к выбору стоит подойти серьезно. Один из слотов, скажем, можно занять снайперской винтовкой, а во второй положить смертоносный на ближней дистанции дробовик, ультраразрушительную пищаль, в которую практически шомполом загоняются снаряды после



От лубочного образа «Рапунцель» авторы отходят через пару часов после вашего знакомства с девушкой. Элизабет — персонаж куда более неоднозначный, «хорошей» ее назвать нельзя.

каждого выстрела, или, скажем, мортиру, пускающую снаряды по изящной дуге, — стоит этой крошке попасть в ваш арсенал, как на поле битвы тут же открывается локальное представительство **Angry Birds**. Прикидываете на глаз траекторию полета снаряда, стреляете, поправляете прицел, снова стреляете — и так до прямого попадания. У-и-и-и!

Впрочем, именно шутерная механика (речь конкретно об огнестрельном оружии) — самая слабая сторона Infinite. Просто потому, что все остальные элементы игры выполнены на куда более высоком уровне. Уровне, недостижимом для большинства разработчиков. А вот шутер «как в BioShock» можно найти во многих других играх.

Далеко не всегда поле боя позволяет использовать выбранные вами стволы: снайперского геймплея, например, почти нет, хотя винтовку с оптикой предлагают выбрать раз за разом. Здесь случаются моменты, когда вы банально застреваете в дверных проемах. Иногда враги наваливаются гурьбой, а вам просто некуда деться. В некоторых случаях Infinite вообще умудряется разыграть для вас театральную постановку... без зрителя. Одна из интереснейших схваток в BioShock, сражение с призраком (не скажем кого — на случай, если вы еще не прошли игру), например, допускает возможность, когда вы будете стоять за массивной стальной дверью и тупо расстреливать всех подбегающих к вам врагов в упор. Поступать так необязательно, но



Иногда кажется, что энергетик причиняет куда больше страданий герою, чем его врагам.

именно такой глупый, прямолинейный, явно не предусмотренный разработчиками способ оказывается простейшим.

Рука, простите за каламбур, об руку с оружием идут плазмиды, которые в Infinite переименованы в энергетик. Тут сразу надо сказать, что выглядят они просто потрясающе. Если технологически Infinite несильно отличается от предыдущих частей — речь, повторимся, именно о технологии, а не о визуальных решениях, выбранных авторами, — то во всем, что касается отображения «магии», заметен колоссальный скачок вперед.

Именно видом рук истощается наше представление о том, как выглядит главный герой. Они все время находятся в кадре, и разработчики подошли к визуализации кистей и предплечий со всей ответственностью. В момент действия энергетика с левой рукой героя начинаются такие метаморфозы, что впору давать отдельную награду за артистизм: конечно же то истлевет до кости, то покрывается макабрическими язвами, изрыгающими цунами, то вдруг отращивает вороньи перья, то разрывается на части.

Без преувеличений, каждое использование энергетика — это небольшое представление, разыгранное одними лишь руками героя. Отличный пример маниакального внимания к деталям, свойственного BioShock.

ЭНЕРГИЧНЕЙ!

К подбору энергетиков для каждой схватки надо подходить не менее ответственно, чем к выбору оружия. Скажем, упомянутое цунами идеально подходит для открытых пространств, но совершенно бесполезно в помещениях. Особая абордажная тактика: запрыгнули на вражеский катерок, ударили волной — весь экипаж с дикими воплями и визгами улетел за борт. Провернули тот же фокус в помещении — противники больно ударились головами о стены, встали, отряхнулись и снова пошли в атаку.

Специальное силовое поле ловит в кокон вражеские пули, а потом отбрасывает их одним комком, но против злодеев, дерущихся в ближнем бою, оно абсолютно бесполезно.

Или вот наш любимый энергетик — Вороны-убийцы. У героя отрастают когти, ладонь покрывается перьями, с отвратительным звуком из нее вырывается птичья стая и принимается выклевывать противникам глаза! Ужасающая, свирепая атака, но она не работает против роботов и, очевидно, служителей культа Ворона.

Отдельно стоит отметить Приворот, заставляющий противников сражаться на вашей



Моторизованные патриоты. Особенно весело их стравливать между собой и, отойдя в сторонку, махать кулаками и кричать: «Врежь ему! Так его!»



Elizabeth: Songbird. He always stops you.

Даже зная о том, что вы уже прошли игру, мы все равно не станем пояснять, что здесь происходит.

стороне. Это единственная способность, доставшаяся игре от первых двух BioShock, где на стравливание врагов строилась половина тактик, а для турелей и живых существ были свои отдельные чары. Теперь все гораздо проще и унифицированней: нажали кнопку, зеленая русалка принялась что-то нашептывать доверчивому вражескому снайперу, и он вдруг перестрелял всех своих товарищей, а потом разбил себе же голову стволом винтовки.

Из комбинаций оружия, энергетиков и врагов уже набирается внушительный набор стратегий. Условно говоря, вся Call of Duty использует десятую часть возможностей BioShock Infinite и прекрасно себя чувствует. Но Кену Левину этого, конечно, мало. Он добавляет еще одну переменную — динамически меняющееся окружение. Благодаря Элизабет вы телепортируете на поле боя аптечки, боеприпасы, турели, а главное — целые куски уровней. Баланс достигается тем, что нам разрешают «призвать» лишь что-то одно. Либо патроны, либо аптечки, либо, скажем, стену с бойницами, за которой можно укрыться от вражеского огня.

В результате в игре иногда случаются необычные, надолго запоминающиеся ситуации. Представьте себе разгар перестрелки, вы сидите на балконе и отчаянно отстреливаетесь от противников, штурмующих ваше укрытие. Вдруг в поле зрения попадает турель из параллельного мира, которую Элизабет может

призвать прямо за спины врагов! Не долго думая, вы командуете открыть портал — и в последний момент вспоминаете, что тот самый балкон, на котором вы стоите, тоже был вызван Элизабет из другой реальности.

Турель появляется, пол под ногами тает, и вы падаете на землю прямо перед удивленными противниками. Это не вольные размышления на тему, а описание ситуации, которая на самом деле случилась с нами в игре. Тогда нам удалось выжить: турель сразу открыла огонь, а мы до этого очень удачно взяли пулемет, который тут же и разря-

дили во врагов. Стремительно, спонтанно, ни на секунду не сбавляя темп. Так работает Infinite.

РЕЛЬСОВЫЙ ШУТЕР

Любой нормальный разработчик на этом точно бы остановился — уже и так, кажется, перебор, — но Irrational Games и здесь шагнули за грань. Последний штрих в ветвящихся игровых системах BioShock Infinite — это Sky-Line, облачные рельсы. Настолько необязательная, настолько бонусная деталь, насколько очаровательная. Порой кажется, что у

кого-то из дизайнеров просто давно была мысль сделать что-то подобное, и он излил в Infinite душу.

Скайлайн в буквальном и переносном смысле опоясывает все упомянутые выше игровые элементы. По воздушным рельсам вы ездите от одной части города к другой, попутно расстреливая врагов. Техника стрельбы на лету — уникальная, такого не было ни в одной другой игре, ей действительно нужно учиться. Рядовые пехотинцы тоже умеют пользоваться скайлайном, они смело прыгают и едут за вами, а могучие хендмены хватаются за обе рельсы сразу и пускают по ним ток. Наконец, под «полеты» выделена специальная ветка умений, дающая бонусы за прицельные «спрыгивания» на врагов. Благодаря бонусам костюма (аналогу тоников из оригинального BioShock) вы тонко задаете специализацию героя. Можно сделать стрелка, ведущего огонь без перезарядок, можно — мастера рельс, а можно — адепта ближнего боя, который поджигает врагов и забивает их до смерти в свирепой рукопашной, попутно восстанавливая собственное здоровье.

Скайлайн, по сути, идеальная иллюстрация нового BioShock — реактивный, более направленный геймплей под облаками. На рельсах основана инфраструктура города, на них же завязан игровой процесс. Великолепный образец оригинальной механики, мастерски вписанной в сеттинг.



Злобная Фицрой — персонаж скорее для отвода глаз. История тут совсем не про революцию и социальные конфликты.

В результате все виды геймплея сплетаются в ни на что не похожий микс. Так сегодня делают только безумные инди вроде **Binding of Isaac**, где, кроме механики, нет ничего, — но никак не шутеры с бюджетом в 200 миллионов долларов (именно столько, по слухам, стоил новый BioShock).

Хотя слово «шутер» тут не подходит, потому что выстрел — это всего лишь один, отнюдь не самый главный элемент разносторонней механики. Разряды молний, щупальца, шепот зеленых нимф, вопли солдат, раздраемых воронами на части, горстки пепла, которые остаются от ваших врагов, мерцающие укрытия из параллельного мира, торчащая из стены морда трофейного лося, под которой висит ба-зука...

Да, это больше не сендбокс в обычном понимании этого слова, — но заменившие его мини-экосистемы таят фантастическое разнообразие тактик.

ОБ УЖАСАХ И КОШМАРАХ

А теперь мы скажем одну ужасную, но очень важную вещь. Сама игра *никак не стимулирует* игрока использовать все это боевое великолепие. Весь Infinite, как бы чудовищно это ни звучало, можно пройти всего с двумя видами оружия, используя от случая к случаю парочку энергетиков.

Можно не кататься по скайлайнам, не вызывать из других измерений элементы окружения, не забивать себе голову подборкой костюма. Можно вообще ничего не делать — игра даже не пикнет. Враги будут покорно умирать, а вы будете продвигаться по сюжету все дальше и дальше, оставляя все многообразие тактик за бортом.

Парадокс в том, что даже в этом случае в BioShock Infinite интересно играть. Потому что боевая механика, которой мы посвятили столько строк, тут не главное. Краеугольные камни игры — сюжет и работа с персонажами. Авторы сознательно отодвинули глубокие, разнообраз-



В таком ракурсе игру практически не отличишь от оригинального BioShock.

ные, хотя все же не идеальные перестрелки на второй план, низвели их чуть ли не до уровня вспомогательного элемента, чтобы мы не отвлекались от увлекательной истории.

Сюжет игры соткан из тончайших нитей, пронизывающих игру во всех направлениях. Главная повествовательная линия, которая сама по себе великолепна, — лишь вершина айсберга. Одни только голосовые записи содержат огромное число аллюзий и прямых отсылок к различным реальным и выдуманным авторами событий. Но говорить о сюжете BioShock Infinite долго нельзя. Потому что, во-первых, неминуемо придется раскрыть важнейшие сценарные повороты, а во-вторых, эту историю надо прочувствовать самому, вжиться в нее внутри игры, а не через строки текста на бумаге.

Можно ли сказать, что подобное смещение приоритетов в сторону сюжета плохо отразилось на геймплее? Да, безусловно. Авторы скрыли от нас огромный игровой пласт. Дали в руки множество инструментов, не объяснив, как на самом деле с

ними можно обращаться. Во всем, что касается боевой механики, игрок оказался полностью предоставлен сам себе, и только от вашей личной изобретательности зависит, сколько и какого именно удовольствия вы получите от сражений. Захотите думать и изобретать уникальные тактики — игра даст вам такую возможность. Не захотите — и BioShock покажется вам примитивным, однобоким шутером с потрясающей историей и персонажами.

Можно ли сказать, что смещение приоритетов хорошо отразилось на игре? Тоже да. Потому что это осознанный шаг авторов, понимающих, что, если постоянно открывать игроку новые стратегии, загружать его важной, но не относящейся к сюжету информацией, он в этой информации и утонет. Перестанет следить за повествованием, не сможет сосредоточиться и в полной мере впитать историю, ради которой, собственно, все и затевалось.

Подобно тому, как в мире BioShock вселенные наслаиваются друг на друга, сюжетные повороты и необязательные иг-

ровые элементы сплетаются в тугую клубок одной общей удивительной игры.



Мы ставим Infinite высокую оценку по двум причинам. Первая — политическая. Это очень важный, очень нужный современной индустрии шутер, который действительно двигает жанр вперед. Несмотря на то, что именно как шутер BioShock не идеален, тут есть невероятная история, от которой невозможно оторваться, есть интересные персонажи, новое слово в работе с NPC и абсолютно сногшибательный сеттинг... здесь слишком много жанровых открытий для одной игры. Даже больше, чем в оригинальном BioShock.

А вторая причина — личная. Просто Infinite — это очень крутая игра, от которой не раз перехватывает дыхание. Хотелось привести здесь какой-то вау-пример, но у каждого редактора «Игромании» их так много, что мы решили оставить финал открытым. У вас, уверены, такие примеры тоже найдутся в избытке. ■

- ✓ Реиграбельность
- ✓ Классный сюжет
- ✓ Оригинальность
- ✓ Легко освоить

Дождались?

КРАСОЧНЫЙ, СВЕТЛЫЙ, УСКОРЕННЫЙ BIOSHOCK В ВОЗДУШНОМ ГОРОДЕ. СЛОЖНАЯ, МНОГОФАКТОРНАЯ, ВЗРОСЛАЯ ИГРА — И УЖЕ ТОЧНО ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ ШУТЕРОВ ЭТОГО ГОДА.

- Геймплей: xxxxxxxxxxx 9
- Графика: xxxxxxxxxxx 9
- Звук и музыка: xxxxxxxxxxx 9
- Интерфейс и управление: xxxxxxxxxxx 9

Рейтинг
9,5
ВЕЛИКОЛЕПНО



Мир Фантастики

www.mirf.ru

«Звёздный путь»

современной цивилизации

Ричард Матесон

«Куда приводят мечты»
«Живая сталь»
«Я—легенда»

Спиритические
Выкачивание денег
и вызов духов

СЕАНСЫ

Книги
Джедаев

От Алана Дина Фостера
до Роберта Сальваторе

Как скачать
проклятие

Страшные сказки
всемирной паутины

Рассказы
Дарья Зарубина
Евгений Лукин

Галерея
Александра Семушина

В ПРОДАЖЕ
С 23 АПРЕЛЯ

СМЕРТЬ
ИЗ ТУНДРЫ

Чукотские демоны
и якутские чудовища

ПЛАНЕТАРНАЯ
БОМБАРДИРОВКА

Метеориты как орудие эволюции



ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

16+

ХУДОЖНИК: АЛЕКСАНДРА СЕМУШИНА



ЗАПРЕТНАЯ ТЕМА

О ДРАМАТУРГИИ, ГЛУБИНЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И ЭРОТИЧЕСКОМ ЛЕЙТМОТИВЕ BIOSHOCK INFINITE

В театральном искусстве и кинематографе есть понятие «зерно персонажа». Это сухая выжимка, образ и одновременно суть главного героя, описанные короткой фразой, а иногда вообще одним словом. Скрудж Макдак — скряга, Шерлок Холмс — гениальный музицирующий наркоман, Джим диГриз — интеллектуальный сорвиголов, Колобок — искатель приключений с трагической ноткой, Йода — карманный духовный пастырь, Курочка Ряба — деревенский месья, мышка — хвостатая катастрофа локального масштаба.

Чтобы зрителю было интересно наблюдать за персонажем, его образ, его зерно должны изменяться со временем. Характер может либо раскрываться, и тогда на протяжении повествования мы узнаем о герое что-то новое, чем он обладал до этого, но не афишировал. Либо развиваться — в этом случае можно говорить об эволюции личности.

ДРАМАТИЧЕСКАЯ ГЕРОИНЯ

Метаморфозы характеров — основа драматургии. За статичным, никак не изменяющимся героем наблюдать неинтересно, даже если он совершает какие-то необычные действия и поступки.

Чудовищный парадокс заключается в том, что разработ-

чики игр уделяют этому важнейшему элементу повествования (и неважно, о чем речь — о кино, театральной постановке, литературном произведении или игре) катастрофически мало внимания. Акцент почти всегда смещен в сторону геймплея, а душевные качества героев остаются где-то на втором плане. Вроде бы и есть развитие личности, но какое-то незаметное, погребенное под ворохом второстепенных, менее значимых вещей.

И когда вдруг выходят игры технически несовершенные, но при этом рассказывающие интересную историю, персонажи которой эволюционируют, то запоминаются такие проекты надолго. Один из ярчайших примеров — **The Walking Dead** от **Telltale Games**. На фоне угловатой графики и очень простой игровой механики разыгрывается глубокая человеческая трагедия, все внимание сосредоточено на чувствах и переживаниях героев, а не на геймплее.

Если говорить о **BioShock Infinite** как о драматическом произведении, то игра не совершает никаких глобальных открытий. Это просто очень грамотно, красиво разыгранный сценарий, где фокус внимания смещен с геймплея на личности персонажей — в первую очередь на Элизабет.

Такого живого, чувственно-го и эмоционального напарника в играх до этого момента, можно сказать, и не существовало. По сути, **Irrational Games** повернули очень простой, но действенный фокус — они сделали из героя второстепенного героя главного. Букер выступает лишь в роли свидетеля метаморфоз, которые происходят с Элизабет. И поскольку все внимание направлено на девушку, а чувства Девитта слегка приглушены, игроку становится еще проще ассоциировать себя с Букером. Ради этой же цели авторы пошли на еще один беспрецедентный шаг — они сознательно упростили отлаженную на двух предыдущих играх серии боевую систему.

МИМОЛЕТНЫЕ ВЗГЛЯДЫ

Но на этом Левин не останавливается. Он не просто позволяет нам наблюдать за душевным развитием Элизабет, он разыгрывает между ней и главным героем (то есть, по сути, игроком, а не Букером) настоящую любовную интригу. Исполдволь, подспудно, не называя вещи своими именами, но именно роман. Нас простыми, но очень действенными средствами заставляют немного влюбиться в Элизабет, истинное зерно которой — вовсе не бедная девушка с магически-

ми способностями, а прекрасная незнакомка.

Сначала, в статуе Острова монументов, нам устраивают самые настоящие смотрины, позволяют оценить героиню со всех ракурсов. Потом дают почувствовать себя героем — мы спасаем Элизабет и от этого начинаем испытывать к ней первую привязанность. Извечный закон любви: мы больше ценим не то, что кто-то делает для нас, а то, что мы сами делаем для кого-то. Хочешь влюбиться в себя — сделай так, чтобы ради тебя совершили поступок, и чувство вспыхнет само.

Затем, уже замаскированная под путешествие по Колумбии, в игре продолжается демонстрация лучших качеств Элизабет. Она скромная, но умная, смелая, но ранимая. С одной стороны, авторы стараются вызвать в нас отцовские чувства к ней, но с другой — тут же показывают, что Элизабет способна за себя постоять.

Этот термоядерный коктейль разбил в реальной жизни сердца не одного миллиона мужчин: подетски ранимое, эфемерное существо, которое всеми силами хочется защитить, но при этом полностью самостоятельная личность. То есть все, что вы в игре сделаете для Элизабет, как бы необязательно. Она и сама, возможно, со всем бы справилась





или просто смирилась с неизбежным. И от этого все ваши поступки приобретают дополнительную значимость для вас же самого. Вы могли ничего не делать, но сделали! Это подвиг, совершенный на полностью добровольных началах. Не ситуация вас вынудила, а вы сами решили поступить именно так. Это тончайшая материя, которую Кен Левин чувствует, наверное, как никто другой в игровой индустрии.

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Интимный лейтмотив на этом не заканчивается. В какой-то момент уже Элизабет начинает заботиться о Букере. А затем по канонам любовного романа между героем и девушкой случается ссора, виноват в которой, разумеется, Девитт. Последующее примирение окончательно, уж простите за грубое слово, подсаживает игрока на Элизабет. Во второй половине игры эротический мотив практически полностью исчезает, но гаммы эмоций от первых двух часов вполне хватает, чтобы накал чувств не ослабевал до самых титров.

Все это слегка лубочное, но необычайно милое околоромантическое копошение не было бы возможно без детальной проработки чисто технических вещей — модели и анимации Элизабет. Мы вряд ли ошибемся, если скажем, что напарница Букера — самый эмоциональный персонаж за всю историю компьютерных игр. В расчет берем, конечно, только реалистичные и условно реалистичные сеттинги (среди игровых комедий потрясающая лицевая анимация не редкость).

Все, что чувствует Элизабет, незамедлительно отражается на ее лице. Девушка радуется, злится, расстраивается, негодует, не забывает попутно строить Букеру глазки, в нужные моменты она эротично касается волос и шеи, поворачивается в самые выгодные ракурсы. Вроде бы никакого криминала, но невидимая сеть эротизма окутывает почти всю анимацию Элизабет, даже те моменты, когда она вытаскивает Девитта с того света, оживляя его в бою. Все это сделано сознательно и преследует вполне определенную цель — максимально привязать игрока.

Мы провели собственное маленькое расследование и выяснили, как игроки в зависимости от половой принадлежности относятся к Элизабет. Выяснилось, что более 75% из опрошенных мужчин испытывают к ней довольно глубокие интимные чувства, даже если сам внешний вид Элизабет «не их типаж». Подобный опрос среди игроков-женщин показал, что им Элизабет скорее неприятна. После более дательного обсуждения большинство девушек признались, точнее, открыли для себя в процессе разговора, что негативные эмоции вызваны тем, что они видят и чувствуют в Элизабет соперницу.

Света Померанцева, например, высказалась по этому поводу вполне однозначно: «Ее поведение и внешность невинны и сексуальны одновременно. Такая комбинация намного страшнее, чем просто сиськи и попа в кадре. Это образ, который влюбляет в себя мужчин и вызывает ревность у женщин».

НА ГРАНИ ТАБУ

Когда ближе к финалу все роли героев окончательно расставлены по своим местам, начальная интимная линия предстает в совершенно другом свете (если еще не прошли игру, просто пропустите этот и два следующих абзаца, потому что в них содержится ключевой спойлер). Еще в январе, на одном из последних пререлизных показов игры, мы много общались с Кеном Левиным о темах, которых разработчики стараются избегать в играх. Мы обсуждали религию, детоубийство... и тогда Кен очень четко обозначил свою позицию. Он сказал, что, например, секс почти всегда под запретом вовсе не потому, что аудитория к этому не готова, а потому, что разработчики очень боятся, что кто-то придет и отберет у них возможность делать игры, если авторы будут слишком уж открыто обращаться к запретным темам.

Признаться, мы тогда и подумать не могли, что смелости Кена хватит на то, чтобы провести через игру сценарную линию, в которой присутствует легчайший сексуальный мотив между отцом и дочерью. Духовный инцест. А ведь именно так и обстоит дело. Да, ни Девитт, ни Элизабет в начале повествования не знают о своих родственных связях, но тем сокрушительней осознание их родства в финале.

Левин, ни разу не переступив запретную черту, одними лишь намеками играет с темами, на которые в игровой индустрии больше никто не отваживается говорить. При этом все подано настолько тонко, что этот пласт повествования осознают лишь те, кто духовно и мораль-

но дорос до восприятия. Остальные лишь отмечают для себя, что слишком уж сильно привязались к Элизабет в самом начале игры.



BioShock Infinite, как ни одна другая игра, обнажил серьезнейшую проблему современных игр. За три десятка лет своего развития разработчики научились делать высокотехнологичные проекты, до блеска отполировали геймплей разных жанров, но в индустрии по-прежнему крайне мало людей, которые умеют мыслить законами драматургии. То, что давно стало неотъемлемой частью кино, театра и литературы, в играх доступно лишь единицам.

Ситуация до боли обидная и, к сожалению, в ближайшем будущем почти безвыходная. Игровая индустрия открывает слишком много легких путей, на каждом из которых поджидает толстая пачка денег. А проработка сюжета и характеров героев — это одна из самых сложных дорог, на которой к тому же слишком легко оступиться. Именно поэтому большинство еще долго будет выбирать уже проторенные прямые магистрали, на которых все давно известно, проверено, обкатано и закреплено правилами, но где нет и намека на серьезную режиссуру и работу с героями.

Конечно, в кино и литературе серьезной драматургии в процентном отношении тоже немного, — просто, когда выходят такие игры, как BioShock Infinite, очень хочется, чтобы студий, подобных Irrational Games, стало чуть-чуть больше. ■



ЗОЛУШКА ВИДЕОИГР

Анна Молева, также известная как *Ogmei*, занимается косплеем всего несколько лет, но уже успела достичь фантастических успехов: победила в конкурсе «Мисс геймер», в начале прошлого года получила титул «Мисс Mass Effect», а потом неожиданно для всех стала официальным лицом *BioShock Infinite*. Кену Левину настолько понравилось, как она воссоздала образ Элизабет, что он связался с нашей соотечественницей и пригласил в Бостон на съемки.



Анна, как вы пришли в косплей?

Решила попробовать просто от скуки, а потом все само собой превратилось в большое хобби. Кто-то собирает марки, кто-то выращивает петунии, а я косплею интересных мне игровых персонажей. Как и любое хобби, мое увлечение — это просто отдых, возможность повеселиться, отвлечься от рутинных дел. Ну и бессмысленная трата денег (смеется).

Среди любительниц косплея популярны героини *Mortal Kombat* и в особенности персонажи японских игр, чаще ролевых. Мы полагаем, потому, что так проще обратить на себя внимание: на оголенные груди и другие соблазнительные части женского тела клюют многие игроки мужского пола. Почему же вы выбрали образ Элизабет? У нее определенно есть шарм и обаяние, но вызывающе сексуальной ее не назовешь. Наряд у Элизабет куда скромнее, чем, допустим, у Лары Крофт.

Я не думаю, что косплееры выбирают персонажей исходя из их сексуальности. Во многом выбор зависит от того, чем наделил тебя Господь. Ну и того, сколько времени ты готова потратить на «подгонку» своего те-

ла под выбранную роль: сидеть на диетах, выкладываться в спортзале, утягивать талию узкими корсетами.

А вообще, герои *Mortal Kombat* и, например, *Final Fantasy* просто-напросто ярко выглядят (а вся суть косплея именно в том, чтобы покрасоваться в необычном образе) и, что немаловажно, популярны, а значит, девочки с ними знакомы. Они, а также Лара и героини некоторых файтингов, в ходу у женской аудитории.

Ну а шикарные формы — практически обязательный атрибут виртуальных девушек, тут уж ничего не поделаешь. Судите сами, в моем портфолио своими размерами не блещет разве что Алиса Американа Макги. Кстати говоря, для воплощения этого образа мне пришлось похудеть на десять килограммов. На десять килограммов! Я выглядела как скелет. Слава богу, что продлилось это недолго. Зато результатом я осталась довольна. Вот такая она — жизнь матерого косплеера.

Как вы думаете, зачем некоторые девушки изображают мужских персонажей? Сложнее ли это, чем воссоздавать женские образы?

Не знаю, сама не пробовала ни разу. Вообще, не очень это

одобряю. «Обман» заметен невостребованным взглядом, а какой же это тогда косплей? Это просто девушка, переодетая в парня, а не воплощенный в жизнь персонаж. Так что изображать мужчин не просто сложнее, это по определению невозможно, если ты девушка. На мой взгляд, разумеется.

Насколько сложно было воплотить образ Элизабет в жизнь? Сколько времени ушло на создание костюма? Вам кто-нибудь помогал?

Безумно сложно. Основное затруднение было в том, что в *BioShock Infinite* я не играла. Никто не играл. В Сети были лишь ролики да парочка скриншотов. А нужно было не только попасть в образ Элизабет, но и создать нужную атмосферу. В этом мне уже много лет помогает мой фотограф Эдуард Сатановский, у нас с ним сформировался творческий дуэт.

Ракурсы, свет — его рук дело. Что касается костюма, то здесь главное — поломать голову над выкройкой, а остальное дело техники. Нужно сказать отдельное спасибо моей маме, она — гениаль-



ная швея. Я многим ей обязана. А вот учиться основам макияжа, правильному подбору деталей и позированию пришлось самой, но я и к этому со временем привыкла. Долго билась головой о стену, прежде чем вывела формулу своего косплея: «Не стремись повторить все до мелочей. Покажи героя настоящим, так, как он бы выглядел в реальной жизни».

Когда я изображала Элизабет, у меня уже было достаточно опыта, поэтому нужные фотографии получились довольно быстро.

Как Irrational Games с вами связались? Что вы почувствовали, когда вам предложили работу?

Кен связался со мной сам прямо в «Фейсбуке» и, получив мое согласие на сотрудничество, передал руль работникам компании. Мне постоянно задают этот вопрос, и я уже сама не до конца уверена, что почувствовала в тот момент... Помню, как долго не могла поверить просто в то, что получила сообщение от самого Кена Левина, не говоря уже о том, что мне сделали уникальное предложение. Все время хотелось себя ущипнуть, чтобы убедиться, что это не сон. Поверила в реальность происходящего, только когда пришла в себя в студии перед фотографом. Это было невероятно волнующе, радостно и неожиданно.

Благодаря BioShock Infinite ваше имя прогремело по всему миру. Как это повлияло на вашу жизнь? Какие-нибудь игровые издательства или студии уже вами интересовались, предлагали работу? Расскажите, чем планируете заниматься в дальнейшем.

Сотрудники ветеринарной клиники, в которой я работаю, встретили новость без энтузиазма, а собаки и кошки, сказать по правде, мало интересуются видеоиграми. А если серьезно, то я никогда не рассматривала косплей как профессию, и то, что случилось, скорее приятный сюрприз.

Я не думаю, что сотрудничество с Take-Two как-то повлияло или повлияет на мою жизнь. Я никогда не ставила себе цель непременно прославиться, зарабатывать косплеем. Планы у меня самые обычные: работать, выйти замуж, родить ребенка. Для счастья не нужна мировая известность.

Интервью: Максим Иванов





СИТИ И

ОБ АНТИУТОПИЯХ В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ И ТВОРЧЕСТВЕ КЕНА ЛЕВИНА

Когда журналисты спрашивают Кена Левина, что же такое BioShock — шутер, RPG с продвинутой боевой системой или интерактивное художественное высказывание, — тот обычно обрывает интервьюера и заявляет: «Все и сразу». Тут глава Irrational Games немного лукавит. Игры серии BioShock всегда были путешествием, в котором главную роль занимали не стрельба или увлекательный сценарий, хотя и

этому нашлось место, а исследование и погружение (в случае с первой частью — в буквальном смысле) в кипящую жизнь несбывшейся утопии.

И Рапчур, и Колумбия раскрывают свою сущность в контексте — через детали интерьера, характеры населяющих их персонажей и причудливую экосистему. Они средоточие целых эпох, отражение нравов и идей, витавших в воздухе. По большому счету,

именно города и являются главными героями BioShock.

Не сказать что акцент на окружении — некая оригинальная находка. Авторы многих антиутопий, будь то игры, кино или книги, часто прибегали к этому приему, и Кен Левин лишь учился и заимствовал у лучших. Впрочем, сказать, что внимание к описанию мира проявляют лишь антиутописты, было бы неслыханным преувеличением. В хоррорах декорации — не менее

важный элемент. Яркий пример — **Silent Hill**, пожалуй, самый известный виртуальный город, чье название стало нарицательным.

ДВЕ СТОРОНЫ ОДНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

У писателей, в частности реалистов и символистов, города также становились почти полноценными участниками действия. Например, Лондон присутствует практически во всех романах Диккенса и напрямую влияет на жизнь его персонажей. Достоевский в «Преступлении и наказании» изображает Санкт-Петербург мрачным и гнетущим местом, подтолкнувшим Раскольникова на убийство. Словом, Кену было откуда черпать вдохновение. К его услугам предстали тысячи самых разных источников, а не одна Айн Рэнд, от упоминания которой сам Левин, кажется, скоро начнет чихать.

Но чем этот жанр так привлекает творческих людей? Не в последнюю очередь широким спектром поднимаемых тем. Антиутопия — весьма расплывчатое понятие, под которое можно подвести что угодно, и фантастика далеко не обязательный элемент. И первый BioShock, и Infinite во многом держатся на контрасте. В уме игрока рисуется двухсторонняя картина мира. По левую руку — то, каким город задумывался (мы узнаем об этом через



На первый взгляд Детройт кажется благополучным городом.



Беги, Фэйт, беги!

ГОРОД-ГЕРОЙ

Отношения человека и правительства — еще одна важная для антиутопистов тема. Город в таком случае играет роль карательного инструмента. Он становится враждебной средой, клеткой со львами. В Infinite Колумбия — почти полицейское государство, которое лишь поначалу выглядит успешным и благополучным. На деле же тут процветает расизм и поощряется безоговорочное подчинение. Свободы, как ни крути, немного. Сити 17 тоже не лучшее место для жизни. Власть захватили войска Альянса, а режим новые хозяева установили самый что ни на есть тоталитарный, даже мусор мимо урны не выкинешь (а идея, согласитесь, неплоха!). В **Dishonored** против вас выступают и солдаты, и бандиты, и ассасины, и даже крысы. Тут вы — нежеланный гость, которого буквально стремятся сожрать с потрохами. Дануолл отторгает Корво так же, как организм отторгает чужеродные ткани. А вот в **Mirror's Edge** город уже помогает вам, а не правительству. Да, он принадлежит властям, о чем свидетельствуют всевозможные патрули, но настоящая хозяйка тут Фэйт, бетонные постройки — ее родная стихия. Девушка просачивается в любую щель и проникает сквозь любую лазейку.



Это многообразие тем в полной мере отражает новый BioShock. В Infinite нашлось по чуть-чуть места всему, а главное — детали удачно встали на место, превратив игру в умную, изящную арт-инсталляцию. Левин создал дышащий мир, живущий по своим законам, и за это его смело можно назвать одним из самых талантливых геймдизайнеров современности. И что бы там ни говорил сам Кен, BioShock — это не «все и сразу». BioShock — это Рапчур и Колумбия, рукотворные памятники человеческому несовершенству. ■

аудиодневники и прочие записи), по правую — то, каким он стал в итоге. Эти игры отлично иллюстрируют несостоятельность многих радикальных идей и идеологов, сулящих лучшую жизнь.

Антиутопия поднимает огромный культурный пласт. BioShock многим обязан фильму «Метрополис» (1927) Фрица Ланга, события которого развиваются в будущем. Место действия — футуристический город, поделенный на условные «Рай» и «Ад». На верхнем уровне обитают купающиеся в роскоши и деньгах богачи, а на дне — рабочие, у которых нет ни единой возможности выбраться из бедствующих низов. Весьма наглядное противопоставление. Сразу вспоминается **Max Payne 3** и шикарные дома местной элиты с видом на фавелы.

Социальное расслоение, борьба классов — вообще одна из любимых тем антиутопистов. Картина Ланга вдохновила создателей другой культовой игры — **Final**

Fantasy VII (трусщобы Мидгара сильно напоминают «Ад»), а также авторов **Deus Ex: Invisible War**. Образ Сизтла, разделенного на Верхнюю и Нижнюю части, почти целиком срисован с Метрополиса. Эту идею использовали и **Eidos Montreal**, но уже в **Human Revolution** (Шанхай построен по тому же территориальному принципу).

НИЧЕГО НЕ ВИЖУ, НИЧЕГО НЕ СЛЫШУ

И все же — почему Irrational Games и другие разработчики предпочитают городскую местность выжженным пустошам? Тут стоит вспомнить, что игры — произведения прежде всего визуальные, сеттинг тут имеет первостепенную значимость. Тут как с атеистами: если зритель чего-то не видит, этого просто нет. В дешевых, непроработанных декорациях игрок легко может проморгать важные строчки сюжета и прослушать жалобы ге-

роев на их тяжкую жизнь, но когда он своими глазами увидит, что вокруг — мрак и разруха, то с большей вероятностью поверит в происходящее и станет внимательнее прислушиваться к персонажам. Города же как нельзя лучше отражают истинное положение дел, как социальное, так и политическое. Они, если хотите, — концентрация накопившегося в мире гноя.

Взять, к примеру, Детройт из **Human Revolution**. Стоит высушить нос на улице и свернуть в какую-нибудь подворотню, как вы тут же столкнетесь с реальным лицом «Мотор-Сити». Там, куда не достает свет неоновых ламп, рыщут шпана, бродяги и прочие отщепенцы, скитающиеся по темным улочкам промышленной столицы. Что примечательно, те же приемы использовал и Пол Верховен в своем «Робокопе». Его Детройт выглядел не таким футуристичным, но проблемы фильм поднимал примерно те же.



Тот самый Метрополис из одноименного фильма Фрица Ланга.



Сити 17 выглядит как типичный восточноевропейский город.



ЖАНР
RTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБ.
BLIZZARD
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
EU.BLIZZARD.COM/
RU-RU/GAMES/HOTS

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
PENTIUM D ИЛИ
ATHLON 64 X2, 1,5 ГБ
ОЗУ, GEFORCE 7600 GT
ИЛИ RADEON X800 XT,
ИНТЕРНЕТ
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 DUO E6600 ИЛИ
ATHLON 64 X2 5000,
2 ГБ ОЗУ,
GEFORCE 8800 GT
ИЛИ RADEON HD 4850,
ИНТЕРНЕТ

КОРОЛЕВСКИЙ ЗЕРГ-РАШ

Александр Пушкарь

Бытует мнение, что **Blizzard** — это компания безумных математиков, которые делают игры по двенадцать лет только потому, что все это время старательно высчитывают баланс вплоть до десятого знака после запятой. Возможно, именно этим объясняется трехлетний срок ожидания второго эпизода **StarCraft 2**, получившего подзаголовок **Heart of the Swarm**, — эпизода, полностью посвященного расе зергов и их нынешней руководительнице, бывшему правительственному ассасину, а ныне — Королеве Клинок Саре Кэрриган.

Previously on StarCraft

Если помните, в финале первого эпизода, **Wings of Liberty**, многострадальную Сару таки «расколдовывают», превращая из гибридного существа обратно в человека. Ее возлюбленный, космический ковбой Джим Рейнор, самолично уносит ее из пещеры в лазарет своего крейсера «Гиперион», и ровно с этого момента стартует сюжет **Heart of the Swarm**.

Сара приходит в себя на больничной койке, вспоминает, что во всех ее злоключениях повинен император Доминиона терранов Арктур Менгск, и загорается желанием с ним покончить. Успокаивающие речи Джима, что все уже по-

зади, действуют на нее очень умеренно, а в какой-то момент и сам Рейнор оказывается в лапах Доминиона — по телевизору вскоре передают сообщение о его казни, во что наивная Сара тут же верит.

И так как сдерживающих факторов больше нет, Кэрриган возвращается обратно к зергам, чтобы восстановить контроль над Роем, попутно вернув себе облик Королевы Клинок, собрать побольше сил и все-таки добраться до горла Менгска.

В этом ей призвано помочь многочисленное рычаще-брекекекающее воинство, которое, по обещаниям разработчиков, должно было предстать в **HotS** с совершенно другой стороны. Не безмозглым мясом, подчиняющимся любому приказу Главной, а древней расой с богатой историей и запоминающимися персонажами.

Как зерга ни крути, все равно зерг

Сделать зергов интересными — задача нетривиальная, у них и говорящих-то особей никогда толком не водилось. Один лишь Сверхразум с отрогками, благополучно почивший еще в первой части, да сама Кэрриган — барышня хоть и не простой судьбы, но не может же она одна за всех отдуваться, ведя пространные диалоги сама с собой?

Вот и пришлось выдумывать целое сонмище разговорчивых зергов, играющих роль боевого экипажа Левиафана, зерговского аналога «Гипериона».

И, к сожалению, с поставленной задачей разработчики справились на троечку — едва ли кто-то из новых персонажей может похвастаться хоть какой-то глубиной проработки. Вот, к примеру, Дехака — лидер вольной стаи, примкнувший к экипажу во время рейда на историческую родину зергов. Все разговоры с ним сводятся к необходимости поглощения новой эссенции ДНК, чтобы жить и эволюционировать. Недалеко от него ушел и Абатур, заведующий исследовательской

лабораторией, но этот хотя бы радует игрока своим цинизмом и наплевательским отношением к жизни. Хотя в остальном точно так же рассуждает о потребности искать новые виды флоры и фауны, из которых можно извлечь что-нибудь полезное.

Смиренно сложившая лапки на груди Изша вообще не воспринимается иначе, как бортовой ИИ корабля, отличий от роботизированной барышни с «Гипериона» минимум — только жуткая кляксто-безногая внешность да подобострастные интонации. Наконец, дубина-прапорщик Загара, одержимая идеями расового превосходства зергов, от которой до последне-



Массовые побоища в сетевой игре — результат чересчур затянувшейся партии.

Вотчина Абатура, эволюционный отсек. Здесь из жутких чудищ получаются еще более жуткие чудища — была бы свежая эссенция.



го ждешь подвоха, так и не оправдывает ожиданий, оставаясь верной Саре от и до — просто потому, что «еще многому может у нее научиться».

Среди всего этого паноптикума подкаблучников выгодно выделяется лишь Алексей Стуков, знакомый нам еще по дополнению к первой части — **Brood War**. Он тоже пал жертвой генетических экспериментов Доминиона, а потому пугает простой люд мутировавшими конечностями да рассказами о тех зверствах, что учиняли над ним исследователи. Стуков хотя бы имеет собственное мнение и время от времени делится интересными наблюдениями.

Прочие же герои мелькают в сюжете очень эпизодически, не успевая толком засветиться. Спасенный из плена Джим Рейнор при виде обросшей щупальцами Кэрриган сразу хватается за сердце и отбывает в неизвестность до самого финала — очевидно, пить горькую. А Зератул, которому в *Wings of Liberty* даже была посвящена целая подкампания, тут фигурирует лишь в одном видеоролике, где успевает огрести по ушам и поделиться важной новостью.

По сути дела, диалог с изгоем протоссов — единственный неожиданный поворот сюжета, в ходе которого мы получаем четкое представление о том, что будет происходить в следующем эпизоде *StarCraft 2, Legacy of the Void*. В остальном же сюжет прямолинеен, как и его участники: мстью начинается, мстью же и заканчивается. А в промежутке — двадцать семь миссий по ее подготовке.

Эх, Сара, Сара...

Как это принято у Blizzard, каждая миссия кампании по-своему уникальна и ни в коем случае не сводится к постройке базы и методичному выносу всего и вся. Уж до чего были разными задачи *Wings of Liberty*, но тут разработчики шагнули еще дальше. Как вам, например, полет на «Гиперионе» по космосу с методичным уничтожением вражеских форпостов и захватом ключевых точек, которые впоследствии будут производить управляемые компьютером корабли поддержки? Кто сказал «стратегия»?

Или миссия, где мы принимаем командование личинкой на протосском корабле, которой по-

началу приходится прятаться в вентиляционных шахтах и усердно жрать биомассу в лице животных местного зоопарка, чтобы потом вырасти в полноценную королеву, наплодить зерглингов с тараканами и благополучно уничтожить весь корабль?

Даже на уровнях, где есть база, обязательно найдется какая-нибудь особенность. То ледяные шторма, замораживающие всех, кто не успел эволюционировать в морозоустойчивую особь. То пси-поле, выжигающее поблизости фауну зергов раз в несколько минут. То задача в стиле *tower defense*, где надо отражать набегающие волны противников, успевая производить войска и ставить турели.

Впрочем, есть у этого разнообразия и обратная сторона. Почему-то проходить *Heart of the Swarm* на уровне сложности «Эксперт» оказалось даже проще, чем *Wings of Liberty* на «Ветеране». Причин тому две. Во-первых, миссии здесь построены на скриптах, и, единожды изучив, откуда и в каком порядке появляются враги, можно смело загружать сохранение и готовиться ко всем неприятностям заранее. При этом часть миссий так и вовсе сконструирована под свежее испеченные войска или умения, и если послушно следовать подсказкам вида «у вас появились ультралиски — стройте ультралисков», то вражеского сопротивления можно вообще не заметить.

Ну и, во-вторых, сама Кэрриган, которая присутствует практически во всех миссиях на правах героя а-ля **Warcraft 3** — очень мощного бойца, возглавляющего остальное войско. И мощь у нее поистине колоссальная, особенно если развивать активные умения, а не пассивные ауры (на всякий случай: развитие здесь идет между миссиями, уровни растут за счет выполнения заданий). Шутка ли, одним щелчком отправлять в небытие осадный танк, а в полтора — тора или даже крейсер. Это не считая навыка по подбрасыванию врагов в воздух, что на пару секунд делает их беспомощными, а также массового лечения всех окрестных зергов.

С таким полководцем и армия не нужна... преувеличиваем, конечно, но вместе с долей микроконтроля сила Кэрриган позволяет преодолеть любые преграды. Зная, где, когда и в каком количестве



При всей своей мощи, Сара — существо довольно хлипкое. В боях за ней нужен глаз да глаз.

Кинематографические ролики, как обычно, выше всяких похвал — первоклассны и постановка, и режиссура, и графика. Жаль все-таки, что Blizzard не выпускает полнометражные фильмы.



прибудет вражий десант, можно заранее загнать туда Сару с группой поддержки и на первых же секундах боя нейтрализовать ключевых бойцов противника, а дальше — просто наслаждаться расправой.

Не учи ученого

Еще один минус кампании — нет времени для того, чтобы вдумчиво «распробовать» новые войска. Ну и толку с того, что Абатур регулярно докладывает о появлении очередной разновидности гидралисков или тараканов, если на миссиях их использовать банально некогда? А в мультиплеере и подавно всякую экзотику не оценить — набор войск для сетевой игры совершенно другой, и всякие люркеры (ох, сколько петиций было подписано, чтобы их вернули в игру) и прыгучие зерглинги в него не входят.

К тому же выбор каждой конкретной мутации обставлен в виде обучающей миссии: игрока за ниточку тянут по единственному доступному пути прохождения, где враги расставлены так, чтобы имеющихся войск аккурат хватило для победы. И миссии эти строго обязательные, выбор мутации появляется только после их завершения. Уже хочется сказать: «Да-да, я понял, что ультралиски могут либо перерождаться после смерти, либо плеваться кислотой. Можно я уже возьму тех, что плюются, и пойду дальше по сюжету?» — «Хрен!» — как бы отвечает нам игра.

Наконец, кампания достаточно коротка (из двадцати семи миссий обучающих едва ли не половина) и абсолютно линейна. Помните пять параллельных сюжетных веток в Wings of Liberty, часть из ко-

торых могла закончиться двумя разными способами? Забудьте. Максимум, что можно выбрать, — это на какую планету лететь следующей. Имейте в виду, что, пока не выполните *все* задания, на другую перелететь не сможете.

Разработчики аргументируют линейность тем, что им не хотелось, чтобы игроки что-то упустили в ходе прохождения. По факту же Blizzard лишили одиночную кампанию реиграбельности: чтобы пройти сюжет с первого раза на «Эксперте» и собрать при этом все ачивки, уже не надо быть мастером киберспорта, достаточно лишь немного усидчивости (к слову, «да» в графе «реиграбельность» стоит исключительно за мультиплеер).

Hail to the King, baby!

Хорошая новость заключается в том, что StarCraft 2 — это не только и не столько кампания, но и лучшая сетевая стратегия в мире. И вот на этот факт выход второго эпизода негативно не повлиял ни капельки — напротив, только укрепил позиции короля на троне.

По сути дела, изменений в балансе не так уж и много. Каждая из трех сторон получила несколько новых отрядов, кое-где поменялись расценки и требования к производству уже существующих войск — и, собственно, все.

С одной стороны, хочется спросить: «Почему так мало?» С другой — умудрившись добавить что-то новое, разработчики

ухитрились ничего не сломать, а только расширить спектр возможных решений. Старые тактики продолжают работать как ни в чем не бывало: засев за игру впервые за пару лет, игрок вновь ощутит себя в своей тарелке и привычно начнет раздражать противника стаями муталисков, прикрываемых оравой зерглингов.

Более того, сегодня большинство игроков продолжает использовать старые схемы постройки базы и комбинации войск, забывая о том, что изменения-то уже произошли. Но если суметь преодолеть эту косность и присмотреться к новым войскам, то можно преподнести пару сюрпризов как неподготовленному врагу, так и самому себе.

Выясняется, что от защитной линии осадных танков очень мало проку, если зерговская стрекоза поскидывает их с уступа к чертовой матери. Что страх и ужас каждого стратега — орава пехоты под стимуляторами, — нарвавшись на ту же стрекозу, временно утратит способность стрелять и будет моментально пожрана ненасытными зерглингами. Что протоссы, оказывается, умеют производить диверсионные атаки на ранней стадии игры: пользуясь талантами «летуна-оракула», они способны моментально выжечь вражеских рабочих. А терраны могут довести противника до истерики, закопав пару невидимых самонаводящихся и самовосстанавливающихся мин на пути его следования или прямо у него на базе.

Да, стало чуть проще держать оборону и чуть сложнее атаковать — большая часть новых войск требовательна к микрокон-



Слева в коконе Сара перевоплощается обратно в Королеву Клинков, справа — вольные зерги пытаются этому помешать.

Родная планета зергов представляет собой вполне живописные джунгли. Иногда даже складывается впечатление, что это не StarCraft, а новая часть Warcraft.

Знакомьтесь, слева направо: Дехака, Загара, Кэрриган, Изша, Стуков, а фоном выступает, собственно, Левиафан. Было бы еще о чем с ними поговорить.



тролю, но при этом прекрасно отбивается от атак самостоятельно. Для терранов и протоссов упростились диверсии — за счет удешевления соответствующих боевых единиц. Но в остальном нововведения не повлияли на баланс, а лишь хорошенько его *дополнили*. Если раньше нам было доступно, условно, два десятка комбинаций войск, то теперь их стало тридцать, если не сорок.

Мультиплеер StarCraft 2 заиграл новыми красками, вернув наигравшихся ветеранов, а заодно обеспечив «юнцам» множество удобных путей для безболезненного входа в игру. Это раньше неискушенный игрок, впервые сунувшись в мультиплеер, моментально погибал от набежавшей шестерки зерглингов. Просто потому, что даже не подозревал о том, что такое «застройка» и почему без нее терраны не живут. Теперь же, прежде чем соваться в ladder, каждый игрок может от души потренироваться с компьютером, научившись хотя бы базовым особенностям игры за каждую из рас.

Своим путем

К сожалению, кампания в качестве обучения мультиплееру не годится — помимо того, что в ней совершенно другие войска, так вдобавок там себя совершенно иначе ведут уже имеющиеся. К примеру, королева зергов, которая в сетевой игре нужна для штамповки личинок и вслед-

ствие низкой скорости обычно с базы не уходит, в одиночной игре ничем подобным не занимается. Там это вполне обычный боец с умением лечить дружелюбные отряды в автоматическом режиме, который достаточно резво бежит наравне со всеми. А личинки в инкубаторах и без того появляются сразу по семь без какого-либо постороннего опыления.

Забавно, но **Victory Games**, создатели грядущего **Command & Conquer**, не раз упоминали, что у них баланс сетевой игры не будет ни на йоту отличаться от одиночной. Раньше, к примеру, они могли позволить себе сделать инженера в кампании быстрее и выносливее, чем в мультиплеере, но такая практика, по мнению разработчиков, порочна, и в дальнейшем они намерены избегать подобных ситуаций.

Ну а Blizzard пошли своим путем. Кампания — отдельно, а для новичков есть специальный обучающий режим, где драться предстоит с компьютером, и в левом верхнем углу экрана постоянно обновляются текущие «задачи»: сколько заказать рабочих, какое здание и где построить, сколько накопить бойцов, прежде чем идти в атаку, и так далее и тому подобное вплоть до полного заучивания последовательности действий.

Следом новичку предлагается сыграть против ИИ уже без подсказок, но с постоянно растущей сложностью. Или, наоборот, постепенно снижающейся — и так до тех пор,

пока игрок не начнет побеждать примерно в половине случаев.

Затем уже можно будет попробовать себя в безрейтинговых боях, где статистика побед и поражений не учитывается вовсе. И, наконец, уже уверовавший в свои силы игрок может приступить к боям в ladder'e, постепенно поднимаясь из бронзовой лиги в высшую.

Мишура и удобства

Чтобы путь был веселее, разработчики добавили в StarCraft ставшую традиционной для сетевых игр прокачку. Участие в онлайн-сражениях непрерывно приносит очки опыта, которые затем складываются в уровни и приносят разные эстетические бонусы — портреты, нашивки, скины и даже анимации танцев для войск.

В StarCraft добавили бездну сетевых сервисов — от возможности объединяться в кланы до поиска игроков, географически располагающихся неподалеку от вас, может быть, даже прямо за стеной. Heart of the Swarm проверяет диапазон IP-адресов, и, если кто-то вошел в мультиплеер из того же региона, что и вы, игра радостно об этом сообщит. Тут вдруг и выяснится, что в вашем доме, на удивление, половина жильцов играет в StarCraft 2, — чем не повод познакомиться с соседями?

Ну а любителям поболеть за киберспортсменов обязательно придутся по вкусу усовершен-

ствованные повторы, которые не только можно смотреть коллективно, но и в любой момент перехватывать управление и доигрывать партию самостоятельно. А еще эта функция выступает ультимативным аргументом в ньюте вида: «Я проиграл только потому, что отвлекся/залагал/случайно не то построил/кот перегрыз кабель/кислота попала на монитор». Отматываете до спорного момента и отыгрываете его заново.



Второй эпизод StarCraft 2 вышел достаточно скромным. Возможно, дело в том, что от Blizzard мы по инерции продолжаем ждать чуда, а когда выясняется, что выпущенный ими продукт немножко не дотягивает до наших фантазий, расстраиваемся. И если бы не огромного масштаба дополнение **The Frozen Throne** к Warcraft 3, где от нововведений в кампании разбегались глаза... И если бы не Brood War с его сложнейшими миссиями и эпическими сражениями... Да даже если бы не Wings of Liberty с его атмосферой Дикого Запада, нелнейной историей и колоритнейшими персонажами, то, может быть, кампания Heart of the Swarm воспринималась бы как нечто должное. Но планку задавали сами же Blizzard, и сейчас она немного опустилась. К счастью, только в одиночной игре. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Heart of the Swarm слабее Wings of Liberty и ощущается скорее как дополнение, чем второй эпизод эпической игры. Этого маловато для стольких лет ожидания, но по крайней мере мультиплеер обрел второе дыхание, приумножив и без того небольшое число стратегий и тактик.

ГЕЙМПЛЕЙ 9

ГРАФИКА 8

ЗВУК И МУЗЫКА 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 10

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Алексей
Макаренков

ЖАНР
Слэшер про
лысого мужика
с каменным лицом
ИЗДАТЕЛЬ
Sony Computer
Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
SCE Santa
Monica Studio
ПЛАТФОРМА
PS3
САЙТ ИГРЫ
godofwar.com

GOD OF WAR

ASCENSION

Боги! Я покараю вас!

Существует абсолютно безжалостная статистика, гласящая, что сиквелы игр покупают примерно 25-30% людей, игравших в предыдущие части. Это означает одну простую вещь: 75% людей, купивших, скажем, второго «Ведьмака», в глаза не видели первого. И это та самая причина, по которой авторы успешных серий не особо рвутся что-то менять. Зачем, если можно раз за разом делать одну и ту же игру в новой упаковке и зарабатывать те же самые, а возможно, и большие — если

вкладываясь в маркетинг — деньги?

Сколько бы пресса и преданные поклонники ни голосили, что в новом **Call of Duty** нет ничего принципиально нового, это почти не сказывается на продажах, так как основная масса покупателей ничего не замечает. Эволюция самых популярных игровых сериалов оказывается с костями перемолота бездушными жерновами финансовых расчетов и бизнес-схем.

God of War: Ascension (в русской версии «**God of War: Восхождение**») — наглядная демон-

страция того, что **Sony** внимательно следит за статистикой. **Ascension**, оставаясь хорошей игрой с голливудским размахом, умудряется, с одной стороны, во всем копировать **God of War 3**, а с другой — проигрывает ей по большинству параметров.

Умная харизма

Будем честными, при всей харизматичности Кратоса — а он, безусловно, эталонный антигерой, — **GoW** всегда была игрой про полуголого мужика, кромсающего в фарш вражеские орды.

Не брезгующего ни богами, ни полубогами, ни обычными мирянами. Образ спартамца, истории, с ним связанные, его судьба — служили лишь фоном для жестокого рубилова.

И все же сюжет и способы его подачи от части к части развивались и к **God of War 3** достигли своего апогея. Монументальность постановки и небывалый размах сцен идеально дополнялись проработанным повествованием. В игре было множество героев, которые общались с Кратосом, комментировали его действия, вступали в ин-



За маской жены Кратоса скрывается фурия. Таким нехитрым способом разработчики пытаются показать нам Человечность Призрака Спарты.



Убить одного талоса не составляет никаких проблем, но если их два-три — выжить хотя бы у одного гиганта молот становится непростой задачей.



Пророк Кастор, пожалуй, самый необычный противник в игре. Выглядит как Куато из *Вспомнить все*.

тересные, заставляющие задуматься (если, конечно, у игрока было такое желание) диалоги.

Только ключевых персонажей там было больше десятка: Афродита, Кронос, Аид, Гера, Зевс, Гермес... Юной Пандоре и вовсе досталась роль, которая оттеняет кипящую в Кратосе злобу, очеловечивает его. Все это давало понять, что авторы заботятся не только о том, чтобы нам было весело махать мечом, но и о том, чтобы весь игровой бэкграунд — сюжет, диалоги, мотивация героя — соответствовал эпичности схваток. Даже те, кто покупал *God of War* лишь ради яростных сражений, подспудно впитывали эту информацию, проникались общим духом повествования.

Сюжет «Восхождения» рассказывает о том, как Кратос, нарушивший клятву, данную Аресу (именно этот бог, напомним, буквально заставил героя убить собственную жену и дочь), оказался во власти фурий — чудовищных созданий, затуманивших разум спартамца. Чтобы рассеять морок и снять с себя данный Аресу обет, Кратос, разорвав сковавшие его магические цепи, отправляется в Дельфы к оракулу Алифии. Алифия — обладательница Очей истины, способных видеть сквозь морок фурий.

С этого момента начинается классический для всей серии геймплей. Кратос перемещается от локации к локации, крошит толпы монстров, сражается с огромными боссами в несложных QTE-поединках, а в промежутках решает головоломки, прокачивает оружие и умения за счет разноцветных сфер. В «Восхож-

дении» базовая концепция не изменилась, но обросла тонкостями, деталями и нюансами.

Раззудись плечо

Первый нюанс — схватки с рядовыми противниками. На первый взгляд отличия минимальны. Начав игру с ограниченным числом приемов, вы с помощью красных сфер прокачиваете Клинки Хаоса и открываете новые удары, которые можно объединять в комбо. Есть, правда, одна особенность. В третьей части игры на стандартную геймплад-крестовину подвешивались разные виды оружия: Клинки Изгнанника, Немейские Цестусы, Бич Немезиды, Лук Аполлона и Когти Аида. Под разных противников нужно было подбирать свои приемы и тактики, но

самое главное — со сменой оружия менялись *тактильные* ощущения от боя. Клинки Изгнанника «лежали в руке» совсем не так, как цестусы или электрические «серпы».

В *Ascension* Кратос устраивает расправу над бестиариумом при помощи одних лишь Клинков Хаоса. У них есть четыре различающиеся модификации стихии — Пламя Ареса, Лед Посейдона, Молния Зевса и Дух Аида, — которые открываются по мере прохождения и прокачиваются по отдельности. Вот только ощущения, что используешь разное оружие, увы, нет. Да, желательно подбирать стихии под противников, да, анимация и эффекты от спецприемов различаются, но все равно — это лишь варианты Клинков Хаоса. Никаких заметных отличий

в динамике боя и тактильных ощущениях.

Неуловимо изменилась и сама механика сражений. В третьей части Кратос чуть ли не танцевал с оружием, возникало ощущение, что он не наносит отдельные удары, а практически рисует в воздухе замысловатые фигуры (особенно это было заметно с Клинками Изгнанника). В «Восхождении» неуловимая легкость куда-то испарилась: удары стали более направленными, очерченными. Нельзя сказать, что это однозначно плохо, но если сразу после прохождения *Ascension* включить *God of War 3*, то разница становится очевидной.

Немного изменились поединки с промежуточными боссами. Мы все так же долго и мучительно пытаемся отправить монстра в нокаунт, чтобы потом эффектно прикончить в QTE, но сами QTE усложнились. Теперь нужно не только вовремя нажимать на определенные кнопки, но и судорожно протыкать боссов клинками, а иногда уворачиваться от контратак, способных прервать мини-игру и выкинуть Кратоса в режим стандартного боя. Поначалу такой подход развлекает, но скоро выясняется, что половина врагов и, соответственно, анимации их убийства с незначительными изменениями переехали из третьей части. Кентаврам мы сочно вспарываем брюхо, церберам отрываем головы, талосов забиваем собственными молотами.

Сражения и головоломки, о которых мы еще поговорим, разбавлены платформер-элементами и многочисленными скольжениями. С платформерной частью все более-менее по-



Кратос-сноубордист. К сожалению, все игровые моменты со скольжением выполнены криво.

нятно: Кратос традиционно много прыгает и цепляется за все, что торчит и выступает. В этом Ascension не хуже и не лучше предыдущих частей серии. А вот скольжение, призванное заменить адреналиновые полеты из GoW 3, стало каким-то нездоровым фетишем разработчиков. За время игры Кратос, словно сноубордист без доски, успевает прокатиться, кажется, по всем наклонным поверхностям в округе.

Сама по себе идея Кратоса-сноубордиста ни плоха, ни хороша — это всего лишь элемент геймплея. Но авторы добавили скольжения куда только можно, хотя их реализация далека от совершенства. Движения спартамца выглядят недостаточно плавно, а любая ошибка (чуть сильнее дернул стик, не нажал вовремя на клавишу) приводит к падению в пропасть, после чего нужно начинать «заезд» с самого начала, перепроходя некоторые эпизоды по три-четыре, а в особо запущенных случаях — по пять-шесть раз.

Голову сломать, извиллну вывернуть

Нюанс номер два — головоломки. Им авторы уделили неожиданно много внимания. Начинается все с обычного оперирования предметами — подтащи тумбу, залезь на уступ, — но игра наращивает обороты, и очень скоро вам придется носиться по уровням с измененным временным потоком, стремясь успеть выполнить какое-то важное действие. Чуть позже, устроив тотальный геноцид в Дельфах,



Схватка с мантикорой тоже оформлена в виде мини-игры.

Кратос забирает у местного пророка-предателя Амулет Уробороса и уже сам получает возможность устраивать фокусы со временем.

В четко определенных местах можно, перематывая хронограф, либо разрушать, либо, наоборот, восстанавливать окружение. В большинстве случаев дело ограничивается банальными вещами: нажми единственную кнопку — собери разрушенный акведук и пройди дальше. Но иногда попадаются задачки из нескольких стадий, и здесь нужно вовремя заметить, что у реальности не два, а больше «временных состояний», и правильно этим воспользоваться.

Еще через некоторое время в распоряжении Кратоса оказы-

вается Камень клятвы, который вручает главному герою Оркос — сын царицы фурий и Ареса, довольно невнятный персонаж, играющий роль, сравнимую с ролью Пандоры в God of War 3. Тезоретически Оркос должен показать, что Кратос в глубине души человек, а не безумная машина по перемалыванию монстров. Вот только, в отличие от Пандоры, Оркос с поставленной задачей не справляется.

А вот подаренный им Камень клятвы свои функции исполняет превосходно. Он позволяет Кратосу создавать двойника. Сами по себе фокусы с клонированием довольно просты (оставь двойника на кнопке, а сам успей куда-нибудь залезть), но, когда разработчики начинают комбиниро-

вать их с перематкой времени, становится намного веселее.

Ближе к концу игры необходимо задействовать сразу три предмета — к Камню клятвы и Амулету Уробороса добавляются Очи истины, развеивающие морок фурий. В этот момент головоломки становятся по-настоящему интересными, но, к сожалению, почти тут же и заканчиваются — игра подходит к своему финалу.

Звучит все замечательно, но есть одна загвоздка: разработчики местами слишком уж заигрались с головоломками и напрочь забыли о динамике. В Ascension есть локации, на которых вы раз за разом решаете пространственно-временные задачки и лишь изредка прерываетесь на несколько вялых схваток с рядовыми противниками. В какой-то момент возникает логичный вопрос — Кратос у нас воин или Лара Крофт образца девяностых? Обновленная **Tomb Raider** (читайте нашу рецензию в предыдущем выпуске «Игромании») наконец-то отошла от бесконечных однотипных загадок и сосредоточилась на экшене, а Кратос вдруг воспылал любовью к взаимодействию с объектами.

Помимо этой очевидной проблемы, на уровнях с головоломками процветает бэктрекинг, который сильно тормозит повествование: вам по несколько раз нужно посетить одну и ту же локацию, чтобы пройти дальше.

Взаимные перепалки

Все эти свистопляски можно было бы спокойно пережить, если



Необычных геймплейных моментов в Восхождении практически нет — авторы отрабатывают стандартную программу.



Завязка игры не столь эпична, сколько юмористична: Кратос вдруг ни с того ни с сего разрывает сковывающие его цепи.

бы в игре был нормальный сюжет, а фокусы с амулетами перемежались интересными диалогами и зарисовками. Это третий нюанс. Сюжетная линия в «Восхождении» прямая и короткая, а те немногие диалоги, что есть в игре, сводятся к очевидным и банальным вещам.

Фурии раз за разом грозят Кратосу своими корявыми пальчиками, чтобы он не вздумал их побеждать. Спартаец с неизменно каменным лицом (десять эмоций Кратоса ничем не отличаются от десяти эмоций Чака Норриса) посылает их в зловонный сфинктер Аида. А где-то на заднем плане маячит Оркос со своими слезливыми историями и семейными дразгами.

Что случилось со сценаристами и почему они вдруг решили, что персонажей прорабатывать необязательно, а все их общение можно свести к различным вариациям фразы «да пошел ты», — непонятно. Сюжет предыдущих игр серии был значительно глубже и интересней.

Комичность ситуации еще и в том, что раньше, когда сюжет был выписан детально, его почти никто не замечал. Каза-

лось, что это неважная, второстепенная вещь. Но стоило его убрать — как выяснилось, что без нормального повествования блекнут ощущения ото всей игры. Вот уж действительно: что имеем — не ценим, потерявши — плачем.

Внутри титана пустота

Не все ладно в Ascension и с голливудом. После потрясающей постановки God of War 3 было не совсем понятно, куда двигаться дальше, поэтому все ждали от новой игры просто размаха того же уровня. Размах в «Восхождении» имеется, а вот с «тем же уровнем» проблемы. Да, здесь есть эпичные сцены, которым может позавидовать большинство игр. Раз в полчаса обязательно вылезает какая-нибудь здоровенная хреновина, которую Кратос умерщвляет (или оставляет на потом, слегка покалечив) в зверских и традиционно примитивных QTE. Но до супергигантизма третьей части все это не дотягивает. Здесь нет уровней внутри титанов, нет эпизодов с забегом по телам монстров размером с не-

боскреб, а самые масштабные сцены даже близко не лежали с восхождением на Олимп (хотя какое там восхождение — скорее карабканье).

При этом в игре есть оригинальные боссы — чего только стоит зараженная фуриями рука гекатонхейра Эгеона, перерождение которой напоминает выход чужого из грудной клетки, — есть размах, есть, собственно, голливуд.

И в этом вся игра. Если рассматривать ее в отрыве от монументальной третьей части, она неплохо выглядит и играется, но на фоне God of War 3 «Восхождение» предстает эдаким бедным родственником, которому в детстве не докладывали каши и поэтому он вырос в целом красивым (генетика-то о-го-го какая!), но каким-то немощным и слегка недоразвитым.

Ascension очень хочется сделать поблажку. Игра не номерная, это всего лишь приквел. С одной стороны, продолжения игр сейчас модно оставлять без цифры в названии, но мы почти не сомневаемся, что следующая часть, которая выйдет уже явно на PlayStation 4, без номера не обойдется. А как

промежуточное звено между основными главами саги про Кратоса «Восхождение» смотрится вполне уместно.



Мы начали разговор про игру со статистики, ей и закончим. Незадолго до релиза, на презентации, Sony озвучила интересные цифры. Среднестатистический игрок провел в God of War 3 часов десять-пятнадцать. Но этот же самый игрок потратил более ста часов на мультиплеер в спортивных симуляторах (например, в FIFA) и более ста сорока часов на сетевой режим Call of Duty. Оцените, так сказать, контраст.

Сейчас, после того как игра вышла, эта статистика от Sony выглядит как оправдание за неплохую, но не дотягивающую до третьей части кампанию. Мол, все силы мы бросили на мультиплеер, а на сюжет, извините, человеко-часов не хватило. Действительно, в отличие от кампании, многопользовательский режим — новая веха в развитии сериала. Да, пока это поле, которое еще пахать и пахать, но начало положено и старт удался — читайте подробности на врезке неподалеку. Но многопользовательский режим — это отдельная часть игры, которая никак не связана с однопользовательской кампанией. Разработчиков можно было бы понять и простить, если бы они просто не уронили планку качества, сделали «Восхождение» таким же, как God of War 3, без каких-либо серьезных изменений. Но игра, увы, оказалась на голову ниже почти по всем пунктам.

Мы не сомневаемся, что те самые 75% игроков, которые в глаза не видели предыдущие части, но купили Ascension, останутся довольны и обеспечат игре хорошие продажи. Им просто не с чем сравнивать. Для оставшихся 25%, кто следит за серией и играл хотя бы в God of War 3, «Восхождение» — это шаг назад. ■

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

Дождались?

Вся суть «Восхождения» в том, что это приквел, а не номерная часть GoW. Не провал, но проходная игра, призванная скрасить ожидание четвертой новеллы о Призраке Спарты.

Геймплей:	7
XXXXXXX	
Графика:	8
XXXXXXX	
Звук и музыка:	7
XXXXXXX	
Интерфейс и управление:	9
XXXXXXXXX	

Рейтинг

7,0
Хорошо

БОГ ОНЛАЙНА

Разбор мультиплеера God of War: Ascension

Когда Sony Santa Monica впервые анонсировали появление мультиплеера в новой части God of War, мы пребывали в недоумении: предельно жестокая игра, где потерявший себя мужчина пытается отомстить третьим лицам за убитую собственными же руками семью, — это, мягко говоря, очень личная история. Да и жанр слэшера никак не вяжется с онлайн-новыми боями. Кооператив еще куда ни шло, но соревновательные режимы? Как?

Вы не поверите, но весьма увлекательно. Уже на этапе ранней беты у нас закрались подозрения, что из мультиплеера Ascension может получиться что-то толковое, и они оправдались.

Если попытаться кратко описать механику, то сетевой режим God of War — это микс слэшера, tower defense и трехмерного файтинга со свободой перемещения вроде *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3* (рецензию на который вы можете найти на соседних страницах).

Выбор религии

Ни Кратоса, ни каких-либо других героев, известных нам по серии, в мультиплеере нет, а единственным доступным персонажем выступает сводный брат Николая Валуева — безмянный суровый мужик, плечи которого вряд ли пройдут в дверь советской квартиры. Любопытно, что нельзя драться девушкой, — видимо, Sony и без того устали от-

махиваться от противников жестоких игр, а упреков со стороны прекрасного пола они бы просто не вынесли.

В самом начале своего онлайн-пути вы находитесь на самой вершине Олимпа, где вам предлагают выбрать бога-покровителя: Ареса, Посейдона, Зевса или Аида. Каждое божество олицетворяет условный класс и имеет свои сильные и слабые стороны. Последователь бога грома и молний, как можно догадаться, «бьет током», ученик По-



Постепенно открываются все более мощные доспехи, только вот герой все так же остается полуголым.



Брутальные доживания с отрубанием конечностей сохранились и в мультиплеере.

сейдона проводит ледяные удары и может замораживать врагов, слуга Ареса жарит огнем и вызывает из земли заостренные камни, сбивающие всех на небольшом радиусе, а чемпион Аида, бога подземного царства, умеет высасывать из врагов жизнь. Никто не мешает в любой момент поменять класс и начать нового персонажа, правда, перераспределять опыт нельзя — придется качаться с самого начала.

Перед началом каждой схватки вы можете переодеть своего героя в подходящие доспехи и поменять оружие (всего три вида: меч, молот и копье).

Магия, реликвия и предмет

За участие в матчах вы традиционно получаете очки опыта, которые можно потратить на разблокировку приемов и бонусов в трех категориях: магия, реликвия и предмет.

Магия — это классовые спецудары, часть которых мы перечислили выше. Например, у ученика Посейдона на выбор есть три атаки — ледяная замедляющая волна; целебная волна, прибавляющая здоровье соратникам и наносящая урон врагам; небольшой морозный вихрь, поднимающий соперников в воздух, позволяя сделать захват цепью и навалить одному из врагов в клинче.

Во время боя переключать суперудары, как и реликвию с предметом, нельзя, выбор нужно сделать заранее, перед матчем.

На выполнение приемов расходуется мана — «островки» с ней, как и со здоровьем, располагаются в определенных местах на карте. Скажем, чтобы как следует шархнуть мол-

нией, нужно примерно две «порции» магии.

Мана требуется и для активации предмета, который служит в Ascension краеугольным камнем баланса. Дело в том, что в GoW вас запросто могут загнать в угол несколько врагов — особенно часто это случается в режиме командного боя. В такой ситуации вырваться невероятно сложно, для этого противники должны остановиться хотя бы на секунду, — но кто тут остановится? Здесь нам на помощь и приходит предмет — возможность на пару секунд защититься от ударов. Скажем, закрыться щитом, отбросить врагов магической волной или, как умеет ученик Аида, ненадолго стать невидимкой.

Наконец, реликвия выступает своеобразным аналогом мини-заданий, условий, за выполнение которых дают бонусы: определенные виды убийства восстанавливают ману, при успешном парировании восстанавливается здоровье, за удачные броски у всей команды усиливается сопротивляемость магическим атакам и так далее.

Я не трус, я стратег

Только комбинируя удары, предметы и реликвии, можно сочинить кучу боевых стратегий, но авторы «Восхождения» решили на этом не останавливаться. На уровне в случайном порядке появляются временные усилители — крылатые сандалии Гермеса (скорость), голова Горгоны (обрацует врагов в камень), щит Гелиоса, дополнительные молоты, мечи, копья и др.

Но это далеко не все. На картах располагаются многочисленные спецприспособле-

ния и активные элементы: огнеметы, ловушки, маленькие катапульты, большие катапульты, огромные монстры, которые могут дать по голове, если им докучать, движущиеся платформы...

Все это прибавляет сражениям тактического простора и, что самое главное, дарит вам сравнительно большую степень свободы, возможность выбрать собственный стиль боя. Под свободой мы в первую очередь подразумеваем, что даже если вы не мастер в сражениях, раз за разом не можете вовремя поставить блок и враги унижительно вас забивают — вы все равно способны принести пользу команде и получить удовольствие от Ascension. Все потому, что в коллективных сражениях побеждает сторона, набравшая больше очков, а их выдают за все подряд: захват контрольных точек, убийство врагов, нахождение сундуков, удачное применение орудий.

К примеру, в режиме «Захват флага», пока «гладиаторы» увлечены кровавой бойней, вы можете шустро активировать все ловушки рядом со знаменем своей команды, а потом обходным путем пробраться в логово соперника и утащить трофейный флаг. Если же враги ринутся в погоню, то на подходах к вашей базе поджарятся на огне или получат в пах острым шипом.

Впрочем, в режимы «Бой чемпионов» и «Суд богов» (аналог режима Horde из **Gears of War 3**, где вы в одиночку или с товарищем сдерживаете волны врагов) лучше не заглядывать, пока как следует не освоите боевую систему, — здесь нужно именно рвать, колоть и кромсать, а не хитрить.

В начале статьи мы сказали, что мультиплеер Ascension на-

поминает файтинг. Так вот, «Бой чемпионов» — это беспощадный файтинг. На тесных аренах важнее всего скорость реакции, тайминг, ритмичное выполнение комбинаций. Умелый игрок может убить новичка одной сплошной вереницей ударов. Или аккуратным пинком в пропасть.



Нельзя сказать, что у мультиплеера God of War: Ascension нет недостатков. Выбор класса не то чтобы имел определяющее значение, карт маловато, они довольно неказистые, неоригинальные (в дизайне использовались наработки из сюжетной кампании и God of War 3) и, что хуже всего, почти все до единой угрюмые. Любители онлайн-сражений проводят на одной мультиплеерной карте десятки, а то и сотни часов, а, как правильно сказал Густав Тиллеби, арт-директор **Battlefield 4**, никто не захочет столько времени драться в атмосфере уныния.

Второе наше замечание — плохая система подбора матчей и команд. Начав прокачку нового персонажа, вы легко можете столкнуться с противниками двадцатого уровня и выше, в драке с которыми у слабого героя, как бы хорошо вы ни играли, шансов мало.

В остальном же сетевой режим оставил приятное впечатление. Это ни в коем случае не доведок к одиночной кампании, а едва ли не равноценная ей замена. Чтобы не быть голословными: автор этих строк так и не смог заставить себя пройти Ascension до конца, а вот в мультиплеере с легкостью наиграл более пятидесяти часов за считанные дни. ■



Сильный удар способен подбросить врага в воздух для последующего захвата цепью. Правда, пока вы размахнетесь, вам сто раз успеют наколоть в печень.



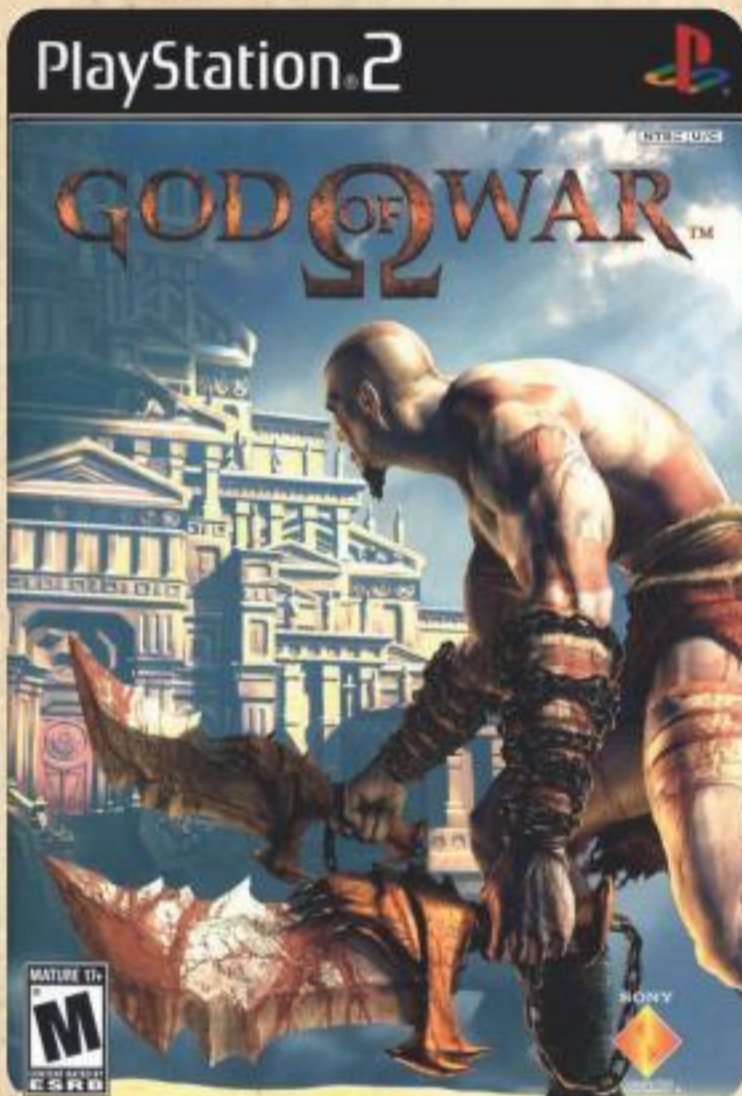
Сразу три игрока стоят на ловушке. Если в этот момент ее активировать, то можно будет легко разжиться фрагми (к слову, напарников ранить нельзя).

Кратос Зевсович

День рождения: 22 марта 2005 года
Родной город — Спарта



Кратос обновил свою фотографию обложки.



Кратос Начал работать в Спартанская армия, генерал.



Кратос took a photo with Instagram: «Набил новые чернила в честь братишки Деймоса».



Комментарии



Геркулес Четкая татуха, братан! Смотрю, подкачался мальца, бицуха ок!



Афродита ммм...)



Кратос и Арес теперь друзья.



Кратосу нравится PS2.



Кратос примет участие в мероприятии «Битва с варварами».



Кратос Застрял на Короле Варваров. Помогите пройти, плз!



Кратос completed Level 43 in SpartanVille. Join him NOW and get an extra XP!



Кратос обновил свою фотографию профиля. Это понравилось Аресу и 12 другим.



Кратос теперь В отношениях.



Кратос Ну, все, Арес, ты огребаешь!
Комментарии



Арес Лол, боюсь.



Кратос закончил работать в Спартанская армия, генерал.



Кратос начал работать в Олимп, руководитель отдела насилия.



Кратос Ездил на рыбалку. Думал вытащить щуку, а поймал здоровенную гидру! (gow6.jpg)



Кратос установил приложение «Ящик Пандоры».



Кратос получил должность бога войны в Олимп.

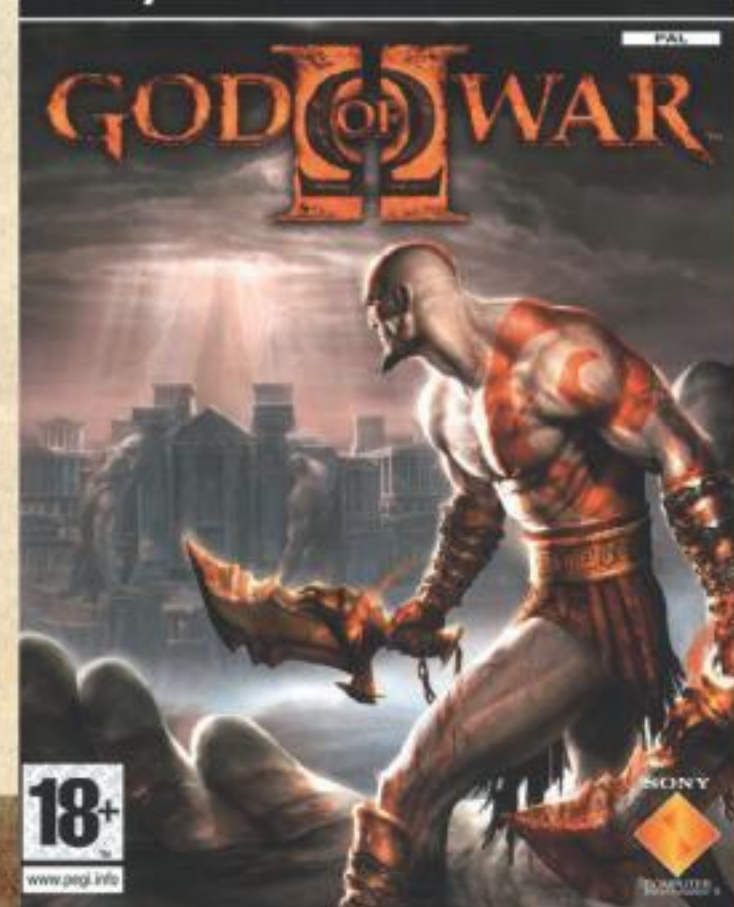


Кратос Сегодня катался на циклопе и в шутку боролся с минотавром.



Кратос изменил фотографию обложки. Зевсу и Афине это понравилось.

PlayStation 2



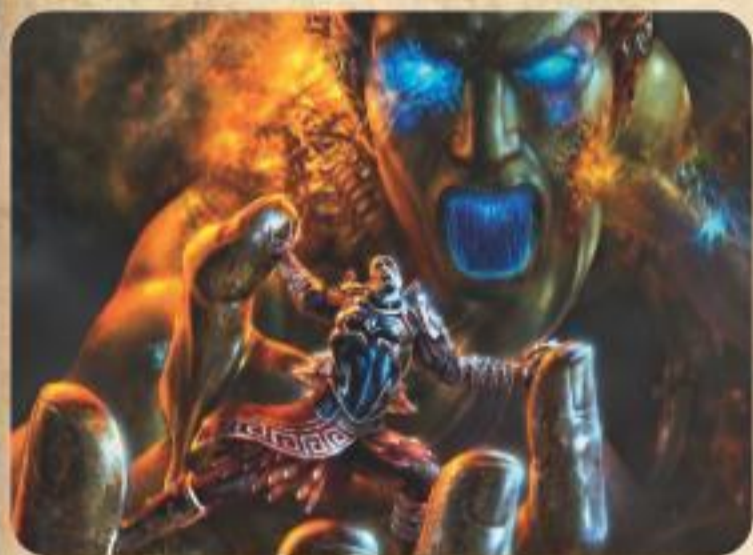
18+



Кратос примет участие в мероприятии «Нападение на Родос».



Кратос Вздун этого Родосского Колосса, довыпендривался.



Комментарии:



Зевс Ты че творишь?



Кратос Шеф, ну я же бог войны!



Зевс Сам напросился.



Кратос закончил работать в Олимп, бог войны.



Кратос Ребят, бывал кто в Аиде? Посоветуйте гостиницу, чтобы вот прям спартанские условия.



Кратос установил приложение «Золотое руно».



Кратос и Гея теперь друзья. Это понравилось Атласу и еще 7 титанам.



Зевс оставил запись на стене **Кратоса**: Фиг с ней, с Горгоной, но зачем ты отпинал Тесея с Персеем и оторвал крылья Икару, черт подери?! Дерзкий щенок!



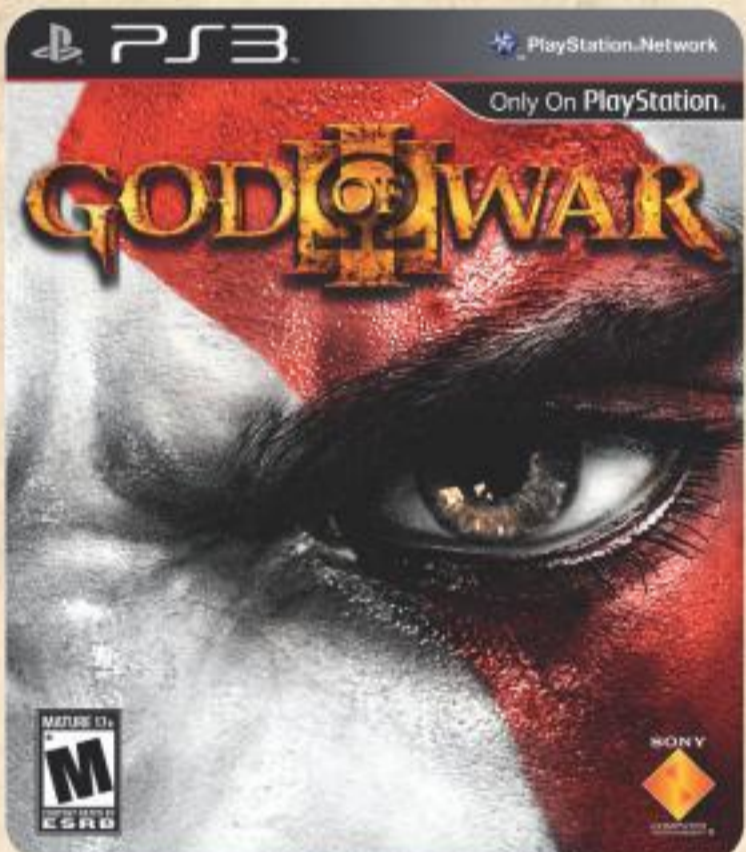
Комментарии:



Кратос ME GUSTA



Кратос обновил фотографию обложки.



Кратосу нравится PS3



Кратос примет участие в мероприятии «Титаны идут на Олимп».



Кратосу понравился статус Геи: «Пока Зевс жив, у людей нет надежды».



Кратос Зевс, твой сын вернулся!



Кратос установил приложение «Клинка Изгнанника».



Кратос загрузил несколько фотографий: Все выходные пришлось работать: душил Геру, оторвал божку Гелиосу, замочил Аида. Поскорее бы в отпуск...



Кратос установил приложение «Когти Аида».



Кратос поделился фотографией Гермеса.



Кратос поделился Надеждой.



Кратос поделился ссылкой GodLifeNews: «ШОК! Зевса избил родной сын!»

Подготовили:
Сергей Колокольников,
Геворг Акопян

ВЕРДИКТ

**СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:**

Core 2 Duo
2,4 ГГц,
1 ГБ ОЗУ,
NVIDIA
GTS 450

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core i5-750,
2 ГБ ОЗУ,
NVIDIA
GTX560

Жанр
Не совсем снайперский шутер

Издатель/разработчик
City Interactive

Издатель в России
Новый диск

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Мультиплеер
Интернет

Сайты игры
nd.ru/sniper
sniperghostwarrior2.com

SNIPER 2

GHOST WARRIOR

Алексей Макаренко

ПРИЗРАК СНАЙПЕРА

Наверное, вы хотя бы раз задавались вопросом, почему игр про снайперов так мало, а хороших среди них и вовсе единицы. Общаясь с разработчиками и издателями шутеров, мы неоднократно интересовались, в чем же дело, почему никто не делает интересные снайперские экшны?

Издатели в основном отделялись общими словами — что тема малопопулярная, рискованная, а жанр узкоспециализированный. Разработчики же поделились куда более интересными деталями, более того — их объяснения во многом совпадали.

Теория меткого выстрела

Существует два способа создать хороший снайперский экшен. Вариант первый — смоделировать большой открытый мир, сделать его живым и придумать множество квестов по скрытному уничтожению противников с помощью огнестрельного оружия. Это очень сложный путь. Нужно проделать колоссальную работу и при этом нет ни одной причины ограничиваться только снайперскими заданиями. Если уж создавать сендбокс, то логич-

но и игровые ситуации сделать разнообразными, позволить игроку выбрать оптимальный для него стиль прохождения. Поэтому снайперские экшны с открытым миром никто и не делает. Тот же **Far Cry 3** при желании можно полностью пройти глядя в оптический прицел, — хотя в нем есть и множество других типов геймплея.

Второй вариант — сделать полностью линейную игру, воссоздав десятки различающихся снайперских эпизодов, чтобы игрок не заскучал. Этот путь более простой, но и на нем разра-

ботчики сталкиваются с массой проблем. Главная состоит в том, что режиссура любой снайперской сцены в разы сложнее постановки обычной перестрелки. Нельзя просто спустить на игрока врагов — каждый раз надо тщательно продумывать общую концепцию, способы перемещения, варианты ухода от обстрела.

Но и это еще не все. Динамика снайперского геймплея априори более медленная, чем у обычного шутера, а значит, у игрока намного больше времени, чтобы заметить дизайнерские огрехи. Поэтому требования к качеству всех элементов игры повышаются в разы. Нельзя допустить ни капли фальши. Простой пример: на проектирование и режиссуру одной из лучших снайперских сцен за всю историю игровой индустрии — уровня в Припяти из **Call of Duty 4: Modern Warfare** — у **Infinity Ward**, по слухам, ушло больше времени, чем на создание трех-четырех обычных локаций. И это при том, что сам уровень довольно маленький.

Вот и получается, что снайперские игры издателям не интересны из-за высоких коммерческих рисков, а разработчики просто не хотят ввязываться в столь мутное дело. Но из всего этого следует еще один важный вывод: ниша пустует, и, сделав хорошую игру, можно привлечь к себе внимание и заработать приличные деньги.



В статике Ghost Warrior 2 выглядят очень красиво, а вот в динамике все не так радужно.

ВОТ ПУЛЯ ПРОСВИСТЕЛА И АГА

ВЕРДИКТ

Онлайновый режим Ghost Warrior 2 — предельно простой, поверхностный. Но это настоящий узаконенный рай для кемперов всех мастей. Здесь нет ни сложносочиненной прокачки, ни разнообразия тактик. Всего две карты и один-единственный режим игры — командный дефматч.

Но если вам нравится минуты напролет высматривать противника в снайперский прицел, а затем одним выстрелом отправлять его на небеса, потом быстро менять позицию и снова несколь-

ко минут лежать на пузе, вглядываясь в оптику, то вы будете чувствовать себя тут как дома. Ни в одной другой игре нет такого ползательно-кемперского мультиплеера, и это комплимент.

А еще тут можно мышью проскочить в тыл врага и бегать, убивая лежащих в засаде оппонентов из пистолета. Таких игроков многие не любят и часто банят, но иногда так сложно отказать себе в удовольствии прикончить десяток профессиональных кемперов выстрелом в упор.



Step Up

Одна из немногих студий, которая раз за разом пытается покорить снайперские бастионы, — CITY Interactive. Слышали выражение «польский шутер»? Так называют худшие игры, вне зависимости от того, в какой стране они сделаны. Так вот, CITY Interactive внесла свою скромную лепту в распространение этого термина. Потому что почти все ее проекты — это малобюджетные пародии на жанр в целом и на самих себя в частности (Terrorist Takedown, Battlestrike, Code of Honor).

Но все это не касается серии Sniper. Да, вышедшая в 2008-м Art of Victory была очень слабой, но уже спустя два года появился первый Ghost Warrior, который неплохо игрался в сингле и обладал любопытным мультиплеером, нашедшим своих фанатов. Для своего уровня игра феноменально продалась (больше двух миллионов копий), и компания решила вывести франчайз на новый уровень. Размашистая рекламная кампания, CryENGINE, отличные ролики... В какой-то момент многие поверили, что из Ghost Warrior 2 может получиться отличный снайперский боевик. Реальность оказалась более суровой.

Коп в сердце

Если рассматривать игру с высоты птичьего полета, то взору предстает едва ли не Call of Duty. Здесь есть забавный сюжет: главный герой, Андерсон Коул, вылавливает на Филиппинах очередного «плохого русского» со звучной фамилией Меринов. Понежившись в лучах экваториального солнца, мы по мановению волшебного флешбэка оказываемся в Боснии, откуда нас через некоторое время переносит в высокогорную реальность Тибета.

Меринов в Сараево глушит водку, по хитровато-лисьей физиономии Карла Мэддокса (бывший напарник Коула) можно догадаться, что в скором времени



Снайперский геймплей предполагает, что многие игровые объекты вы будете разглядывать вблизи. В такие моменты хочется просто закрыть глаза.



Внешний вид и анимация героев навевают мысли об играх десятилетней давности.

ВЕРДИКТ

он подложит коллеге жирную, породистую свинью, а Диаз (напарник Коула в настоящем) порой выдает реплики, на которые не отваживались худшие герои Майкла Дудикоффа. Все это под смешную болтовню про краденое оружие, «жуткий патоген» и необходимость покарать террористов. В общем, да, клюква местами первостатейная, но если сравнивать с сюжетами в других шутерах, то все не так уж и плохо. Логика проста как дважды два и абсурдна как кот Шредингера.

Постановка и экшен — опять же при взгляде со стороны — тоже выглядят отлично. Мы постоянно чем-то заняты. Прильнув к прицелу, конвоируем группу спецназа по вражеской территории. Освобождаем заложников. Прячемся от снайперского огня. Крадемся за врагами, подслушивая их разговоры. Пробираемся через пещеры. Плаваем под водой. Ползем под грузовиками. Режем врагов из-за угла. Устраиваем показательный фейерверк из мяса и костей, стреляя по гранатам на поясах противников. Уворачиваемся от лучей прожектора. Взрываем зенитные орудия. Если сравнивать шутеры по разнообразию ситуаций, то Ghost Warrior 2 наверняка попадет в первую десятку. И тем сокрушительней оказывается провал, когда все эти замечательные моменты и неплохой, в принципе, сюжет разбиваются о титаническую глыбу — техническую реализацию игры.

Сквозь квадраты

Ghost Warrior 2 очень красива на скриншотах, но на деле игра выглядит весьма аляповато. Угловатые деревья, словно вырубленные топором колеса ав-



В игре есть несколько локаций, на которых топорность окружения и аляповатая анимация почти незаметны. В такие моменты особенно остро сожалеешь, что вся игра не получилась вот такой.

томобилей, плоская растительность, «пластиковые» скалы. В обычном шутере в суматохе боя такие детали можно и не заметить. Но в снайперской игре, медленно проползая мимо на животе, не обратив внимания на подобные недоработки просто невозможно. Когда герои игры гусиным шагом крадутся к вражеским позициям — хочется в голос рассмеяться. Складывается впечатление, что персонажи страдают одновременно от остеохондроза и острого приступа геморроя.

Искусственный интеллект нисколько не изменился со времен первой части. Если вас заметили (об этом предупреждает специальный индикатор), то будут преследовать и палить до победного. Ко всему прочему противники почти не мажут даже с очень большой дистанции. Заметить же их в густой растительности адски сложно.

Доходит до абсурда: чтобы убить пропавшего из виду врага, который остался последним на карте, но все еще продолжает метко садить по вам из-за какого-то укрытия, бывает проще перезагрузить последний чекпойнт. Если бы все прочие элементы игры работали нормально, то это можно было бы списать на реалистичность, но когда вы на раз-два прицельными выстрелами убиваете десяток врагов, а потом всего один заставляет вас в бессильной злобе ползать от укрытия к укрытию — это уже просчет дизайнеров.

The Call of Duty Circus

При этом собственно снайперский геймплей в Ghost Warrior 2 то и дело сводится к двум стандартным ситуациям. Либо мы, перемещаясь от точки к точке, по указанию напарника отстреливаем врагов, либо... делаем то же

самое, но без всякого перемещения, лежа вне досягаемости. В такие моменты игра больше всего напоминает интерактивный тир: вам надо много раз навести перекрестие прицела на чей-то лоб и спустить курок.

Локаций, где необходимо проявлять смекалку, просчитывать маршруты движения патрулей, выбирать правильную последовательность выстрелов, в игре очень мало. Игрока неумолимо ведут за ручку даже там, где минимальная свобода жизненно необходима. Представьте себе Black Ops 2, где вам постоянно указывают, в какой последовательности нужно убивать врагов, а если вы не соглашаетесь, услужливо переводят прицел на «правильные» цели? Звучит комично. Но факт в том, что в Ghost Warrior 2 геймплей примерно по такому принципу и устроен. С поправкой на то, что очередность убийств мотивирована присутствием на большинстве миссий напарника — он всегда обосновывает, почему сначала нужно стрелять вот в этот ходячий набор полигонов, а не в какой-то еще.

В погоне за зрелищностью, загоняя игрока в узкий коридор, набрасывая на него сценарную сеть, окутывая его триггерами, CITY Interactive потеряли все намеки на тактику, которые прослеживались в первом Ghost Warrior. Там хотя бы присутствовали локации, где нужно было планировать маршрут, незаметно следовать за врагами и по-тихому убивать их, пока никто не видит.

Большинство же игровых моментов в Ghost Warrior 2 не предполагают никакой свободы. В результате случаются смешные ситуации. Например, если не пропустить в одной из миссий патруль на моторке, а попытаться перестрелять сидящих в лод-



Знаменитые замедленные полеты пули никуда не делась, хотя какого-то геймплейного значения они не несут.

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Если не хотите разочароваться в «Снайпере» с самого начала, то играть лучше в английскую (ну, или польскую, если знаете язык) версию игры. Локализация, помимо излишне пафосных интонаций, убивает игру всего одной чудовищной недоработкой: герои здесь говорят

почти в полный голос. Когда вы в пяти метрах от врагов, это смотрится настолько чудовищно, что все остальные недоработки игры отходят на второй план. В версиях на других языках герои исправно шепчут, поддерживая атмосферу.

ке, то вы неожиданно обнаружите, что враги просто не реагируют на ваши действия. Сидя в укрытии, вы снимаете сидящего на носу, а рулевой как ни в чем не бывало заявляет: «В квадрате чисто», — и направляет лодку по протоке. О ситуациях, когда напарник предлагает выполнить действие, которое вы (какой кошмар!) уже совершили самостоятельно, без чьей-либо указки, мы даже не говорим — их в Ghost Warrior 2 очень много.

Отношение к игроку как к новорожденному прослеживается практически во всем. На одной из миссий в Сараево, когда Коул сбегает из плена, ему выдают пистолет с четырьмя патронами и предлагают найти оружие помощнее. Вы убьете нескольких противников, которые, испуская дух, разумеется, будут ронять на землю различное оружие, но вам не дадут его подобрать — аттракцион будет длиться до тех пор, пока по сценарию герой не отыщет... правильно, винтовку с оптическим прицелом. Слово снайпер — это такая специально выведенная генномодифицированная разновидность Homo sapiens, которая физиологически ни из чего другого стрелять не умеет.

Детские болезни

Не избавилась от подгузников и баллистическая модель. С одной стороны, на полет пули здесь действительно влияет скорость ветра и расстояние до цели, с другой — о достоверности и со-

ответствии реальной физике речи не идет.

Но GW2 и не претендует на лавры Long Range Shooting Simulator, где перед каждым выстрелом надо учесть десятки различных параметров. Проблема в другом: на всех уровнях сложности, кроме максимального, жизнь портит маленький красный кружок — он мерзко маячит в перекрестье прицела, подсвечивая место, куда попадет пуля. И эта малозначимая на первый взгляд деталь портит все. У вас махом отнимают последнюю снайперскую радость — рассчитать примерный полет пули и получить удовольствие от меткого попадания.

Вывод из этого следует ровно один — играть в Ghost Warrior 2 нужно только на сложности Expert. Враги от этого не станут умнее, геймплей в отрыве от перестрелок тоже почти никак не изменится (вас будут чуть быстрее обнаруживать и быстрее убивать, а аптечки станут настоящим дефицитом), но хотя бы от стрельбы можно будет получить свою порцию фана.

Россыпь гильз

Список недоработок Ghost Warrior 2 можно продолжать еще долго, но все прочее — это уже локальные последствия глобальных недоработок и низкого технического уровня игры. Разработчики, распланировав множество потенциально интересных игровых ситуаций, так и не сумели сделать каждую из них интерес-



ной и уникальной. Самое же печальное, что ровно с тем же сюжетом и набором геймплейных эпизодов более талантливая студия смогла бы сделать по-настоящему захватывающую игру.

Про Ghost Warrior 2 не получается даже сказать, что это какой-то значимый шаг вперед по отношению к предыдущей части серии. Это скорее шаг в сторону. Здесь больше голливуда и лучше постановка, здесь более красочная картинка (хотя джунгли, к слову, в Ghost Warrior были достоверней) и целостный, хоть местами и комичный сюжет. Но титульного снайперского геймплея в игре, как ни парадоксально это звучит, стало меньше. Заро-

дыш тактики помер, так и не родившись, — на смену ему пришел посредственный тир.



Ghost Warrior при всех его недостатках никак не хотелось оскорблять обидным эпитетом «польский шутер». А вот Ghost Warrior 2 — это именно «польский шутер». Высокотехнологичный, дорогой, размашистый... и все равно до мозга костей «польский». В него можно поиграть на фоне отсутствия достойных альтернатив и даже получить какое-то удовольствие, но вот отделаться от неприятного чувства фальши вряд ли получится. ■



- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Ghost Warrior, вместо того чтобы идти своим путем, окончательно заигрался в Call of Duty. Но в мире, где есть CoD от Infinity Ward и Treyarch, «польский» CoD выглядит комично.

ГЕЙМПЛЕЙ	6
X X X X X X X X X X	
ГРАФИКА	6
X X X X X X X X X X	
ЗВУК И МУЗЫКА	6
X X X X X X X X X X	
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7
X X X X X X X X X X	

РЕЙТИНГ
6,0
СРЕДНЕ

ЖАНР
ФАЙТИНГ С ЭЛЕМЕНТАМИ RPG

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СОФТКЛАБ

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ИЗДАТЕЛЬ
NAMCO BANDAI

РАЗРАБОТЧИК
CYBERCONNECT2

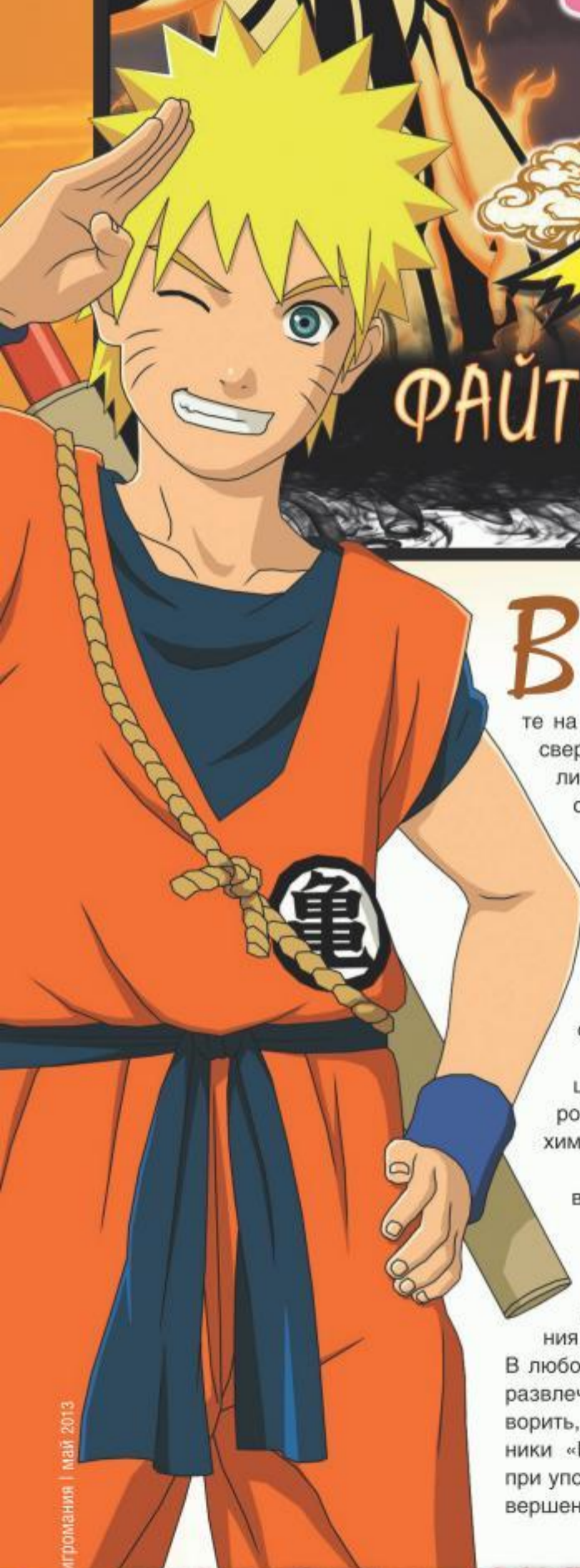
ПЛАТФОРМЫ
XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
NARUTO-STORM3.COM



МАКСИМ ИВАНОВ

ФАЙТИНГ С ДЕВЯТЬЮ ХВОСТАМИ



В России смотреть аниме зачастую считается стыдным. Проведем маленький эксперимент: придите на какую-нибудь вечеринку сверстников и начните хвалить сюжет любого аниме-сериала. С вероятностью в девяносто процентов вокруг вас образуется мертвая зона. И это — в лучшем случае. В худшем — окрестят гиком и выпроводят взащей. И попробуйте объяснить, что аниме — это не только грудастые школьницы и огромные роботы. Как говорится, глухим обедню не служат.

Сложно сказать, откуда возникло предубеждение, но многие слишком уж доверяют злым языкам, а некоторые банально боятся неодобрения со стороны окружающих. В любом случае у нас аниме — развлечение нишевое. Что и говорить, даже некоторые сотрудники «Игромании» морщат нос при упоминании «Наруто». И совершенно зря — многое теряют

ВЕЗДЕ И ВСЮДУ

Противникам аниме легко ругать «Наруто». Оригинальный сериал представляет собой сборник штампов. Тут вам и растянутые на десятки серий бои, и бесконечные флэшбеки, и чрезмерный пафос, не говоря уже о раздражающих ужимках главных героев и зашкаливающим числе эпизодов. Отдельно стоит упомянуть и воинственных фанатов, которые поднимают на щит всех, кто вздумает раскритиковать их предмет обожания. Словом, среда для формирования радикальных убеждений самая благоприятная.

Меж тем «Наруто» — один из самых успешных японских сериалов, и с каждым годом становится все сложнее игнорировать этот культурный феномен. Даже в России о вихрастом пареньке в черно-оранжевом костюме слышали если не все, то многие.

«Наруто» давно пустил корни за пределы манги и телеэкранов, но, пожалуй, именно с играми у него все сложилось наиболее удачно. По мотивам сериала вышло неслыханное количество RPG, квестов и разной чепухи

для мобильных платформ, но наибольшего успеха добились именно файтинги.

ЯПОНСКАЯ ЦЕЛИНА

Важно понимать, что Ultimate Ninja Storm 3 — не внезапный прорыв, а результат десяти лет упорной работы и полировки изначальной концепции. Японцы годами экспериментировали и выводили нужную формулу. С одной стороны, никаких тебе глобальных рывков вперед, а с другой — стабильность. С каждым выпуском механика обрастала все большим количеством мелких нюансов и улучшений, а ненужная шелуха отслаивалась сама по себе.

Оригинальный **Naruto: Ultimate Ninja** представлял собой на удивление серьезный двухмерный файтинг с ключевыми персонажами вселенной. Button mashing там не срабатывал, требовалось тщательно выстраивать тактику, комбинировать специальные атаки и следить за полоской чакры — местным аналогом маны. Плюс во время поединка позволялось вызывать бойцов поддержки, что добавля-



Техника теневого клонирования в действии.



На своем пути Наруто встретит самых неожиданных персонажей.



Девятихвостого лиса игрок увидит не раз, и каждая встреча запомнится надолго.

ло сражениям глубины и непредсказуемости.

Но главная заслуга **Cyber-Connect2** в том, что они сразу же озаботились сюжетным режимом, который с тех пор стал обязательным атрибутом серии. **Ultimate Ninja** пересказывала первые главы оригинальной манги, созданной Масаси Кисимото, но подавались они немного под другим углом. В итоге разочарованными не ушли ни знатоки «Наруто», ни новички.

Дальше все шло как по накатанной. Вплоть до 2007 года **CyberConnect2** совершенствовали механику и вводили новые элементы, прислушивались к мнению поклонников и брали на заметку их удачные предложения. Релиз **Naruto: Ultimate Ninja Storm** обозначил очередной эволюционный скачок, — игра сочетала в себе предыдущие наработки студии, но при этом дарила совершенно новые ощу-

щения. Теперь бойцы сражались на больших трехмерных аренах, и, что особенно важно, чуть ли не впервые за всю историю файтингов свободное перемещение не раздражало (тут следует припомнить печальный опыт **Mortal Kombat**). Также игра очень удачно использовала сел-шейдинг: кат-сцены стали выглядеть точно-точно как кадры из аниме.

Наконец, **Ultimate Ninja Storm 3** стал закономерным венцом трудов разработчиков.

КРАДУЩИЙСЯ ТИГР, ЗАТАИВШИЙСЯ ДРАКОН

Помните, как два года назад все восхищались полноценной сюжетной кампанией **Mortal Kombat**? Так вот, по сравнению с новым «Наруто» МК — невразумительный капустник. Режим «Приключение» в **UNS 3** с легкостью затыкает за пояс даже полнометражные овы (очень

длинная серия аниме), куда уж тут коллегам по жанру.

Одна беда — игра целиком построена на фан-сервисе и на самостоятельность не претендует, без «Википедии» под рукой новички едва ли смогут распутать сюжетные нити, а от обилия специфических словечек заболит голова. Если не верите, прочтите следующие два абзаца.

Сюжет игры начинается с собрания пяти кагэ, старейшин Деревень ниндзя. В этот раз Наруто предстоит столкнуться с тяжелым моральным выбором. На его лучшего друга, ниндзя-отступника по имени Саскэ Утиха, ополчилась родная Коноха. Причина — связь с преступной организацией «Акацуки». Даже Сакура, ослепленная любовью к Саскэ, приняла нелегкое решение и вызвалась убить предателя собственноручно. Сам Саскэ, к слову, ни в чем не раскаивается и продолжает ходить по лез-

вию бритвы. Бывший член команды №7 все сильнее теряет человеческий облик.

Но миру грозит более серьезная опасность. Грядет Четвертая мировая война синоби, и ради победы жителям враждующих Деревень придется объединить силы. Человек, выдающий себя за Утиху Мадару, в личных целях собирает Джинтюрики, людей, внутри которых запечатаны хвостатые звери — древние и чрезвычайно опасные монстры. Одним из двух оставшихся Джинтюрики и является Наруто. Его отец заключил в своем новорожденном сыне ужасного девятихвостого лиса, но юный Удзумаки так и не смог подчинить зверя себе...

Мы же говорили, что все очень сложно?

ТЫ — БРЕВНО!

Ultimate Ninja Storm 3 — это файтинг с элементами слэшера и



Один из «мирных» уровней. Никаких врагов, лишь тихие прогулки и любованье природой.



Гаара — один из самых харизматичных героев во вселенной «Наруто».

RPG. Тут есть мирные уровни вроде улочек Конохи, по которым можно спокойно побродить (в игре даже есть отдельный уровень, где герою необходимо собраться с мыслями, он ходит по родному селению и вспоминает былые дни), а заодно заглянуть в любимый ресторанчик Наруто и взять пару незамысловатых квестов.

В некоторые моменты вам даже позволяют сделать сюжетный выбор, который хоть и незначительно, но влияет на дальнейшее развитие событий. Впрочем, главный костяк геймплея составляют именно бои. Освоиться в них просто, нужно лишь понять логику аниме-сериала.

Полоска чакры из Ultimate Ninja никуда не делась, вы по-прежнему расходуете ее на дзюцу (коронные приемы, у каждого героя свой) и специальные атаки. Например, пущенные вами сюрикены будут наносить больший урон, если их зарядить. Запас чакры можно пополнить прямо во время битвы, но будьте осторожны — враг не станет услужливо ждать, пока вы восстанавливаете силы.

Чакра также тратится на активизацию «пробуждения», режима ярости, в котором временно усиливаются боевые характеристики и преобразуется внешний вид героя. К примеру, Наруто превращается в того самого девятихвостого лиса, а Забуза весь загорается алым пламенем.

Важный момент: перед поединком требуется экипировать своего бойца, и к этому процессу следует подходить со всей тщательностью. Слотов всего четыре (да и те открыты не сразу), и, скажем, пожалев место для зелья восстановления чакры, вы рискуете проиграть даже слабому сопернику.

В разных лавках и у странствующих торговцев также можно купить вспомогательное оружие вроде кунаев и взрывных печатей. Чем выше уровень (опыт начисляют за победы), тем круче



Спецэффекты — одна из сильных сторон игры.

предметы вы сможете использовать.

Перед каждым боем жизненно необходимо лечить своего бойца, так как здоровье по какому-то страшному недоразумению не восстанавливается автоматически. К этому трудно привыкнуть, первое время то и дело выходишь на бой основательно помятым, из-за чего на арене приходится крутиться ужом, чтобы не отхватить лишнюю порцию тумачков. И хорошо, если в одном из слотов окажется лишнее целебное зелье, а у вашего персонажа — быстрое и мощное дзюцу. Но вдруг вы застряли с еле живым, да к тому же неумелым героем (в кампании их попадет немало), а противник — очень серьезный? Снизить сложность в таких ситуациях не позволяет совесть, вот и переигрываешь одну и ту же битву раз за разом. Удовольствия от многократного перепрохождения этапов, ясное дело, немного.

МОЕ ДЗЮЦУ СИЛЬНЕЕ ТВОЕГО

Все вышеперечисленное верно и для поединков с друзьями,

разве что здоровье здесь, слава богу, восстанавливается само. UNS 3 хоть и не универсальный файтинг, как Mortal Kombat, но от него легко получают удовольствие даже далекие от жанра игроки. Каждое удачно выполненное дзюцу вызывает бурное улюлюканье, а с техникой подмены (по нажатию кнопки любой боец умеет перемещаться прямоком за спину противника) битвы превращаются в дикие скачки по арене. Но самое интересное — режим с командой поддержки. Вы выбираете напарников и выставляете режим, в котором они будут драться: защита, атака или «авто» (это когда ИИ сам решает, как действовать в той или иной ситуации). Союзники вступают в схватку лишь на миг, после чего снова скрываются из виду, но эти секунды запросто могут повернуть ход поединка.

В отличие от того же Street Fighter, в UNS 3 важен не навык, а скорость и сообразительность. Нет никакой необходимости заучивать десятки коронных приемов, за специальные удары у всех бойцов отвечают одни и те





Коноха — родная деревня Наруто.



Иногда на вас насылают сразу нескольких врагов, и игра на мгновение превращается в слэшер.



же комбинации. С одной стороны, это делает файтинг интуитивно понятным: научившись драться одним героем, вы легко освоите всех остальных. С другой — подобный подход убивает соревновательный элемент, нет смысла оттачивать технику за определенного персонажа. Да и выстукивать одинаковые комбо на протяжении всех матчей не очень-то увлекательно. Конечно, есть привычные серии ударов, но это, согласитесь, не то.

На экране выбора персонажа глаза в буквальном смысле разбегаются. Но не стоит обманываться — многие повторяются, причем не раз. Вся разница лишь в костюмах, начальной экипировке и применяемом дзюцу. А вот арен действительно много. Расстраивает лишь то, что уровни почти не интерактивны — это простые декорации, на которых можно разве что разнести ящик-другой. В преддверии *Injustice* это особенно разочаровывает.

ПУТЬ САМУРАЯ

CyberConnect2 — прекрасные рассказчики, и со времен выхода предыдущей части они только выросли в постановке. Отдельные сцены хочется записать на видео и пересматривать, пересматривать, пересматривать.

Во время битв на экране происходит настоящее лазерное шоу. Летят искры, мельтешат конечности, кто-то из героев применяет сверхмощное дзюцу... но буйство красок и эффектов не режет, а радует глаз. Уже сейчас

можно сказать, что *Ultimate Ninja Storm 3* — самый красивый файтинг в этом поколении. Пусть тут местами топорная анимация, а движения губ героев не синхронизированы с английской речью, зато сел-шейдинг ну просто волшебный.

Единственная проблема — японцы порой чрезмерно увлекаются. Это и сыграло с ними злую шутку. Ближе к финалу новый *Naruto Shippuden* утомляет. Начинает раздражать бесконечный словесный поток, из себя выводит поведение некоторых персонажей и длинные, почти бесконечные ролики. К примеру, для *UNS 3* в порядке вещей чередовать пять минут геймплея с двадцатью минутами сюжетных сценок. Да, такое мог себе позволить первоисточник, но мы ведь пришли сюда драться, а не смотреть аниме.

Когда же авторы не тянут хронометраж, выходит очень даже здорово. В один момент *UNS 3* включает размеренную, умиротворяющую музыку и с головой погружает в пучину воспоминаний героев, а когда надо — поддает эпика (чего стоит одна вдохновенная речь Гаары, обращенная к армиям Деревень). Как и в сериале, особое внимание уделено сценам сражений. Иногда кажется, что на них ушла большая часть бюджета. Все стало динамичнее, зрелищнее, масштабнее. Да что там — в первые же минуты вам предстоит сразиться с гигантским девятихвостым лисом, напавшим на Деревню, и в ходе боя огромное чудовище прямо у вас на глазах, в реальном времени, разнесет по

камушкам пылающую Коноху. И это, напомним, в файтинге!

Ролики очень плавно переходят в геймплей — иногда забываешь, где заканчивается аниме, а где начинается игра. Наиболее показательна в этом плане битва между Наруто и Саске, происходящая сразу в двух временных отрезках, прошлом и настоящим. Воспоминания то и дело сменяются реальностью, но драка не останавливается ни на секунду. Погружение в этот момент — фантастическое. Но кинематографичность привносит и свои проблемы: иногда просто не понимаешь, когда можно расслабиться и отложить геймпад. Игра часто застаёт врасплох QTE и донимает ими даже в роликах. Обманувшись кат-сценой, тянешься за чашкой чая, а в этот момент от тебя требуют что-то быстро-быстро жать. После пары таких промашек контроллер из рук не выпускаешь и с напряжением смотришь даже на праздную болтовню главных героев. Ощущение, честно говоря, не самое приятное.



Ultimate Ninja Storm 3 — не просто хороший файтинг, но и пример того, как нужно работать с проектами по лицензии. Эта игра будет интересна не только поклонникам Наруто, но и тем, кто просто забежал на огонек, соблазнившись яркой обложкой. Мотивации героев наверняка будут не так ясны, но, даже если вы не знакомы с первоисточником, сюжетный режим запросто затянет вас с головой. ■

- Рейграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

Дождались?

CyberConnect2 пошли пусть и не оригинальным, но верным путем. Минимум инноваций, максимум внимания к мелочам. На выходе — увлекательный сюжетный файтинг, хоть и не лишенный недостатков.

- Геймплей 7
- Графика 9
- Звук и музыка 8
- Интерфейс и управление 8

Рейтинг

8,0

«Отлично»



Жанр
 Экономическая стратегия
 Издатель
 Electronic Arts
 Разработчик
 Maxis
 Платформа
 PC
 Сайт игры
www.simcity.com/ru_RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: Dual Core 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео, интернет-соединение
 Желательно: Quad Core 2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео, интернет-соединение

СТРОИТЬ НЕ ЛОМАТЬ!

Александр Пушкарь

Новую часть **SimCity** отделяет от предыдущей солидный срок в десять лет. Разработчики объясняют это тем, что только сейчас технологии позволили им реализовать все то, чего они хотели. А хотели они тотальной трехмерности и полноценной симуляции города, где каждый человек был бы представлен отдельной фигуркой, живущей по своему собст-

венному расписанию: утром отправлялся на работу, вечером возвращался домой, посетив по дороге какое-нибудь увеселительное заведение или даже совершив туристический вояж в соседний город. Прямо как в **Tropico**. Правда, там, на острове, хорошо если тысяча жителей набиралась, — здесь же счет идет на десятки, а то и сотни тысяч.

СИМ-СИМ, ЖИВИ!

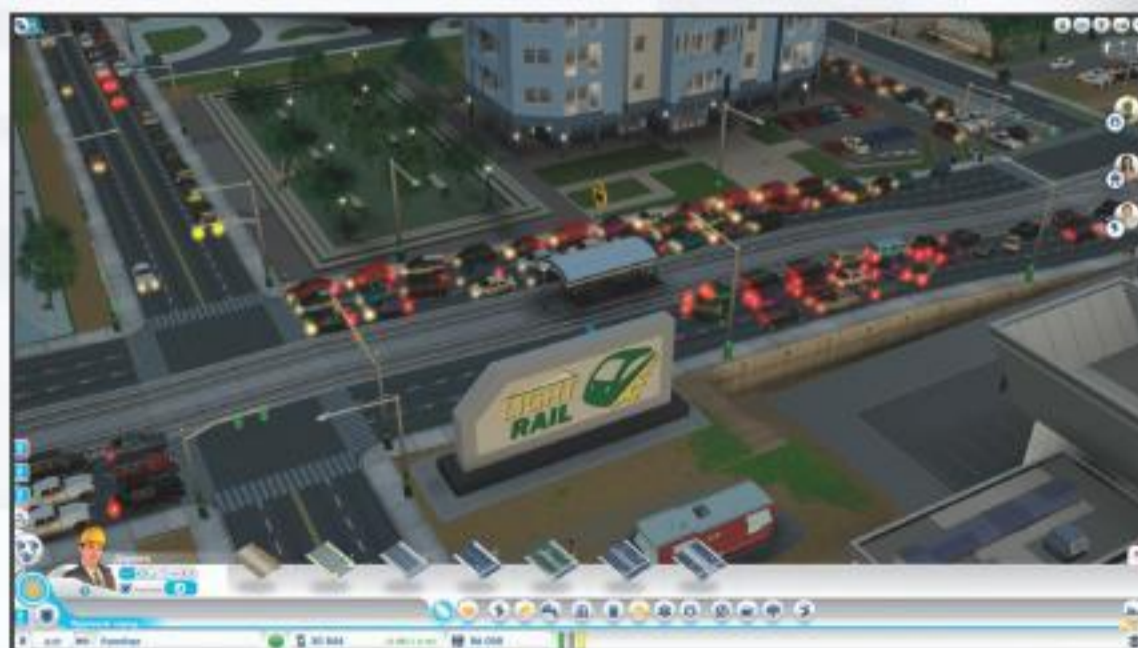
Надо сказать, иллюзия жизни разработчикам удалась, хоть они и немного схитрили (подробности на врезке неподалеку). Немалая прелесть экономических симуляторов заключается в том, чтобы наблюдать за суетой в собственноручно выстроенном муравейнике, чувствуя себя при этом по меньшей мере божест-

вом. И когда маленькие человечки не просто носятся по кругу, а совершают осмысленные действия — удовольствие от такого вуайеризма вырастает стократ.

И действительно, город выглядит вполне достоверно. Привычным жестом разметив жилые, коммерческие и промышленные кварталы, можно увидеть, как из-за границы карты



Маленькая деревушка Хундertaуэр еще только начинает строиться, но с покупными электричеством, водой и канализацией она очень быстро превратится в гигантский мегаполис.



Пробки — вечное проклятие мэра. Совсем их избежать у вас вряд ли получится, но общественный транспорт и хорошая планировка могут снизить их интенсивность.



Ошибка 38

Скандал, связанный с неудачным стартом SimCity, затмил, пожалуй, даже волну недовольства по поводу «Ошибки 37» многострадальной Diablo 3. Blizzard еще худобедно простили, ведь ситуация с переполнением серверов и долгими очередями в игру стала сюрпризом для них самих. И ведь, казалось бы, раз проблема уже известна, то другим разработчикам стоит принять меры заранее...

Но нет, запуск SimCity омрачился ровно тем же: немногочисленные сервера моментально «попадали», игра регулярно вылетала без сохранения, а некоторым игрокам не удавалось пробиться в нее целыми днями. Сообщество просто взорвалось недовольством, и пользовательский рейтинг проекта на сайте-агрегаторе metacritic.com мгновенно достиг рекордно низкой отметки в 1,6 балла. EA пришлось извиниться и пойти на попятную, выдав каждому пострадавшему по одной игре из каталога Origin и «пообещав подумать» над тем, чтобы добавить возможность играть без непрерывного подключения к Сети.

Новый скандал вспыхнул после того, как некий энтузиаст смог запустить SimCity в офлайновом режиме своими силами, хоть разработчики и уверяли, что игра всю использует облачные вычисления и потому требует постоянной отправки и загрузки файлов с сервера. Стало отчетливо ясно, что EA, как и Blizzard, просто хотели дополнительно защитить свою игру от пиратов, только вот пострадали от этого лишь добросовестные покупатели.

Наконец, небольшое волнение вызвала и проверка на вшивость «достоверной симуляции». Выяснилось, что модель очень сильно упрощена: жители Симсити работают не на своих работах и живут не в своих домах, они просто ищут ближайшую свободную постройку всякий раз, когда срабатывает триггер на смену деятельности. То есть, получив установку «пойти на работу», человек выдвигается по кратчайшему пути к ближайшему промышленному зданию. Если оно оказывается свободным — заходит и «работает», если нет — переходит к следующему, опять же, по кратчайшему пути. И наоборот: возвращаясь с работы, человек занимает ближайший к нему свободный жилой дом.

Впрочем, в этом можно найти и плюсы. Зная, как именно работает поведение жителей, становится гораздо проще распланировать город так, чтобы свести пробки к минимуму. Но, увы, эффект реализма от этого сильно страдает.

камень игрового процесса. Города теперь очень выгодно *специализировать*, направляя развитие каждого из них в свое собственное русло. Пусть один город построит атомную электростанцию и снабжает электричеством весь регион, а второй — добывает нефть и уголь для всех прочих.

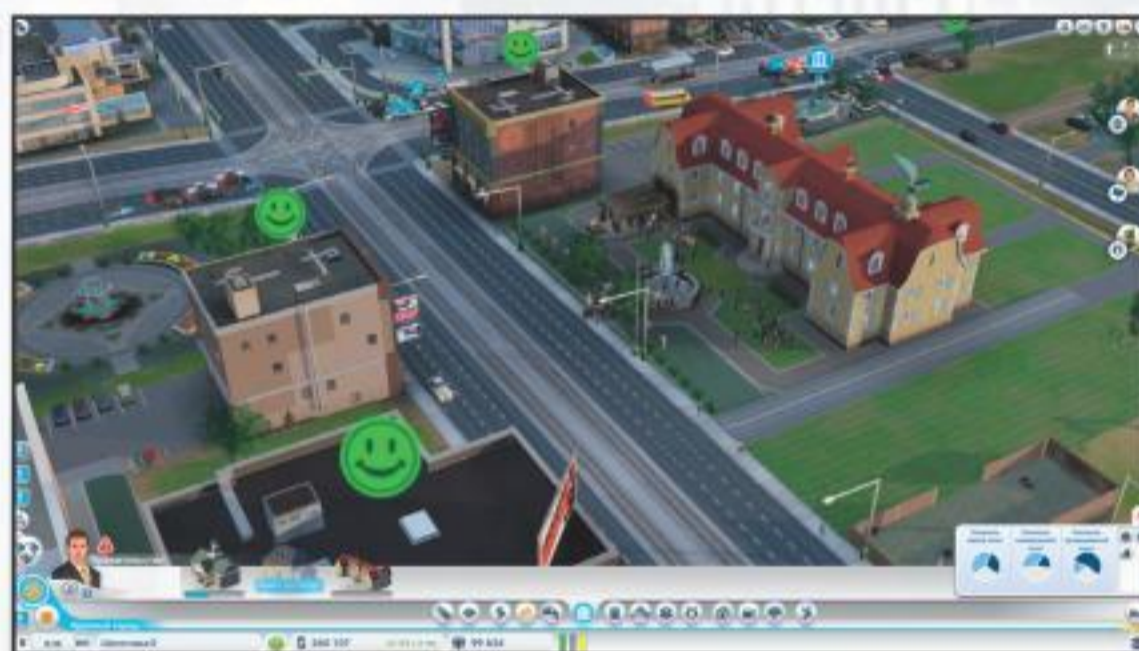
Между промышленными зданиями и жилым массивом очень уместно построить «буфер» из коммерческих зданий. У торговцев от загрязнения окружающей среды настроение не портится.

выезжает вереница строительных грузовичков, каждый подъезжает к своей стройплощадке и разводит кипучую деятельность. Сначала появляется фундамент, дальше — каркас, а вот уже и здание готово. Поначалу неказистое — щитовой домик для одинокого холостяка или мелкий магазинчик по продаже жевательной резинки и бытовых мелочей, — но стоит разбить вокруг несколько парков да провести водопровод с электричеством, как стоимость земли начинает расти и на ней, соответственно, возникают все более внушительные постройки. Жители побогаче отстраивают коттеджи и виллы, а тем, что победнее, приходится уплотняться: домики начинают раздаваться ввысь, чтобы вместить больше народу на единицу площади.

Появляются первые многоэтажки и торговые центры, заводы из мелких мануфактур перерастают в дымящие громады, а жители начинают требовать все больше сервисов. Теперь им нужна сточная канализация (кстати, впервые в серии), противопожарная безопасность, полиция, медицинские учреждения, автобусы и вокзалы.

Если мэр в своем управлении эффективен, то город постепенно обрастает небоскребами и роскошными фазендами, деньги налогоплательщиков текут в бюджет рекой и расширение продолжается.

Но хотя всяческие сервисные постройки ставятся мэром мгновенно, рост самих кварта-



Чем лучше живет мэр, тем лучше настроение у жителей города. Парадокс! Сейчас вот дострою себе второй гараж да полянку для барбекю... и пикетчики сами разойдутся кто куда.

лов происходит постепенно и требует немало времени. Опять из-за края карты показываются грузовики, тут и там вырастают башенные краны, выстраиваются каркасы и покрываются стеклом и бетоном...

СЕМЬ РАЗ ОТМЭР

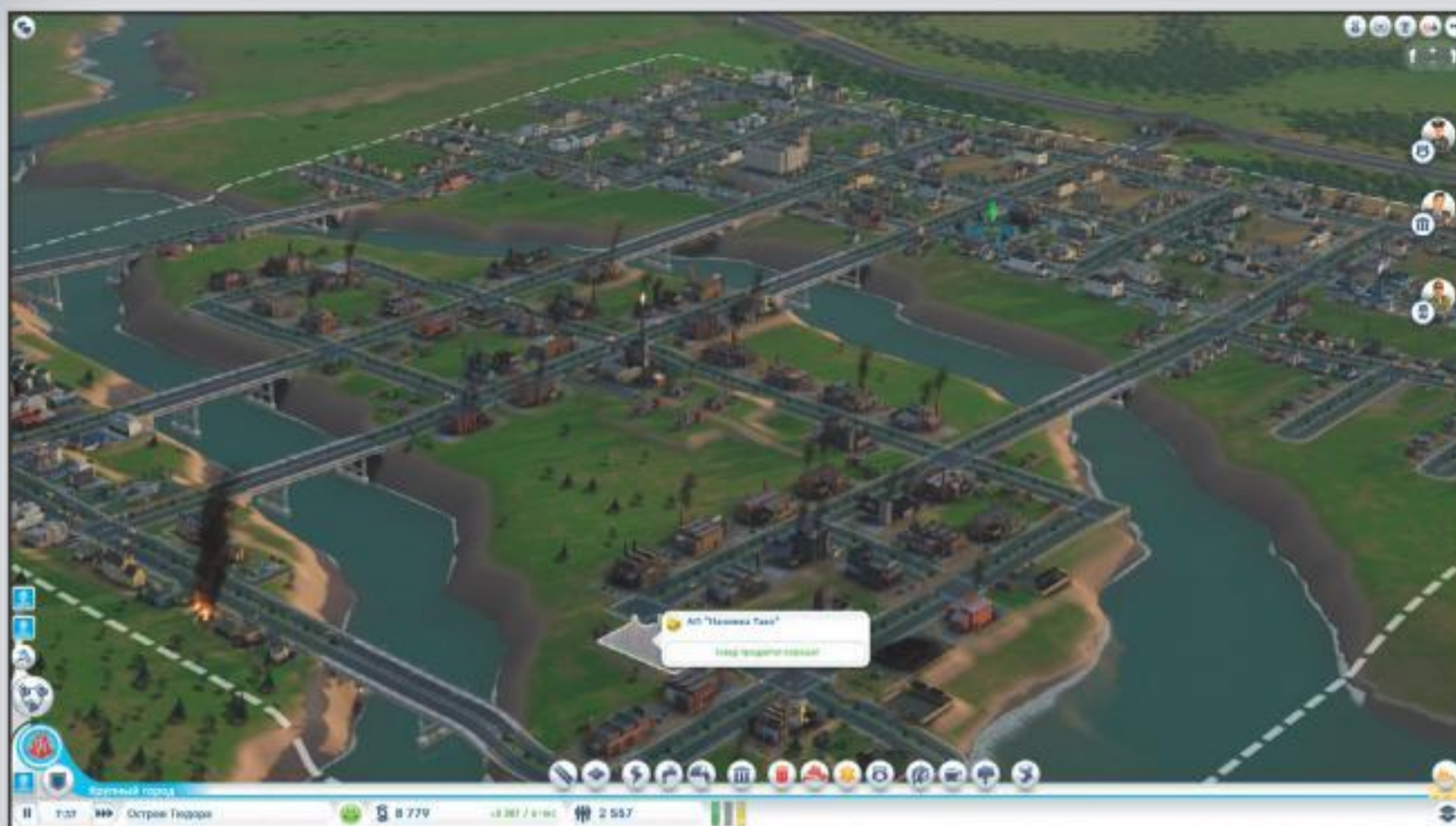
Наблюдать за всем этим можно было бы вечно, если бы не постоянные проблемы, препятствующие счастью жителей. То по городу пройдет волна пожаров, то преступная группировка изымет последние деньги и платить за аренду станет нечем. Никуда не делись традиционные для серии катастрофы: метеориты, торнадо и тирания ужасного монстра-годзиллы. В новой части этот список пополнился нашествием зомби, способным выкосить половину городского населения в считанные минуты.

Но худший враг прогресса — неумелое планирование, вследствие которого, например, зданиям становится банально некуда расширяться (это когда улочки расставлены так густо, что

под очередной небоскреб даже фундамент не залить). С другой стороны, если ставить здания слишком редко, вечная головная боль мэра — пробки — эволюционирует в настоящий геморрой. Согласитесь, неравноценная замена, лучше уж голова поболит.

Чтобы с первой попытки выстроить город-миллионник своей мечты, надо быть по-настоящему опытным мэром. Уметь просчитывать маршруты движения, толково распределять кварталы, грамотно расставлять сервисные службы и постоянно учитывать одно грустное обстоятельство, появившееся в новом SimCity, — очень маленький размер карт, всего-то два на два километра, да вдобавок еще без возможности терраформирования. Ни реку засыпать, ни холм с землей сровнять — какой регион выдали, с тем и придется работать.

Компенсацией этому служит возможность развивать несколько регионов сразу, что, в сущности, было еще в четвертой части, но теперь окончательно превратилось в краеугольный



Дороги, дороги, дороги...

Одно из главных эстетических нововведений нового SimCity — возможность строить дороги не только под прямым углом, а как душе угодно; с любой степенью кривизны, для чего предусмотрены очень удобные инструменты. И пусть создатели Cities XL в этом плане опередили Maxis, важность новинки не стоит недооценивать. В кои-то веки появилась возможность воссоздать копию какого-нибудь реально существующего города. Или построить мегаполис в форме гитары. Или почувствовать себя истинным властелином колец и возвести город в форме концентрических кругов.

К сожалению, опытным путем было выведено, что эффективнее всего оказывается квадратно-гнездовая застройка. Дома-то остаются квадратными, а потому при обилии кривых линий пропадает куча свободного пространства, что оказывается губительным при таком маленьком размере игровой карты. А еще очень не хватает дорожных развязок и метро — хотя и то, и другое, скорее всего, появится в ближайших DLC. А вот увидим ли мы карты больших размеров — вопрос, увы, открытый.

Этому городу расцвет не светит никогда. Его роль — поставлять нефть всему региону, а счастье жителей — дело десятое.

Более того, сообщение между городами позволяет перегонять из одного мегаполиса в другой рабочую силу и даже сервисные автомобили — пожарные, полицейские, скорую помощь. Незачем держать в каждом городе по медицинскому центру, если всего один может обслуживать сразу несколько поселений. Можно даже создать специальный город-свалку и расположить там все мыслимые «грязные» производства, а работники пусть катаются туда на машинах и железнодорожном транспорте. Только, выбирая место под такую клоаку, убедитесь, что ветер не дует в сторону какого-нибудь райского уголка с достопримечательностями для туристов.

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ КООПЕРАТИВ

Собственно, на параллельном развитии городов региона базируется и местный мультиплеер.

Пригласите в игру друзей или просто откройте доступ для случайных игроков и принимайтесь за развитие региона коллективно. Пусть сосед слева поставит вам уголь и металл, а сосед справа — нефть и пластик, а вы построите себе завод по производству процессоров и станете зарабатывать на нем миллионы, временами посылая гуманитарную помощь нуждающимся.

Любителям подгадить товарищу сразу сообщим неприятную новость: напрямую влиять на чужой город нельзя, только захватывать в гости «наблюдателем» да предлагать сделки. Впрочем, было бы желание, — никто не запретит вдруг обрубить поставки электричества и с демоническим хохотом раствориться в Сети. Или же повернуть фокус с дымовой завесой, выстроив десяток «грязных» заводов с наветренной для соседа стороны.

Но взаимодействовать, конечно же, выгоднее, тем более

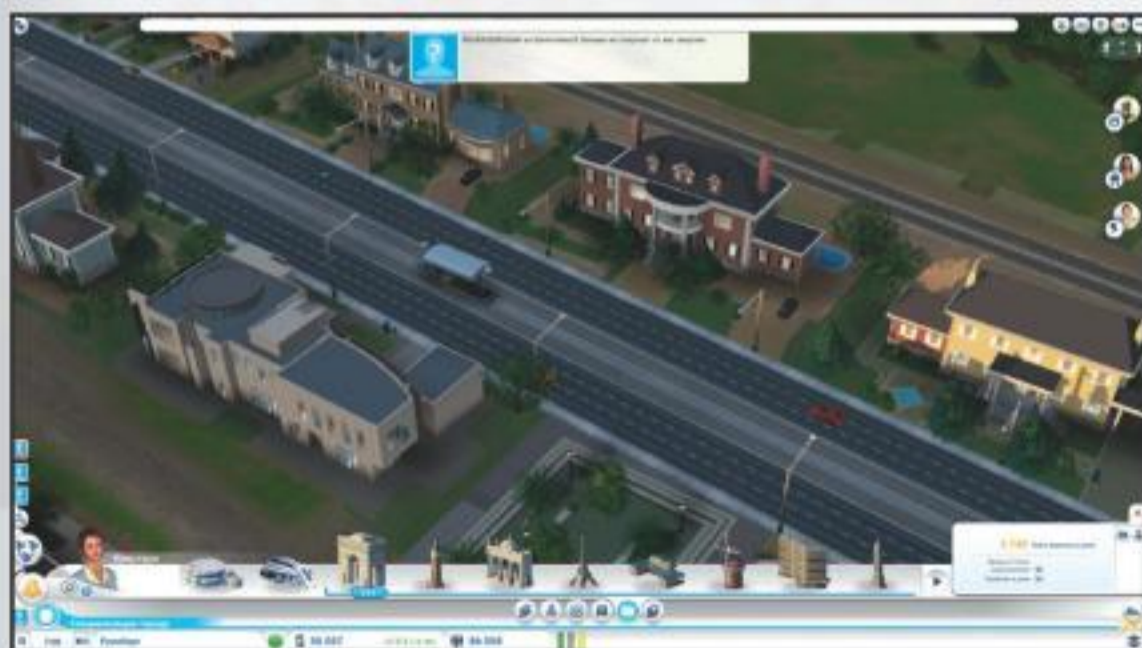
что у дружных и сплоченных коллективов появилась возможность сообща выстроить в регионе некий «большой проект», в каком-то смысле — аналог чудес света из Civilization. Это может быть космический центр или студенческий городок, но важность его в том, что он будет приносить пользу всему региону сразу, повышая, скажем, средний технический уровень производства или поставляя рабочую силу извне, избавляя от необходимости строить лишние жилые кварталы.

Но и стоимость такого проекта запредельная — счет идет на миллионы симолеонов и тысячи единиц ресурсов. И хотя отдельные энтузиасты ухитряются накопить нужные суммы силами одного города, дружным кагалом строить сподручнее.

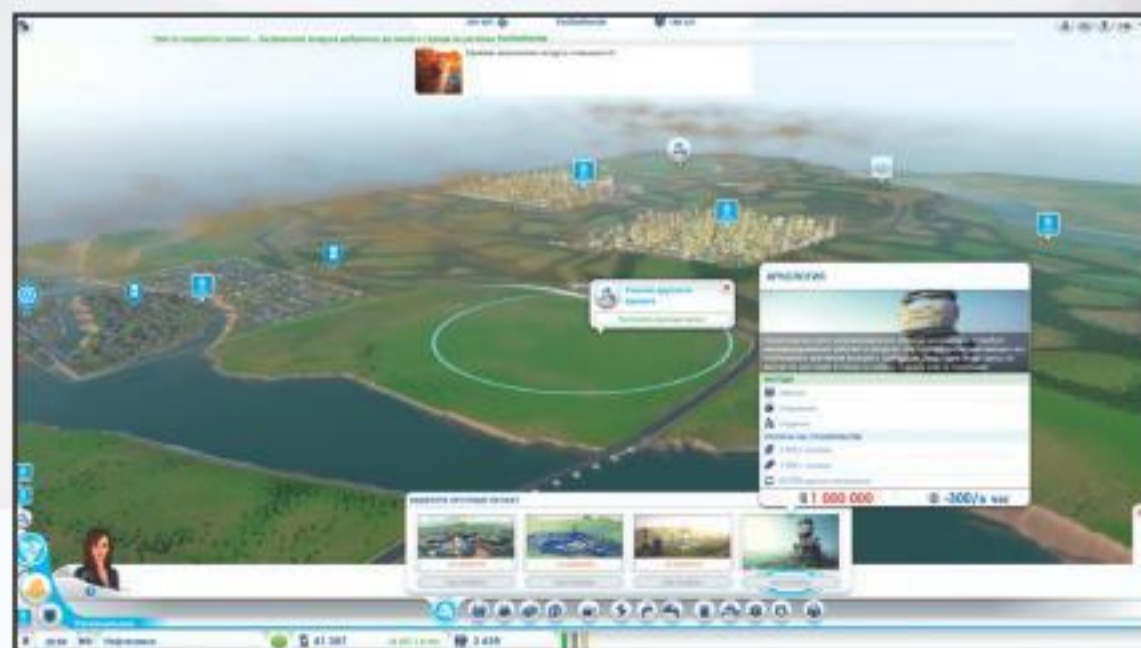
КАЖДОМУ ПО СПОСОБНОСТЯМ, КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТЯМ!

В игре появилось подобие квестов — как индивидуальных, так и глобальных. Первых может быть активно до трех штук одновременно, они отображаются справа на основном экране строительства. По сути, это всего лишь обыкновенные запросы горожан. Скажем, захотели они, чтобы в городе появилась больница, и готовы выписать премию за факт ее возведения. Но бывают задачи поинтереснее: например, жители хотят устроить праздник с фейерверками, что, несомненно, приведет к волне пожаров. Если вы готовы к тому, чтобы за указанное время все потушить, не допустив разрушений, — смело соглашайтесь, и в случае успеха казна пополнится на кругленькую сумму.

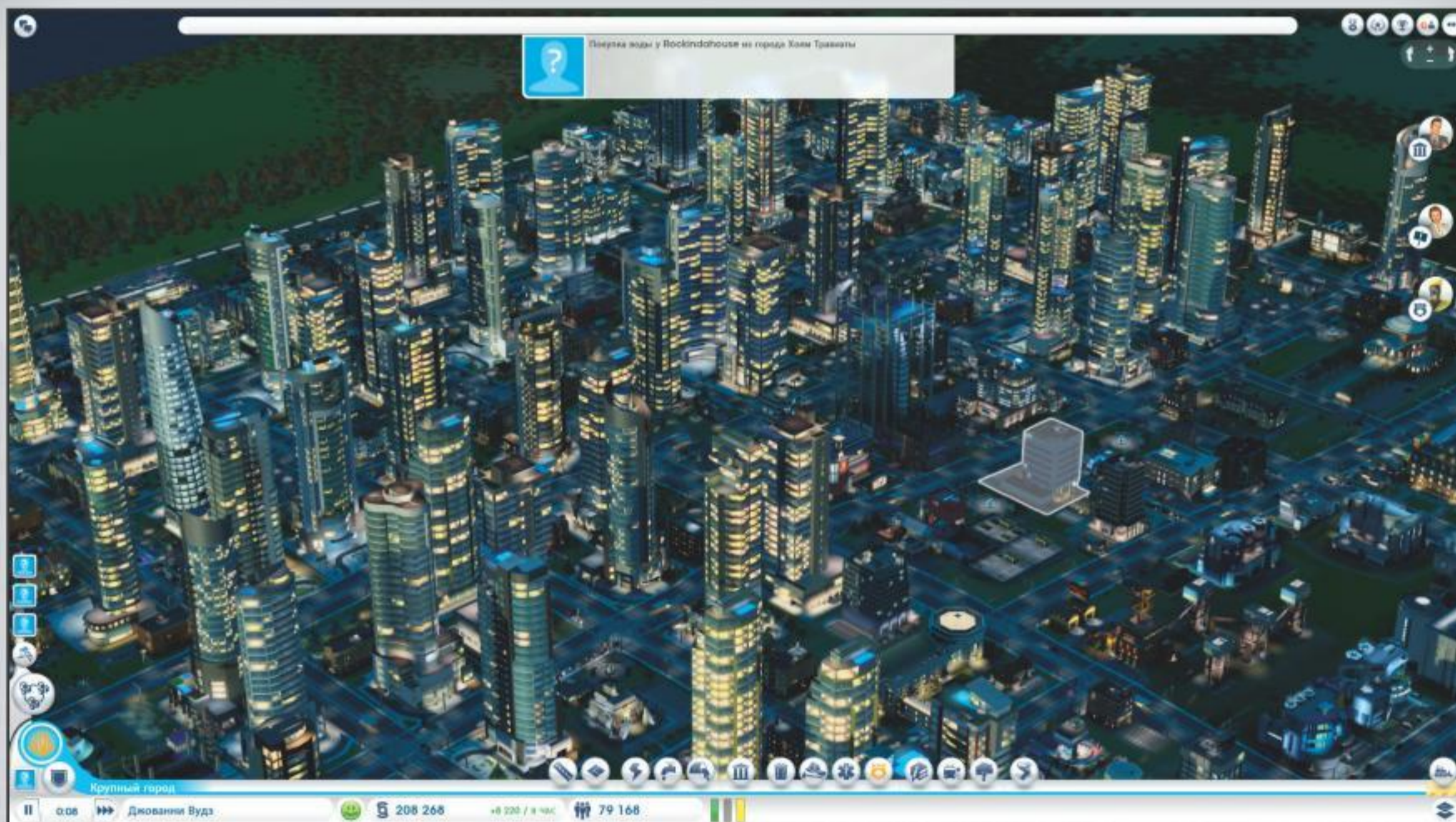
Всеобщие задачи куда масштабнее, в их выполнении участвуют сразу все игроки, потому



Типичная ошибка планирования. Зажатые между шоссе и железной дорогой домики и рады бы разрастись, да некуда, пространства не хватает.



Ура, мы получили разрешение на постройку большого проекта — Аркологии, дающей кучу рабочих и студентов во все города. Как бы только теперь миллион скопить?



как в одиночку их можно решать годами. Самый простой пример — квест по сбору налогов с богатых жителей на астрономическую сумму в сто миллионов.

В каком-то смысле задания добавляют игре осмысленности — ведь в SimCity, как и во всех прочих Sim-играх, конечной цели попросту не существует. В отличие от той же Tropico, где у вас есть четкий срок правления, в ходе которого надо заработать как можно больше очков, и ситуация, когда вы разметили строительство и отлучились на часок, чтобы застать город уже построенным, а бюджет полным, — абсолютно немыслима. В SimCity торопиться особо некуда, главным стимулом здесь по-прежнему выступает чувство собственного достоинства, которое все крепнет по мере эффективного роста: «Экий я молодец и знатный градоправитель!» Теперь же к этому добавляется еще и охота за ачивками плюс соревновательный дух мультиплеера: «Как так, у соседа вчетверо больше жителей, а у меня еще ни одного небоскреба нет?!»

Градостроительные симуляторы — жанр особый, можно даже сказать — нишевый. Не всякий находит удовольствие в том, чтобы без стрельбы и драйва часами вычерчивать под линейку сеть городских улиц и расставлять вдоль них домики, — некоторые даже недоумевают, почему за это не приплачивают, ведь по большому счету это работа руководителя. Но именно такие игры порой ухитряются затягивать на долгие часы, заставляя ошалело приходить в себя под утро: вроде только и успел что наладить карточный бизнес да построить транспортную сеть для туристов, а уже и рассвело.

Новый SimCity — как раз из тех симуляторов, которые цепляют особенно крепко. Здесь банально *очень много всего* и, что невероятно важно, каждое ваше действие *дает видимый результат*.

Сочетание этих моментов составляет раз за разом пробовать что-то новое, экспериментировать и смотреть, что из этого получится. К тому же, оглядываясь

Виды ночного города завораживают. А вот днем несколько докучает эффект размытия — благодаря ему города и правда выглядят как игрушечные, но всему есть предел.

на *The Sims*, логично предположить, что игра будет расширяться и расширяться, простор для нововведений через DLC здесь поистине безграничный. Это одновременно и хорошо, и плохо — поскольку за каждое дополнение наверняка будут просить денег. С другой стороны, в SimCity можно играть бесконечно долго, подсаживая на него родню, друзей и знакомых, а потом часами обсуждая, у кого круче город и кто как решал возникающие проблемы.

Экономических стратегий становится все меньше и меньше — вспомните, когда вышел последний проект со словом «Tusooop» в названии. В свою очередь, перезапуск SimCity отдувается за всех разом и делает это настолько здорово, что плохие мысли куда-то улетучиваются, а про другие игры в жанре как-то забываешь (по крайней мере, до выхода следующей части Tropico). ■

Расширяемся!

Еще один важный момент — изменилась система настройки эффективности служебных зданий. Раньше мы сами решали, сколько денег будет ежемесячно потреблять больница и полицейский участок, и от этого зависел радиус их полезного действия. Теперь же здание «ест» фиксированную сумму, но зато его можно расширять пристройками. Это очень удобно, ведь на город может хватить единственной пожарной станции — достаточно просто докупить несколько гаражей для спецтехники да приделать диспетчерский пункт для ускорения реакции на вызовы. Главное, чтобы вокруг здания нашлось достаточно места для пристроек.

При этом для получения права на апгрейд обычно нужно соблюсти какие-нибудь условия. Скажем, чтобы пристроить министерство к Сити Холлу, необходимо достичь определенного числа городских жителей. А чтобы приделать к личному особняку гаражик для лимузина, нужно быть очень популярным среди жителей.

Реиграбельность



Классный сюжет



Оригинальность



Легко освоить



Дождались?

У перезапуска SimCity была куча проблем на старте, но все позади. Это мощнейший на сегодняшний день градостроительный симулятор с традиционной для игр Maxis особенностью — отсутствием конечной цели. Но так ли это важно, если главное — сам процесс?

Геймплей



9

Графика



9

Звук и музыка



8

Интерфейс и управление



8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

ВЕРДИКТ

ЖАНР

Сетевой экшен-платформер

ИЗДАТЕЛЬ

Paradox Interactive

РАЗРАБОТЧИКИ

Arrowhead Studios

Pixeldiet Entertainment

ПЛАТФОРМА

PC

САЙТ ИГРЫ

paradoxplaza.com/games/the-showdown-effect

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

Dual Core 2,4 ГГц,
4 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Quad Core 2 ГГц,
4 ГБ, 1 ГБ видео

THE SHOWDOWN EFFECT

ДИСКОТЕКА ВОСЬМИДЕСЯТЫХ

Алексей Пилипчук
Алексей Макаренко

Кинематограф подпитывал игровую индустрию с самого ее зарождения. Прямоком из Голливуда в игры кочуют идеи, истории, технологии и режиссерские приемы. Arrowhead Studios (авторы Magicka) и Pixeldiet Entertainment решили этим не ограничиваться и в свой новый проект бережно перенесли ни много ни мало целую эпоху.

The Showdown Effect — это яростный экшен-платформер, который дает возможность стать героем боевиков разнузданных восьмидесятых, когда еще молодой и полный сил актерский состав «Неудержимых» всю спасал мир от зла.

ЧИСТЫЙ АДРЕНАЛИН

Сразу оговоримся: ни звездных физиономий, ни их грандиозных

историй вы здесь не увидите — разработчики ограничились только пародией, а вместо сюжетного режима игрокам предлагают схлестнуться в сетевых сражениях. Кампании, честно говоря, не хватает, но в любом случае атмосфера в мультиплеере царит очень и очень веселая.

Например, один из доступных персонажей то и дело смешно, с австрийским акцентом кричит

«Зис из буллицит!» и «Ю ар файерд!», явно намекая на бывшего губернатора Калифорнии, а другой герой после убийства врага орет дурным голосом «Это за мою дочь, ублюдок!» (на этот раз ссылаются уже не на самого Шварценеггера, а на его героя из «Коммандо»). Если же вам надоест смотреть на суровых накаченных мужиков, то можно в любой момент переодеть их во что-нибудь



Почему в игре, посвященной боевикам 1980-х, так много средневековья, разработчики, видимо, и сами не знают.



Игра предельно брутальная: отрубленные конечности и литры крови здесь в порядке вещей.

Самым долгоживущим и при этом не теряющим актуальности из всех сетевых экшен-платформеров по сей день остается Soldat. Игру разработал всего один человек — польский программист Михал Марчинковски. Причем графически нынешний «Солдат» мало чем отличается от самой первой версии, появившейся в далеком 2002 году.

Каждый боец здесь — горстка пикселей, оружие так и вовсе без лупы не различишь (хотели написать, что утрируем, но, в общем-то, нет). Зато в игре просто потрясающая физика, идеальное

управление, отличный баланс и детально проработанные карты.

Не сказать чтобы в «Солдата» рубились толпы народа, но практически в любое время дня и ночи сотня человек онлайн набирается, а этого более чем достаточно для того, чтобы подобрать уровень и режим по вкусу.

Казалось бы, для увлекательного геймплея нужно всего ничего, но с момента выхода игры повторить ее успех не получилось... ни у кого. The Showdown Effect, пожалуй, подобрался ближе всего. Предыдущая попытка — **Booster Trooper** — с треском

провалилась. Ситуация была откровенно комичной. Разработчики, **DnS Development**, вообще никак не рекламировали игру. В результате те немногие, кто ее купил, вынуждены были сутками напролет сторожить других игроков онлайн, чтобы сыграть пару матчей, а затем вновь погрузиться в томительное ожидание. Самым популярным комментарием на немногочисленных форумах, где обсуждали **Booster Trooper**, был «А в нее вообще кто-нибудь играет?». Ради эксперимента мы запустили игру во время написания этой рецензии — в режиме ожидания иг-

ра провисела у нас без малого неделю. За это время ни один игрок в онлайн не появился.

А вот по «Солдату» до сих пор периодически проводятся турниры, а автор несколько раз в год выкатывает обновления, которые тут же по косточкам разбирают на форумах, посвященных игре. Если вдруг на протяжении последних одиннадцати лет ваши дорожки с «Солдатом» не пересекались, то милости просим на официальный сайт — **soldat.thd.vg**. Все совершенно бесплатно, то есть даром. И не говорите потом, что мы вас не предупреждали, — игра затягивает.



Ракетница — единственное оружие, прицел которого не обязательно наводить прямо на врага.



Несмотря на очень простую графику, уровни в The Showdown Effect радуют обилием деталей.

абсурдное — игра предлагает богатый набор для кастомизации персонажей.

Механика The Showdown Effect больше всего напоминает микс старого доброго **Soldat** и мобильной версии **Mirror's Edge**. От первой игры здесь сложные многоуровневые карты и реализация стрельбы (попадание засчитывается только в том случае, если прицел находится строго на противнике), от второй — возможность на бегу войти в затяжной подкат, прыгать и скользить по стенам, а также в определенных местах подтягивать себя на верхнюю платформу. Благодаря удачному совмещению паркура, грамотному дизайну уровней и большому арсеналу (драться можно всем, что попадет под руку: табуретками, битами, мечами и даже картинами) на выходе получился очень динамичный, стремительный экшен, в котором решающее значение имеют скорость реакции, меткость и отчасти удача.

НЕХВАТКА КОНТЕНТА

К сожалению, каких-нибудь уникальных режимов в игре нет. К вашим услугам классический дефматч, командный бой, «Неудержимые» и «Один против всех» (который почему-то больше напоминает модификацию Gun-Game для **Counter-Strike**: вам то и дело выдают новое оружие без права на замену). На самом деле какой ни выбери — все играют до боли одинаково, разве что на уровне возникают дополнительные условия. Скажем, в режиме против всех на карте с замечательным названием **Castlemania** мимо может пролететь дракон, а на голову упасть здоровенный валун (судя по всему, где-то за кадром идет осада замка).

Но главная проблема The Showdown Effect — вовсе не режимы. Прежде всего, здесь слишком перегруженное управление. Мы понимаем, что разработчики постарались выдержать баланс между функционалом и

удобством и, наверное, в этой ситуации было сложно сделать что-нибудь кардинально иначе, но привыкать придется долго. Первое время откровенно раздражает, что прыжок закреплен на пробел, а не на стрелку вверх, и что герой автоматически не поворачивает корпус при перемещении мышки в противоположную сторону экрана.

Критически не хватает контента. Неоригинальные режимы еще можно простить, но всего четыре карты — это несерьезно. Да, имеющиеся — отличные, но это не оправдание.

Есть претензии и технического характера: периодически герои застревают друг в друге, случаются вылеты и дисконекты, а найти игроков онлайн порой бывает сложно.



Но... при всех своих изъянах, игра все равно увлекает. The Showdown Effect, прямо как ка-

чественный боевик из 1980-х, заряжает сумасшедшей энергетикой и заставляет возвращаться к себе снова и снова. Почему? Во время столкновения хотя бы четверых героев на экране разворачивается настоящее безумие: игрок в костюме чародея из **Magicka** убивает ударом булавы «рыцаря», а через секунду его самого разрубает пополам световым мечом девушка с длинной косой. Пытаясь убежать, она резко и очень-очень высоко подпрыгивает (спецспособность), как тут, откуда ни возьмись, ей в лоб прилетает метла. После короткой паузы где-то рядом вновь раздастся грубый, но ставший уже родным австрийский акцент.

The Showdown Effect не помешало бы «растолстеть». Упростить управление, добавить несколько режимов, пяток карт и хотя бы простенький одиночный режим — получится стопроцентный хит. Но даже в своем нынешнем виде игра может доставить немало приятных минут. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Если вам поднадоели титаны вроде **Left 4 Dead**, а поиграть по Сети все равно хочется, **The Showdown Effect** может стать хорошим выбором. Это весьма адреналиновый экшен с любопытной механикой. Главное — не ждать от него слишком многого.

ГЕЙМПЛЕЙ	7
X X X X X X X X X X	
ГРАФИКА	8
X X X X X X X X X X	
ЗВУК И МУЗЫКА	7
X X X X X X X X X X	
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6
X X X X X X X X X X	

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

ВЕРДИКТ

**СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:**

Core 2 Duo 2 ГГц,
2 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Core 2 Duo 2,6 ГГц,
4 ГБ, 1 ГБ видео

Жанр
Шутер от
первого лица
Издатель
Activision
Разработчик
Terminal Reality
Платформы
PC, Xbox 360,
PS3, Wii U
Сайт игры
thewalkingdead
survivalinstinct.com

амс

THE WALKING DEAD

Сергей Громилин

SURVIVAL INSTINCT

«Ходячим мертвецам» однажды очень повезло с игрой по мотивам: отличная интерактивная драма от Telltale Games стала одним из ярчайших событий 2012 года, но на этом франчайз исчерпал свой запас везения. **Survival Instinct** представляет собой типичный продукт по лицензии — посредственный, вымученный и скучный. В отличие от прошлогодне-

го квеста, который опирался на историю, рассказанную в комиксах, игра **Terminal Reality** сюжетно связана с сериалом и позиционируется как его приквел.

В центре внимания на этот раз Дэрил Диксон, один из самых любимых телезрителями персонажей. По ходу игры к Дэрилу присоединится и его взбалмошный брат Мерл. Но у поклонников сериала нет причин для

радости: **Survival Instinct** не рассказывает о Диксонах ровным счетом ничего интересного. Местный сценарий — набор незапоминающихся событий, которые так и не складываются в четкую сюжетную линию. Здесь нет внятной истории, нет драматургии, нет эмоций. Все, что может предложить игра, — это очень посредственный экшен с элементами исследования.

Yawn of the Dead

Шутер от первого лица не самый очевидный жанр для игрового переложения «Ходячих мертвецов», которые в своей телеинкарнации были совсем не экшеном, а камерной драмой с вкраплениями хоррора. Видимо, понимая это, авторы попытались внести соответствующие поправки и сместить акценты в сторону стелса и элементов



Винтовка с оптическим прицелом — самое бесполезное оружие в игре. Её просто негде использовать — враги почти всегда находятся в нескольких метрах от вас.



Если допустить, что у **Survival Instinct** есть сильные стороны, то дизайн уровней явно не в их числе.



Рукопашные схватки с зомби — единственное, чем Survival Instinct может запомниться.



Аутентичные лица и голоса персонажей, вполне вероятно, могут привлечь поклонников сериала к игре.

survival horror. Если не шуметь, избегать открытых пространств и в нужные моменты отвлекать врагов, бросая бутылки, то большинство уровней можно преодолеть, избежав прямых столкновений с зомби. По крайней мере, задумка наверняка была такая. На деле же стелс-механика абсолютно не работает. Лучшая тактика — непоколебимо нестись мимо зомби в направлении места назначения. Зачем тратить время на отвлекающие маневры и прочие тактические уловки, когда от врагов можно просто убежать? Даже если они попытаются вас преследовать, то отстанут буквально через несколько метров.

В крайнем случае можно замарать руки кровью. Одиночек легко побороть ножом, а против больших групп зомби отлично работают гранаты. Но веселее всего стрелять: монстры умирают только от точного попадания в голову, хотя, целясь в руки и ноги, можно лишить их конечностей. Расчлененка совсем не впечатляет (особенно если играть в Survival Instinct после нового God of War), но присутствует.

Вообще говоря, применение огнестрела наказуемо: шум привлечет новых врагов, и в результате бездумной пальбы можно остаться без патронов в окружении толпы зомби. Но если в приличных хоррорах такая ситуация означает для персонажа верную смерть, то здесь это даже не повод для беспокойства — любую

толпу можно легко одолеть в QTE-драках, где вы в прямом смысле сталкиваетесь с зомби нос к носу. Поначалу, благодаря своей зрелищности, QTE кажутся удачной находкой, но изрядно находятся быстро: «обниматься» зомби лезут строго по одному, и, пока вы заняты противником, остальные стоят и терпеливо ждут своей очереди. Выглядит ужасно комично.

Проблема «прилипания» к врагам начинает сильно напрягать и в том случае, если их уничтожение не входит в ваши планы. Случайно сцепившись с противниками, вы уже не вырветесь, пока не убьете всех, а это может занять немало времени. В таких ситуациях могла бы помочь перезагрузка, но сохраняться в игре нельзя, действует система чекпойнтов.

Ну и последний гвоздь в гроб поединков. Это банально самый легкий, даже читерский способ зачистить местность — собрать вокруг себя толпу ходячих мертвецов и по очереди затыкать несчастных ножом. Не очень-то похоже на выживание в зомби-апокалипсисе.

Last can of Gas

Враги в Survival Instinct представлены одним-единственным видом зомби. У них, конечно, разная одежда, пол и степень разложения, но по поведению и физическим кондициям мертвецы идентичны.

Немалый вклад в удручающее однообразие игры вносят и

повторяющиеся локации. В процессе перемещения между уровнями на автомобиле приходится совершать вынужденные «пит-стопы», чтобы найти бензин, запчасти или просто расчистить дорогу. Проблема в том, что случайные остановки всегда происходят в одних и тех же местах. Конечно, подразумевается, что всякий раз это незнакомая для вас местность, но каждая следующая заправка выглядит точь-в-точь как предыдущая, а очередной захолустный городишко неотличим от тех двадцати, в которых вы уже побывали.

Само перемещение происходит в пассивном режиме — по рулить машиной не дают, можно только выбрать маршрут. На шоссе меньше расход горючего, зато при движении по проселкам и городской местности больше шансов найти припасы. Но поскольку ценным ресурсом можно считать только бензин, ехать всегда лучше по шоссе — меньше остановок и нудной беготни в дешевых декорациях. Все остальное в достаточном количестве разбросано по локациям сюжетных миссий.

Сюжетные уровни, в свою очередь, выглядят ничем не лучше рандомных локаций. А порой и хуже. Если с маленькими локациями дизайнеры худо-бедно справляются, то там, где задействована относительно большая территория, они беспомощны. Организация пространства выглядит надуманной, а структура до тошноты однообразна. Будь

то город, лесопилка или вагонное депо — везде одни и те же узкие коридоры, ведущие из точки А в точку В.

Справедливости ради надо заметить, что в игре хотя бы почти нет невидимых барьеров — уровни огорожены вполне реальными препятствиями; правда, более естественной игра от этого все равно не выглядит. Ощущение бутафории усиливает полная невосприимчивость среды к каким-либо воздействиям. Пули не оставляют следов на стенах, разрушаемых объектов практически нет. Редкие проявления интерактивности — результат работы скриптов. Из-за этого Survival Instinct непоследовательна в соблюдении собственных правил: в одном эпизоде чокнутый братец Дэрила палит по машинам, и они отвечают воем сигнализаций, но те же машины никак не реагируют на ваши выстрелы.



Благодаря однотипным врагам, повторяющимся локациям и монотонному экшену даже за те недолгие 5-6 часов, что занимает прохождение, Survival Instinct успеваает страшно надоесть. В таком контексте сюжетные развилки, призванные повысить реиграбельность, вызывают лишь ехидную ухмылку: чтобы увидеть все уровни, нужно пройти игру дважды, но сделать это даже один раз, в общем-то, тяжелейшее испытание. ■

X РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

X КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

X ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

V ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Survival Instinct не представляет интереса ни как шутер, ни как часть вселенной The Walking Dead. Любите шутеры про зомби — есть Left 4 Dead, неравнодушны к «Ходячим мертвецам» — лучше еще раз пройдите игру от Telltale Games.

ГЕЙМПЛЕЙ 5.0
XXXXXXXXXX

ГРАФИКА 5.0
XXXXXXXXXX

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
XXXXXXXXXX

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7.0
XXXXXXXXXX

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

Алексей
Макаренков

BATTLEFIELD 3

END GAME



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц,
2 Гб, 512 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i7, 6 Гб,
видеокарта уровня
GeForce GTX 560
или ATI Radeon 6950

Жанр
Военный шутер
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
DICE
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
battlefield.com

ОТЛИЧНЫЙ АДДОН, ЗАВЕРШАЮЩИЙ СЕРИЮ

Мы редко пишем развернутые рецензии на аддоны, но пропустить **End Game** или сказать про него всего пару слов не могли. Это пятое и последнее дополнение для **Battlefield 3**, жирная, красивая точка, которую **DICE** логично поставили незадолго до анонса **Battlefield 4**.

Первый аддон — **Back to Karkand** — был своеобразной данью фанатам. Он почти никак не изменял игру, лишь добавлял карты, хорошо знакомые всем по **BF2**, давал доступ к новому оружию и технике. Зато три последующих дополнения четко продемонстрировали, что авторы отлично понимают, как надо расши-

рять игру. В отличие от **Activision**, которая своими аддонами к **Call of Duty** не добавляет ничего нового, **DICE** три раза кардинально изменили геймплей **BF3**.

Close Quarters попытался сыграть на одном поле с **Back Ops** и **Modern Warfare** — маленькие узкие пространства, слегка суматошный, но очень быстрый, динамичный геймплей. И хотя Frostbite не так уж замечательно справляется с перестрелками накоротке, **Close Quarters** четко показал, что **BF3** может конкурировать с **CoD** на его же поле.

Armored Kill, напротив, раздвинул игру вширь. Огромные

карты, а главное — техника. Многие раунды здесь проходят почти без участия пехоты (хотя и нормальными отрядами играть никто не запрещает).

С **Aftermath** вышла небольшая заминка. Арбалет, который так рекламировали во время анонса, оказался пустышкой, зато в игре появились уровни с неплохим вертикальным геймплеем и бои в развалинах, среди гор мусора. Это добавило **Battlefield 3** локальной тактики и заставило многих заучивать карты до последнего кирпича — без знания уровня в **Aftermath** обычно уже через десять-пятнадцать секунд нарываешься на засаду.

«Яву», «Яву»
взял я на халяву

С **End Game** ситуация была довольно странная. Авторы ни в тизерах, ни в предрилизных описаниях не делали каких-то четких акцентов. Возвращение **Capture the Flag**, новая техника, среди которой затесались странные мотоциклы, режим «Воздушное превосходство», четыре карты... Складывалось впечатление, что у **DICE** просто закончились идеи и последнее дополнение окажется банальным набором нового контента, никак не расширяющим игровую механику.

Оказалось, что проблемы есть. Только с маркетингом, а



Пасхалка на карте «Операция «Берег».
Разработчики в очередной раз намекают на Battlefield 2143?



Организации **People for the Ethical Treatment of Animals (PETA)** пора бить тревогу — буренки пали жертвой разборок между агрессивными приматами.



Мотоциклы в игре такие мотоциклы! Делаем ставки, какую технику добавят DICE в дополнениях BF4. Самокаты? Велосипеды? Сегвей? Мы голосуем за моносипед — колесо с седлом и педалями.

не с самим аддоном. Разработчики просто не смогли в рекламной кампании внятно объяснить, насколько End Game преобразует Battlefield 3.

Главная причина изменений — те самые мотоциклы, которые изначально выглядели совершенно необязательными. На каждой карте их очень много, они невероятно юркие, маневренные и могут проехать там, где не проскочит никакая другая техника, — мотоциклы намного удобней и практичней квадроциклов из Armored Kill.

В результате по огромным картам носятся десятки байков (на каждом при этом может ехать два бойца — водитель и пассажир, который способен вести огонь). Динамика от этого меняется кардинально. Только вы захватили точку и направились к другой — глядь, а враг уже возвращает себе отвоеванный вами пункт. Только вы подготовили атаку и собираетесь выдвинуться, а противник уже объехал вас с флангов и шпарит из пулеметов.

На смену неспешным перемещениям от точки к точке с оппозиционными боями пришли резкие прострелы от флага к флагу, сложные обходные маневры на нескольких мотоциклах сразу и стремительные заброски во вражеский тыл. Да, мотоциклы быстро взрываются, а седоки ничем не защищены, но вы сначала попадите в этих шустрых железных тараканов, которые скрываются за холмом раньше, чем успеваешь их заметить.

Каждая карта спроектирована так, что, изучив уровень детально, можно перемещаться по нему на мотоцикле с невероятной скоростью — где-то под-

лететь на трамплине, где-то форсировать реку по мелководью, где-то совершить целую серию прыжков с холма на холм. Одно удовольствие следить за тем, как профессионалы добираются из одного конца локации в другой за считанные секунды, — а ведь на своих двоих пришлось бы бежать несколько минут.

Отдай наш флаг!

Почти столь же важная добавка — режим «Захват флага». Она идеально сочетается с мотоциклами: хватаете соратника, вихрем мчитесь на вражескую базу, хватаете флаг и несетесь домой. Возможно такое, разумеется, только если противник не наладит оборону. Когда играют две слаженные команды, пробиться к вражескому флажку получается только с мучительными боями, навалившись разом всей гурьбой. В этом случае, правда, умный враг успевает проскочить на мотоцикле до вашей базы, оставленной без присмотра, и захватить флаг.

И вот тут в End Game иногда случается досадный срыв. Когда обе команды захватили флаги друг друга и каждая почти донесла трофей до своей базы... игра замирает. Получить очко за чужой флаг можно, только если собственный стоит на месте. А поскольку в целом геймплей Battlefield 3 — даже с поправкой на динамику End Game — довольно размеренный и расстояния большие, стремительно отбить свое знамя не получается. Иногда команды по полчаса толкуются каждая возле родной базы с флагом противника. Ни у той,



К некоторым елкам лучше не приближаться: в погоне за производительностью разработчики кое-где упростили графику до предела. Впрочем, в целом картинка по-прежнему великолепна. Ах да, эти елки следят за вами!

ни у другой стороны банально не хватает сил, чтобы удержать вражеский стяг и при этом умудриться отбить собственный.

Но это только в том случае, если команды хорошо сбалансированы и отлично просчитывают ходы противника. Чаще более опытная сторона подтягивает технику, быстро убивает «знаменосца» и устраивает настоящий геноцид в районе выпавшего флага (чтобы вернуться на базу, он должен пролежать не захваченным некоторое время).

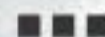
Отдельная забава — наблюдать, как плохо скоординированная команда реагирует на захват собственного флага пехотинцем. В секунду все снимаются со своих позиций и, выпучив глаза, несутся за «вором». Часто догоняют и устраивают жестокую расправу с глумлением (приседания задницей на лицо павшего). Умная команда в этот момент не особо расстраивается, а просто подтягивает мобильную группу на мотоциклах к оставленной без присмотра базе, подбирает упавший флаг и доставляет его к себе. Можете себе представить, какой чудовищный мат стоит в чате после такого хитрого маневра.

Прочие развлечения

Режим «Воздушное превосходство», увы, не столь однозначно хорош. По сути, это захват точек-дирижаблей. В соревновании участвуют только самолеты, стартуете вы прямо в воздухе. Главная проблема — баланс. Хороших пилотов в

Battlefield всегда было немного. В результате в каждом раунде находится один-два аса, которые заруливают всех остальных, а для новичков режим вообще напоминает вакханалию: убивают за считанные секунды, респауна нужно ждать долго, катапультироваться нельзя. Впрочем, для неопытных летчиков от «Воздушного превосходства» есть одна неоспоримая польза — здесь можно быстро прокачать самолеты, открыв все доступные модули.

Помимо всего вышеперечисленного, в End Game появилось десантное судно, из которого можно скидывать технику чуть ли не на голову противнику. Иногда эта возможность способна переломить ход боя: когда вы вырываете на БМП прямо в тыл вражеской пехоте, держащей оборону, в рядах противника начинаются паника и хаос. Правда, случается подобное довольно редко, каких-то серьезных изменений в игру десант техники не добавляет.



Две досадные заминки — на десанте и «Воздушном превосходстве» — несколько не умаляют достоинств End Game. Ведь дополнение добывается главного — серьезно меняет игру, привносит новые ощущения в привычную механику. Логичное завершение эволюции Battlefield 3 и наглядное пособие всем разработчикам сетевых шутеров — именно так и нужно делать аддоны. ■

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Заключительное дополнение для Battlefield 3, которое изменяет геймплей едва ли не сильнее, чем Close Quarters. Красивая, логичная точка. Дальше уже только Battlefield 4, к которому, не сомневаемся, тоже будут хорошие аддоны.

ГЕЙМПЛЕЙ
X X X X X X X X X X
ГРАФИКА
X X X X X X X X X X
ЗВУК И МУЗЫКА
X X X X X X X X X X
ИНТЕРФЕЙС
И УПРАВЛЕНИЕ
X X X X X X X X X X

РЕЙТИНГ
9.0
ВЕЛИКОЛЕПНО

SWORD OF THE STARS: THE PIT

Дорога к звездам привела в пропасть

Спин-офф серии космостратегий **Sword of the Stars** на поверку оказался простеньким инди с атрофированным сюжетом, нарочито архаичной графикой и немудреным геймплеем. Но простоту в данном случае не стоит путать с легкостью. Будучи типичным представителем поджанра Roguelike RPG, **The Pit** во всем следует его суровым законам: уровни генерируются случайным образом, ресурсы жестко ограничены, а смерть персонажа необратима.

Завышенный уровень сложности способен превратить прохождение в пытку, поэтому не стесняйтесь и выбирайте Easy — только так от игры можно получить удовольствие. Минимальная сложность дает возможность подробно и неторопливо исследовать уровни, а уже на Normal прохождение каждого этапа сводится к судорожной пробежке до лестницы на следующий уровень: изучать окружение некогда, главное — успеть добраться до выхода, пока герой не пал жертвой агрессивной среды.

По мере того, как вы углубляетесь в лабиринты подземелья, вашей головной болью становятся вовсе не докучливые монстры, а нехватка ресурсов и постоянная угроза голодной смерти. Персонажа нужно кормить: рядом с индикатором здоровья расположена шкала «сытости», которая предательски ползет вниз. Съестные припасы встречаются редко, их питательная ценность невысока, а герой отличается редкой прожорливостью, из-за чего скоро начинаешь искренне его ненавидеть — проклятый тамагочи может взять и умереть с голоду после того, как вы в изнурительной борьбе зачистили уровень от врагов.

При дефиците ценных ресурсов вроде еды или боеприпасов инвентарь быстро забивается разной ерундой из ящиков, сейфов и с тел поверженных врагов. По от-

дельность большинство предметов — хлам, но, отыскав «рецепты», из них можно создать что-нибудь полезное. Рабочие комбинации разрешают использовать при последующих прохождениях, поскольку игра ведет подробнейший учет всех ваших достижений.

Другое дело, что заниматься синтезом предметов совсем не тянет — для этого банально не подходит ни один из доступных персонажей. Твердолобый морпех не способен толком расшифровать нужные данные, инженер слишком уязвим, чтобы отвлекаться на поиск ресурсов и лабораторные опыты, а девушка-скаут не имеет ни силы пехотинца, ни навыков инженера и является самым беспомощным персонажем в игре.

Еще одним источником фрустраций, помимо завышенной сложности, служит неуклюжее управление: между клавиатурой и мышью функции распределены странно, никакой интуитивности нет и в помине. Но нелогичность управления в какой-то степени компенсирует достаточно внятный тьюри-

ал. Обучение вынесено в отдельный пункт меню, и пренебрегать им не стоит — тренировочный уровень быстро проясняет все неочевидные моменты и позволяет сэкономить время и нервы.



Примитивная графика и временами зашкаливающая хардкорность пытаются убить любые намеки на веселье, но **The Pit** все-таки умудряется затягивать. Изучение подземелий может доставить вам немало часов пусть и не самого очевидного, но

Жанр
Инди-RPG
Издатель/разработчик
Kerberos
Платформа
PC
Сайт игры
sots-thepit.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 1 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

незамутненного удовольствия. Играть в нее — это как давить пузырьки на упаковочной пленке или грызть семечки. Вроде и понимаешь, что пора прекратить и заняться чем-нибудь полезным, но не получается. Бессмысленно говорить себе, что этот уровень — последний, а потом — спать. Вы так и будете вести персонажа по бесконечным лабиринтам, пока смерть не разлучит вас. ■



Весь сюжет уместился в нескольких статичных заставках.



Выглядит **The Pit** неказисто даже по инди-меркам. Уж лучше полная стилизация под ретро, чем вот так.

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Несмотря на знакомые слова в названии, **The Pit** — это не очередная космическая стратегия, а страшенькая, кособокая и очень хардкорная инди-RPG. Играть в нее совершенно необязательно, но если начать, то остановиться уже не получится.

ГЕЙМПЛЕЙ:7
ГРАФИКА:5
ЗВУК И МУЗЫКА:5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:6

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

Жанр
Tower Defense

Издатель/разработчик
Artifice Studio

Платформа
PC

Сайт игры
sangfroidgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Dual Core, 2 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5, 4 ГБ, 512 МБ видео

Двух братьев, широкоплечих и густобородатых лесничих, терроризируют волки, и они решают извести надоедливых хищников в округе.

Основанная на канадском фольклоре **Sang-Froid** выступает в жанре неоклассического tower defense на манер **Orcs Must Die!** или недавней **Ratchet & Clank: Qforce**. Вам предстоит не только расставлять ловушки, но и принимать непосредственное участие в драках. Главное различие заключается в том, что геймплей здесь строго делится на две части — день и ночь, стратегию и экшен. Когда солнышко озаряет леса, камера поднимается ввысь, царит тишь да гладь. Вы спокойно проверяете боезапас, освящаете в церкви пули (так

они наносят больше урона), распределяете опыт, а затем на тактической карте расставляете многочисленные ловушки, пытаясь предугадать поведение клыкастых хищников.

С наступлением темноты начинается заварушка. Неподалеку слышится леденящий душ вой и мягкие удары лап о снег, а мгновение спустя ваш дом, кажется, вот-вот разрушат звери, уже успевшие отужинать в курятнике, — а на фоне тем временем звучит заводная фолк-музыка. При свете луны игра окончательно эволюционирует в экшен. Весьма посредственный экшен с примитивной боевой системой, где в вашем арсенале есть только здоровенный топор и ужасно медленное в использовании ружье, анимации ударов кривые, а поражения и выстрелы просчитываются не по физике, — удовольствие, сами понимаете, небольшое.

Для победы в миссии нужно выдержать несколько волн врагов. Когда они атакуют сразу несколько домов, сложно не поддаться панике — просто не знаешь, куда бежать. Что любопытно, волкам тоже не чужд страх: убьете одного — сороди-

чи какое-то время побоятся нападать, что даст возможность перевести дыхание, перезарядить ружье и подготовиться к новой атаке.

Если хищников много, ненадолго может выручить зажженный костер. Волки подбираются все ближе и ближе, вы жметесь к огню, отстреливаетесь, судорожно кликаете мышкой для ускоренной перезарядки, убиваете одного, второго... но стоит костру потухнуть, как оставшиеся в живых звери мигом набрасываются на вас и разрывают на куски. Огромная локация не оставляет шанса беспечному игроку, в случае чего вы банально не успеете добежать из одного конца леса в другой. Позже появится возможность перемещаться по канатам, но это не панацея.

Чтобы победить, вам придется проводить немало времени за картой местности. Нужно уметь определять уязвимые места, рассчитывать, куда именно пойдет зверь, понимать, где какая ловушка будет уместнее. Пока набор «сюрпризов» не впечатляет — подвешенные на растяжках булыжники, огненные стены, большие капканы и деревян-

ные кольца в земле, — но авторы обещают добавить новые в бесплатных обновлениях. Если расставить ловушки с умом, ночь может пройти без особого вмешательства с вашей стороны. В этом кроется главное и, по сути, единственное удовольствие от прохождения **Sang-Froid**. Высшее мастерство — пройти миссию «на автопилоте». Вы, словно постановщик спектакля, просчитываете возможные сценарии развития событий, пробуете варианты, самостоятельно расставляете декорации, а потом со стороны наблюдаете за представлением.



И все бы хорошо, но слабая экшен-часть все-таки дает о себе знать. Несмотря на увлекательный, хорошо проработанный тактический режим, **Sang-Froid** спотыкается на свою хроную ногу. Если бы **Artifice Studio** сделали акцент на стратегии, могла получиться уникальная tower defense, а так мы имеем игру с двумя одинаково значимыми частями, одна из которых хорошая, а вторая — плохая. ■



Если на экшен-часть без слез не взглянешь, то в стратегическом режиме графика смотрится вполне сносно.



Герой выдыхается после пары ударов. Из-за этого большую часть времени мы не деремся, а восстанавливаем силы.

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

ДОЖДАЛИСЬ?

Интересная идея перечеркнута слабой боевой системой. Проблемы у **Sang-Froid** появляются именно с наступлением ночи — то есть когда геймплей, собственно, и начинается.

ГЕЙМПЛЕЙ:6
ГРАФИКА:5
ЗВУК И МУЗЫКА:8
ИНТЕРФЕЙС
И УПРАВЛЕНИЕ:7

РЕЙТИНГ

6.5
СРЕДНЕ

DLC QUEST

DLC Quest — это не совсем игра, а карикатура на... игры. Современные игры, предлагающие и порой даже заставляющие нас с вами покупать их по кусочкам.

Если все же попытаться описать механику, то это очень простой, даже примитивный платформер, чем-то напоминающий **Super Meat Boy** (смерть ненаказуема). Но в нем нет ни лазерной точности прыжков, ни тарантиновских фонтанов крови, и даже «спасение девушки» прямым текстом представляют как банальный повод послать героя на поиски неприятностей. Хотя нет, если начистоту, в поход вас отправляют исключительно для того, чтобы вы потратили как можно больше честно заработанных денег на дополнения.

Сказать, что DLC Quest разрушает пресловутую «четвертую стену», — значит не сказать ничего, — здесь ее просто нет. Разработчики пошли так далеко, что в самом начале герой не

умеет прыгать, ходить налево, у него нет анимации, отключены звук, музыка и, внимание, меню паузы. Всего пять монет, и вы познаете новую уникальную возможность — выход из игры!

DLC Quest припоминает все скандалы последних лет, связанные со скачиваемыми дополнениями. Тут есть и броня для вашего верного скакуна, стоящая баснословных денег, но не меняющая ровным счетом ничего (ездить на лошадях все равно нельзя). Есть наборы карт, представляющие собой, собственно, наборы карт. Бумажных. Чтобы перейти через дремучий лес. Есть не вписывающееся в сеттинг огнестрельное оружие — настолько мощное, что убивает абсолютно всех персонажей, включая NPC, с одного выстрела. Однако смерть не мешает им продолжать впаривать игроку новые дополнения.

DLC Quest стоит в Steam смешные 59 рублей и проходится всего за пару часов, пока, на-

Платформа
PC

Издатель/разработчик:
Going Loud Studios

пример, скачивается какой-нибудь **BioShock Infinite**. Формула игры проста до безобразия: бегайте, прыгайте, собираете монетки, изредка бьете монстров и много смеетесь над игровой индустрией. Но вы попробуйте — не пожалеете. В конце концов, в последнее время выходит не так уж и много действительно смешных игр. — *Денис Мурин*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Издатель:
Kalypso Media Digital
Разработчик:
Candygun Games

DOLLAR DASH

Дебютная игра **Candygun Games**, экшен **Dead Block**, вышла летом 2011 года в XBLA, получила средние оценки и сразу же затерялась в тени **Bastion**, а последующий релиз в PSN и Steam продажам уже не помог. С **Dollar Dash** все случилось примерно по такому же сценарию: игра обошла стороной внимание игроков и одобрение критиков. И не без причин.

Это незамысловатый сетевой экшен, посвященный воровским будням. В игре есть три режима, они забавно называются, но их суть стара как мир. В **Hit'n'Run** деньги начисляют за поверженных противников, в **Save the Safe**, как можно догадаться, требуется дольше других удерживать тяжелый сейф, а в **Dollar Dash** борьба идет за туго набитые мешки с зелеными купюрами. Чтобы награбленное засчитали, нужно сначала донести деньги до специальной зоны, не обронив по пути. Это, пожалуй, наиболее интересный режим. На картах всегда полно оружия, средств защи-

ты и разных усилений, которые появляются в случайных местах и в случайном порядке, а каждые несколько минут условия чуточку меняются: например, на уровне в порту пропадают мосты между пирсами, а в музее охрана начинает стрелять в преступников.

Звучит замечательно, но на деле ни внушительный арсенал, ни разные режимы, ни меняющиеся карты не спасают игру от однообразия. Оружие, кроме 2-3 видов, совершенно бесполезное, карты очень мелкие, управление довольно неудобное, а дизайнерские просчеты банально ломают механику: в режиме с сейфом достаточно хватать ускорения да бегать по карте до завершения раунда, а в **Hit'n'Run** можно завалить противника и долго не давать ему подняться, зарабатывая очки.

Такое ощущение, что **Candygun Games** кто-то тоже не дает подняться. Если студия продолжит в том же духе, то очень скоро искать денежные мешки придется самим разработчикам. — *Антон Датий*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ HD: РЕВОЛЮЦИЯ

Оригинальные «Космические рейнджеры» в свое время удивили всех — пошаговые Sid Meier's Pirates! в космическом сеттинге оказались очень увлекательными, а неплохой юмор и текстовые квесты успешно расслабляли между забегами через три системы, чтобы повыгоднее продать партию каких-нибудь наркотиков.

Собственно, «Космические рейнджеры HD: Революция» не долгожданное продолжение серии, а всего лишь переиздание второй части. Зачем оно нужно — не совсем понятно, ведь «Доминаторы» прекрасно работают на Windows 7, а каких-либо заметных улучшений графики в ремейке не наблюдается. «Революция» добавила лишь поддержку высоких разрешений и широкоформатных мониторов, а также россыпь новых текстовых квестов и сюжетную арку пиратов. То есть вещи, которые по-хорошему принято включать в патчи или на худой конец в DLC.

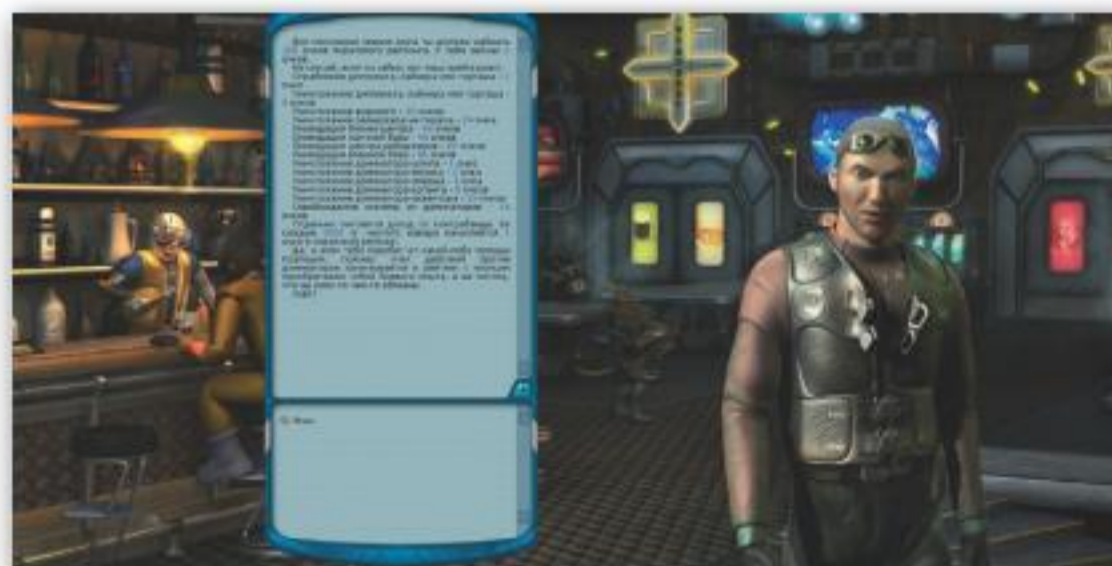
Пираты теперь стали серьезной фракцией и обзавелись собственными станциями, на которых мож-

но официально вступить в их ряды, купить уникальные предметы, поднять свой пиратский ранг и, как на военной базе, заказать вооруженный налет на систему. Другой вопрос, что пираты избытком морали не отличаются и могут напасть на кого угодно — как на доминаторов, так и на мирную систему. В случае успешного захвата система переходит под их контроль.

Если отойти от придирок к наполнению переиздания и поговорить об актуальности «Космических рейнджеров 2», то надо сказать, что это все еще замечательная игра, успешно жонглирующая самыми разными жанрами. В эпоху ролевых игр имени капитана Шепарда, где можно бездумно лезть в любую драку, зная, что герой все равно всех победит, «Космические рейнджеры» могут в первые же минуты отправить вас через полгалактики и захваченные врагами сектора, только чтобы вместо сдачи квеста посадить в тюрьму за экономическое преступление. Мы уже успели забыть, что в некоторых играх надо думать. — *Денис Мурин*

Платформа
PC

Издатель:
1C-СофтКлаб
Разработчик:
CHK-Games



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

MUD — FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP

Milestone работают удивительные люди: уже долгое время им удается демонстрировать чудеса тайм-менеджмента, выпуская по две, а то и по три игры в год. Игры эти, откровенно говоря, бесконечно далеки от идеала, а «жертвами» зачастую становятся известные гоночные дисциплины — MotoGP, WRC, Superbike, — но производительность студии все равно впечатляет.

На этот раз в Milestone решили попробовать свои силы в чемпионате мира по мотокроссу. Надо сказать, основную программу MUD исполняет на совесть: на месте и одноименный класс, и известнейшие гонщики, и лицензированные байки, и даже простенький режим карьеры с прокачкой и разными режимами. Признаться, первое время вытворять незамысловатые трюки да забрызгивать грязью титулованных соперников достаточно весело. Только продолжается это веселье совсем недолго, а уже через полчаса проблемы начинают выглядывать одна за другой.

Мотоциклы в игре отличаются своим непредсказуемым поведением — то они с легкостью взмывают в воздух, то, напротив, тяжелеют и становятся неповоротливыми, словно какой-нибудь танк. А какой интерес управлять техникой, которую невозможно нормально освоить? Да и самой игре толком нечего предложить: режимы неоригинальны и быстро приедаются, трассы простые и не бросают вызова, а приятный в целом саундтрек перестает радовать уже спустя несколько заездов, — денег у итальянцев хватило лишь на несколько композиций, которые постоянно сменяют друг друга.

Milestone все никак не могут определиться, для кого делают свои игры. Выпустить серьезный симулятор они, судя по всему, боятся, а безбашенные гонки у них попросту не получаются, — даже Pure пятилетней давности сегодня играет на порядок лучше. Такими темпами скоро наряду с «польским шутером» может появиться понятие «итальянские гонки». — *Алексей Пилипчук*

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Издатель:
Black Bean Games
Разработчик:
Milestone



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4.0

ОНЛАЙН

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:

Павел Бажин,
Светлана Померанцева

АНОНСЫ

RUNESCAPE ОМОЛАЖИВАЕТСЯ

В 12 лет жизнь только начинается

Если вы думаете, что бесплатные трехмерные браузерные игры изобрели совсем недавно, то вы глубоко ошибаетесь. Ролевая игра **RuneScape** была такой браузеркой задолго до того, как это стало мейнстримом. В этом году ей исполнилось 12 лет, а база подписчиков разрослась до 220 миллионов человек. Считается, что каждый поклонник ролевого жанра просто обязан хоть раз побывать в мире RuneScape, и, если вы этого не сделали, совсем скоро у вас появится хороший повод исправить столь досадное упущение. Хотя игра молода духом и полна сил, ее начинка, несмотря на постоянные обновления, изрядно поизносилась, и этим летом студия **Jagex** проведет глобальную реконструкцию всего проекта, попутно сменив его название на **RuneScape 3**.

Изменится буквально все. Новый движок на базе HTML5, новая графика, новый звук, кардинально обновленный геймплей, дизайн, интерфейс и наполнение игрового мира. Проще сказать, что игроков ждет новая игра, так что смена цифры в названии полностью оправдана — это самое крупное обновление RuneScape за всю двенадцатилетнюю историю ее развития.

Переход на HTML5 не только увеличит скорость работы, но также обеспечит поддержку игры консольными и мобильными браузерами — кстати, разработчики обмолвились о новом управлении, которое, вероятно, будет заточено под новые платформы. Для воинствующих консерваторов оставят поддержку старого Java-движка и возможность выбрать сервера, на которых установлена олдскульная версия игры пятилетней давности. Разработчики провели голосование на этот счет и немало удивились, когда за возрождение старой версии RuneScape проголосовало почти полмиллиона ветеранов. Поэтому развитие игры двинется сразу в двух направлениях: назад в прошлое и вперед в будущее.



Даже после выхода RuneScape 3 игра не будет отличаться особыми графическими изысками. Она может быть про что угодно, только не про крутой графон.

АНОНСЫ

ДЯДЯ, ДАЙ ДЕСЯТЬ КОПЕЕК!

Shroud of the Avatar — новая игра от Лорда Бритиша

Мультимиллионер, капиталист и просто красавец Ричард Гэрриот, известный не только своими играми, но и полетом в космос за 20 миллионов долларов, запустил на Kickstarter акцию по сбору денег на свой новый проект — **Shroud of the Avatar**. Игра позиционируется одновременно и как духовный наследник **Ultima Online**, и как преемник офлайновых игр той же серии **Ultima**. Многие игроки выразили сомнение в необходимости вкладывать деньги в игру, которую делает миллионер: мол, если сам создатель не желает на нее раскошелиться, почему мы должны? На самом деле Гэрриот уже вложил в проект несколько миллионов долларов, а сбор устроил, во-первых, потому что лишние деньги не помешают, а во-вторых, для рекламы. Тем не менее игроки не слишком охотно делились своими сбережениями. Хотя собранная в итоге сумма довольно сильно превысила необходимую планку в миллион долларов, в целом сборы шли очень туго.

В **Shroud of the Avatar** будет сюжетная кампания и три онлайн-режима, среди которых стоит отметить некое «сюжетное PvP». Вот как описывает эту фишку сам Гэрриот: «Новички будут чувствовать себя в относительной безопасности. Но по мере прохождения игра будет поощрять, а то и заставлять принимать участие в опасных авантюрах, особенно если вы хотите получить доступ к некоторым веткам сюжетной линии или же пожелаете раздобыть наиболее ценное снаряжение». В качестве примера приводится квест по провозке контрабандного товара: игра позаботится о том, чтобы о вашей попытке подработать узнали другие игроки, которые с удовольствием устроят за вами настоящую охоту.

В то же время Гэрриот усиленно противится тому, чтобы на его игру навесили ярлык «ММО». То ли у него с этим жанром связаны тяжелые воспоминания, то ли еще что, но игра не будет являться ММО в прямом смысле этого слова. Это скорее ролевая игра с одиночной кампанией (часов этак на сорок), но с весьма интересными онлайн-опциями. Серверная часть будет встроена в клиент, что позволит играть в офлайне, а также использовать компьютер игрока в качестве сервера при игре с друзьями. Это большой плюс для инди-проекта, так как существенно снизит нагрузку на центральный сервер.

В студии **Portalarium** работает около 40 человек — 20 из них трудятся в офисе, еще столько же работают удаленно. Сейчас в разработке находится лишь первая из пяти частей игры, получившей название **Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues**. Ее релиз намечен на октябрь 2014 года, а остальные части будут выходить друг за другом с перерывом около года. На момент релиза размеры игрового мира будут сравнимы с мирами одиночных игр серии **Ultima**, однако каждое последующее обновление будет увеличивать эту территорию вдвое. Концепция игры выглядит продуманно, а репутация Гэрриота все еще имеет вес в игровом сообществе, так что мы без сомнений записываем **Shroud of the Avatar** в наш список ожидания.



Разработчики **Shroud of the Avatar** обещают дать нам интерактивный мир, этические парадоксы и возможность выбора собственного пути. Обещания стандартные, но Гэрриоту верят.

В прошлом создатели **EVE Online** предпочитали выпускать аддоны, содержащие одно-два крупных нововведения. Однако теперь они сменили подход, решив с каждым дополнением вводить в игру множество небольших нововведений, чтобы как можно больше пилотов смогли найти в обновке что-то полезное. 4 июня состоится релиз дополнения **EVE: Odyssey** — разработчики обновят систему исследования глубокого космоса, а также «перелопатят» содержимое множества звездных систем. Ветеранов заинтересуют долгожданные изменения звездных баз, а новички с удовольствием узнают продолжение истории с войной на планете Калдари Прайм, а также поучаствуют во множестве ивентов, приуроченных к этому событию.

12 апреля стартовал закрытый бета-тест русскоязычной версии шутера **PlanetSide 2**. Участие в тестировании позволит за столбить за собой имя персонажа и название аутфита, а после релиза все тестеры получат специальный знак отличия, который можно будет наклеить на костюм или технику. Российские сервера стартуют с самой свежей версии игры (Update 05). Впоследствии патчи будут выходить примерно 2-3 недели спустя после их появления на североамериканских серверах. В такой задержке есть не только минусы, но и плюсы: все баги новых патчей придется вылавливать буржуйам, так что игра получится гораздо стабильнее.

Котировки России среди зарубежных разработчиков продолжают повышаться. В конце прошлого года студия **Riot Games** открыла московский офис, а теперь стало известно, что **League of Legends** наконец-таки начнет поддерживать российский регион: скоро появится локализованный клиент, заработает русскоязычная служба поддержки, начнут проводиться местные киберспортивные мероприятия. Разработчики обещают, что ждать осталось совсем недолго.



СЛУХИ

ТИТАНИЧЕСКАЯ УТЕЧКА

Первые слухи о проекте Titan

Студия **Blizzard** пообещала анонсировать на выставке PAX East 2013 «что-то необычное». Все, разумеется, ждали анонса **Titan** или чего-то похожего, но вместо этого Blizzard действительно показала что-то необычное. А именно — карточную игру **Hearthstone: Heroes of Warcraft**. Пресса обиделась. Как известно, прессу обижать — себе дороже, и второго апреля (автор новости специально подождал, пока закончится 1 апреля, а то бы никто не поверил) в Сети появилась довольно подробная информация о проекте Titan.

Всеведущий анонимный источник сообщает, что действие игры происходит на Земле, а все события завязаны вокруг путешествий во времени и древней мифологии — упоминаются мифы цивилизации викингов, Древней Греции и Древнего Рима. Несколько известных писателей помогают писать сюжет, в качестве примера приводят американского писателя-фантаста Ричарда Кнаака. Графика будет выполнена в «традиционном стиле Blizzard», возрастное ограничение — от 12 лет, то есть по уровню жестокости игра соответствует WoW. Зато ассортимент оружия ожидается весьма большой, начиная с магии и заканчивая ружьями. Игра создается с прицелом на то, чтобы стать в будущем серьезной киберспортивной дисциплиной. А это значит, что можно рассчитывать на развитую систему PvP.

АНОНСЫ

ТАНКОВЫЙ БЛИЦКРИГ

И первый маршал в бой нас поведет!

Фанаты **World of Tanks** давно просят разработчиков дать возможность играть на планшетах — и хотя сведущие в технологиях игроки терпеливо поясняют им, что портировать игру на планшеты почти невозможно, подобные темы появляются на форуме WoT с завидной регулярностью. И вот компания **Wargaming** все-таки решила высадить на мобильные платформы свой танковый десант.

Новый проект получил название **World of Tanks Blitz**. Это упрощенная версия «большой» World of Tanks: меньше карты, в каждой команде только по 7 человек. Зато противники артиллерии будут довольны — ненавистную им «арту» сюда не завезли вовсе, так что не нужно прятаться за камнями в ожидании летящих с неба фугасных «чемоданов».

Игра будет использовать единый аккаунт Wargaming, но качаться придется с нуля. Возможно, разработчики разрешат потратить на прокачку свободный опыт, накопленный в World of Tanks, — окончательное решение пока не принято. Дата выхода игры традиционная: КТТС. Для тех, кто не знаком с игровыми единицами измерения времени, поясним, что «КТТС» Сергея Буркатовского это чуть позже, чем «Через две недели» Олега Мэддокса, но чуть раньше, чем «When it's done» Джона Кармака.

Пока маленький World of Tanks рождается на свет, в большом World of Tanks выходит дополнение 8.5, которое добавит «Жемчужную реку» — еще одну карту в китайском стиле, а также несколько



Мифы, путешествия во времени, древние цивилизации — если слухи про Titan правдивы, то мы получим игру с чертовски разнообразным сеттингом.

В настоящий момент проект Titan разрабатывается командой в 150 человек. Первый тизер должны показать на BlizzCon 2013, а в начале 2014 года начнется очень ограниченный альфа-тест. Релиз состоится на PC, но также возможна поддержка консолей нового поколения. Русскоязычная локализация пока не планируется. Вот и вся имеющаяся информация — напоминаем, что это пока только неподтвержденные слухи.

единиц новой техники — в частности, шесть легких и средних танков немецкого производства. Самой интересной машиной станет знаменитый «Леопард-1», основной боевой танк армии ФРГ 1960-х годов. Любители немецкой техники давно просили эту машину. Броня у него тонкая, но кому нынче нужна броня? Сейчас на полях сражений WoT ценится скорость и динамика, подкрепленная хорошим оружием, — а у «Леопарда» есть и то, и другое.



У «Леопарда-1» мощное и точное оружие, так что на этом танке вполне можно спрятаться в кусты и представлять, будто это ПТ-САУ.

ФАКТЫ

ТРАДИЦИИ СДАЮТ ПОЗИЦИИ

Ни откровенные наряды, ни титул «наследника Lineage 2» не помогли TERA стать хитом.

Традиционные MMO продолжают испытывать большие трудности. Стали известны первые результаты перевода **Star Wars: The Old Republic** на бесплатную модель, и хотя разработчики постарались окрасить это событие в светлые тона, но цифры говорят сами за себя — всего два миллиона новых регистраций за три месяца. Для игры такого уровня это очень и очень мало. Гораздо менее расприаренная **TERA**, переживающая точно такой же кризис, собрала пару миллионов регистраций всего за месяц-два. Хотя и этим достижением вряд ли можно похвастаться: для сравнения, инди-дьяблоид **Path of Exile** показал аналогичный результат, а ведь он даже не вышел из стадии открытого бета-теста.

Издательство **Funcom**, занимавшееся выпуском традиционных MMO, тоже переживает тяжелые времена. Чтобы удержаться на плаву после массовых сокращений штата, компания пошла на беспрецедентный шаг — объединила разработчиков **Age of Conan**, **The Secret World** и **Anarchy Online** в одну команду. Руководство надеется, что этот шаг позволит экономить средства, сделав поддержку игр менее затратной. Часть сотрудников будет привязана к определенной игре, а остальные смогут кочевать от одного проекта к другому — так как **Age of Conan** и **The Secret World** используют один движок и схожие технологии, сделать это будет не так уж трудно. Посмотрим, чем закончится этот эксперимент.

АНОНСЫ

БОЕВОЕ БРАТСТВО

Новый проект «Игромании.ру»

Как видите, новостей по **World of Tanks** становится все больше, но в нашем маленьком «Дайджесте» хватает места только на самые важные из них. Поэтому мы рады представить вам совместную инициативу «Игромании.ру» и портала MMORPG.su — сайт **wot.igromania.ru**, который станет штаб-квартирой для большого проекта под названием «Боевое братство».

Сайт «Боевое братство» целиком и полностью посвящен игре **World of Tanks** — игроков ждут актуальные новости и анонсы, статьи от наших экспертов, гайды и видеорепортажи. Сайт только открылся, но здесь уже есть что посмотреть и почитать. В разделе «Танковая академия» наибольшим спросом пользуется статья «Путь к успеху в **World of Tanks**», рассказывающая о грамотном фарме игрового серебра. Танкистам-новичкам будет полезна инструкция по правильному применению танка в бою «Пришло время побеждать». В разделе «Мастерская» вы узнаете, какие наборы модов используют «папки», а на специальном канале **worldoftankszone** сервиса YouTube вниманию игроков представлена коллекция гайдов, а также стримы и свежие выпуски передачи «Стальной рубеж».

Но и это еще не все. На «Боевом братстве» вас также будут ждать эксклюзивные репортажи и конкурсы — например, в конце марта прошел первый конкурс по созданию лучших обоев для рабочего стола, с главным призом в 10 тысяч золотых. Напоминаем, что сайт находится по адресу **wot.igromania.ru**. Добро пожаловать на огонек!



Ни откровенные наряды, ни титул «наследника Lineage 2» не помогли TERA стать хитом.

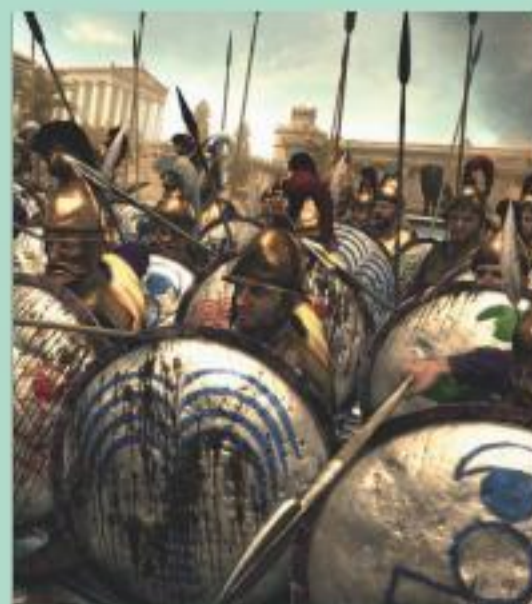


Разработчики **World of Warcraft** продолжают кардинально менять PvP-систему игры. Все изменения проходят под лозунгом «PvP для всех и каждого» и заключаются в основном в уменьшении влияния крутого снаряжения на исход поединка. Персонажи выше 85-го уровня получают штрафы к устойчивости, и поднять этот параметр с помощью снаряжения будет очень сложно. В игру введут ограничение по уровню экипировки на аренах, а также на рейтинговых и нерейтинговых бэттлграундах. Студия надеется, что новые правила дадут новичкам больше шансов на победу и сделают PvP более популярным.

Студия **Creative Assembly** решила попытать свои силы в жанре MOBA и анонсировала **Total War: Arena**. Подробностей пока, к сожалению, очень мало. Разработчики очень просят не вешать на игру ярлык «очередной дота-клон», так как она не будет иметь ничего общего ни с **DotA 2**, ни с **League of Legends**. На поле боя сойдутся две команды по десять человек, каждый из которых сможет контролировать до трех юнитов, которые, в свою очередь, можно будет апгрейдить и кастомизировать. В сущности, это все, что пока известно. Игра будет бесплатной и выйдет уже в этом году, так что в скором времени стоит ожидать появления более подробной информации.



Человек человеку волк, а танк танку танк. Так выпьем же за танковое братство!





ЭКСКЛЮЗИВ

ТУР ПО WARGAMING.NET LEAGUE

Киберспорт приходит на дом

Среднестатистический российский игрок мало интересуется киберспортом: какие-то турниры, названия которых состоят из малоизвестных аббревиатур, какие-то странные древние игры типа Counter-Strike... ну серьезно, кто в такое сегодня будет играть? Что же. Раз игроки не хотят идти к киберспорту, значит киберспорт сам придет к игрокам прямо на дом. Как всем известно, Wargaming анонсировал киберспортивную лигу имени самого себя, а учитывая, насколько велика популярность World of Tanks в нашей стране, мало у кого есть шанс остаться безучастным. Поэтому мы обратились к команде компании Wargaming, которая занимается развитием киберспортивного направления, и подробно расспросили их о том, что же такое **Wargaming.net League**.

Сейчас в World of Tanks существует большое количество разнообразных лиг, которые регулярно организуют чемпионаты самого разного уровня. Но Wargaming.net League не собирается пополнять их число, в будущем она превратится в центральную лигу, которая объединит абсолютно все существующие лиги и чемпионаты. Победа в любом турнире принесет команде определенное количество очков. По итогам года команды с наибольшим количеством очков — и неважно, в какой лиге и каких чемпионатах они были заработаны, — получат возможность участвовать в суперфинале Wargaming.net League.

Но это планы на будущее, а в этом году под эгидой лиги пройдет собственный грандиозный чемпионат по World of Tanks с участием 4804 команд и призовым фондом в 2,5 миллиона долларов. Первые сражения уже отгремели, но впереди еще долгие месяцы напряженных сражений: после квалификационных боев из почти пяти тысяч команд в живых останется лишь 815, после чего начнутся сражения в Бронзовой, Серебряной и Золотой лиге, и, наконец, завершит всю эпопею суперфинал в Минске.

Абсолютное численное превосходство игроков российского региона не дает большого преимущества на киберспортивной арене. Ведь здесь все решают лучшие из лучших, и другим странам есть чем ответить. В европейском регионе очень опасны команда ветеранов из Польши, а также относительно молодые, но очень сильные команды из Германии и стран Южной и Восточной Европы. И, конечно, Европа сильна не только европейцами, но и русскоязычными игроками: некоторые команды, убоявшись высокой конкуренции на родине, дезертировали к соседям.

В будущем большой сюрприз могут преподнести США и Китай. В Китае игра пользуется большой популярностью, имеется мощное киберспортивное движение и немалое количество хороших игроков. В США игра менее популярна, зато киберспорт там поставлен на прочную профессиональную основу. Поэтому американцы в любой момент могут создать команду-чемпиона буквально с нуля, даже без поиска талантливых киберспортсменов — чисто за счет умелой организации, финансирования и усиленных тренировок.

И, конечно же, не стоит забывать про Южную Корею, сердце киберспортивного мира. Можно было бы написать что-то в духе «от этих корейцев можно ждать чего угодно», однако в данном случае как раз очень хорошо известно, чего именно стоит от них ждать. Легендарный корейский киберспортсмен NaDa, звезда StarCraft, решил создать самую лучшую на планете команду по World of Tanks. Учитывая его опыт в качестве игрока и менеджера звездных киберспортивных коллективов, заявка очень и очень серьезная.

Все матчи Золотой лиги, а также наиболее важные поединки Серебряной и Бронзовой будут транслироваться в прямом эфире. Так что все желающие смогут поболеть за любимчиков и поучиться тому, как воюют профессионалы. Ну а что делать, если хочется самому поучаствовать, вот только лень собирать команду, да и руки от рождения растут не из плеч, а откуда-то ниже? Да, киберспорт — эта игра для избранных, однако опыт киберспортивных состязаний отражается на всей игре, затрагивая в конечном счете всех игроков.

Например, именно благодаря чемпионатам родилась удачная формула 7/42 (команды из 7 танков на 42 очка), которую собираются внедрить в ротные бои. Стартовали специальные ивенты «Искусство войны» в виде турниров, в которых принимают участие все желающие (и даже нежелающие, а также те, кто про эти турниры вообще ничего не слышал). Для участия не нужна команда или супернавыки, достаточно выйти в бой на нужном танке, ну и чуточку везения тоже не помешает. По итогам турнира игроки, набравшие рекордное количество опыта на определенном типе техники, получают призы. В будущем влияние киберспорта на игру будет только увеличиваться. На этот год разработчики обещают изменения интерфейса, для более удобного просмотра матчей, улучшения системы статистики, ходят слухи про командирские танки. Впрочем, разработчики пока предпочитают не особо распространяться на эту тему, говоря лишь, что идей у них очень много, и призывая набраться терпения.



В прошлом году в Wargaming вопросами киберспорта занималась команда из 70 человек, а сейчас, с учетом подрядчиков и партнеров, над организацией турниров трудятся сотни человек по всему миру.

Обустройство игрового пространства

TDE 090 / 2.0

*Современный и продуманный дизайн
Достойное звучание даже
на максимальной громкости
USB-питание позволило обойтись
без адаптера питания*

Мы живем в век мобильных технологий, когда меньше – лучше. Как раз для таких пользователей представлена акустика TD 090 / 2.0. Набор включает пару двухполосных колонок средних размеров со стильным обликом, которое придется ко двору практически в любой интерьер. Среди органов управления есть регулятор громкости на фронтальной части, размещен он на правой колонке, как и разъем для подключения левой колонки и раздвоенный кабель с привычным 3.5-мм джеком и USB-портом, но уже в тыльной части. Все кабели, включая соединительный, не съемные. Длина достаточная для большинства сценариев использования. После подключения активируется красная подсветка регулятора громкости. Звучание колонок приятное, да и запас громкости на удивление большой. При этом никаких хрипов и визгов, все очень достойно, спасибо цифровому усилителю мощности и применению преобразователя напряжения в схеме питания. TD 090 / 2.0 – хороший вариант акустики для тех, кто хочет компактное решение, но не хочет идти на компромиссы.

Технические характеристики TD090 / 2.0

Мощность: 2x5 Вт
Диапазон частот: 63 – 20 000 Гц
Соотношение сигнал/шум: ~65 дБ
Разделение каналов: ~45 дБ
Материал: пластик
Размеры: 87x193x139 мм
Цена: 1000 руб.

TDE 316 / 5.1

*Отличные басы, хорошее звучание
Приятный и компактный дизайн
Простое подключение*

Технические характеристики TDE 316 / 5.1

Мощность: 5x10 Вт (сателлиты), 25 Вт (сабвуфер)
Диапазон частот: 160 – 18 000 Гц (сателлиты), 40 – 160 Гц (сабвуфер)
Соотношение сигнал/шум: ~65 дБ
Разделение каналов: ~40 дБ
Материал: MDF
Размеры: 100x150x105 мм (сателлиты), 150x100x105 мм (центральный канал), 190x350x305 мм (сабвуфер)
Дополнительно: пульт ДУ, набор кабелей
Цена: 2900 руб.



Для тех, кому двух колонок маловато и есть желание окунуться в пучины объемного звучания, в ассортименте у компании VERS есть модель TDE 316 / 5.1, включающую пять колонок и сабвуфер. Конечно, для такого комплекта придется выкроить определенное место, но оно того стоит. Общая мощность системы равна 75 Вт, каждый сателлит обладает мощностью 10 Вт, тогда как сабвуфер получил весь остаток в виде солидных

25 Вт. Этого более чем достаточно для озвучки околокомпьютерного пространства или небольшой, средней комнаты. В качестве материала корпусов используется MDF. Сабвуфер оснащен подсветкой и стандартными входными разъемами типа тюльпан позади. Органы управления расположены на верхней части корпуса. Последние включают регулировку общей громкости и сабвуфера, а также возможность отклю-

чения громкости, перевод из режима 5.1 в 2.1 и обратно, а также режим ожидания. Комплектный пульт ДУ небольших размеров дублирует все-все функции. Но в обоих случаях не хватает разве что регулировки уровня высоких частот. TDE 316 / 5.1 обеспечивает достойное звучание, отличные басы, ну а громкости набора хватит сполна.

Куда уходят легенды

Дмитрий Злотницкий

Жизнь замечательных разработчиков после ухода из игровой индустрии

Не так давно Хидэо Кодзима заявил, что будет создавать новые игры до конца своих дней. Понять его не сложно. Кто захочет бросить любимое дело, которое вдобавок приносит достаток, всемирную известность и любовь миллионов?

И все же не только рядовые сотрудники студий, об увольнениях которых мы регулярно слышим, но и видные разработчики порой расстаются с игровой индустрией. Даже патриархи, стоявшие у ее истоков, геймдизайнеры, создававшие общепризнанные шедевры, и ведущие сценаристы культовых игр то и дело решают отойти от дел или попробовать себя в чем-то новом.

Почему они уходят? Где устраиваются? Бывает ли так, что участие в разработке хитов оказывается лишь ступенькой, а не венцом карьеры? И как некоторые из тех, кто, казалось бы, навсегда покинул мир игр, спустя годы в него возвращаются?

Мы провели собственное расследование, поговорили с теми, кто прославился сначала в индустрии, а затем и за ее пределами, и готовы дать ответы на эти вопросы. Мы не ставили перед собой задачу рассказать абсолютно про всех разработчиков, кто так или иначе расставался с индустрией игр, а выбрали самые интересные случаи и эпизоды.

Заслуженный отдых

Игровая индустрия еще очень молода, и даже многие заслуженные ветераны полны сил, идей и вовсе продолжают творить. Достаточно взглянуть, с каким огнем в глазах рассказывают о своих новых проектах

Сигэру Миямото или Уоррен Спектор, чтобы понять — они живут и дышат играми, просто не мыслят себя без них. Сложно представить их и других известных геймдизайнеров предающимися сладостному безделью.

Сложно еще и потому, что видных разработчиков, попросту ушедших на покой, очень немного. Звание самого заслуженного «пенсионера» индустрии, пожалуй, должно принадлежать Хироси Ямаути — пусть даже лично он игры никогда не создавал. Но именно он, возглавив в 1949 году **Nintendo**, превратил ее в компанию мирового уровня. Именно Ямаути одним из первых в Японии разглядел большое будущее видеоигр, начал продавать в Стране восходящего солнца приставку **Magnavox Odyssey**, потом вышел уже на американский рынок с собственными аркадными автоматами... И, конечно же, когда Nintendo выпускала свои первые консоли, глава компании держал руку на пульсе и лично принимал ключевые решения — начиная

от выбора носителя информации и заканчивая расцветкой приставки. Наконец, Ямаути долгие годы отслеживал все игры, которые разрабатывала компания, и от одного его слова зависело, получал проект зеленый свет или черную метку.

Лишь в 2002 году, проведя у руля компании более полувека, Хироси Ямаути покинул свой пост, уступив его Сатору Ивате. Еще три года Ямаути занимал место в совете директоров и, лишь полностью удостоверившись, что оставляет свое детище в надежных руках, окончательно ушел на покой в возрасте 77 лет. При этом Хироси отказался от полагающихся ему пенсионных выплат в размере примерно 10 миллионов долларов, сочтя, что этим деньгам можно найти более достойное применение, чем пылиться на счетах человека, который и без того входит в число богатейших людей Японии.

В куда менее почтенном возрасте предпочли забыть слово «работа» Кен и Роберта Уильямсы. Они стояли у истоков графических приключений, основали знаменитую **Sierra Entertainment** и были в числе первых кто продемонстрировал, как разработчики могут обратить свой талант в миллионы долларов (подробнее о карьере Уильямсов читайте в «Игромании» №182).

Предвестником прощания супругов с индустрией стало решение продать Sierra компании **CUC International**. Сделка, оценивавшаяся в полтора миллиарда долларов, состоялась в 1996 году, и тогда вряд ли кто-то мог предположить, что Уильямсы вскоре распрощаются с миром игр. Как-никак, обоим было едва за сорок — возраст отнюдь не пенсионный по любым меркам. Правда, Кен тут же объявил, что уходит с поста исполнительного директора Sierra, и остался в компании лишь в качестве консультанта, да и то всего лишь на год. Вскоре после мужа студию покинула и Роберта — сразу после завершения работы над **King's Quest: Mask of Eternity**, ставшей, как оказалось, ее последней игрой.

Уильямсы решили, что после почти двух десятков лет непрерывных трудов пришло, наконец, время отдохнуть и пожить для себя. Благо за эти годы они заработали весьма приличное состояние, позволявшее им практически ни в чем себе не отказывать. Когда-то увлеченность Роберты приключенческими играми привела к рождению первого проекта супругов. Роберта же выступила инициатором их нового громкого предприятия — на собственной яхте пара отправилась в путешествие через Атлантику. Впоследствии Кен напи-



Ямаути остается крупнейшим акционером Nintendo.



Кен Уильямс ведет отдельный блог, расположенный по адресу kensblog.com, который посвящен их с Робертой многочисленным путешествиям.



Бах провел в Microsoft двадцать два года.

сал по мотивам этого плавания книгу **Crossing an Ocean Under Power**, которую сам характеризует как «Путеводитель для чайников, пересекающих океан».

С тех пор супруги вовсю наслаждаются плодами былого успеха, много путешествуют и совершенно не собираются, несмотря на надежды преданных поклонников, вновь создавать игры. Впрочем, Кен все же про-

должает немного заниматься бизнесом и руководит проектом **Talkspot.com**, который предлагает простой инструментарий для создания сайтов.

За последние годы примеру Уильямсов решил последовать разве что Роберт Бах, много лет возглавлявший подразделение развлечений и устройств **Microsoft**, в этом качестве курировавший создание и разви-

тие обеих **Xbox**. Весной 2010 года Бах, которому на тот момент исполнилось всего сорок девять лет, объявил, что покидает компанию. Другую работу искать он не стал, но в бездеятельности его обвинить не получится. Ныне он входит в состав Олимпийского комитета США и в попечительский совет организации «Клубы мальчишек и девчонок Америки». ■

На грани

Список видных разработчиков-пенсionеров весьма невелик. Куда чаще индустрия теряет ведущих специалистов из-за того, что они решают сменить род деятельности. Причем, как показывают многочисленные примеры, разработка игр оказывается хорошей «школой», пройдя которую можно стать успешным во многих других сферах.

Одним из первых, кто попытался продемонстрировать это на собственном примере, стал основатель **Atari** Нолан Бушнелл.

В 1978 году компания готовила к выпуску консоль **Atari 2600** и остро нуждалась в средствах, чтобы раздобыть деньги. Бушнеллу пришлось продать студию **Warner Communications** за 28 миллионов долларов.

Не прошло и двух лет, как разногласия с новым руководством привели к уходу Нолана из **Atari**, а по сути — и из мира видеоигр. Правда, Бушнелл от него никогда не удалялся, почти все его дальнейшие проекты были так или иначе связаны с развлечениями и высокими технологиями. Первым его новым предприятием стала сеть пиццерий **Chuck E. Cheese**, в которых клиенты могли не только удовлетворить голод, но и развлечься, например, играя в аркады от **Atari**.

Попутно Бушнелл основал один из первых бизнес-инкубаторов **Catalyst Technologies**, в котором в начале 1980-х вызревали самые разношерстные проекты — от компании по производству детских игрушек до студии, занимавшейся оцифровкой карт для автомобильных навигационных систем.

Спустя несколько лет у начинаний Бушнелла появились финансовые проблемы, и он, одну за другой, распродал свои компании, что, однако, не охладило его страсти к предпринимательству, которым он с удо-

вольствием занимается и по сей день. Причем среди его недавних проектов сразу несколько связаны с играми. В последние годы он принял участие в создании ресурсов **anti-agingames.com** и **brainrush.com**. Первый предлагает специальные игры, призванные помочь пожилым людям сохранить цепкую память, а второй — подборку образовательных мини-игр.

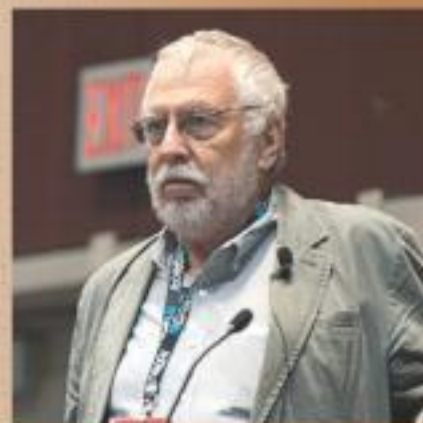
О такой деловой хватке, как у Бушнелла, создатель бессмертного **Pac-Man** Тору Иватани мог только мечтать. Он придумал одну из самых успешных игр в истории, но сам вовсе не обогатился на неувядающей популярности желтого проглота. Ни процентов с продаж игр, ни многомиллионных бонусов Иватани от начальства **Namco** так и не дождался. С другой стороны, несмотря на то, что все его последующие проекты не смогли даже отдаленно приблизиться к успеху **Pac-Man**, Тору пользовался в компании доверием и занимал в ней одну из руководящих должностей. С 2004 года Иватани начал преподавать, читая лекции о геймдизайне японским студентам, а спустя три года покинул родную компанию, чтобы полностью посвятить себя новому делу. Он основал в стенах Токийского политехнического университета колледж игрового дизайна, где делится своим богатством опытом с начинающими коллегами.

В образование на несколько лет уходила и супруга Джона Ромеро Бренда Брэтуэйт, известная по оригинальной **Jagged Alliance** и сериалу **Wizardry**. Она всегда с радостью соглашалась прочесть лекции для геймдизайнеров, а несколько лет назад и вовсе ненадолго отошла от создания собственных игр, возглавив факультет интерактивного дизайна и разработки игр в Колледже искус-

ства и дизайна в Саванне. Попутно Бренда придумала несколько настольных игр, а недавно вернулась и к компьютерным. Вместе с супругом она основала студию **Loot Drop**, которая специализируется на проектах для социальных сетей. В прошлом году Бренда вместе с другим прославленным ветераном игровой индустрии, Томом Холлом, планировала взяться и за новую большую игру — олдскульную RPG **Shaker**, — но собрать на нее деньги не удалось. Это, впрочем, не обескуражило Бренду и Холла, и они пообещали в обозримом будущем представить другой крупный проект.

Никогда не порывал с миром игр, даже завязав с их разработкой, и Крис Кроуфорд — автор одной из главных стратегий 1980-х **Balance of Power** и основатель **Game Developers Conference**. Последние его игры выходили уже более двадцати лет назад, и с тех пор он в основном трудился над специальным программным обеспечением для создания интерактивных историй. Кроме того, Кроуфорд успел выпустить несколько книг, раскрывающих секреты геймдизайна, а в прошлом году он и сам попробовал взяться за старое. Он вышел на **Kickstarter** с проектом серьезной экологической стратегии **Balance of the Planet**, но проект не собрал и десяти процентов от требуемой суммы.

А вот другой именитый разработчик — один из основателей **Ion Storm**, а впоследствии арт-директор **Gears of War** Джерри О'Флаэрти — решил было податься в больше кино. В 2007 году стало известно, что он покидает **Epic Games** и станет режиссером фильма по мотивам мультсериала **ThunderCats**. Увы, проект скончался на подготовительной стадии, так что О'Флаэрти пришлось ограничиться менее амбициозными постановками — он снял несколько клипов для **Linkin Park** и участвовал в создании роликов с живыми актерами для меха-симулятора **Hawken**. Так что полноценного расставания с играми у О'Флаэрти пока не получилось, впрочем, и громкого имени на новой ниве он себе еще не сделал. ■



Бушнелл уверен, что проект **Brainrush** кардинально изменит современное образование.



Pac-Man вошел в Книгу рекордов Гиннеса как самый успешный аркадный автомат.



В 2010 году Бренда вместе с супругом основала новую студию **Loot Drop**, специализирующуюся на играх для социальных сетей.



Хотя Кроуфорду не удалось собрать деньги на **Balance of the Planet**, он все же надеется выпустить игру.



Для создания спецэффектов в своих короткометражных картинах О'Флаэрти использует хорошо ему знакомый **Unreal Engine 3**.



Звездный путь

Майкл Стэкпол рассказывает, как это — вернуться в игровую индустрию после двадцатилетнего перерыва

Имя Майкла Стэкпола, вполне вероятно, ничего не скажет молодым поклонникам компьютерных игр. Карьеру геймдизайнера он начал в далеком 1977 году, когда самому Стэкполу едва исполнилось двадцать лет. Совсем недавно вышла **Dungeons & Dragons**, ее триумф стал катализатором бурного развития настольных игр, и Стэкпол с головой погрузился в их разработку. В частности, он активно участвовал в создании популярной в те годы ролевой игры **Tunnels and Trolls**, а также выпустил собственную систему **Mercenaries, Spies and Private Eyes**.

Вскоре молодым дизайнером с солидным послужным списком заинтересовались и разработчики компьютерных игр. Несколько студий приглашали его в качестве консультанта, а затем Стэкпола заметил сам Брайан Фарго, позвавший Майкла и его коллегу Кена Сент-Андре в команду, трудившуюся над постапокалиптической ролевой игрой **Wasteland**. Как вспоминает Стэкпол, игра получилась настолько яркой и революционной как раз потому, что дизайнеры работали над ней словно над настолкой. Они прежде всего думали об игровом процессе и лишь затем оглядывались на технические ограничения и придумывали, как их преодолеть. Кроме того, **Wasteland** именно у **Mercenaries, Spies and Private Eyes** унаследовала базовую механику, основанную на навыках.

Стэкпол еще несколько лет сотрудничал с компанией **Interplay** и выступал дизайнером **The Bard's Tale 3: Thief of Fate**, а также пары игр по мотивам «Звездного пути». Но одновременно Майкл начал пробовать свои силы в фантастике. Первую известность ему принесли книги по вселенной **BattleTech**, а уже вскоре он принялся создавать собственные миры и постепенно полностью ушел в литературу.

Причем автором Стэкпол оказался удивительно плодовитым — на сегодняшний день у него на счету порядка сорока романов, и сейчас известен он прежде всего как фантаст, а не геймдизайнер.

Тем не менее, когда Брайан Фарго взялся за сиквел **Wasteland** и стал вновь собирать старую звездную команду разработчиков, Стэкпол не смог остаться в стороне. Специально для нашего журнала Майкл рассказал, каково это — вернуться в индустрию после почти двадцатилетнего перерыва и взяться за продолжение игры, отметившей четвертьвековой юбилей.

Майкл, вы были очень успешным геймдизайнером, когда решили попробовать себя в качестве писателя. Трудно ли было отважиться на этот шаг и покинуть мир игр, в котором вы уже сделали себе имя?

Учитывая, что я долгие годы хотел стать писателем, решение далось мне без особого труда. Но даже если отбросить тот факт, что я пошел за своей давней мечтой... Да, есть немало игр, персонажи которых вызывают у нас неподдельные эмоции и сопереживание, но сценарист почти никогда не имеет возможности сделать акцент на эволюции характера героя. Для меня именно это — самое важное в истории. В книгах я могу сосредоточиться на развитии образов героев, а потому писать мне интереснее, чем заниматься геймдизайном.

Вы вернулись к разработке игр после почти двадцатилетнего перерыва. Что, на ваш взгляд, изменилось в индустрии за эти годы, кроме технологий?

Конечно, сейчас куда меньше ограничений, но вместе с тем возросли и запросы

аудитории. Саундтрек, передовая графика, полная озвучка — сейчас без этого практически не обойтись. Приходится гораздо внимательнее, чем двадцать лет назад, следить за тем, что делают конкуренты, и пытаться по-новому использовать привычные игровые механики. В целом же, по моим ощущениям, значительно выросли масштабы проектов и время, которое на них уходит, и вместе с тем возросла и интенсивность работы команды. Сегодня процесс создания игр очень напоминает съемки голливудского блокбастера, и стать частью этой системы очень непросто.

Что самое сложное в создании продолжения игры, увидевшей свет четверть века назад?

Пожалуй, необходимость угодить как старым поклонникам, так и новому поколению. Безусловно, мы должны сохранить дух оригинальной игры, но в то же время сделать сиквел актуальным для дня сегодняшнего. Например, во времена первой **Wasteland** игроки понимали ценность таких «артефактов», как видеокассеты. Сегодня для большинства они не более чем воспоминание, но, учитывая, когда по хронологии **Wasteland** произошла ядерная война, мы не можем взять и добавить в игровой мир гаджеты вроде iPod'ов. Или взять наши политические шутки на тему администрации Рейгана — сегодня их мало кто оценит. Поэтому сейчас нам приходится глубже погружаться в историю и культуру, чтобы найти аллюзии, которые, с одной стороны, будут понятны современным игрокам, с другой — дадут понять старожилам, что это тот же самый мир, который они полюбили двадцать пять лет назад. ■

Сто дорог

Мало найдется известных разработчиков, которым бы на протяжении всей карьеры удавалось заниматься исключительно творчеством. Почти всегда успеху сопутствуют ответственные руководящие должности, на которых приходится всю решать деловые вопросы. Стоит ли удивляться, что отставные разработчики нередко находят себя в бизнесе?

Именно так произошло с одним из отцов-основателей серии ролевых игр **Wizardry** Робертом Вудхедом. Попрощавшись с играми, он некоторое время работал программистом и принял участие в создании пары ранних антивирусов для **Macintosh**, а затем Роберт решил заняться бизнесом.

В 1988 году он основал компанию **AnimEigo**, ставшую одним из первых в США дистрибьюторов аниме и японского кино. Вудхед на несколько лет перебрался в Страну восходящего солнца и женился на переводчице Натсуми Уэки, которая ныне возглавляет компанию супруга. Причем, похоже, Уэки неплохо справляется со своей работой — из всех издательств-пионеров американского рынка аниме только **AnimEigo** удалось остаться в деле до наших дней. Сам же Роберт сейчас в основном занят сетевыми проектами вроде сервиса, помогающего продвигать сайты **SelfPromotion.com**. А в свободное время бывший разработчик вместе с сыновьями мастерит боевых роботов, которые даже принимали участие в национальных соревнованиях.

Куда более необычную для бывшего геймдизайнера стезю избрал для себя бывший партнер Вудхеда — Эндрю Гринберг. Он покинул студию **Sir-Tech** после конфликта с ее руководством, который даже вылился в судебное разбирательство. Это

не помешало Гринбергу еще некоторое время оставаться в индустрии и стать одним из авторов сериала **Star Saga**. Но история с уходом из **Sir-Tech** продолжала довлеть над Гринбергом, тем более что многие его коллеги оказывались в сходных неприятных ситуациях. Это подвигло Эндрю заняться юриспруденцией и стать специалистом в области патентного права. Гринберг вспоминает, что, когда он начал работать, в области компьютерного права царил полнейший хаос, и он попытался привести в него хоть немного порядка.

Не менее оригинальную карьеру нашел для себя после ухода из мира игр и Мэтт Хардинг. Первую известность он приобрел как журналист издания **GameWeek Magazin**, а затем трудился в **Activision** и **Pandemic Studios** над такими играми, как **Battlezone**, **Dark Reign 2** и **Destroy All Humans!**. Впрочем, последней он почти не занимался — Мэтт лишь придумал базовую идею, но затем решил, что не стоит тратить два года жизни на создание игры, которая сводится к убийству всего, что движется.

Хардинг отправился путешествовать и между делом снялся танцующим с местными жителями на фоне всевозможных достопримечательностей. Ролики **Where the Hell is Matt?** стали хитом YouTube, собрав в сумме более 60 миллионов просмотров.



У BioWare был и третий основатель — Августин Йип, — с которым Грег и Рэй вместе учились в медицинской школе Альберты. Незадолго до выхода **Baldur's Gate** Августин предпочел вернуться к врачебной практике.

Это принесло ему не только известность, но и финансовые дивиденды, когда **Visa** пригласила Хардинга к сотрудничеству, чтобы он помог в подготовке рекламной кампании **Travel Happy**.

Схожее занятие избрал для себя и один из основателей **BioWare** Грег Зещук после ухода из родной студии. Он сразу же объявил, что собирается проводить больше времени с семьей и друзьями, а его новые проекты будут связаны с тем, что он, как и игры, любит всем сердцем, — с пивом. В начале нынешнего года вышли первые выпуски еженедельного веб-шоу **The Beer Diaries**, в котором Зещук интервьюирует знаменитых пивоваров, попутно дегустируя их продукцию. Вот тут и задумаешься, а создание ли первоклассных игр стоит называть работой мечты?

Другой из основателей **BioWare**, Рэй Музика, покинувший компанию одновременно со своим другом, избрал для себя менее экстравагантную деятельность. Музика заявил, что добился в мире игр всего, о чем только мог мечтать, и хочет попробовать себя в качестве бизнесмена и инвестора в других областях, а также заняться чем-то общественно полезным. В частности, он основал инвестиционную компанию **Threshold Impact** и присоединился к организациям **iNovia Capital** и **The A100**, оказывающим поддержку технологическим стартапам. ■

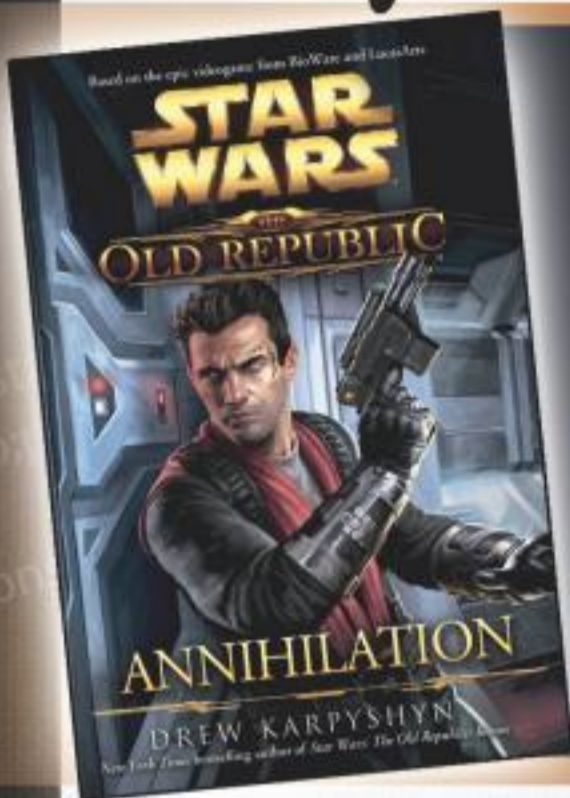


Свою свадьбу Роберт и Натсуми превратили в приключенческую игру, ход которой зависел от решений гостей.



Хардинг признается, что не очень любит работать. Вот путешествовать, играть или бродить по Сети — другое дело.

Искусство рассказывать истории



На счету Карпишина уже десять романов. Все — по популярным межавторским вселенным.



В библиографии Бенсона числятся книги по мотивам таких сериалов, как Splinter Cell, Metal Gear Solid, Homefront и Hitman.



Весь 2012 год прошел для студии BioWare под знаком кадровых потерь: еще в феврале, задолго до ухода из компании Зещука и Музики, ее покинул сценарист Дрю Карпишин. Он присоединился к канадской студии в 2000 году и тут же влился в команду **Baldur's Gate 2**, а впоследствии выступал одним из главных сценаристов **Star Wars: Knights of the Old Republic**, **Jade Empire** и двух первых частей **Mass Effect**.

Придя в BioWare, Карпишин уже писал свой дебютный роман — компания **Wizards of the Coast** проводила конкурс в поисках новых авторов для книг по вселенной **Forgotten Realms**, и Дрю оказался в числе победителей. Заимев в своих рядах писателя, пусть и начинающего, студия доверила ему сочинить новеллизацию **Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal**. После выхода двух первых романов, увидевших свет в 2001 году, Карпишин временно приостановил свою писательскую карьеру и возобновил ее лишь спустя пять лет, когда его позвали писать книги по «Звездным войнам». Очевидно, людей, ответственных за судьбы далекой галактики, впечатлила его работа над **Star Wars: Knights of the Old Republic**.

С 2006 года он, продолжая сочинять сценарии для игр BioWare, всюду пишет книги — новеллизации той же саги Джорджа Лукаса, а также произведения по вселенной **Mass Effect**. Казалось, Карпишину удастся прекрасно совмещать работу в студии с собственным творчеством, но он посчитал иначе и в феврале прошлого года покинул компанию, чтобы полностью посвятить себя писательству.

Вскоре состоялся релиз **Mass Effect 3**, финал которой вызвал волну фанатского негодования, и у поклонников стала весьма популярна теория, что изначально Карпишин задумывал все совсем иначе, а его преемники не смогли выдержать планку качества. Сам писатель от подобных домыслов отрешивается, не без самоиронии отмечая, что многие его романы тоже кри-

тикуют за смазанные концевки. Впрочем, полностью порывать с играми Карпишин не стал. Сейчас он трудится над фэнтезийной трилогией **Children of Fire**, действие которой развернется в мире, придуманном самим автором. Но это не помешало Дрю написать роман **Star Wars: The Old Republic: Annihilation**, который вышел в конце прошлого года.

Желание Карпишина сосредоточиться на литературном творчестве понять несложно. В BioWare он оставался просто одним из членов большой команды, пусть и важным. А вот в роли писателя он может снискать собственную славу, которую ни с кем не придется делить. Отличным примером тому может служить карьера Раймонда Бенсона. Сначала он попал в индустрию настольных игр, но уже вскоре его позвали заниматься компьютерными. Первой его заметила студия **Mindscape**, где он сочинял сценарии для текстовых приключений по мотивам фильмов о Джеймсе Бонде и повести Стивена Кинга «Туман».

После этого он ненадолго покинул индустрию и несколько лет посвятил преподаванию, но в начале 1990-х Бенсон обзавелся семьей и, чтобы лучше ее обеспечить, вернулся к разработке игр. Он возглавлял команду сценаристов **Ultima 7**, а затем уже в качестве ведущего дизайнера работал над **Return of the Phantom** и **Dark Seed 2**. Вторично проститься с играми Бенсона побудило предложение, от которого он просто не мог отказаться. Он всегда обожал Джеймса Бонда и еще в 1984-м написал настоящую энциклопедию агента 007. А в 1996 году Бенсона выбрали в качестве нового автора бондианы, и Раймонд, конечно же, не мог упустить такую возможность.

Сегодня Бенсон имеет на своем счету уже несколько десятков романов, полностью состоялся как писатель и в основном известен именно в этом качестве. В то же время с миром игр его все еще связывают прочные узы. Он уже давно не пишет романы о Бонде, зато игровые новеллизации

выходят из-под его пера с завидной регулярностью.

Естественно, отставные разработчики могут найти новое призвание не только в литературе, но и в других направлениях развлекательной индустрии. «Папа» **Wing Commander** Крис Робертс никогда не скрывал, что любит кино ничуть не меньше, чем игры, да и не заметить это было очень сложно. Как только позволили технологии, в играх Робертса тут же появились ролики с живыми актерами, причем не абы какими, а настоящими голливудскими звездами масштаба Малкольма Макдауэлла и Марка Хэмилла. Более того, Робертс лично взялся режиссировать экранизацию **Wing Commander**... Но этим лишь подтвердил старую максиму о пирожке, начавшем тачать сапоги: ничего хорошего из этой затеи не вышло, и фильм оказался настолько же плох, насколько хороши были игры.

Неудачная картина фактически стала лебединой песней вселенной **Wing Commander**, тем более что сам Робертс уже занимался совершенно новым проектом. Планов геймдизайнера не постеснялся бы и Наполеон. Космический симулятор **Freelancer** обещал нам тысячи звездных систем, практически безграничную свободу и возможность своими поступками самым кардинальным образом влиять на облик вселенной.

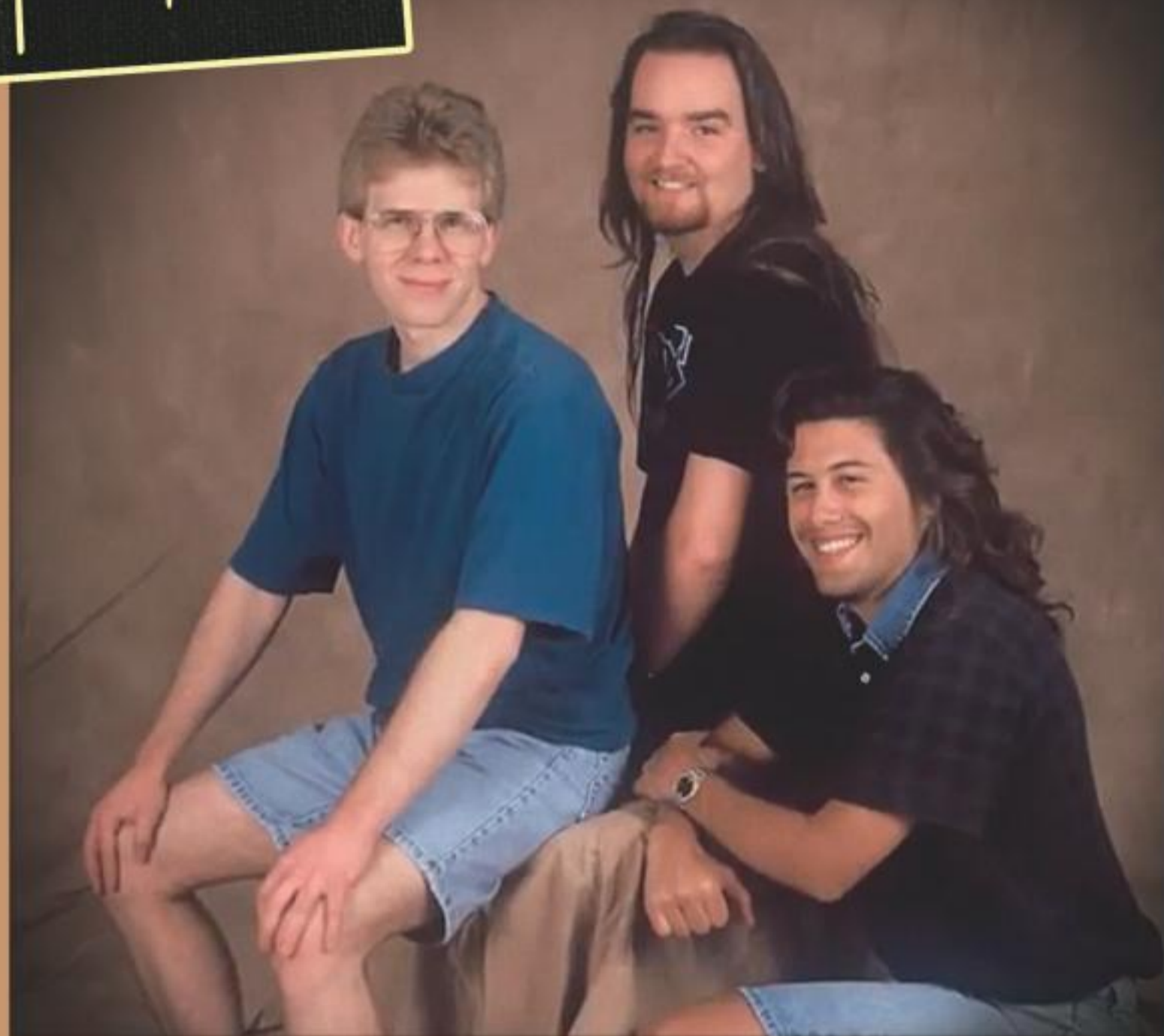
Звучало здорово, но Крис не рассчитал силы своей команды: бюджет рос, сроки вновь и вновь сдвигались, а множество задумок никак не удавалось реализовать. К миллениуму стало понятно, что ресурсов студии **Digital Anvil** не хватит, чтобы довести игру до ума, и, чтобы ее спасти, Крис продал компанию **Microsoft**, а сам отошел в сторону, ограничившись ролью консультанта.

После выхода **Freelancer**, оказавшейся в итоге куда менее смелой и революционной, чем планировал Робертс, геймдизайнер решил завязать с играми и в 2004 году вновь отправился покорять «фабрику грез»... ■

Скандалное прощание

В 1994 году программисты Джон Кармак, Джон Ромеро, геймдизайнер Том Холл и художник Эдриан Кармак основали компанию, значение которой для мира компьютерных игр очень сложно переоценить, — **id Software**. Первые трое всегда оставались на виду, и их имена до сих пор на слуху, а вот Эдриан, наоборот, предпочитал оставаться в тени и заставил говорить о себе широкую публику, только когда в 2005 году покинул компанию, на прощание громко хлопнув дверью.

Изначально было объявлено, что Кармак хочет посвятить себя живописи и именно с этим связан его уход из id Software. Однако спустя несколько месяцев Эдриан объявил, что на самом деле его уволили, чтобы заставить продать принадлежавшую ему долю компании за цену куда меньше реальной стоимости. Обиженный художник обратился в суд, но в итоге конфликт был тихо улажен без всяких разбирательств, а Эдриан окончательно исчез с радаров игровой индустрии.



Бессрочный отпуск

Сразу двух ключевых сотрудников недосчиталась в конце прошлого года компания **Epic Games**. В начале октября разорвавшейся бомбой прогремело известие об уходе Клиффа Блужинского, проработавшего в студии два десятка лет и ставшего ее публичным лицом. Причина банальна — даже самая интересная и любимая работа со временем выматывает, а обычный отпуск уже не спасает, вот Клиффи Би и взял длительную передышку. Как признается сам Блужински, сейчас он то и дело спит до полудня, целый день валяется у бассейна, катается верхом или просто гуляет с собакой и смотрит американский футбол по телевизору.

Правда, подолгу предаваться безделью не в его характере, а потому он не только отдыхает, но и пробует себя в качестве инвестора, а также попутно обдумывает идеи для новых игр. Да, Блужински не скрывает, что его возвращение в игровую индустрию лишь вопрос времени, но вот каким оно будет — Клифф сам пока не знает. Собствен-



ная студия или работа на большого издателя? Очередной блокбастер масштаба **Gears of War** или небольшой экспериментальный проект? Персональные компьютеры, консоли нового поколения или портативные устройства? Лишь в одном Клиффи Би не сомневается: это точно будет авторская работа, игра, в которой сразу узнается фирменный почерк ее создателя. В общем, что-то вроде **BioShock** от Кена Левина.

А в декабре ушел в отставку и Майкл Кэппс, около десяти лет занимавший пост президента компании. Его на такой шаг подвигло рождение ребенка, Кэппс решил посвятить все свое время малышу и пока что забыть о работе. Впрочем, Майкл остался членом совета директоров Epic Games и консультантом студии, так что, вполне вероятно, когда сын подрастет, Кэппс вернется к активной деятельности.

```
// Устан
core::ve
device->
```

```
if (UseH
services
reinterp
else
services
```

```
// устан
```

```
video::S
```

```
if (UseH
services
reinterp
else
services
```

```
// Устан
```

```
core::ma
world =
```

```
if (UseH
services
el
services
```

Путешествие туда и обратно

Голливудский этап биографии Криса Робертса сложно назвать впечатляющим. Таких оглушительных провалов, как с фильмом *Wing Commander*, правда, он больше не допускал и лично в режиссерское кресло не садился. Вместо этого Крис занялся продюсированием и в этом качестве работал над фильмами «Карадель», «Счастливые числа Слевина» и «Оружейный барон». Послужной список, прямо скажем, не самый выдающийся. В мире компьютерных игр Робертс был звездой, а в Голливуде ему досталась скорее роль ремесленника. Стоит ли удивляться, что он задумался о возвращении?

В 2011 году Крис основал новую компанию **Cloud Imperium Games Corporation**, пообещав выпустить духовного наследника *Wing Commander* и *Freelancer*. Спустя год Робертс обратился к фанатам за поддержкой проекта **Star Citizen**, и те не подвели, пожертвовав в общей сложности более восьми миллионов долларов. Остается только надеяться, что этих денег геймдизайнеру хватит, чтобы реализовать все то, что он задумывал десять с лишним лет назад, когда брался за *Freelancer*.

Куда сложнее, чем у большинства коллег, сложилась после прощания с играми жизнь у одного из «двух парней с Андромеды» — Скотта Мерфи. Прежде всего потому, что он покинул индустрию отнюдь не по собственному желанию и не был к это-

му готов. В самом начале 1999 года компания *Sierra Entertainment*, которой он отдал около пятнадцати лет своей жизни, начала массово увольнять сотрудников, и Мерфи оказался в числе первых, кто остался без работы. Он был самоучкой, формальное образование Скотта ограничивалось стандартным школьным курсом, а приключенческие игры, принесшие ему известность, в те годы большинству издателей казались умирающим жанром. В итоге Мерфи пришлось вернуться в родную Алабаму и, чтобы помочь семье, браться за разнообразную неквалифицированную работу.

Спустя несколько лет, рассуждая о возможном возвращении к разработке игр, Мерфи с досадой говорил, что в современной индустрии с ее строгими требованиями и формализмом ему места нет. Однако готовность игроков финансировать проекты любимых авторов изменила позицию Мерфи, и его история, хоть и грустная, получила шанс обзавестись счастливым финалом. Прошлой весной «парни с Андромеды» объявили о воссоединении и вышли на *Kickstarter* с новой приключенческой игрой, на которую собрали около полумиллиона долларов — немногим больше, чем требовалось. Так что почти через десять с лишним лет после вынужденной отставки Скотт Мерфи все-таки возвращается.

Насколько удачными окажутся вторые пришествия в индустрию Робертса и Мер-

фи, несмотря на их успехи по сбору средств, мы пока можем только гадать. А вот создатель **Another World** и **Heart of Darkness** Эрик Шайи уже доказал, что провести несколько лет вне индустрии, а затем триумфально вернуться вполне возможно. В конце прошлого века он отошел от разработки игр, чтобы уделить время другим видам творчества — рисованию и фотографии. Лишь в 2005 году Шайи напомнил о себе поклонникам игр, приняв участие в переносе *Another World* на **Game Boy Advance**, а затем и на другие мобильные платформы. Но полноценное возвращение Эрика состоялось лишь шестью годами позже — с релизом пусть не безупречного, но все же весьма незаурядного симулятора бога **From Dust**. После этого Шайи тут же взялся за следующий проект, о котором, правда, пока предпочитает не распространяться...

■■■

Не может не радовать, что такие таланты, как Робертс и Шайи, без которых игровой мир обеднел, вновь готовы подарить нам свои новые творения. Конечно, немного жаль, что далеко не все «отставники» готовы пойти по их стопам и некоторые таланты индустрия, вероятно, потеряла безвозвратно. Но в любом случае их бывшие шедевры навсегда останутся с нами. ■



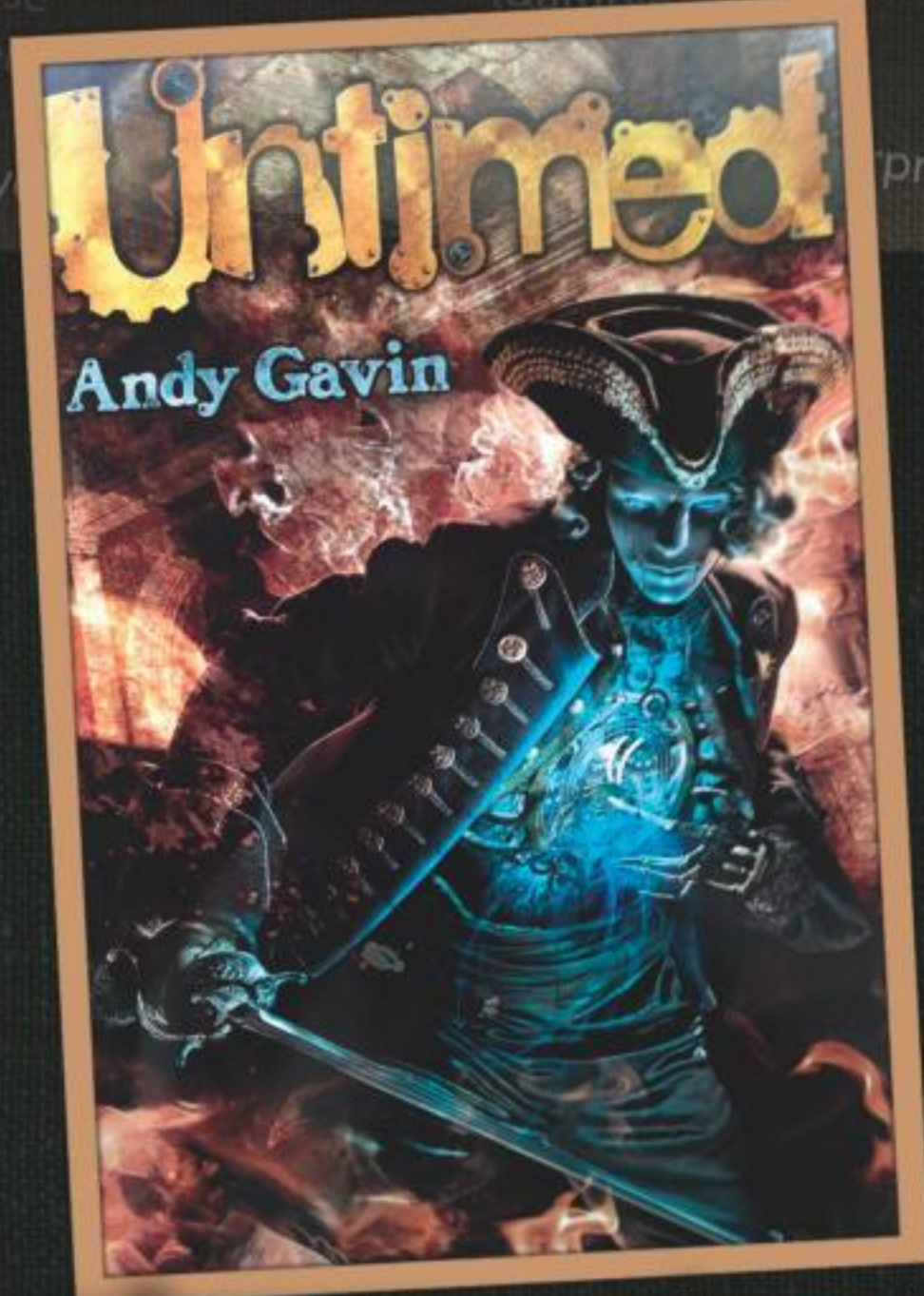
Несколько лет назад Мерфи не думал, что сможет вернуться к разработке игр.



Более 150 000 человек пожертвовали деньги на *Star Citizen*.



Первая игра Шайи, носившая название *Frog*, вышла в 1983 году, когда геймдизайнеру было всего шестнадцать лет.



Мастер на все руки

Энди Гэвин, основатель Naughty Dog,

рассказывает о литературном опыте, о возможности возвращения в индустрию и о том, почему игры никогда не заменят кино

В 2004 году студия **Naughty Dog** отметила двадцатый юбилей и простилась со своими основателями — Джейсоном Рубином и Энди Гэвином. К тому времени оба были уже не просто успешными разработчиками, но и опытными бизнесменами, поэтому едва ли стоит удивляться, что почти тут же партнеры организовали новое дело, запустив приложение **Flektor**, помогающее пользователям социальных сетей обмениваться фото, видео и другой информацией.

В 2007 году компанию приобрела **Fox Interactive Media**, а Рубин с Гэвином уже вскоре основали новую студию — **Monkey Gods**, — занявшуюся разработкой игр для социальных сетей. Через пару лет пути друзей разошлись: Рубин занял пост президента **THQ**, которую, увы, не смог спасти от краха, а Гэвин к тому времени переквалифицировался в писателя.

В 2011 году вышел дебютный роман Гэвина — темное фэнтези **The Darkening Dream**, а в минувшем декабре подоспела и вторая книга — **Untimed**, фантастика о путешествиях во времени. В прошлом номере журнала (статья «Собаку съели?») мы рассказывали вам о чудесном эволюционном пути Naughty Dog, тогда же мы брали интервью у Гэвина, в котором он ответил на несколько наших вопросов о своей карьере, книгах и играх. Часть интервью мы с самого начала планировали использовать в этом материале.

Вы не раз говорили, что с юных лет мечтали стать писателем. Почему вы не попробовали себя на этой ниве сразу, как покинули Naughty Dog?

Чтобы писать, требуется определенный запас эмоций и энергии, а сразу после ухода из студии я был чрезвычайно измотан. Когда десять с лишним лет работаешь по 80-100 часов в неделю, такому исходу вряд ли стоит удивляться. К тому моменту, когда я почувствовал, что творческие силы ко мне возвращаются, мы уже запустили

Flektor, и мне пришлось ждать, чтобы появилось время на написание книг.

Опыт работы в игровой индустрии помог вам в ваших литературных начинаниях?

Признаюсь, я не без удивления обнаружил, что сочинение книги не так уж сильно отличается от любого другого творческого процесса. Как и разработчику, писателю часто приходится возвращаться к уже готовому материалу и вносить правки, а также следить за множеством мелких деталей. Так что мои прежние навыки мне определенно пригодились.

Есть ли шанс увидеть ваши книги на русском языке?

Мне бы очень хотелось, чтобы мои романы перевели на как можно большее число языков. Но, учитывая их количество, мне не под силу самостоятельно оплачивать переводы. И тем более я не могу оценивать итоговое качество, ведь, например, по-русски я знаю слов пять — те, что запомнились из фильмов или новостей. Остается ждать, пока какое-нибудь российское издательство заинтересуется моими книгами и купит права на их выпуск.

А по миру игр не скучаете? Не хотели бы снова заняться разработкой и, скажем, сделать новую часть приключений Крэша Бандикута?

Я все еще очень много играю — в особенности в **World of Warcraft**, и, признаюсь, у меня есть несколько задумок, из которых могли бы получиться хорошие игры. Но их воплощение в жизнь потребует большой команды, а сейчас я вполне комфортно себя чувствую, работая в одиночестве над своими книгами. Что до Крэша Бандикута, то мне постоянно задают о нем вопросы, но права на него уже давно мне не принад-

лежат. Я был бы счастлив увидеть новую игру про Крэша, достойную его славы, но появится она или нет — боюсь, от меня не зависит.

Существует точка зрения, что книги, кино и телесериалы со временем займут примерно то же место, которое сегодня отводится театру, а локомотивом развлекательной индустрии будут исключительно игры. Как вы думаете, такая перспектива реальна?

Пожалуй, я поспорю. Игры и произведения с линейным повествованием, будь то книги или фильмы, при всем кажущемся сходстве очень сильно отличаются.

В линейных историях во главе угла стоит драма. Под этим — в широком смысле — я понимаю конфликт между желаниями или целями героя и обстоятельствами, в которых он оказывается. В хороших историях это влечет внутренний рост или развитие персонажа.

В играх на первом месте стоит геймплей. Да, мы любим миры и персонажей, они, конечно, важны, но, в общем-то, именно от геймплея зависит, будет ли проект пользоваться популярностью. А игровой процесс, по сути, завязан на повторениях, что вовсе не плохо и зачастую дарит нам массу удовольствия... но идет вразрез с традициями повествования в литературе или кино, где статичность недопустима.

Конечно, в плане повествования игры за последнее время сделали большой шаг вперед, и границы возможного продолжают раздвигаться. В таких сериалах, как **Uncharted**, отличный сюжет органично сочетается с увлекательным геймплем. Но существует множество видов историй, которые просто нельзя рассказать в формате игры. Попробуйте представить фильм **The King's Speech** в виде игры — «потрясите контроллер, чтобы уменьшить заикание», — вряд ли из этого что-то получится. ■



НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ЧЕТВЕРТАЯ ГАЛАКТИКА

Samsung Galaxy S4

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.2
- **Дисплей:** 4,99 дюйма (1920x1080), AMOLED, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Samsung Exynos 5410
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 2 Мп (передняя), 13 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n/ac, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 2600 мАч
- **Размеры:** 13,7x7x0,8 см
- **Вес:** 130 г
- **Цена:** от 28 000 рублей

Samsung Galaxy S4 ждали, кажется, чуть ли не сильнее iPhone 5. Как и с «тройкой», слухов ходило нереальное количество: обсуждали и восьмиядерный процессор, и невероятный дизайн, и новые материалы. К сожалению, в реальности S4 недалеко ушел от своего предка. Та же форма, тот же глянцевый пластик. Единственное серьезное отличие — дисплей, его диагональ возросла с 4,8 до 4,99 дюйма. Попутно увеличилось и разрешение, теперь это Full HD на любимой корейцами матрице AMOLED.

Над экраном располагается камера на 2 Мп, под ним — привычное трио из одной аппаратной и двух сенсорных клавиш. Кнопка включения находится на левой стороне, качелька громкости ютится справа. Нижний торец отведен под micro-USB, верхний — под аудиоразъем. Задняя стенка несет фотомодуль с сенсором на 13 Мп (против восьми у «тройки»).

Выпускается Galaxy S4 в двух модификациях. Версия без поддержки LTE базируется на новом процессоре Samsung Exynos 5410:

два четырехъядерных кластера, различающихся архитектурой и рабочей частотой. Для одного характерна высокая производительность, для другого — энергоэффективность. Работают они поочередно, подстраиваясь под текущую нагрузку.

В LTE-варианте смартфона используется «попсовый» четырехъядерник Qualcomm Snapdragon APQ8064 (1,9 ГГц). Такой странный ход с разделением вовсе не случаен. К конкурентам Samsung обратилась из-за того, что не удалось наладить массовое производство восьмиядерного Exynos, а отодвигать запуск «четверки» было уже поздно.

Объем оперативной памяти у S4 соответствует статусу — 2 ГБ, а вот емкость основного накопителя не удивляет и варьируется от 16 до 64 ГБ. Впрочем, никто не запрещает пользоваться картами micro-SD, что для сегодняшних флагманов становится редкостью. Аккумулятор выносливый — на 2600 мАч. Аппарат поддерживает NFC и Wi-Fi стандарта 802.11ac (частоты 5-6 ГГц). Функционирует S4 под управлением ОС Android 4.2, дополненной графической оболочкой TouchWiz Nature UX и рядом фирменных утилит.





В МИНИАТЮРЕ

Nikon COOLPIX A

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:**
3 дюйма (921 000 точек), ЖК
- **Матрица:**
DX (23,6x15,6 мм), CMOS, 16,2 Мп
- **Объектив:**
18,5 мм (эквивалент 28 мм), F/2,8
- **Диапазон ISO:**
100 — 25600
- **Выдержка:**
1/2000 — 30 с
- **Вспышка:**
встроенная, выдвижная
- **Форматы фотографий:**
JPG, RAW
- **Форматы видео:**
MOV
- **Максимальное разрешение снимка:**
4928x3264
- **Максимальное разрешение видео:**
1920x1080, 30 кадров/с
- **Карты памяти:**
SD
- **Интерфейсы:**
USB, mini-HDMI
- **Аккумулятор:**
литиево-ионный
- **Ресурс аккумулятора:**
230 фото или 70 минут видео
- **Дополнительно:**
«горячий башмак»
- **Размеры:**
11,1x6,4x4 см
- **Вес:**
299 г (с аккумулятором)
- **Цена:**
39 990 рублей

Новый хит сезона — компактные фотокамеры с крупными матрицами, как у **Nikon COOLPIX A**. Дизайн новинки предельно лаконичен — кирпичик толщиной 4 см. На лицевой панели присутствует небольшая выпуклая вставка, обтянутая кожей. Цвет корпуса — черный либо серый. Вес равен 300 граммам — немало, но и не так уж много, в сумке почти не чувствуется.

По обилию органов управления COOLPIX A сравним с зеркалкой начального уровня: десяток кнопок, три селектора, трехпозиционный переключатель работы автофокуса. На верхнем торце — «горячий башмак» и выдвижная вспышка. За оптический видоискатель отдувается 3-дюймовый ЖК-дисплей. На него пода-

ется изображение с необычайно большой для такого класса CMOS-матрицы формата DX, позаимствованной у зеркальной Nikon D7000.

Правда, в отличие от собрата, объектив тут несъемный. Стоит набор линз с приличной светосилой F/2,8 и почему-то фиксированным фокусом в 18,5 мм, что заметно ограничивает область применения аппарата.

Обработкой изображений занимается чип **EXPEED 2**. Камера поддерживает формат RAW и умеет снимать Full HD-видео с частотой 30 кадров в секунду. Заряда штатного аккумулятора хватает на 230 фотографий или 70 минут видео. Новинку можно подружить с Wi-Fi или GPS путем подключения опциональных адаптеров.



АДЕКВАТНЫЙ МИНИМУМ

HP Deskjet Ink Advantage 2515 All-in-One

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Технология печати:**
струйная
- **Количество отдельных картриджей:**
2 шт.
- **Максимальная область печати:**
216x297 мм
- **Разрешение печати:**
монохромная — до 600x600 dpi, цветная — до 4800x1200 dpi
- **Скорость печати:**
монохромная — до 8 стр./мин, цветная — до 5 стр./мин
- **Рекомендуемая нагрузка:**
до 400 страниц в месяц
- **Двухсторонняя печать:**
нет
- **Тип сканера:**
планшетный
- **Разрядность сканера:**
24 бита
- **Максимальная область сканирования:**
216x297 мм
- **Разрешение сканирования:**
до 1200x1200 dpi
- **Дисплей:**
1,1 дюйма, монохромный
- **Интерфейс:**
USB 2.0
- **Энергопотребление:**
до 10 Вт
- **Размеры:**
43,2x56,4x41,3 см
- **Вес:**
3,9 кг
- **Цена:**
2200 рублей

Домашний МФУ может быть дешевым, посчитали в HP и представили бюджетный аппарат **Deskjet Ink Advantage 2515 All-in-One**. За 2200 рублей нам предложили планшетный сканер с разрешением 1200x1200 dpi, ксерокс (без автоподачи) и, собственно, сам принтер, умеющий выводить снимки разрешением 4800x1200 dpi, что для такой цены более чем хорошо.

Упаковали все эти возможности в черный матовый корпус, сужающийся к основанию. Верхняя часть украшена хромированной вставкой. Слева находится панель управления, включающая крохотный монохромный дисплей и минимальный набор кнопок. С компьютером МФУ соединяется через USB-кабель. Поддержки Wi-

Fi или LAN нет, кардридер также отсутствует: в автономном режиме работает только копир.

Основной ресурс принтера — четыре цветных емкости, которых в идеале должно хватать на 150 полноцветных или 450 черно/белых отпечатков. К сожалению, картриджа всего два, а это значит, что, если закончится один из цветов, придется менять все сразу. Обойдется это недорого — порядка 350 рублей за один набор.

Скорость вывода текста у Deskjet 2515 невысокая — около 8 страниц в минуту, на фото уходит от 12 секунд. Лоток для бумаги готов принять до 60 листов плотностью от 60 до 300 граммов на квадратный метр, чего должно хватить практически на все случаи жизни.





ИЗ ГЛУБИН

Razer Kraken Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** узконаправленный
- **Динамики:** 2x 40-мм
- **Диапазон частот:** 20-20 000 Гц (наушники), 100-10 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 110 дБ (наушники), 40 дБ (микрофон)
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Соединение:** проводное (3,5-мм джек)
- **Дополнительно:** переходник на два 3,5-мм джека
- **Вес:** 293 г
- **Цена:** 3300 рублей

В Razer любят подводных монстров и свою новую гарнитуру решили назвать в честь смертоносного моллюска из глубин. Встречайте, **Kraken Pro**.

Ключевой компонент новинки — мониторные наушники закрытого типа. Чашки сделаны из матового пластика. На внешней стороне располагаются круглые вставки с логотипом Razer, обрамленные сегментами из декоративной мелкоячеистой сетки. Толстые амбушюры выполнены из искусственной кожи и скрывают 40-мм динамики с приличными характеристиками: 20-20 000 Гц и доступное большинству плееров сопротивление в 32 Ом.

Оголовье гарнитуры схоже с тем, что использовалось в **Razer Electra**. Верхняя часть пластиковой дужки сокрыта под слоем кожаной, а внутренняя дополнена вставкой из ткани с сетчатой структурой. Узконаправленный микрофон расположен на гибкой ножке и при желании полностью убирается внутрь левой чашки, чтобы не мешать при повседневном прослушивании музыки.

С мобильными устройствами Kraken Pro общается через четырехконтактный миниджек, болтающийся на коротком — 1,3 метра — кабеле. Для работы с компьютером предлагается двухметровый удлинитель, оканчивающийся парой стандартных разъемов. К сожалению, никаких органов управления у новинки нет, зато предлагается два варианта расцветки и версия без микрофона.



ЖЕЛТЫЙ МИР

SteelSeries Scope

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал корпуса:** сталь
- **Цвет:** черный (оправа), желтый (линзы)
- **Размеры:** 14,9x13,9x3,5 см
- **Вес:** 17 г
- **Цена:** 4290 рублей

Очки для компьютера многие считают чистой воды шарлатанством, мол, как линзы с напылением могут уберечь глаза от вредного воздействия, избавив их от высыхания и утренней рези?

Оказывается, все просто. Стеклышки снижают яркость монитора, убирают губительную синеву, а их специальная форма позволяет поддерживать повышенную влажность вокруг глаз. Как это так получается, мы основательно рассказывали в «Игромании» №8/2012 (см. «Мир в желтом цвете»), поэтому сейчас не будем повторяться и перейдем к сути, а именно — к свежей модели очков **SteelSeries Scope**, созданной мастерами своего дела, компанией **Gunnar Optiks**.

Новинка получилась симпатичной: раскосые «глаза», приподнятые по краям, и черные дужки, оформленные накладками «под карбон». На нос конструкция упирается мягкими прорезиненными лапками матово-белого цвета и за счет легкости нигде не давит и не мешает.

Линзы у Scope стандартного для компании желтого оттенка, а вот размеры не то чтобы большие. Так что, если в свое время вы отравили себе особо крупную голову, данная модель может вам и не подойти. В таком случае лучше обратить внимание на другой образец от SteelSeries — **Desmo**. Искать выгоду и пытаться сэкономить — бесполезно. За здоровые глаза SteelSeries просит 4290 рублей, независимо от площади линз и дизайна оправы.





НОСТАЛЬГИЯ

Talk Dock

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Интерфейс:** 3,5-мм джек
- **Размеры:** 20,7x17,7x11 см
- **Цена:** 1200 рублей

Мобильник надоел и душа просит ретро? Хотите большой аппарат с огромной трубкой и витым кабелем? Мы такой нашли — называется **Talk Dock**, а везти его сюда придется почтой.

По сути, Talk Dock — это док-станция, превращающая смартфон в некое подобие старого проводного телефона. Кладете мобильный аппарат в углубление, подключаете к аудио-разъему специальный штекер — и вот вы уже разговариваете, прикладывая к уху гигантскую трубку. Единственный минус нашей на-

ходки, что вы не привязаны толстым кабелем к стене и пользоваться аппаратом можете хоть в парке, хоть в поезде, и это, конечно, не очень вяжется с классической концепцией.

Впрочем, эту мелочь можно простить, ведь стоит оригинальное решение совсем недорого: 1200 рублей. Плюс в него влезают почти все виды телефонов (ну разве что 7-дюймовые оригиналы не помещаются), а проблемы могут быть только с нестандартными моделями, у которых 3,5-мм гнездо находится сбоку.



НА СТЫКЕ ЖАНРОВ

ASUS Fonepad

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 7 дюймов (1280x800), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Операционная система:** Android 4.1
- **Процессор:** Intel Atom Z2420 (1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8/16 ГБ
- **Поддержка карт памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 1,2 Мп (передняя), 3 Мп (задняя, опционально)
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** видео — до 9 ч, разговор — до 32,5 ч
- **Размеры:** 19,6x12x1 см
- **Вес:** 340 г
- **Цена:** от 9500 рублей

Когда вы будете читать эти строки, на полки магазинов ляжет **ASUS Fonepad**. На первый взгляд, это обычный 7-дюймовый планшет, но если присмотреться, то окажется, что не все так просто.

Из привычного тут IPS-экран с разрешением 1280x800. Над дисплеем — камера на 1,2 Мп. Задняя стенка выполнена из металла, в верхней ее части присутствует съемная пластиковая вставка, скрывающая слоты для micro-SIM и micro-SD. Тыльный фотомодуль на 3 Мп — опция, доступная в дорогих версиях. Минимальный набор кнопок расположен на левом торце, разъемы micro-USB и 3,5-мм джек находятся снизу.

Список необычного возглавляет начинка. Перед нами оригинальное сочетание **Android 4.1** и ноутбучного кристалла **Intel Atom Z2420** на частоте 1,2 ГГц. У камня одно ядро, однако поддержка **Hyper-Threading** позволяет ему параллельно обрабатывать два потока. По словам производителя, этого достаточно для уверенной работы операционки и всего основного софта. А вот с интегрированным видеоядром **PowerVR SGX 540** могут быть проблемы. Хотя его ресурсов хватает практически на любые нужды, некоторые игры его банально не поддерживают.

Второе «отступление от правил» также связано с технической стороной. В этом планшете есть GSM-модуль, а значит, таблетка справляется с телефонными

обязанностями. Насколько удобно и нужно ли вообще использовать для разговоров 7-дюймовый аппарат, мы сейчас рассуждать не будем, но успех Galaxy Note 7.7 доказывает, что многим такой вариант по душе.

В остальном про Fonepad ничего интересного не расскажешь. Оперативки тут 1 ГБ, постоянной памяти — 8 или 16 ГБ. Выделить, пожалуй, можно лишь внушительное время работы: 9 часов видео или 32,5 часа болтовни.





БЕЗМОЛВНЫЙ КУБ

Zalman FX100

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

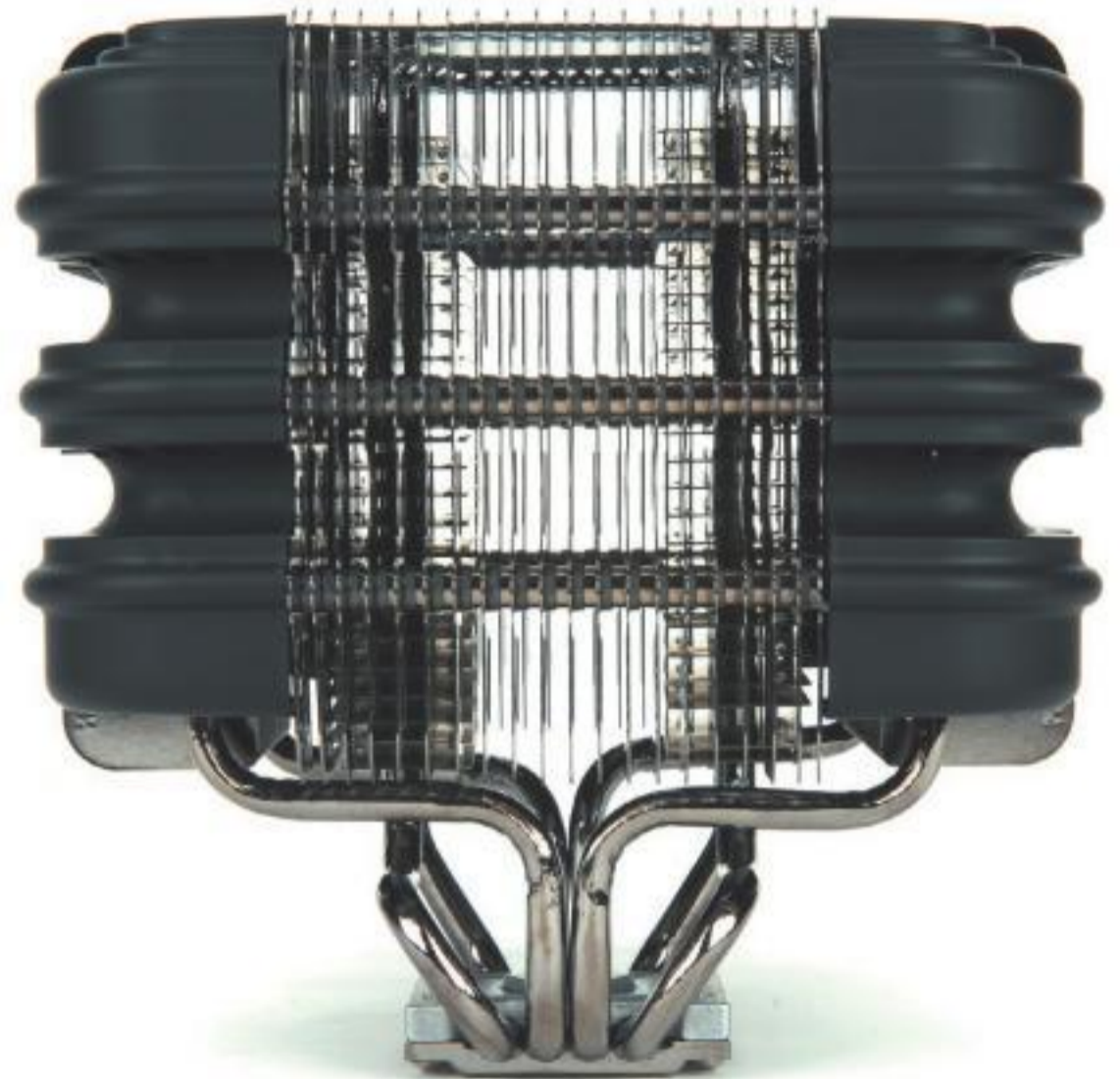
- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA 775/1155/1156/1366/2011, AMD Socket AM2/AM2+/AM3/AM3+/FM1/FM2
- **Материалы радиатора:** алюминий, медь, никель
- **Количество тепловых трубок:** 10 шт.
- **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм
- **Количество ребер радиатора:** 128 шт.
- **Вентилятор:** 92-мм (опционально)
- **Размеры:** 156x157x156 мм
- **Вес:** 770 г
- **Цена:** 2800 рублей

Zalman придумала кулер для любителей тишины. Черный куб под именем **ZX100** не требует вентиляторов и готов справиться с любым камнем из семейства **Ivy Bridge**.

На фотографиях новинка выглядит незамысловато, однако на деле оснащена шести-секционным алюминиевым радиатором и сразу десятью теплопроводными трубками. Скомпоновано все это оригинально. В центре спрятались две крохотные башни по 24 пластины каждая, а вокруг, по периметру, встали четыре набора по 19 ребер, связанных между собой шестью медными трубками.

Единство цветовой гаммы обеспечивает слой никеля, покрывающий все компоненты радиатора. Верхняя грань ZX100 закрыта декоративной решеткой, а боковины дополнены четырьмя пластиковыми вставками.

В пассивном режиме ZX100 способен охлаждать процессоры с TDP до 95 Вт. Это немало: скажем, старшие модели Ivy Bridge без труда вписываются в установленные рамки. Разумеется, с разгоном лучше не экспериментировать, да и корпус типа «гроб без дырок» здесь не подойдет. Тем, кому угрожающая тишина не по душе, Zalman все-таки разрешает поставить вентилятор и поднять предел по тепловыделению до 130 Вт.



ПРОСТОР И ПРОХЛАДА

NZXT Phantom 630

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Тип корпуса: Full Tower ● Тип материнской платы: XL-ATX, ATX, micro-ATX ● Отсеки 5,25 дюйма: 4 внешних ● Отсеки 3,5 дюйма: 6 внутренних ● Отсеки 2,5 дюйма: 2 внутренних ● Слоты расширения: 9 шт. ● Вентиляторы: 3x 200-мм (спереди, слева и сверху), 140-мм (сзади) ● Панель ввода/вывода: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио | <ul style="list-style-type: none"> ● Материалы: сталь, пластик ● Цвета: черный, серый, белый ● Дополнительно: контроллер вентиляторов, подсветка задней панели, кардридер ● Максимальная высота кулера: 170 мм ● Максимальная длина видеокарт: 325 мм ● Размеры: 24,5x62,7x60 см ● Вес: 12,3 кг ● Цена: 7500 рублей |
|---|---|

Линейка корпусов **NZXT Phantom** пополнилась моделью с индексом **630**. Новичок во многом схож с флагманом **Phantom 820**, но стоит ощутимо дешевле.

Основные элементы выполнены из стали толщиной 0,7 мм. В верхней части передней панели находится дверца, скрывающая 5,25-дюймовые отсеки, а также интегрированный кардридер. Под ней — трапециевидная вентиляционная решетка. Боковая стенка несет прозрачное окно, открывающее вид на внутреннее пространство, готовое принять материнки формфактора XL-ATX, процессорный кулер высотой до 170 мм и видеокарты длиной 325 мм.

Под оптические приводы есть четыре отсека, а под HDD отведены сразу три съемные корзины суммарной вместимостью в шесть 3,5-дюймовых накопителей. Еще пару SSD по 2,5 дюйма можно пристроить за материнской платой.

В штатную комплектацию входят четыре вентилятора: три «двухсотки» занимают переднюю, боковую и верхнюю панели, а 140-мм вертушка ютится на задней стенке. Все «крутилки» подключены к одноканальному контроллеру, поддерживающему до десяти устройств. Примечательно, что отверстий для шлангов внешних СВО тут нет. От дырок отказались не из-за того, что сверла кончились, а потому, что радиаторы спокойно умещаются внутри. Сверху влезают модели длиной до 360 мм, а снизу — до 280 мм.

Набор разъемов расширения включает два USB 3.0, столько же портов прошлого поколения и пару гнезд для подключения аудио. На панели управления, помимо «Power» и «Reset», присутствуют трехпозиционный переключатель скорости вращения вентиляторов и кнопка отключения лампочек на задней стенке.





МОДНЫЙ ЦИЛИНДР

Libratone Zipp

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Мощность:**
60 Вт
- **Динамики:**
4 дюйма +
2x 1 дюйм
- **Диапазон частот:**
60—20 000 Гц
- **Соотношение сигнал/шум:**
96 дБ
- **Беспроводные модули:**
Wi-Fi 802.11n
- **Интерфейсы:**
USB 2.0,
3,5-мм джек
- **Время автономной работы:**
до 8 ч
- **Размеры:**
26x12,2x12,2 см
- **Вес:**
1,8 кг
- **Цена:**
18 000 рублей

Разработчики из **Libratone** считают, что портативная акустика должна не только хорошо звучать, но и приковывать взгляды окружающих. Творение компании, названное **Zipp**, справляется с обеими задачами.

Переносная колонка представляет собой цилиндр высотой 26 см и диаметром 12,2 см. Однако на электронное устройство новинка не похожа, ведь ее корпус сокрыт под полотном из шерсти — оно крепится с помощью молнии, выставленной напоказ. К Zipp можно прикупить сразу несколько разноцветных покрытий и менять их по настроению. Поскольку весит аппарат 1,8 кг, создатели предусмотрели кожаную петлю, облегчающую процесс транспортировки. Кнопка включения расположена на верхнем торце, рядом с клавишами регулировки громкости.

На корпусе новинки есть USB и 3,5-мм вход, однако в качестве основного источника сигнала акустика использует Wi-Fi-соединение. Изначально Zipp создавалась для работы с «яблочными» устройствами посредством протокола AirPlay. Позже появилась прошивка, добавляющая поддержку DLNA, что сильно расширило базу совместимых решений.

Суммарная мощность составляет 60 Вт и распределена между крупным 4-дюймовым динамиком и двумя дюймовыми твиттерами.

Встроенной батареи хватает на 4 часа при работе через Wi-Fi и на 8 часов в случае проводного соединения. Цена «шерстяной» колонки кусается — 18 000 рублей.



СВОБОДА

SteelSeries Free

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Кнопки:**
4 игровых +
2 системных +
крестовина
- **Стики:**
2 шт.
- **Шифты:**
2 шт.
- **Соединение:**
беспроводное
(Bluetooth)
- **Время автономной работы:**
до 20 ч
- **Совместимые ОС:**
Windows, OS X,
Android, iOS
- **Размеры:**
10,8x5,5x2 см
- **Вес:**
54 г
- **Цена:**
2400 рублей

Главная проблема всех планшетных игр — неудобное управление. **SteelSeries** решила это исправить и представила джойстик с незамысловатым названием **Free**.

Весит новинка всего 54 грамма и по размерам сопоставима с пачкой сигарет. Забавно, но на количестве органов управления это не сказывается: два аналоговых стика, крестовина, четыре обычных клавиши, два шифта, а также кнопки «А» и «В», заменяющие привычные «Start» и «Select». Корпус у Free пластиковый, в местах хвата есть вставки из софтбола. Эргономика хороша,

хотя до полноразмерных собратьев, конечно, не дотягивает.

С устройствами Free соединяется посредством Bluetooth. Поддерживаемые мобильные платформы — **Android** и **iOS**. В списке доступных игр на момент написания значилось 129 проектов, в состав которых вошли почти все хиты и даже популярные эмуляторы консолей. Отметим, что, если вы умудритесь пройти весь ассортимент, выкидывать Free совсем не обязательно, — он еще знает, как общаться с Windows и OS X.





КРУЧУ-ВЕРЧУ

Lenovo ThinkPad Twist

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 12,5 дюйма (1366x768), ЖК (IPS), поворотный, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Intel Core i3-3217U (1,8 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3
- **Графика:** Intel HD Graphics 4000 (интегрированная)
- **Накопители:** 320 ГБ (HDD) + 24 ГБ (SSD)
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, mini-HDMI, Mini DisplayPort, LAN, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Время автономной работы:** до 7 часов
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер, трекпойнт
- **Операционная система:** Windows 8
- **Размеры:** 31,3x23,6x2 см
- **Вес:** 1,58 кг
- **Цена:** 28 000 рублей

Существует две основные разновидности ноутбуков-трансформеров: в одних используется отсоединяемая клавиатура, в других — поворотный дисплей. **Lenovo ThinkPad Twist** относится ко второму типу.

Выглядит представитель легендарной бизнес-линейки как ему и полагается — строго, солидно и чуточку чопорно. Этот 12,5-дюй-

мовый лэптоп облачен в черный софтвач, скрывающий каркас из магниевого сплава. Пропорции непривычны и характерны скорее для старых ноутбуков формата 4:3.

Экран выполнен по технологии IPS и выдает разрешение 1366x768. В наличии защитное стекло и сенсорная подложка с поддержкой мультитач. Легким движением руки дисплей разворачивается на 180 градусов. После этого остается лишь захлопнуть крышку и получить полноценный планшет с нескромным весом в 1,58 кг и толщиной почти два сантиметра.

Кнопка включения и переключатель для блокировки автоматического переворота изображения расположены на правом торце экранного модуля. Клавиши регулировки громкости и вызова главного меню находятся непосредственно под дисплеем. На боковых

стенках присутствуют кардридер, два USB 3.0, сетевой порт, комбинированный аудио-разъем и пара видеовыходов — mini-HDMI и Mini DisplayPort. Помимо островной клавиатуры и крупного тачпада, Twist оснащен фирменным трекпойнтом и тремя дискретными кнопками, имитирующими клики мышью.

Базовая версия устройства, оцененная в 28 000 рублей, комплектуется камнем **Core i3-3217U** (1,8 ГГц) и 4 ГБ оперативной памяти. Для хранения данных используется тандем из жесткого диска на 320 ГБ и твердотельного накопителя емкостью 24 ГБ. За дополнительную плату можно заменить процессор на энергоэффективный **Core i5** или **i7**, удвоить объем оперативки и поставить SSD на место винчестера. Также, в качестве опции, предлагается 3G-модем.



ACTION!

Fantec BeastVision XHD

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** CMOS, 8 Мп
- **Объектив:** F/2,8
- **Формат видео:** MOV
- **Формат снимков:** JPG
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080, 30 кадров/с
- **Максимальное разрешение снимков:** 3200x2400
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Разъемы:** mini-USB, mini-HDMI, AV-выход
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1000 мАч
- **Ресурс аккумулятора:** до 2,5 ч видео
- **Дополнительно:** лазерный указатель, пульт ДУ, отсоединяемый дисплейный модуль, защитный кейс, набор креплений
- **Размеры:** 6x5,1x4,2 см
- **Вес:** 110 г
- **Цена:** 7000 рублей

Снять прыжок с парашютом или запечатлеть спуск с горы? Не вопрос, всего-то и нужно купить экшен-камеру понадежнее и попроще в управлении — например, **Fantec BeastVision XHD**.

Весит она мало, много места не занимает и крепится хоть к шлему, хоть к велосипедному рулю, хоть к бамперу автомобиля. Основные органы управления и крохотный сегментный экран собраны на верхнем торце. Боковины несут слот для карты micro-SD, а также разъемы mini-USB, mini-HDMI и AV-out. На задней стенке находится отсоединяемый модуль с цветным ЖК-дисплеем — хрупкий элемент следует убирать перед началом съемки, а на его место ставить дополнительную батарею, которая по закону подлости продается отдельно.

Светосильный объектив с фиксированным фокусом скрывает CMOS-сенсор на 8 Мп. Возможностей последнего хватает для создания фотографий с разрешением 3200x2400 и захвата видео формата Full HD с 30 кадрами в секунду. В режиме 720p предельное значение fps возрастает до 60, делая возможной замедленную съемку. Также BeastVision XHD поддерживает циклическую запись.

Владелец камеры может контролировать процесс съемки с расстояния до 15 метров — в комплекте есть пульт ДУ с тремя крупными кнопками. Две отвечают за начало и конец записи, а третья позволяет делать мгновенные фотоснимки. Пульт можно без труда разместить на запястье. В числе других комплектных аксессуаров отметим базовый набор креплений и специальный защитный кейс, повышающий живучесть аппарата.





ПОД ИНЫМ УГЛОМ

Delux M618GL

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** беспроводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, 1600 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 3 дополнительных, колесико-кнопка
- **Питание:** две батареи типа AAA
- **Размеры:** 13,5x10x8,7 см
- **Цена:** 1000 рублей

Как утверждают врачи, при работе с обычной компьютерной мышью рука находится в неестественном положении. В результате у активных пользователей ПК может развиться так называемый «туннельный синдром». Избежать проблемы можно с помощью грызунов с вертикальным дизайном, таких как **Delux M618GL**.

Выглядят они так, будто стандартная мышь залезла на подвижную платформу и улеглась на правый бок. В итоге основные клавиши и скролл оказались на левом склоне, переключатель dpi переполз на самую верхушку, а там, где должен быть сенсор, появились две дополнительные кнопки.

Как управлять этим чудом, мы, если честно, слабо представляем, но производитель позаботился о том, чтобы ничего не мешало. Для основания кисти предусмотрена широкая подставка, для соскальзывающих пальцев — прорезиненный корпус, а для ненавистников проводов — USB-ресивер.

Кормить этого необычного зверя надо AAA-батареями, которых он может принять до двух штук за раз. К слову, за передвиже-

ниями следит сенсор с максимальным разрешением 1600 dpi. Для офисной работы этого должно хватить.



ДЫШИТЕ ГЛУБЖЕ

Sony Walkman NWZ-W273

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диапазон воспроизводимых частот:** 20—20 000 Гц
- **Форматы аудио:** MP3, WMA, AAC-LC, L-PCM
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время автономной работы:** до 8 ч
- **Цвета:** черный, белый, голубой, розовый
- **Вес:** 29 г
- **Цена:** 3500 рублей

Для желающих поплавать под любимую музыку **Sony** выпустила плеер **Walkman NWZ-W273**. Нырять с этой штукой можно на два метра и оставаться там, пока легкие не потребуют пощады. Единственное — делать это надо только в бассейне или в реке, морской соли новинка не выдерживает.

Путаться в проводах пловцам не придется. Всю начинку записали во внутриканальные затычки, соединенные плотным проводом. По убеждению Sony, на голове конструкция держится как надо, а значит, никаких аттракционов с судорожными копаниями в донном иле. А вот чтобы изучить систему управления —

надо немного потрудиться. «Громкость» и «Shuffle» расположились на правом наушнике. «Вперед/Назад/Play» и рычажок блокировки — на левом.

Музыки на NWZ-W273 разрешается закачать столько, что хватит на переплытие Босфора туда-обратно, наверное, даже не один раз. На встроенные 4 ГБ можно смело записывать MP3, WMA, AAC-LC и L-PCM. Не должен подвести и аккумулятор — 8 часов гарантированы. Если сядет, пополнение по micro-USB. Самым модным спортсменам, помимо черного и белого корпусов, предлагаются варианты с голубой или розовой расцветкой.





ПРАВИЛА ВЫБОРА — МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

Что скрывается за цифрами из технических характеристик

В прошлом месяце мы открыли серию материалов «Правила выбора», посвященную основным техническим характеристикам компьютерного железа. Несмотря на общее название, каждая статья полностью самостоятельна и рассказывает не только о том, какими характеристиками обладает определенный тип железок, но и о том, на какие из них важно обращать внимание, а на какие не очень.

В прошлом выпуске мы подробно разобрались с процессорами, сегодня будем рассказывать о хитростях материнских плат.

Основы

Материнская плата — очень непростая штука. С одной стороны, это набор портов для всех наших комплектующих и периферии. Но стоит копнуть чуть глубже — и это уже запутанная сеть дорог (шин), силовых цепей и систем управления движением данных, связывающих разрозненные детали в единое целое. И хотя роль материнки в общей схеме уже не так высока, как раньше (см. врезку «Печаль оверклокера»), но именно она определяет, что же в итоге получится — простая офисная машина, отличная игровая система или мультимедийный центр. Разберемся, от чего это зависит.

Наш объект исследования делится на четыре главных части: процессорный разъем (сокет), система питания, чипсет и набор портов. **Процессорный сокет** — это пер-

вое, на что надо обращать внимание. Он определяет, какой камень встанет на плату. Считать контакты и изучать электрические схемы можно, но не обязательно. Достаточно посмотреть соответствующую строчку в ТТХ, написанное должно в точности совпадать с указанным на кристалле (допустим, Socket LGA1155), промахнетесь — пощады не ждите, компьютер не запустится.

А вот переживать за систему питания — цепочки транзистор/дроссель/конденсатор — вообще не стоит. Каждый такой набор называется фазой, и для всех процессоров их набирают не менее шести штук. Несмотря на то, что от них зависит правильность и стабильность питания, как правило, любая, даже самая дешевая материнка именитого производителя соответствует всем нормам и стандартам. А значит, может обеспечить штатный режим работы любого камня. За дорогими элементами с мощной системой охлаждения рекомендуем гнаться, только если вы будете собирать нереального монстра с прицелом на разгон. В остальных случаях лучше потратить деньги на что-то более полезное — к примеру, на продвинутый **чипсет (набор логики)**.

Это управляющая микросхема, в обиходе называемая «мостом». Раньше у всех плат было два таких чипа: южный и северный. Первый отвечал за работу процессора, оперативной памяти и видеокарт. Второй — за количество доступных портов типа PS/2, SATA, USB, PCI. Сегодня



В 2003 году компания **QDI** выпустила материнку **P4I875** под процессоры Pentium 4. Помимо необычно быстрого на тот момент порта LAN, выделяла ее возможность превращаться из micro-ATX в полноценную ATX, добавляя тем самым два порта PCI и столько же SATA.

AOpen AX4B-533 Tube выпущена одиннадцать лет назад и была одной из двух материнских плат компании, получивших ламповый усилитель звука. Стоило такое счастье неприлично дорого, но на удивление действительно неплохо звучало, выдавая тот самый «теплый» звук.



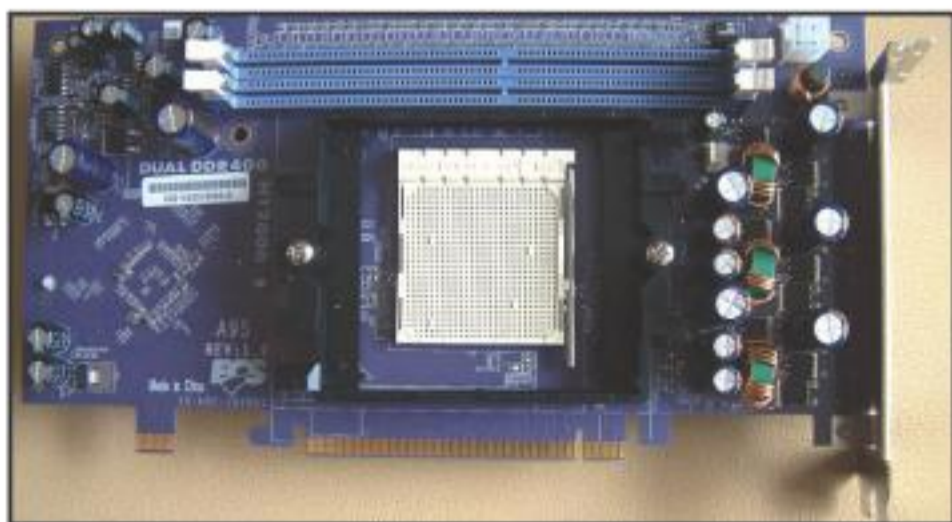
ПЕЧАЛЬ ОВЕРКЛОКЕРА

Если бы эта статья писалась лет пять назад, вряд ли мы уложились в четыре страницы. Как минимум еще столько же пришлось посвятить его величеству разгону. Смешно сейчас вспоминать, но тогда это была очень актуальная тема. Купив процессор за 3000 рублей, с помощью нехитрых манипуляций он превращался в модель за 5000 рублей. Делалось это очень просто.

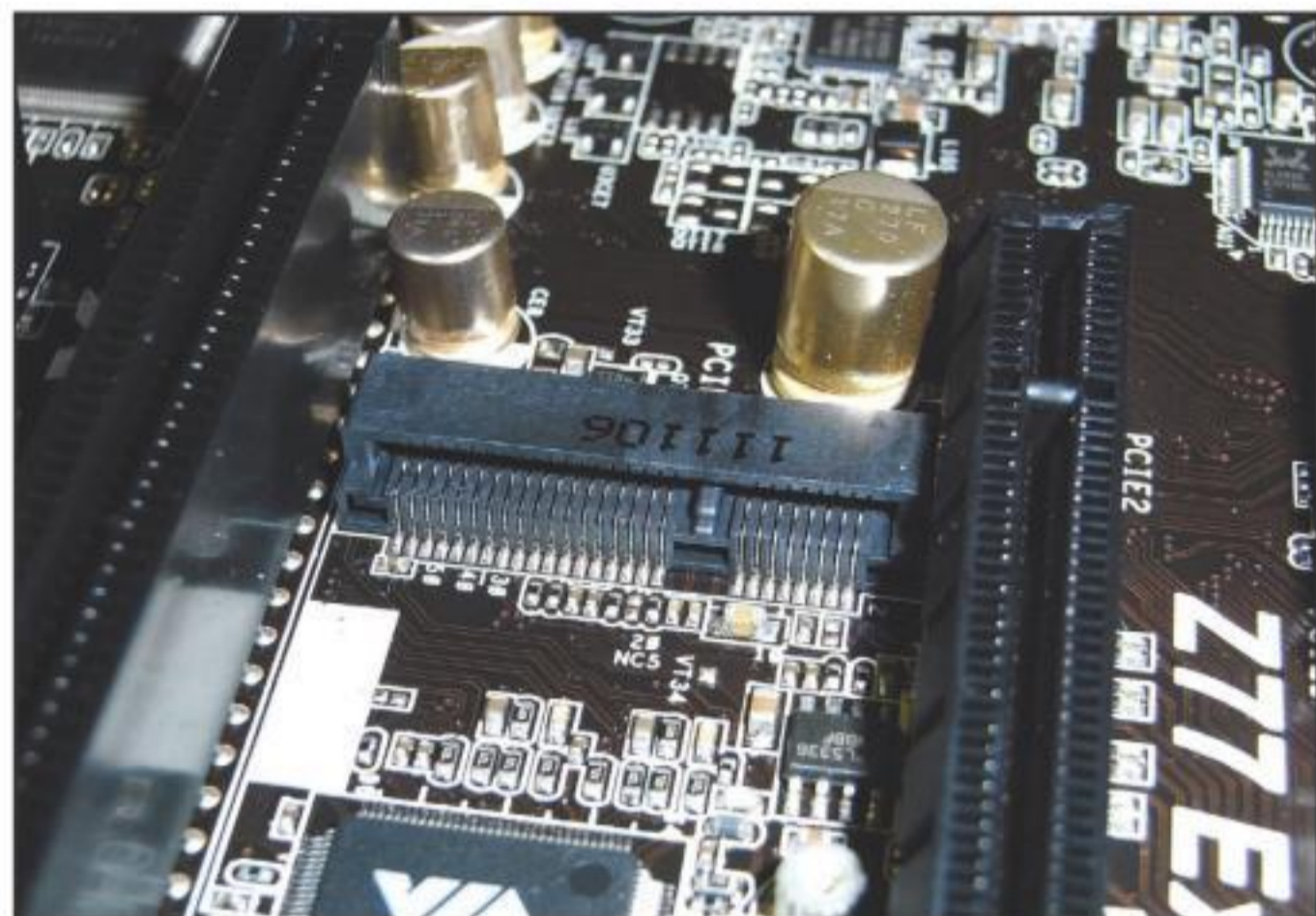
Рабочая частота кристалла получается путем перемножения скорости шины на множитель процессора (200 МГц x 15). Подняв один из этих показателей, реально получить прирост производительности. В те времена множители, как правило, блокировались, а вот шина оставалась свободной для экспериментов. Благодаря тому, что всеми действиями управлял южный мост, тво-

рить позволялось все, что душе угодно. К примеру, увеличив частоту шины со стандартных 133 до 150 МГц, можно было добиться от камня прибавки в 500 МГц, что при штатных 1,8 ГГц было весьма чувствительно.

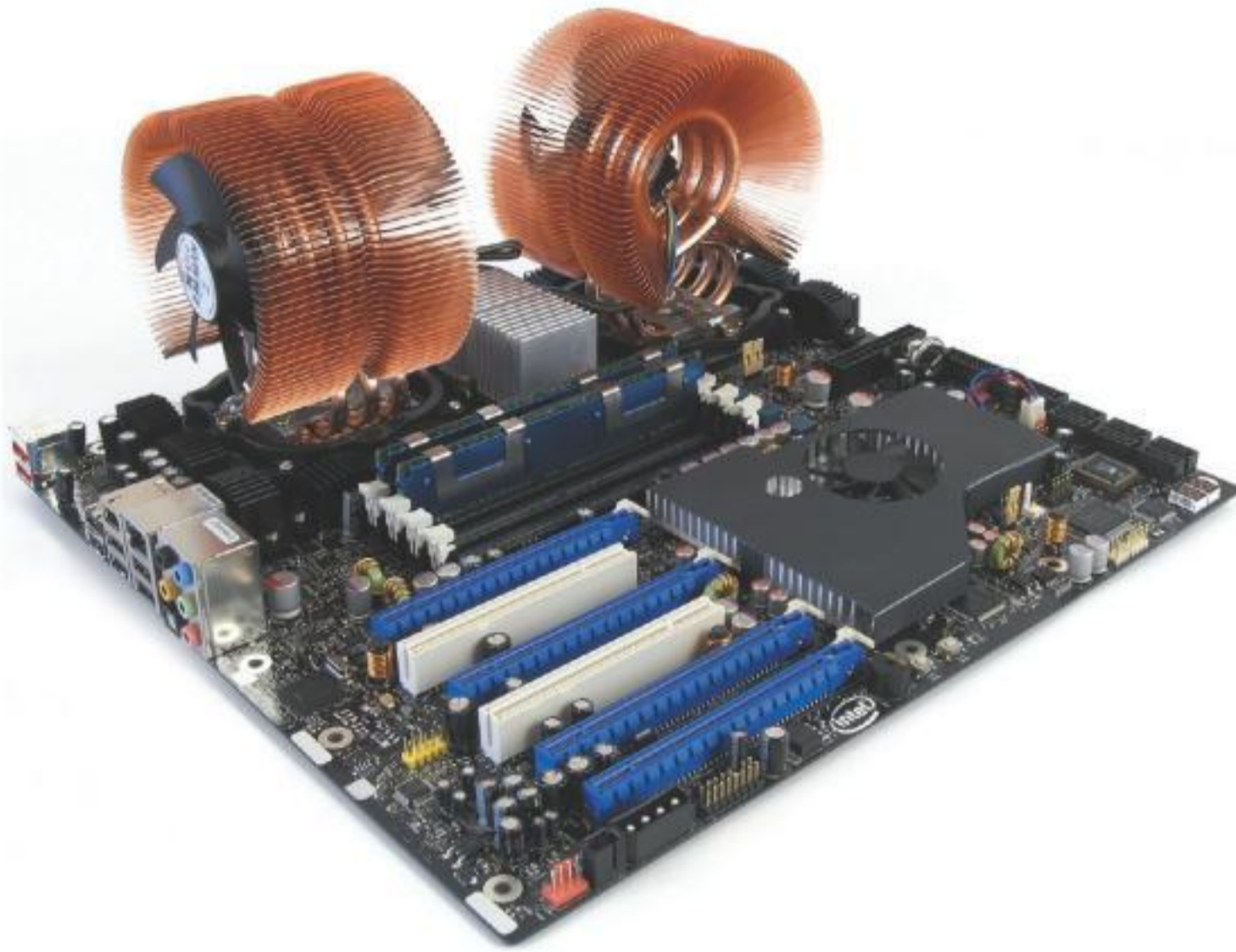
К сожалению, в последних поколениях камней этот путь заблокировали. К частоте системной шины привязали скорость практически всех компьютерных портов, изначально неспособных к разгону (вроде PCIe). Это привело к тому, что старый метод перестал работать, а тем, кто не мыслит себя без оверклокинга, предложили доплачивать за кристаллы с разблокированным множителем. В такой ситуации производителям материнок осталось упираться только на качественное питание, охлаждение и необычные методы разгона, к примеру, по Bluetooth.



В гонке многопроцессорных материнок всех переключила компания **ECS**, представившая в 2005 году **PF88 Extreme Hybrid**, которая по желанию владельца могла работать либо с кристаллом AMD, либо Intel. Для второго камня продавалась дополнительная плата **SIMA A9S**, подключаемая сразу по PCIe x16 и PCIe x1.



Чипсеты **Intel Z77 Express** поддерживают технологию кэширования данных на SSD (увеличивает отзывчивость и скорость загрузки ОС). В связи с этим на некоторые платы устанавливаются слоты mSATA, готовые принять миниатюрный накопитель на 8/16 Гб.



В 2008 году Intel представила материнку **Skulltrail**, готовую принять два кристалла на архитектуре Core 2. В свое время такие платы выпускали чуть ли не все подряд, сейчас их готовят только под серверные образцы: современные Core i7 не поддерживают многопроцессорность.

все чуть упростилось. Intel южный мост выкинула и взвалила его функции на кристалл (uncore). AMD все еще использует этот чип, но отдувается он только за GPU.

С чипсетом Intel связаны и некоторые чисто функциональные нюансы. Часть ее наборов логики не поддерживает встроенное в процессор видеоядро (не работает без видеокарты) или разгон через разблокированный множитель. К сожалению, по маркировке об этом не догадаешься, поэтому придется мучить Google запросами типа «название чипсета specs». У AMD в этом смысле попроще. Каких-то особенных бонусов к своим платам она не прилагает, а стоимость логики определяется лишь количеством линий PCIe: чем старше модель, тем их больше.

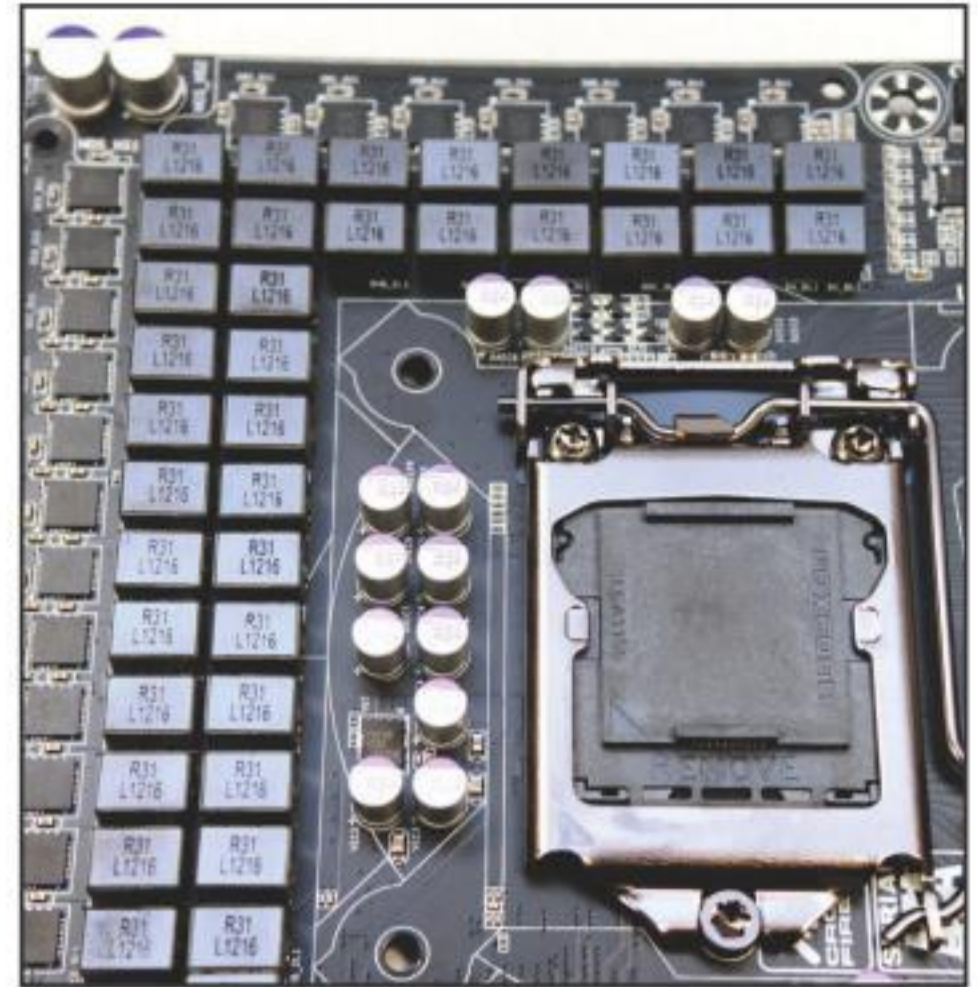
Порты

Определившись с процессором и возможностями, перейдем к самому интересному — планированию ПК, а именно к обстоятельному выбору портов, которые понадобятся в будущем. Многие на этот аспект не обращают внимания и берут первое, что попадает, а зря — в дальнейшем это сулит кучу неприятностей.

Для начала надо не проморгать **количество поддерживаемой оперативной памяти**. От нее будет зависеть общая отзывчивость системы, а также некоторые игры (например, Battlefield 3). Главная засада в том, что бюджетные платы часто принимают всего две планки памяти или не могут работать с объемом свыше 16 ГБ — это мало. Отмечайте для себя и **максимально возможную частоту DDR3**. Пусть она практически не сказывается на производительности, но будет обидно, если у вас появятся быстрые планки, а раскрыть их потенциал не получится.

Еще один момент — расположение портов. Следите, чтобы они находились на почтительном расстоянии от сокетов, иначе при установке особо большого процессорного кулера часть слотов перекроется. Если есть какие-то сомнения, не стесняйтесь просить в магазине кулер на примерку, ничего страшного в этом нет.

Следующий пункт — **графические разъемы под видеокарты**. Обозначаются они как **PCIe x16** или **x8**. Цифры в названии указывают на количество линий, подведенных к



Одна из уловок производителей — количество фаз питания процессора (регулируют и сглаживают напряжение). В то время как кристаллу их нужно всего шесть штук, некоторые компании предлагают гораздо больше. К примеру, на фотографии изображена Gigabyte GA-Z77X-UP7 с 24(!) фазами питания. Смешно, но толку от них вообще никакого — управляются они по шестифазной схеме.

порту, и теоретически должны влиять на производительность свежеекупленного GeForce. На самом же деле что шестнадцать, что восемь каналов — количество fps остается тем же. Знать про это надо, чтобы не напрягаться при покупке платы с несколькими графическими разъемами. Так как количество линий жестко лимитировано возможностями процессора (Intel) или южного моста (AMD), производители зачастую соединяют разъемы по схеме x16+x8 или x8+x8. Это нормально, а вот отсутствие поддержки таких технологий, как **NVIDIA SLI** или **AMD CrossFireX**, — уже плохо.

Они могут сильно облегчить жизнь, когда Crysis 3 не пойдет с максимальными настройками на вашей GTX 660 Ti. В этом случае во второй PCIe x16 можно будет поставить еще одну GTX 660 Ti и объединить усилия видеокарт. Думать о том, что вы никогда не решитесь заниматься такой акробатикой и чураться материнки с несколькими PCIe x16, — плохая затея. Во-первых, еще один GTX 660 Ti окажется заметно дешевле топовой GTX 680. Во-вторых, не придется искать, куда пристроить старую видеокарту: разные GPU в тандеме не уживаются. В-третьих, «лишний» PCIe x16 может приютить любое другое устройство с интерфейсом PCIe, поскольку эти же линии используются для работы практически всех звуковых/Wi-Fi/TB-плат.

Как правило, под них устанавливают короткие **PCIe x1** или **PCIe x4**. И если вы предполагаете напичкать свой ПК дополнительными картами, то следите, чтобы соответствующих портов было побольше. Плюс к этому учитывайте, как они установлены. Слот располагается сразу под видеокартой — его перекроет система охлаждения GPU. Внимательными надо быть и коллекционерам старых железок с интерфейсом **PCI**. Intel от его поддержки отказалась, и его наличие зависит только от производителя.

Зато о чем можно забыть, так это о версии PCIe. Сейчас производители продвигают третье, более быстрое поколение шины, однако оно никак не влияет на производительность и обратно совместимо с предыдущим PCIe 2.0.

Ну и, наконец, последний важный пункт — **SATA** под жесткие диски и **USB** для периферии. Тут нас должны волновать количество и версии этих разъемов. В моде сейчас SATA Rev. 3 и USB 3.0. Они обратно совместимы с предыдущими стандартами, однако скорость передачи отличает-



BIOS

Сколько мы себя помним, нас постоянно спрашивают, что же такое BIOS, за что он отвечает и нужно ли его обновлять. Сейчас обо всем расскажем.

BIOS — это базовая операционка, управляющая компьютером до запуска Windows. На старте она объясняет всем устройствам, что от них требуется и по каким параметрам надо работать. Через интерфейс управления можно вмешаться в эти алгоритмы и попытаться увеличить производительность железа. Проблема в том, что без должных знаний этого лучше не делать. И хотя сейчас сложно что-то испортить — неверные действия пресекают программы проверки — переступить грань и лишиться гарантии все же реально.

Что же касается обновления, то тут такая ситуация. По идее, родной BIOS должен идеально подходить материнской плате. Однако производители все же предлагают время от времени обновлять прошивку, чтобы исправить мелкие ошибки. С одной стороны, дело это хорошее, с другой — мы бы им заниматься не рекомендовали. Дополнительные fps в играх не получите, а вот случайно загубить плату, обнулив гарантию, вполне реально.

Прошивать BIOS стоит только в случае, если система работает нестабильно, выдает ошибки при загрузке, ну или программисты добавили поддержку *необходимых вам* новых процессоров. Впрочем, если потребность возникла, бояться не надо. Переписать управляющую программу можно прямо в Windows (соответствующее ПО есть у каждого уважающего себя производителя) или из-под BIOS при помощи утилиты, встроенной в материнскую плату. Со старыми моделями последний пункт может вызвать трудности (придется изучить сайт производителя), а вот с новым UEFI все окажется проще и нагляднее. Вместо унылых желтых надписей на синем фоне вас будет ожидать анимированное меню с поддержкой мышки и высоких разрешений.

Отметим, что UEFI — это не просто смена имиджа, а новая операционка, вытеснившая BIOS. Основных преимуществ у нее два. Первое: возможность использовать все ресурсы ПК (даже интернет) еще до загрузки ОС. Второе: интегрированная поддержка новых стандартов железа — например, объемных накопителей емкостью больше 2 ТБ. Интересно, что, хотя UEFI появился всего несколько лет назад, впервые о нем заговорили еще в 1998 году, с подачи Intel.

ся в несколько раз, поэтому экономить на этом не надо. Копирование файла в 15 ГБ по USB 2.0 занимает около 10 минут, с USB 3.0 на это уходит 3-4 минуты (при условии, что свежий разъем поддерживается еще и накопителем).

Что же касается количества, то, как показывает практика, в большинстве случаев хватает пяти-шести SATA и шести-восьми USB. С последними, правда, надо быть настороже. Читая ТТХ, держите в уме, что производители, да и многие журналы, грешат записью максимального числа портов. К примеру, 14 или 16 штук. К сожалению, это только возможности чипсета (реализуются через внешние карты расширения или лицевую панель корпуса), нас же интересуют выходы на задней панели. Именно в них мы будем втыкать наши мышки/клавиатуры, принтеры, флэшки. Идти на компромисс, надеясь потом подключить USB-хаб и добавить контактов, нежелательно: скорость разделится между новыми выходами и флэшки будут читаться очень медленно.

Вообще, надо сказать, за панелью ввода/вывода нужен глаз да глаз. Место на ней жестко ограничено, и получить всего и побольше нереально, надо от чего-то отказываться.



В 2010 году в продаже появилась **MSI Big Bang-Fuzion**, пожалуй, самая амбициозная материнка за всю современную историю компьютеров. Благодаря встроенному чипу от **Lucidlogix** она использовала ресурсы сразу двух видеокарт, причем комбинироваться могли чипы разных поколений и даже производителей (NVIDIA+AMD). К сожалению, работало это из рук вон плохо и популярности не получило.

Важные мелочи

В игровых системах жертвенный список возглавляют всякие DVI, D-sub (VGA), HDMI и DisplayPort. При наличии дискретной видеокарты они только съедают драгоценное место. За ними стоят eSATA; если у вас дома не завалилось соответствующего накопителя, забудьте об этом разъеме: USB 3.0 использовать гораздо удобнее, да и найти его на чужом компьютере проще.

А вот что касается FireWire (IEEE), то о нем стоит задуматься. В принципе, встречается он не то чтобы часто, но может пригодиться, если в вас проснется любовь к искусству, — интерфейс идеален для работы с музыкой и видео. В остальном следите только за тем, чтобы был LAN и, возможно, PS/2, если у вас старая клавиатура (мыши, думаем, у всех уже USB).

За звук волноваться не стоит. **Встроенным аудиокодеком** сегодня оснащаются все материнки. Как правило, это чип от **Realtek** либо **Creative/ASUS**. Последний предпочтительнее, но специально гнаться за ним нет смысла, понадобится хороший звук — купите отдельную плату. Лучше присматривайте за тем, сколько аудиовыходов размещено на задней панели. Часто в бюджетных материнках ограничиваются парой портов — под фронтальные колонки и микрофон, — а значит, многоканальную акустику к ним не подключишь.

Ну и последнее, о чем всегда надо помнить, — **размеры материнской платы**. Стандартные корпуса (Middle Tower) рассчитаны на **ATX** (305x244 мм), **micro-ATX** (244x244 мм) и **mini-ITX** (170x170 мм). Эти формфакторы берите смело, всякие **XL-ATX** или **CEB** покупайте только при уверенности, что они поместятся в ваш «ящик».



Как видите, ничего хитрого в материнских платах нет. Самых главных правил выбора всего два: определиться с сокетом и трезво оценить, что вам понадобится в будущем. Сильно не экономьте — всегда есть вероятность, что захочется поставить звуковую плату или вторую видеокарту. Но в то же время не спешите закупать самые дорогие решения: за каждый лишний порт придется платить двойную цену. Это же касается мощных систем охлаждения. По большей части, сегодня они нужны только тем, кто собирается заняться разгоном, в остальных случаях — это просто приятный бонус. ● **Александр Шаронов, Дмитрий Колганов**



ТРИ GTX TITAN ПРОТИВ ДВУХ GTX 690

Тестирование Meijin GTX TITAN 3-way SLI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:**
Intel Core i7-3970X (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5-4 ГГц, L3-кэш 15 МБ)
- **Материнская плата:**
ASUS Rampage IV Formula (ATX, Intel X79 Express, Socket LGA2011, 4x DDR3-1066/1333/1600/1800 /2133/2400 МГц до 32 Гб, 4x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, RAID 0,1, 5,10; PS/2, 4x USB 3.0, 6x USB 2.0, 2x eSATA Rev. 3, LAN, S/PDIF-out, аудио)
- **Память:**
4x 8 Гб DDR3-1600 МГц Hynix-1
- **Видеокарта:**
3x NVIDIA GeForce GTX TITAN (GeForce GTX TITAN, 837-876/6008 МГц, 6 Гб, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)
- **Твердотельный накопитель:**
480 Гб Intel 520 (чтение — 550 Мб/с, запись — 520 Мб/с)
- **Жесткий диск:**
2x 3 Тб Seagate ST3000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 Мб) в режиме RAID 1
- **Оптический привод:**
Lite-on IHBS212 (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
- **Блок питания:**
1200 Вт Cooler Master Silent Pro Gold
- **Корпус:**
SilverStone Temjin TJ11B-W
- **Дополнительно:**
Cyberlink PowerDVD 11, Agnium Outpost Security Suite Pro, Windows 7 Ultimate 64-bit, кардридер, ASUS RoG Xonar Phoebus, AVerMedia Live Gamer HD, два года гарантии с выездом специалиста на дом
- **Цена на март 2013 года:**
292 000 рублей

В прошлом номере («Игромания» №4/2013) мы протестировали свежий флагман NVIDIA — GeForce GTX TITAN. Советовать его в качестве единственно верного решения для игрового компьютера мы не решились: космический ценник в 35 000 рублей этому как-то не способствовал.

А вот признать новинку самой быстрой одночиповой платой ничто не помешало. Казалось бы, на этом тема закрыта и можно ждать очередного монстра, но мы решили не останавливаться на достигнутом и посмотреть, что за зверь получится, если оснастить систему сразу тремя GTX TITAN.

Найти нужное количество чипов помогла компания Meijin, заодно предоставившая испытательный стенд в виде собственного компьютера Meijin GTX TITAN 3-way SLI и пару GTX 690 для сравнения.

Задача

Для тех, кто пропустил нашу статью месячной давности, поясним, в чем сыр-бор. Дело в том, что 21 февраля NVIDIA неожиданно представила видеокарту, возглавившую текущую линейку GeForce. Если кратко и в цифрах, то карта приютила у себя процессор GK110 — в 1,75 раза мощнее самого дорогого на тот момент GK104 (GTX 680). Частоты у новинки оказались чуть меньше, зато производительность взлетела на 38%, окончательно сняв все вопросы на тему, кто быстрее — AMD или NVIDIA.

Если не считать невероятной скорости, каких-то особых преимуществ перед младшим братом у новинка не было. Утроился объем видеопамати, улучшились расчеты общего

назначения (GPGPU; например, математические пакеты, монтаж видео), подтянулась функция автоматического разгона. Впрочем, и этого хватило, чтобы TITAN стал единственной в мире платой, на которой без проблем идет Crysis 3 в разрешении 1920x1080 с включенным антиалиасингом 8x (MSAA).

Что еще при таких результатах может понадобиться игроку и заставит его купить три GTX TITAN? Да тот же Crysis 3, но уже на трех мониторах в разрешении 5760x1080 и в режиме 3D Vision (стереоскопия от NVIDIA).

Возможны ли такие настройки на современных компьютерах? Об этом мы расскажем через несколько абзацев. А пока несколько слов о компьютере, предоставленном Meijin.

Компьютер

Собрана система в огромный черный корпус SilverStone Temjin TJ11B-W. Помимо внушительного вида, кучи разъемов на передней панели и трех тихих вертушек, отличает его повернутая на 90 градусов материнская плата. Проще говоря, все компьютерные порты находятся сверху, и, чтобы до них добраться, не надо выдвигать ПК или ползать с фонариком под столом. Ценителям красоты скажем, что есть у обечайки и прозрачное окно на правом боку, открывающее прекрасный вид на три установленных GTX TITAN со светящейся зеленым надписью GeForce.

Работает это чудо на материнке ASUS Rampage IV Formula: топовый чипсет Intel X79 Express, большие возможности для апгрейда, полный набор разъемов на панели ввода/вывода

ТРОЙКА

Тему игры на трех мониторах мы затрагиваем не в первый раз, однако до сих пор не устаем поражаться, насколько же эффектно смотрятся виртуальные миры на таких наборах. Поясним, что несколько стоящих рядом матриц — это не то же самое, что большая плазма диагональю 42 дюйма. Если последняя просто растягивает изображение на «лишние» сантиметры, то система из трех экранов увеличивает угол обзора. То есть выдает в три раза больше виртуальной информации.

Чтобы было проще понять, посмотрите на нашу фотографию со скриншотом из Crysis 3. Центральная часть изображения — это то, что доступно в разрешении 1920x1080: кусочек загородки, немного джунглей. Вся картинка — 5760x1080 — это уже стоящий рядом напарник и расширенная панорама местности. Глупости? В статике, возможно, да. В динамике же воспринимается, как будто вернули боковое зрение. И если в одиночных играх это лишь усиливает эффект присутствия, то в сетевых проектах дает ощутимое преимущество. В тех же гонках заранее видишь приближающихся оппонентов и переключиваешь траекторию; в шутерах получаешь полную картину происходящего перед собой, охватывая взглядом панораму почти в 180 градусов.

Отметим, что три GTX TITAN — это не обязательное условие для игры на трех дисплеях. Многомониторный Surround организуется на всех GeForce начиная с 400-й серии. Доступно подобное и владельцам плат AMD Radeon HD 5000 и выше. Технология Eyefinity поддерживает до шести матриц, правда, предъявляет серьезные требования к конфигурации, запрашивая с мониторов поддержку DisplayPort.





плюс нереальное количество фирменных утилит для оверклокинга и мониторинга всех основных параметров системы.

В процессорном сокете стоит самый мощный камень от Intel — шестиядерный **Core i7-3970X Extreme Edition** со штатной частотой 3,5 ГГц и автоматическим разгоном до 4 ГГц. Дополняют его четыре планки оперативки DDR3-1666 МГц по 8 ГБ, чего в теории должно хватить не только играм, но и видео/аудио/графическим редакторам.

Для любителей качественного звука есть аудиофильская плата **ASUS Xonar Phoebus** с поддержкой семиканальной акустики, наушников с сопротивлением до 600 Ом и выносным пультом ДУ, позволяющим регулировать громкость и подключать гарнитуру (подробнее см. «Игроманию» №12/2012, «Подарок аудиофилу»). Предусмотрена и возможность записи своих игровых подвигов при помощи платы видеозахвата **AVerMedia Live Gamer HD** (см. «Игроманию» №1/2013, «Запись без проблем»).

Под **Windows 7 Ultimate 64-bit** и основные программы установлен твердотельный накопитель **Intel 520** на 480 ГБ. Под хранение файлов выделены два классических диска от **Western Digital** на 3 ТБ, копирующих друг друга для надежности (RAID 1). Все это, включая три GeForce GTX TITAN, питается от блока питания на 1,2 кВт.

Заметим, что работает компьютер на воздушном охлаждении, что, если честно, удивительно. Раньше 3-way SLI собирались преимущественно с применением водяных систем, так как вентиляторы три видеокарты толком не вытягивали. GeForce GTX TITAN с вертушками живут отлично; конечно, печка та еще получается (под 90 градусов Цельсия на каждой плате), но ничего критичного, да и зимой тепло.

Понеслась

Набор тестов для тройки оставили почти таким же, что и для одиночного флагмана, — **3DMark 11, Unigine Heaven 4.0, Unigine Valley 1.0, Aliens vs. Predator, Just Cause 2, Batman: Arkham City, Max Payne 3** и **Crysis 3**. Плюс **DiRT Showdown**, заменивший безнадежно устаревший **DiRT 2**. С настройками особо не мучились: отправили на свалку разрешение 1680x1050 (ну не подключать же такого монстра к 22-дюймовому экрану) да выкинули варианты с антиалиасингом меньше 8x, поставив им на замену 3D Vision (он работает только при MSAA 2x). Для разогрева прогнали нашего подопечного на одном мониторе в разрешении 1920x1080, а после добавили еще пару дисплеев и развернули картинку на 5760x1080.

Собственно, про режим с одной матрицей, даже с включенной стереоскопией, рассказывать толком и нечего. Ниже стабильных 50 fps умудрилась упасть только DiRT Showdown, что говорит скорее о слабом движке самой игры, чем о способностях системы, — все остальные проекты шли с уверенностью паровоза на затяжном спуске.

Синтетические тесты

3DMark 11 (Performance)

Видеосистема	Graphics	Physics	Score	%
3x GTX TITAN	36 129	12 136	23 288	100%
2x GTX 690	29 750	12 182	20 616	89%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Видеосистема	FPS	Scores	%
3x GTX TITAN	128,2	3228	100%
2x GTX 690	107,6	2710	84%

Unigine Valley 1.0

Видеосистема	FPS	Scores	%
3x GTX TITAN	106,2	4442	100%
2x GTX 690	96,5	4036	91%

Соотношение цена/производительность

Модель видеокарты	Производ.	Цена
3x GTX TITAN	100%	100%
2x GTX 690	84%	61%

Что же касается режима 5760x1080, то и его этот зверь проглотил не поперхнувшись. Стабильные 30 fps выдали все наши тестовые приложения. Сложности начались лишь после включения стереоскопии — мощности трех TITAN оказалось маловато. Чтобы получить игральную скорость в **Crysis 3** и **Max Payne 3**, пришлось отказываться от антиалиасинга. Впрочем, это не значит, что TITAN не справился со своей задачей. Если сравнивать с топовой конфигурацией годичной давности, на основе двух GTX 690, то преимущество компании новичков составляет около 14%. То есть три GK110 все-таки мощнее четырех GK104 с GTX 680! Расстраивает только то, что стоит такое преимущество 41 000 рублей, прямо как лишняя сотня «лошадей» у спортсмена.



Конечно, жаловаться на такую сумму бесполезно. Система уровня Meijin GTX TITAN 3-way SLI — это не массовое решение. Перед нами окошко в будущее, позволяющее здесь и сейчас посмотреть, на что будут способны одиночные видеокарты через два-три года. И стоит такая возможность дорого — 292 000 рублей. ● **Дмитрий Колганов**

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX11)

Настройки	3x GTX TITAN	2x GTX 690
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	257,6	172,3
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	109,3	102,6
VeryHigh, 5760x1080, AF 16x, AA 4x	101,2	90,5
VeryHigh, 5760x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	52,6	49,7
%	100%	80%

Just Cause 2

Настройки	3x GTX TITAN	2x GTX 690
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	143,4	54,6
High, 1920x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	69,7	52,1
High, 5760x1080, AF 16x, AA 8x	100,7	39,6
High, 5760x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	46	39,9
%	100%	52%

Batman: Arkham City (DX11)

Настройки	3x GTX TITAN	2x GTX 690
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	158	130
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x, PhysX	72	66
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 2x, PhysX, 3D Vision	119	58
Ultra, 5760x1080, AF 16x, AA 8x	95	84
Ultra, 5760x1080, AF 16x, AA 8x, PhysX	59	55
Ultra, 5760x1080, AF 16x, AA 2x, PhysX, 3D Vision	47	47
%	100%	80%

Max Payne 3 (DX11)

Настройки	3x GTX TITAN	2x GTX 690
Very High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	97,6	87,7
Very High, 1920x1080, AF 16x, AA 2x, 3D Vision	70,8	56
Very High, 5760x1080, AF 16x	90,2	102,1
Very High, 5760x1080, AF 16x, 3D Vision	36,7	39
%	100%	96%

DiRT Showdown

Настройки	3x GTX TITAN	2x GTX 690
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	64,45	61,2
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x, 3D Vision	42,5	44,5
Ultra, 5760x1080, AF 16x, AA 8x	29,7	19,5
Ultra, 5760x1080, AF 16x, AA 8x, 3D Vision	33,7	34,1
%	100%	94%

Crysis 3

Настройки	3x GTX TITAN	2x GTX 690
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	52,2	43,6
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x, 3D Vision	50,8	49,3
Max, 5760x1080, AF 16x	34,5	31,4
Max, 5760x1080, AF 16x, 3D Vision	29,3	28,8
%	100%	92%



УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ

Тестирование игрового компьютера ASUS Republic of Gamers TYTAN CG8890



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:**
Intel Core i7-3960X (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,3-3,9 ГГц, L3-кэш 15 МБ)
- **Материнская плата:**
ASUS Rampage IV Formula (ATX, Intel X79 Express, Socket LGA2011, 4x DDR3-1066/1333/1600/1800/2133/2400 МГц до 32 ГБ, 4x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, RAID 0, 1, 5, 10; PS/2, 4x USB 3.0, 6x USB 2.0, 2x eSATA Rev. 3, LAN, S/PDIF-out, аудио)
- **Память:**
4x 8 ГБ DDR3-2133 МГц G.Skill Ripjaws Z
- **Видеокарта:**
NVIDIA GeForce GTX 690 (GeForce GTX 690, 915-1019/6008 МГц, 4 ГБ, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)
- **Твердотельный накопитель:**
2x 120 ГБ SanDisk
- **Жесткий диск:**
2 ТБ HDD
- **Оптический привод:**
Blu-ray
- **Блок питания:**
900 Вт AcBell R88
- **Дополнительно:**
Windows 8 64-bit, кардридер, ASUS RoG Xonar Phoebus
- **Цена на март 2013 года:**
160 000 рублей



Компьютер в сборке — штука скучная. Стандартные комплектующие, обычные корпуса, часто странное ценообразование. Как правило, интерес вызывают лишь сумасшедшие комплектации да эффектное оформление, заставляющее позвать друзей и похвалиться. В новом Republic of Gamers TYTAN CG8890 инженеры ASUS умудрились воплотить в жизнь оба пункта и создать, без преувеличения, самый оригинальный ПК на нашей памяти.

Долой скуку

Больше всего TYTAN удивляет неподготовленного человека. Вот представьте, заходит к вам приятель и видит на столе внушительных габаритов матово-черный короб с кучей скошенных, не отражающих свет граней. Лицевая панель литая, ни дисководов, ни кардридеров, только скромный ряд из пары USB 3.0, USB 2.0 и аудиовыходов у верхней кромки. На крыше — рифленое углубление для всякой мелочи и внешних накопителей. По центру и у дна горит синяя подсветка. Казалось бы, ну да, нестандартно, но ничего эдакого. Подождите. Есть тут одна кнопка у верхней правой грани, «Speed» называется.

По нажатии из недр TYTAN раздается характерный визг электромоторчиков, боковые стенки плавно отделяются от своих мест, поднимается задняя часть крыши, корпус увеличивается в размерах и очерчивается все-

мью вентиляторами. Реакция друга — шок, восторг и неизменный вопрос: «Что это было?!»

А было это не только эффектное раскрытие, но еще и разгон установленного тут шестиядерника Core i7-3960X Extreme Edition, отодвинувшего границу Turbo Boost 2.0 с 3,8 до 4,2 ГГц (это при стандартных 3,3 ГГц). Естественно, помогли ему в этом не дополнительные крутки, а система водяного охлаждения Asetel 570LC, закрепленная на задней стенке на месте вытяжной 120-мм вертушки. Свой вклад сделала и материнка ASUS Rampage IV Formula с мощными цепями питания, внушительными радиаторами и массой оверклокерских возможностей, которые как раз и использовал TYTAN.

Функционал

Всеми этими необычностями управляет специально изготовленная плата CP/CG 8890/OP_Card, что для компьютеров в сборке уникальное явление. Крепится она в 3,5-дюймовом отсеке корпуса, аккуратно под слотом для горячей установки HDD, Blu-ray-приводом и всеядным кардридером. На днище, лицом к пользователю, расположилась корзина на пять накопителей, приютившая два SSD по 120 ГБ (в режиме RAID 0 для большего объема)

и один классический HDD на 2 ТБ. Рядом, у задней стенки, встал блок питания AcBell R88 на 900 Вт. Естественно, мощь понадобилась не для «лишних» вентиляторов, а для обеспечения работающих по соседству NVIDIA GeForce GTX 690 (две GTX 680 на одном куске текстолита), аудиофильской звуковой карты ASUS Xonar Phoebus и четырех планок оперативки G.Skill Ripjaws Z DDR3-2133 МГц по 4 ГБ каждая.

Несмотря на обилие железа, собран TYTAN более чем аккуратно. Внутри все проводки объединены в плотные жгуты, ничего не висит, не цепляется — в общем, на пять с плюсом. Качеством радует и экстерьер. И пусть все декоративные элементы сделаны из простой пластмассы, выглядят они надежно. Нарекания есть, наверное, только по одному пункту — панели, закрывающей оптический привод. При нажатии она плавно съезжает вниз, к самому основанию. Смотрится эффектно, но система из пластмассовых шестеренок, рычажков и пружинок как-то настораживает. Такое ощущение, что чуть сильнее нажмешь — и что-нибудь погнется.

Тесты

Описывать, как мы усиленно тестировали эту систему, не будем — все результаты есть в табличках по соседству. Скажем лишь, что компьютер справился со всеми играми в самых сложных режимах. Даже Crysis 3 с вклю-



ченным MSAА 8х выдал 34 кадра в секунду, что сегодня является чуть ли не лучшей похвалой для любого ПК. Тех, кого интересует, многое ли дает автоматический разгон кристалла, придется разочаровать. Кроме **Just Cause 2** и синтетики, прибавку никто не заметил. А это значит, что «бонус» будет полезен только в рабочих пакетах, любящих высокую частоту или умеющих работать лишь с одним ядром.

А вот что действительно порадует фанатов качественных игр — так это комплектные клавиатура и мышка. Последняя — **ASUS RoG GX950**. Эргономичный корпус из софттач-пластика, пара кнопок под большим пальцем и рычажок, переключающий разрешение с 50 до 8200 dpi. Сразу оговоримся, что грызун не уровня «завтра куплю новый», а вполне серьезный агрегат, готовый служить годами. Это же касается и клавиатуры. Официального названия модели мы не нашли, но это не умаляет ее достоинств, ведь все клавиши построены на механике **Cherry MX Black**, той самой, выдерживающей до 50 миллионов громко щелкающих нажатий.



Стоит описанный набор 160 000 рублей. Честно говоря, если взяться за дело самому, то за эту сумму можно собрать чуть более производительную машину. Единственное, придется долго объяснять друзьям, за что же отданы деньги: мощный процессор, водяная система охлаждения, топовая видеокарта, SSD. А вот с TYTAN слова не понадобятся. Нажал кнопку «Speed», и всем понятно: «Крутая железка». ● **Дмитрий Колганов**



Синтетические тесты

3DMark 11 (Performance)

Скорость процессора	Graphics	Physics	Score	%
Core i7-3960X (3,8 ГГц)	17 354	12 256	15 267	100%
Core i7-3960X (4,2 ГГц)	17 387	13 313	15 571	102%

PCMark07

Скорость процессора	Score	%
Core i7-3960X (3,8 ГГц)	5292	100%
Core i7-3960X (4,2 ГГц)	5588	106%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator (DX11)

Скорость процессора	Core i7-3960X (3,8 ГГц)	Core i7-3960X (4,2 ГГц)
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	148	147,8
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	120,7	120,7
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	131,3	131,7
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	107,8	108,5
%	100%	100%

Just Cause 2

Скорость процессора	Core i7-3960X (3,8 ГГц)	Core i7-3960X (4,2 ГГц)
High, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	103,5	128,8
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	104,8	125,4
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	103,3	124
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	102,4	121,7
%	100%	121%

Batman: Arkham City (DX11)

Скорость процессора	Core i7-3960X (3,8 ГГц)	Core i7-3960X (4,2 ГГц)
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	186	185
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	178	176
Ultra, 1680x1050, AF 16x, PhysX	81	83
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	182	181
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	165	166
Ultra, 1920x1080, AF 16x, PhysX	80	80
%	100%	100%

Max Payne 3 (DX11)

Скорость процессора	Core i7-3960X (3,8 ГГц)	Core i7-3960X (4,2 ГГц)
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	92,4	92,3
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	56,3	56,5
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	86,3	86,6
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	51,4	51,6
%	100%	100%

DiRT Showdown

Скорость процессора	Core i7-3960X (3,8 ГГц)	Core i7-3960X (4,2 ГГц)
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	124,6	125,1
Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	116,9	116,8
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	113,5	114,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	105,4	105,4
%	100%	100%

Crysis 3

Скорость процессора	Core i7-3960X (3,8 ГГц)	Core i7-3960X (4,2 ГГц)
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	41,4	41,6
Max, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	35,1	35,1
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	40,2	40,3
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	34,3	34,8
%	100%	101%



НОВЫЙ ВЗГЛЯД

Тестирование акустики SVEN MS-2000

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** МДФ, пластик
- **Цвет:** черный
- **Динамики:** 130-мм, 2x 80-мм
- **Частотный диапазон:** 50-20 000 Гц
- **Суммарная мощность (RMS):** 40 Вт
- **Разъемы:** 2x RCA, USB 2.0, кардридер
- **Габариты:** 14x27,3x28 см (сабвуфер), 9,5x15,2x9,5 см (сателлиты)
- **Вес:** 4,3 кг
- **Цена на март 2013 года:** 2000 рублей



В свое время, да, наверное, и сейчас, по старой памяти, у многих из нас стояли музыкальные центры с парой кассетных дек, дисководом и, конечно же, радиоприемником. Сегодня, в век компьютеров, быстрого интернета и тотального засилья MP3, все это богатство не нужно, и производителям приходится придумывать новые ходы. Одним из ярких примеров переосмысления классики стала акустика **SVEN MS-2000**.

Внешний вид

Кассеты в ней заменил USB-вход для флэшек, диски — кардридер SD/MMC, а радио... осталось радио, нечего тут придумывать. Оформили все это в виде стандартной компьютерной акустики 2.1: пара небольших сателлитов, сабвуфер, подключение по 3,5-мм джеку. Корпус — привычный для этого класса МДФ, обтянутый черной пленкой. Лицевая часть сделана из глянцевого пластика. Выглядит приятно, но пыль собирает охапками.

С техническими характеристиками полный порядок. На бумаге записаны идеальные 50-20 000 Гц и 40 Вт по шкале RMS, говорящие о том, что единолично радоваться записям Metallica не выйдет, настроением придется делиться и с соседями.

Собственно, улаждать их слух будут три динамика — низкочастотник в 133 мм на сабвуфере и пара 80-мм среднечастотников на колоночках. От отдельных твиттеров, или, как говорится в народе, пиццалок, SVEN отказалась. То ли из-за того, что верхние частоты плохо через стены пробиваются, то ли для красоты — неизвестно, да и не так уж важно, играть это акустике не мешает. Конечно, поскрипывания стула под шестым скрипачом в третьем ряду от MS-2000 не добиться, но для 2000 рублей звучат колонки прилично. Нет ни противного цыканья, так часто встречающегося на системах этого уровня, ни сильного смещения частот в нижнюю область. А если какие проблемы и обнаруживаются, их можно замаскировать

при помощи доступных тут настроек баса, средних частот и громкости саба.

Управление

Чтобы добраться до них, придется либо обратиться к лицевой панели низкочастотника, на которой стоит ЖК-дисплей и пять кнопок, либо вооружиться комплектным пультом ДУ. Последний обучен не только стандартным трюкам вроде громкости, настроек и переключения треков/радиоволн, но еще и ловко выставляет таймер отключения, уровень яркости подсветки экрана и источник воспроизведения.

Откуда и что играть, MS-2000, судя по всему, все равно. FM-радио она ловит прилично и запоминает до 50 волн. С компьютером соединяется по 3,5-мм джеку или паре тюльпанов и может принять еще один источник — к примеру, плеер или телефон. Уверенно она заглатывает и флэшки с картами памяти. На считывание уходит всего несколько секунд, что, впрочем, неудивительно. ID3-метки MS-2000 игнорирует, отмечая композиции числами от 0 до 9999. Переключаться между ними можно, банально прощелкивая по одному, по десять или по 100 файлов, ну или вводить конкретный номер с клавиатуры пульта ДУ.



Пожалуй, единственный нерешенный вопрос по поводу SVEN MS-2000 — зачем нужны все эти флэшки, USB, FM-приемник, когда есть компьютер, делающий то же самое? Ответ, как обычно, лежит на поверхности. Тем, у кого ПК работает в режиме 24/7, такая функциональность понадобится разве что при выезде на дачу по шашлыки (набор помещается в большой рюкзак) или использовании MS-2000 на кухне. А вот тем, кто компьютер использует по мере необходимости, идеи SVEN оказываются очень даже по душе. Ну ведь правда, лениво же ради какого-то радио запускать системник, открывать проигрыватель, включать музыку, а тут щелкнул кнопкой — и занимайся своими делами. ● **Дмитрий Колганов**

+ ПЛЮСЫ +

- + оригинальный набор функций
- + приличный для такой цены звук
- + хороший бас

- МИНУСЫ -

- глянец собирает много пыли
- не работает с внешними HDD



Мал да удал!

Форм фактор производительных мини-ПК с каждым годом становится все популярнее. Сделать компьютер не только компактным, но еще и максимально производительным теперь можно с помощью видеокарты ASUS GeForce GTX 670 DirectCU Mini.

Высокая производительность в компактных размерах

Спрос геймерской аудитории на производительные и в тоже время компактные решения в формате мини-ПК с каждым годом становится все выше. Прислушиваясь к игровому комьюнити, инженеры ASUS нашли бескомпромиссное решение для видеокарт hi-end уровня. Исторически сложилось, что в основе Mini-ITX систем, домашних кинотеатров и просто миниатюрных ПК всегда были видеокарты начального уровня, позволяющие сохранить пространство внутри корпуса и обеспечить желаемые температурные условия. Но с видеокартой ASUS GeForce GTX 670 DirectCU Mini все изменится!

По своим габаритам видеокарта занимает всего два слота, а ее длина – всего 17 см (длина референсной видеокарты GTX 670 – 24,13 см)! При этом видеокарта на аппаратном уровне не получила не претерпела никаких изменений относительно своего старшего брата. Перед нами все тот же графический процессор NVIDIA GeForce GTX 670 Kepler, 1344 CUDA ядер и 2 Гбайта видеопамати GDDR5, позволяющие играть в большинство современных игр на максимальных настройках графики. Поддержка технологии DirectX 11.1 позволит добиться невероятных графических красот в таких популярных играх, как Crysis 3 и BioShock, и все это в разрешении 1080p!



Испарительная камера расположена прямо над GPU

Маленькая – не значит горячая!

Система охлаждения DirectCU, разработанная специально для видеокарты версии Mini, получила ряд серьезных изменений по сравнению с ее предшественниками. Был изменен сам принцип охлаждения графического процессора. Медных тепловых трубок, требующих много места – больше нет, на смену трубкам пришла медная испарительная камера, которая контактирует непосредственно с графическим процессором. В итоге видеокарта ASUS GeForce GTX 670 DirectCU Mini оказалась на 20% или 7,5 °C холоднее, чем референсная GTX 670. Использование нового вентилятора CoolTech в составе системы охлаждения позволило сделать ее эффективной благодаря выбросу горячего воздуха во всех направлениях.

Признанная во всем мире технология ASUS Super Alloy Power, базирующаяся на использовании высококачественных дросселей, конденсаторов и мосфетов, – вот что нужно для высокой стабильности и долголетия видеокарты. Даже если вы собираетесь разогнать вашу видеокарту, благодаря высококачественным элементам, система питания печатной платы будет на 15% холоднее. Качественная система питания обеспечит комфорт в играх и при работе с мультимедиа.

Возьми с собой на LAN-party

Видеокарта ASUS GeForce GTX 670 DirectCU Mini – прекрасный выбор для компактных игровых ПК, которые всегда можно взять с собой на LAN-party, чтобы играть с максимальным комфортом. Также данная видеокарта идеально подходит для домашних кинотеатров, которые должны быть габаритными и привлекательными, а также прекрасно вписываются в условия современного дизайна помещения. И что самое главное, перед нами полноценная GTX 670 – только маленькая!



Прекрасный выбор для производительных мини-ПК

Полный фарш

Уменьшенные габариты не сказались на функциональных качествах видеокарты. В комплекте с видеокартой поставляется фирменная утилита ASUS GPU Tweak, позволяющую производить настройку видеокарты прямо из операционной системы. Изменение частот графического процессора, видеопамати, напряжение, управление скоростью вращения вентилятора и возможность сохранения профилей настроек видеокарты – все это возможно вместе с ASUS GPU Tweak.

Mini в названии может ввести в заблуждение, но, поверьте, перед нами – настоящий Maxi. Высокая производительность в мини-формате? С новым ASUS GeForce GTX 670 DirectCU Mini это уже реальность!

Тест	ASUS GTX 670 DirectCU Mini	Reference GTX 670
3DMark 11 (Extreme)	X3129	X2877
Unigine Heaven (1920 x 1200, 4 x AA, 16 x AF)	33.8 fps	31.7 fps
Metro 2033 (1920 x 1080, 4 x AA, 16 x AF)	35.67 fps	34 fps



Графический процессор
NVIDIA® GeForce® GTX 670
Видеопамать
2 Гбайт GDDR5
Частота ядра
1006 МГц (boost clock)
928 МГц (base clock)
Порты
1x Native Dual-link DVI-I
1x Native Dual-link DVI-D
1x Native HDMI
1x Native DisplayPort
Габариты (Д x В x Ш)
6.7" x 4.8" x 1.6"
17 x 12 x 4 см

На правах рекламы



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших
игровых конфигураций
на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Ушедший месяц оказался бедноват на реальное железо, но порадовал неожиданными анонсами. Первой отметилась **AMD**. Почти под сдачу номера она объявила о выпуске **HD 7790** (до 6000 рублей), а затем показала референсную **HD 7990**, которая будет бороться с **GTX TITAN** и **GTX 690**. Поделилась новостями и **NVIDIA**. С ее стороны вышла **GTX 650 Ti Boost**, прямой конкурент **HD 7790**. А вот от **Intel** в этот раз только грустные вести: процессорную архитектуру **Haswell** опять отложили — на этот раз на третий квартал года.

Основные изменения этого месяца

- ✦ В конфигурации «Дешево и сердито» вместо **Radeon HD 7850** используем **GeForce GTX 660**. Не потеряв в производительности, сэкономим на электроэнергии и, соответственно, на стоимости блока питания.
- ✦ Основой для конфигурации «Смерть тормозам» на базе процессора **Intel** послужит **ASRock Z77 PRO3**. Главные достоинства — цена и богатый функционал топового чипсета.
- ✦ Новая материнская плата **ASUS P8Z77-V LE Plus** в «Займи, но купи», в отличие от **P8Z77-V LE**, поддерживает **SLI**, оснащена более качественным восьмиканальным аудиокодеком и стоит несколько дешевле. В чем подвох? Для разгона она не годится — система охлаждения заметно исхудала.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



ЦП: Intel Core i7-3970X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	34 570
Кулер: Noctua NH-D14 SE2011 (алюминий+медь, 140 мм, 900-1200 об/мин, 13,2-19,6 дБ)	3190
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme (eATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 64 Гб, 5x PCIe x16, PCIe x1, 6x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	13 210
Память: 8x 8 Гб DDR3-2133 МГц Corsair Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	37 355
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITAN-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN, 837-876/6008 МГц, 6 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	106 140
SSD: 480 Гб CORSAIR Force GT CSSD-F480GBGT-BK (SATA Rev. 3, запись — 525 МБ/с, чтение — 555 МБ/с)	14 250
Жесткие диски: 2x 4 Тб Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	25 660
Дисковод: ASUS BW-12B1LT/BLK/G/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/R, DL)	3 680
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: SilverStone SST-ST1500 (ATX, 1500 Вт, 135 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin)	9130
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (провод., 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: Edifier S550 (5.1, 5x 32 Вт + 120 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц)	16 810
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	72 300
Со всеми наворотами:	368 085

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5850
Кулер: Titan Fenrir EVO TTC-NK85TZ/CS2(RB) (ал. + медь, 120 мм, 800-2200 об/мин, 15-35 дБ)	1220
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 Гб, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3830
Память: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1910
Видеокарта: Gigabyte GV-R7970C-3GD (AMD Radeon HD 7970, 1000/5500 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 500
Жесткий диск: 2 Тб Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3000
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Mechatron Black (ATX, 200 мм, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	3100
Блок питания: HIPER V700 (750 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2600
Системный блок:	35 550
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IH00 MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	12 200
Системный блок и периферия:	58 730
Память: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1910
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N6800C-2GD (NVIDIA GeForce GTX 680, 1071-1137/6008 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2880
SSD: 128 Гб Transcend TS128GSSD720 (SATA Rev. 3, зап. — 540 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4170
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2280
Со всеми наворотами:	69 970

ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7120
Кулер: Titan Fenrir EVO TTC-NK85TZ/CS2(RB) (ал. + медь, 120 мм, 800-2200 об/мин, 15-35 дБ)	1220
Системная плата: ASUS P8Z77-V LE Plus (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400 до 32 Гб, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 3x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, S/PDIF-out, аудио)	4470
Память: 2x 4 Гб DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	2090
Видеокарта: Gigabyte GV-N670WF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 670, 941-1018/6008 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	11 870
Жесткий диск: 2 Тб Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3000
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Xpredator X1 Devil Red Edition (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2020
Блок питания: HIPER V700 (750 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2600
Системный блок:	34 930
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2250
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м² D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, динамики 2x 1,5 Вт)	12 500
Системный блок и периферия:	59 690
Замена ЦП: Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3100
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC20-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 Гб GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2880
SSD: 128 Гб Transcend TS128GSSD720 (SATA Rev. 3, зап. — 540 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4170
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	72 290



ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD FX-4170 (Zambezi, Socket AM3+, 4,2 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3600
Кулер: Deepcool Gammax 200 (ал. + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 17,8-34,6 дБ)	450
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2120
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1910
Видеокарта: Palit NE5X66001049-106XF (NVIDIA GeForce GTX 660, 980-1033/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6500
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2160
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Gigabyte GZ-X6B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1400
Блок питания: HIPRO HPC500W-Active (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1400
Системный блок:	20 080
Мышь: A4Tech F6 V-Track Gaming (3000 dpi, лазерная, проводная)	750
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: Jetbalance Jb-345 (2.0, 2x 18 Вт, 20-20 000 Гц)	1600
Монитор: ASUS VS247H (LED, TN+Film, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники)	7250
Системный блок и периферия:	30 350
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1300
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 7870 FLEX GHZ Edition (AMD Radeon HD 7870, 1000/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1650
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1910
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	37 660

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3590
Кулер: Cooler Master X Dream i117 (ал. + медь, 95 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	290
Системная плата: ASRock ZH77 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2390
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1910
Видеокарта: Palit NE5X66001049-106XF (NVIDIA GeForce GTX 660, 980-1033/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6500
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2160
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Gigabyte GZ-X6B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1400
Блок питания: HIPRO HPC500W-Active (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1400
Системный блок:	20 180
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1190
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: Jetbalance Jb-444 (2.1, 2x 9 Вт + 12 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1820
Монитор: ViewSonic V3D231 (LED, TN+Film, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте)	9100
Системный блок и периферия:	32 960
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3530
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 7870 FLEX GHZ Edition (AMD Radeon HD 7870, 1000/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1650
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1910
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	42 500

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4900
Кулер: Deepcool Iceedge 400 XT (ал. + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 17,8 - 28,1 дБ)	920
Системная плата: ASUS M5A97 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2550
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	1910
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 7870 FLEX GHZ Edition (AMD Radeon HD 7870, 1000/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	8150
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2160
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Gigabyte GZ-G1 Plus (ATX, 3x 120 мм, 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2020
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2090
Системный блок:	25 240
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1750
Клавиатура: Tt eSPORTS KNUCKER (проводная, 104 клавиши, USB-хаб)	1490
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4160
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	9650
Системный блок и периферия:	42 990
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	950
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R7970C-3GD (AMD Radeon HD 7970, 1000/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	4350
SSD: 120 ГБ KINGMAX SMP35 (SATA Rev. 3, запись — 520 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3130
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	53 170

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i3-3240 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4190
Кулер: Deepcool Iceedge 400 XT (ал. + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 17,8 - 28,1 дБ)	920
Системная плата: ASRock Z77 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2730
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CML8GX3M2A1600C9B)	2090
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 7870 FLEX GHZ Edition (AMD Radeon HD 7870, 1000/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	8150
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2160
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool Value X-Warrior (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1920
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2090
Системный блок:	24 790
Мышь: Razer Abyssus (3500 dpi, лазерная, проводная)	1740
Клавиатура: Tt eSPORTS KNUCKER (проводная, 104 клавиши, USB-хаб)	1490
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	5220
Монитор: ViewSonic VX2770SMH-LED (LED, IPS, 27 дюймов, 1920x1080, 7 мс, 250 кд/м², D-Sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	10 990
Системный блок и периферия:	44 230
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2930
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N670WF2-2GD (NVIDIA GeForce GTX 670, 941-1018/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3720
SSD: 120 ГБ KINGMAX SMP35 (SATA Rev. 3, запись — 520 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3130
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	56 450

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Большая часть вопросов этого выпуска «Почты» посвящена конкретным играм, появившимся за последние месяцы. Это замечательно, потому что давно не выходило такого количества... нет, не плохих или хороших игр, а игр спорных, неоднозначных, которые хочется обсуждать и прогнозировать, куда разработчики двинутся дальше. Поэтому мы не стали отказывать себе в

удовольствии обсудить самые значимые проекты. А ведь еще вышли BioShock, Heart of the Swarm, Sniper: Ghost Warrior 2, SimCity — эти игры мы с удовольствием обсудим уже в следующем номере, если, конечно, вы пришлете по ним столько же интересных вопросов, сколько по Tomb Raider, Crysis 3 и Aliens: Colonial Marines. Так что ждем от вас классных вопросов, а сейчас приступаем к ответам на письма этого номера.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Всех приветствую. Самое важное Светлана уже сказала, поэтому сразу перейду к делам насущным. Насколько вам было бы интересно, чтобы на некоторые ваши письма отвечали издатели и разработчики? Мы можем связываться с известными личностями и спрашивать их про разное, но в этом случае «Почта» может потерять часть домашней уютной атмосферы, которая возника-

ет, когда обсуждаешь письма, что называется, в узком кругу. Очень хочется услышать ваши мысли на этот счет — пишите на наш стандартный ящик mail@igromania.ru. Не стесняйтесь, можете даже указывать, чьи именно ответы вам хотелось бы прочитать на страницах рубрики. И, вполне возможно, уже в следующем номере на некоторые ваши вопросы ответит кто-то из известных разработчиков.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «Игромания», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это

спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Игромания: открытие пространства в шутерах!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «Игромания: игры и их влияние на психику».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх.

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не бо-

лее 2000 символов. Ограничение условно.

Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.

УЖАСНЕЕ И КОШМАРНЕЕ

Почему игры перестают пугать

Привет, редакция «Игромании». Я давно заметил, да и не только я, что ужастики уже как-то не пугают. Нет по-настоящему страшных фильмов. Игры вроде еще немного ужасают, но тоже как-то не очень. Почему режиссеры и игровые сценаристы вот так разом разучились доводить нас до нервной дрожи? Неужели это все влияние Голливуда, который тоже перестал снимать страшное кино? — Владимир Сбруев

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

В большинстве случаев дело вовсе не в играх или фильмах, а в нас самих. вспомните, какие фильмы запомнились вам как самые страшные? Те, что вы посмотрели первыми. Для меня это, например, «Кошмар на улице Вязов», который я увидела еще совсем маленькой. Сейчас, много лет спустя, я понимаю, что страшного там не так уж и много (взрослые люди его вообще со смехом смотрят), но до сих пор у меня сердце замирает, когда я слышу ту самую мелодию и жуткое «Раз, два — Фредди заберет тебя. Три, четыре — запирайте дверь в квартире. Пять, шесть — Фредди всех вас хочет съесть. Семь, восемь — Фредди к вам придет без спросу. Девять, десять — никогда не спите, дети».

У каждого, думаю, есть «тот самый фильм из детства», который пугает, с которым связаны самые жуткие воспоминания. У одной моей подруги такой

фильм — «Зубастики». На мой взгляд, это милейшая комедия с легким оттенком хоррора, сами зубастики — милейшие тварюшки с очаровательными улыбками и потрясающей мимикой. Я не знаю, как их можно бояться, а подруга, если случайно увидит фото зубастиков, потом спать нормально не может.

Но все мы растаем. То, что пугало нас раньше, перестает будоражить психику. Если честно, я не знаю, что после меня надо было бы стирать — наверное, всю целиком, — если бы я посмотрела в детстве, скажем, «Пилу». Сейчас она меня не страшит, но я понимаю, что тогда я бы, скорее всего, заикаться начала от такого.

Так что не думаю, что в Голливуде перестали снимать страшное кино, а разработчики вдруг разучились делать страшные игры. Просто мы, игроки, тоже развиваемся, не стоим на месте. А трава — она как была зеленая, так и осталась.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Проблема на самом деле куда глубже, чем кажется на первый взгляд. Я много общался с разработчиками на тему хорроров, и почти все сходятся во мнении, что жанр перестал быть рентабельным. Почему? Потому что не так много способов осталось, которыми можно было бы испугать современных игроков: все сизмальства привыкают к таким ужасам на экране (монитора или кинотеатра — не столь важно), что никакие размотанные кишки, океаны крови и мумифицированные рожи в кадре их уже не то что не кошмарят, а даже легкого страха вызвать не могут.

К слову, о том, почему хоррор-сериалы последних лет медленно, но верно смещаются в сторону экшенов. Из последнего — Dead Space 3. Хотя, казалось бы.

При этом игры, которые на самом деле могут испугать, остались, только переместились в инди-сектор. Одна из самых страшных игр последнего времени — Slender: The Eight Pages. Графика жутко примитивная, игровой процесс тоже банальный — просто ходим и ищем бумажки с записями. Но при этом на форуме игры можно найти информацию, что у некоторых людей чуть ли

не нервный срыв случился во время прохождения. Игра пугает не жуткими монстрами, а атмосферой, звуками и ожиданием чего-то кошмарного. Если не испугались, можете скачать полную версию игры и опробовать на себе, денег за нее не просят. Ссылки есть на сайте разработчиков — parsecproductions.net.

Но факт остается фактом: пугать становится сложнее, а «сделать страшно» — по-прежнему тончайшее искусство, которое невозможно запланировать. Голливудский размах, число полигонов в кадре и длина диалогов — все это тоже отчасти искусство, но искусство измеримое. Его можно посчитать, задокументировать, вычислить стоимость. А ужас не просчитаешь. Издатели просто боятся вкладываться в проекты, в основе которых — совершенно нефиксируемая величина. Это как ставить на конкретное число в рулетке — шанс угадать крайне невелик.

Сейчас авторы Slender делают следующую часть игры, The Arrival. Она уже более технологична и будет распространяться на платной основе. Если проект выстрелит, а крупные издатели это заметят, возможно, авторов позвонят делать дорогой хоррор. Но шансов на это немного. ■



Slender: The Arrival (предзаказ уже открыт) — продолжение одной из самых страшных игр в этой части галактики. Графика хоть и выглядит намного лучше первой части, но все равно остается на зачаточном уровне.



Несмотря на то, что монстры в Dead Space 3 рисовались с реальных трупов, игра почти разучилась пугать.

«ЛАРИСУ ИВАНОВНУ ХОЧУ» ©

О перезапуске *Tomb Raider*

Как так получилось, что кому-то новые приключения Лары понравились, а кого-то чуть ли не рассмешили? А как игра вам лично, в отрыве от мнения редакции? То есть мне понятно, что на любую игру существуют разные точки зрения, но я вот что заметил — большинству PC-игроков игра очень понравилась, а вот тем, кто играет на PlayStation, как-то не очень. При этом, если человек играет на PC, но у него есть PS3, он обычно тоже не в восторге. С чем это связано? Как по мне, так игра замечательная, хотя и не без огрехов. — Николай Шостак

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Я давняя поклонница всех приключений Лары, играла почти во все игры, посмотрела все фильмы. Не могу сказать, что прямо фанатею, но за похождениями леди Крофт слежу исправно. Метаморфоза Лары в новом *Tomb Raider* лично мне понравилась. Но... вы знаете, куда больше зацепило, как разработчики говорили про эти изменения, их обещания, чем то, что получилось в итоге. И это, наверное, главная проблема — обещания.

Мы ведь в редакции еще до выхода игры столько ее обсуждали. И одной из главных тем был драматический образ главной героини. Так всем хотелось, чтобы Лара вышла персонажем, которому хочется сопереживать, бояться за него, жалеть... Чтобы сердце замирало в некоторых сценах. А в итоге получилось — да, неплохо, но вот у меня за время прохождения внутри ни разу ничего не екнуло. Вроде ситуаций, в которых положено было бы сопереживать, масса, а не трогает.

Лара получилась какой-то деревянной, топорной, неживой, что ли. С одной стороны, все это не обязательные условия хорошей игры, но, когда столько лет подряд эксплуатировался образ Лары-резиновой куклы, способной заткнуть своим бюстом любую, даже вселенскую проблему, хотелось чего-то живого. А получилось как в би-муви: вроде бы герои играют определенные чувства и эмоции, но делают это настолько недостоверно, что им просто не веришь.

Я тут уже было хотела написать, что PC-игроки не избало-

ваны хорошей драматургией в играх и поэтому к новой Ларе отнеслись благосклонно, но потом подумала — да нет, неправда, на PC много игр, где и образы героев проработаны превосходно, и сюжет развивается так, что аж дух захватывает. Возможно, дело в каких-то внутренних ориентирах, в том, с какими именно играми сравнивается новый *Tomb Raider*.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Именно в них, Свет. Все, кто играл в *Uncharted 3*, как ни крути, будут сравнивать обновленный образ Лары с монументальной фигурой Натана Дрейка. И почти во всех случаях сравнение это будет не в пользу расхитительницы гробниц. Разработчики слишком уж откровенно копировали некоторые игровые моменты и общегровую механику, чтобы на это можно было закрыть глаза. Кроме шуток, если бы Лара сделала операцию по смене пола, то проблема стала бы очевидной — тут мужик и там мужик, тут археолог и там археолог, тут приключение с голливудом и там то же самое.

И вот ведь в чем загвоздка: *Uncharted* безгрешен, к игре можно предъявить множество претензий — драматургия, сюжет, геймплей... Ко всему при желании можно придаться и найти недочеты, недоработки. Но делать этого не хочется, потому что игра, во-первых, выполнена на очень высоком уровне, во-вторых, она целостна, монолитна. А вот *Tomb Raider*, к сожалению, разваливается местами на составляющие. Восхитительные голливуд-

ские постановки, хорошие перестрелки, головоломки уже похуже, ролевая система местами для галочки, проработка героев — почти везде слабая. Нет равномерности, гомогенности, единой планки качества. Это особенно раздражает (но про это наше следующее письмо, поэтому тут заикливаться не станем).

Если человек не играл в *Uncharted*, то он не видит заимствований, и лучшее, что есть в *Tomb Raider*, воспринимает как некий условный идеал, а недостатки терпит как неизбежное, стараясь их просто не замечать. И это на самом деле очень здорово. Потому что у людей есть возможность получить от новой Лары намного больше удовольствия. Если же ты видел *Uncharted*, играл в *Heavy Rain*, помнишь *Fahrenheit* (PC-игроки его тоже помнят, только накал ощущений за давностью лет стерся, подзабылся), то да-

же самое лучшее из *Tomb Raider* ты вынужден сравнивать с тем, что есть в этих играх. И оказывается, что даже в лучшие свои моменты новая Лара ничего эдакого из себя не представляет. Просто хорошая, но вовсе не шедевральная игра.

Кстати, показательный момент. Вспомните, сколько было шума вокруг сцены с «изнасилованием Лары», когда продюсер игры Рон Розенберг обмолвился о том, что это лишь подчеркивает драматический образ героини? Все кричали, что это недопустимо, слишком реалистично, ни в коем случае, ата-тат. Разработчики при этом заявляли, что менять ничего не собираются, что пресса просто вырвала сцену из контекста, но в игре она гармонично вписывается в повествование. Вышла игра, а что в итоге? На эту сцену никто даже внимания не обратил — настолько поверхностно, мимоходом она обыграна. ■



БЫТЬ ЛАЖЕЙ — ТАК ВО ВСЕМ!

Почему некоторые очень плохие игры не так уж и плохи

Алексей, я читала вашу рецензию на Aliens: Colonial Marines, в которой вы поставили игре 4,5 балла. Дело в том, что я, как, полагаю, и почти все в трезвом рассудке, с этой оценкой согласна. Но интересно получается: есть множество других, стократ более плохих игр от всяких дешевых студий, которые абсолютно по всем параметрам хуже Colonial Marines. Но, думаю, вы бы поставили им оценку немногим ниже, чем Aliens.

Да и я бы тоже дала им, ну, четыре или даже три балла. Понимая при этом, что эти игры в плане графики или сюжета даже близко к Colonial Marines подобраться не могут. Почему так происходит? Почему такие, казалось бы, разные по качеству исполнения игры оказываются примерно в одной выгребной яме? — Елена Воробьева

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Когда я был волосат, безбород, ходил в школу и играл на ZX-Spectrum, я изобрел теорию, что очень плохая по всем параметрам игра обычно ощущается и воспринимается лучше, чем игра, в которой каждый отдельно взятый элемент выполнен лучше, но все сильно отличается по качеству исполнения. То есть если вы делаете откровенную ерунду, но ерунду целостную, то велик шанс, что ваше творение объявят трэшаком (так плохо, что уже становится даже хорошо), но оно все-таки найдет свою аудиторию. А вот если вы делаете все не ужасно, а всего лишь слабо, но с разным качеством, то получится просто плохая игра.

Интернета в те времена в России толком не существовало, западную прессу достать было почти невозможно, поэтому я с этой теорией существовал сам по себе, в вакууме собственных мыслей, и по молодости очень ей гордился, даже напечатал ее в одной книжке с прохождениями игр для «Спектрума». А потом появился интернет, я начал общаться с западными разработчиками, и неожиданно выяснилось, что теория, которой я гордился, давным-давно всем известна.

Все элементы игры должны быть выполнены примерно на одном качественном уровне. Тогда она воспринимается как законченное произведение. Бы-

вали случаи, когда разработчики, видя, что у них что-то не получается, а времени на докручивание нет, специально немного «ухудшали», а точнее, приводили в соответствие остальные элементы, чтобы получить более целостный продукт.

С Colonial Marines все сложилось по наихудшему сценарию. Игра всеми силами пытается выглядеть как высокобюджетный и качественный тайтл, а на деле — пшик в воду. Графика вроде бы ужасная, но не предельно. Сюжет — почти хороший, хоть и с дырами. И все это на фоне примитивного геймплея, корявой анимации, бездарного левелдизайна.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Зато какой чудесный скандал получился! Между прочим, игра какое-то время повисела в топах европейских чартов, и во многом интерес игроков был обусловлен той бучей, которая кипела вокруг Colonial Marines первые несколько недель после релиза. Люди хотели посмотреть, из-за чего весь сыр-бор.

Я, страшно сказать, не удивлюсь, если под этим соусом мы увидим еще одну игру про ксеноморфов примерно такого же качества. А что? Раз продается, почему бы не повторить?

Кстати, Леш, я не во всем с тобой согласна. Ты вот говоришь, что игра пытается выглядеть как дорогой проект... Ну, только если местами, в остальном это очень добротный трэшак, в который именно как в трэшак и нужно играть. И тогда неожиданно окажется, что тут нет кривой анимации, прогнившего геймплея и проколотого дыроколом сюжета, а есть хороший, добротный, низкопробный угар про чужих.

Я игру проходила, когда вся шумиха вокруг нее улеглась, то есть представляя, чего ждать. И знаете... именно поэтому смогла получить от игры массу удовольствия. Потому что не было неоправданных ожиданий, я уже была в курсе, что в игре все не слава богу. Расслабилась и наслаждалась процессом.

И под этим соусом даже многочисленные игровые баги, даже слепые чужие и возможность пробежать некоторые миссии, ни разу не используя оружие, смотрятся нормально. А пережатые ролики просто великолепны — они идеально дополняют картину вторичности, отсталости и несбалансированности игры. Увэ Болл нервно курит в сторонке и размышляет, как сделать кинотрэш схожего уровня. ■



Aliens: Colonial Marines, как ни пытается, не способна испугать даже очень впечатлительного человека.



Sniper: Ghost Warrior 2 — высокобюджетная игра, где сквозь деньги все равно просвечивают очертания «польского шутера».

КРИЗИС ЖАНРА

Проблемы Crysis 3, и не только

Я не хочу вступать в длинный холивар на тему того, хорошим оказался Crysis 3 или нет, но в игре есть одно, с чем соглашаются почти все: за три части серии разработчики так и не смогли нормально сбалансировать костюм. Так, чтобы можно было играть и так, и так, и эдак. Геймплей, как ни выкручивайся, все равно примерно один и тот же у всех получается, хотя разработчики обещали, что можно будет играть по-разному. Почему так вышло, неужели это так сложно за столько лет сделать нормальный сбалансированный нанокостюм? Это же прорва времени! Откуда такие проблемы? — **Тор**

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Проблема в том, что проблема Crysis 3 не в проблемах с костюмом. И это проблема!

Расшифрую. Сам костюм нормально работает, если рассматривать его отдельно. Он стал проще и понятней, управляется двумя основными и двумя дополнительными кнопками. Чего еще надо? А не работает он потому, что все прочие игровые механики, которые разработчики попытались к этому костюму пристегнуть, не функционируют. Я бы даже сказал, что не работает одна важнейшая игровая механика, зато основополагающая.

Если утрировать, разработчикам надо было прицепить каждому врагу нормальную зону видимости, в рамках которой он вас замечает. А когда у противников глаза на затылке, на спине, на ягодицах и разве что не на

пятках, ни о каком нормальном стелсе и речи быть не может.

Более того, в Crysis 3 мог бы случиться просто шикарный стелс, если бы эти зоны видимости не просто добавили, а еще и сделали их визуальное отображение. В виде «зрительных конусов»: включаете визор и видите, куда смотрят ваши противники, попадаете ли вы в сектор их обзора или нет.

Этого было бы достаточно, чтобы вывести геймплей в Crysis 3 на принципиально новый уровень. Остальное можно было бы не трогать, и получилась бы стократ более умная и интересная игра. Но это, конечно, лишь мечты.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Я давно свыклась, что разработчики придумывают какую-нибудь необычную штуку и считают, что одного лишь факта ее существо-

вания достаточно, чтобы сделать игру интересной. Лучше других понимают, что просто интересной фишки мало, наверное, разработчики головоломок. В этом жанре почти на каждую игровую механику существует масса различных игр, но лишь некоторые становятся успешными. Потому что сама по себе механика еще ничего не значит.

Фокусы со временем использовались в головоломках не раз, но нужен был Braid, чтобы все поняли, как на самом деле надо использовать эту фишку. «Состыковку пространства» как только не эксплуатировали, но лишь Fez и The Bridge показали, как с этим элементом надо обращаться, чтобы он выстрелил.

Сама по себе идея — это практически круглый ноль, важна реализация. Crytek немного не хватило времени, сил и, возможно, таланта, чтобы на гениальной задумке выстроить столь же гениальный геймплей. Но заметьте, это не отменяет того факта, что Crysis 3 — хорошая игра. А значит, авторы почти справились, многое получилось. В конце концов, мало кому из разработчиков удавалось сделать первую свою игру гениальной. У Crytek еще масса времени, потому что они уже сейчас умеют главное — делать хоть и не гениальные, но хорошие игры. Леш, кажется, что-то похожее двумя страницами ранее ты писал про

Tomb Raider? Так вот, чтобы зарабатывать миллионы, необязательно быть гением, можно просто делать хорошие игры и потихоньку набираться опыта. И когда-нибудь таки стать гением. ■



Даже под землей, в полутьме, Crysis 3 остается очень красивой игрой.

НАШИ ПРИЗЫ

Традиционно мы премируем авторов самых интересных писем. А поскольку в этот раз все письма у нас очень-очень интересные, то и призы получают все.



Письмо «Ужаснее и кошмарнее». Приз — BioShock Infinite Ultimate Songbird Edition. Потрясающая коллекционка. Игра, брелок, фигурка Механика для настольной игры и, конечно, самое главное — Соловей! На нашем сайте вы можете посмотреть анбоксинг, там отчетливо видно, насколько круто сделана модель. Благодарим компанию «1С-СофтКлуб» за предоставленный приз.

Письмо «Ларису Ивановну хочу». Сканер Xerox 7600i. Технология обеспечивает отличное качество сканирования разрешением до 1200 dpi, что позволяет осуществлять оцифровку как текстовых документов, содержащих рисунки и диаграммы, так и любительских и профессиональных фотографий, гарантируя высокую точность передачи даже самых мелких деталей изображений.



Письма «Быть лажей — так во всем!» и «Кризис жанра». Авторы этих двух писем получают от нас подборку сразу из трех игр: BioShock Infinite, God of War: Ascension и SimCity.



ТЕСТ №5

МАЙ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1 Нового персонажа Borderlands 2 зовут...

- А. Зак.
- Б. Лейна.
- В. Криг.
- Г. Сирена.
- Д. Брик.

2 Hearthstone: Heroes of Warcraft является...

- А. дополнением к World of Warcraft.
- Б. спин-оффом Warcraft 3.
- В. настольной игрой по мотивам WoW.
- Г. виртуальной ККИ по мотивам WoW.
- Д. модом для оригинального Warcraft 3.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3 The Phantom Pain и Metal Gear Solid: Ground Zeroes — одна и та же игра.

- А. Кодзима — хитрец!
Все верно.
- Б. Да нет же, нет!

4 Новый Mass Effect и Dragon Age 3 будут работать на движке Frostbite 2,5.

- А. Именно.
- Б. Ой, вретел!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5 — Are you afraid of God?
— No, but I'm afraid of you.
(— Ты боишься Бога?
— Нет, но я боюсь тебя.)

- А. Assassin's Creed 3
- Б. Call of Juarez
- В. BioShock Infinite
- Г. Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Д. Red Dead Redemption

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6 Из какой игры взят этот скриншот?



- А. New Super Mario Bros. Wii
- Б. New Super Mario Bros.
- В. New Super Mario Bros. 2
- Г. New Super Mario Bros. U
- Д. New Super Luigi U

7 Сюжет для игры Star Trek (2013) написал(а)...

- А. Кристофер Шлерф
- Б. Брюс Ферштайн
- В. Джон Гарвин
- Г. Марианн Кравчик
- Д. Джилл Мюррэй

НАШ ПРИЗ

Игровая мышь
SteelSeries
World of Warcraft Gold Edition
оборудованная одиннадцатью кнопками

И ВОЗМОЖНОСТЬЮ
программирования макросов

www.steelseries.com




СКАНВОРД №5

МАЙ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишете на русском языке.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Полу-рослик	↓	Призрак Спарты	→						Есть у любого гнома	↓	Имя брата Шерлока Холмса
Хобби маньяка из Heavy Rain	→		4					Место действия Assassin's Creed: Brotherhood	→		
Мать Авелины из Assassin's Creed: Liberation	↓			Планета из «Аватара»	→						
									«Рисунок» по-тайтянски		
					Творческая кузня Айзека Кларка	→		2			
		5	Очаровательный психопат с ирокезом	↓	3	Один из хищников в Far Cry 3	→				Потенциальная сверхдержава
			Расхищает гробницы	→				Напарник Стэна Ли	→	1	
			Финальная оценка	→				Страна на границе с Обыкновенной	→		
			Операционная система	→			Фрустрация на языке жаргона	→			
											6

НАШ ПРИЗ

Планшетный компьютер Ritmix RMD-1029

под управлением
Android 4.1

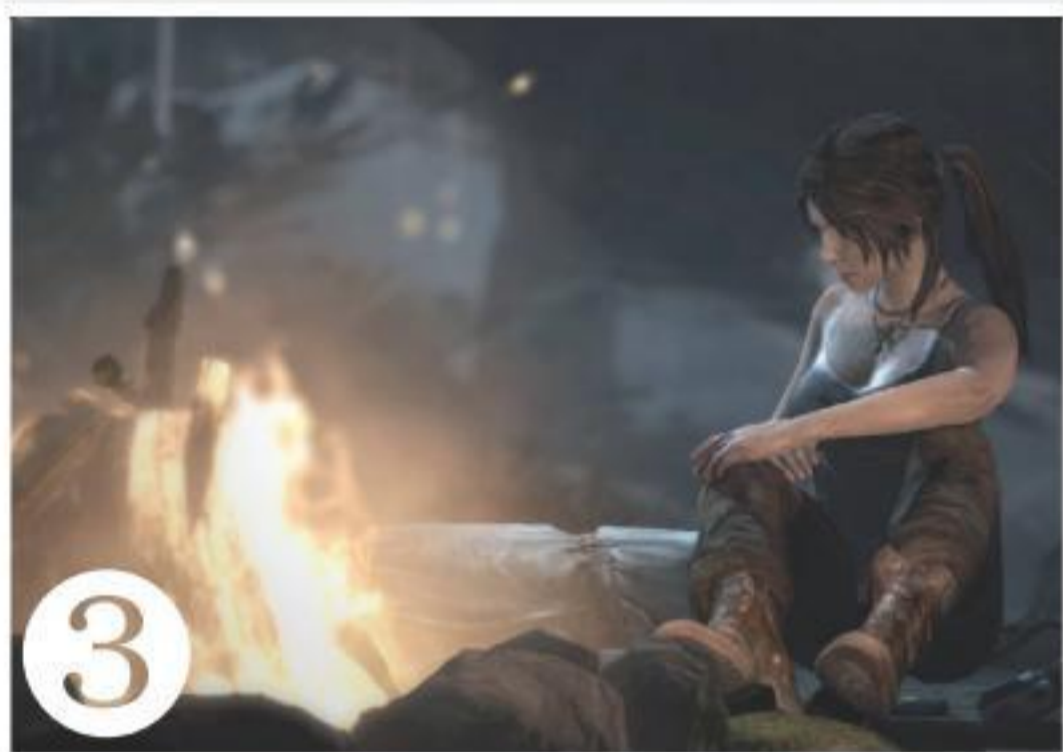
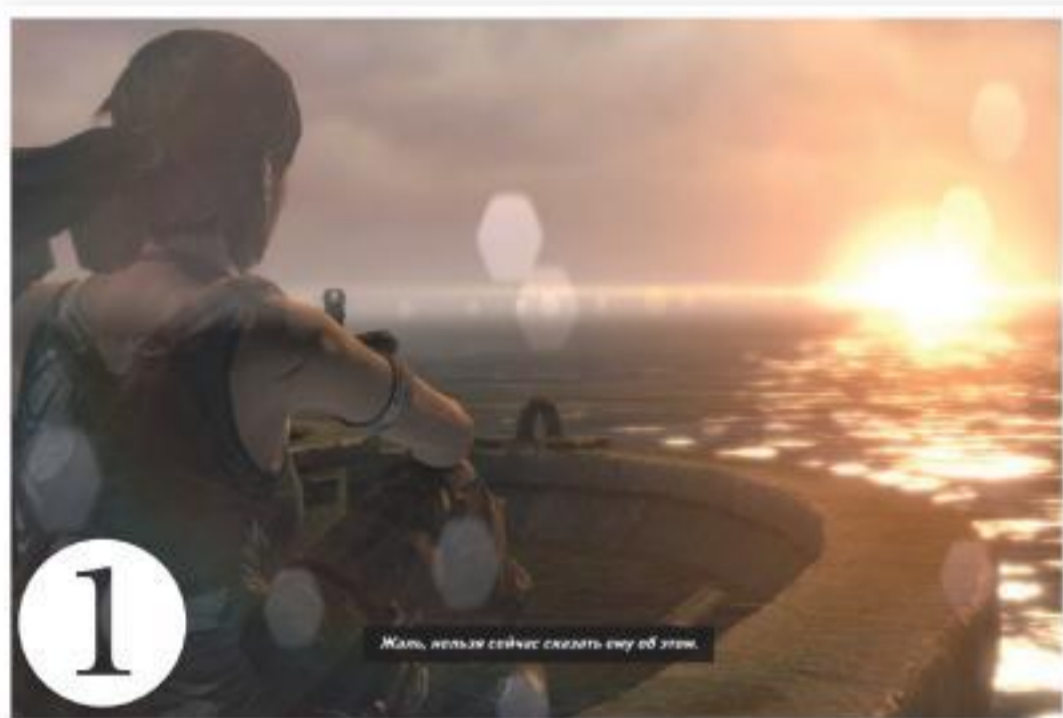
Гаджет оснащён
10-дюймовым IPS-дисплеем
с разрешением
1200x800 пикселей
и встроенным GSM-модулем
с поддержкой доступа
в интернет по стандарту 3G
www.ritmixrussia.ru



ФОТОПАМЯТЬ №5

МАЙ

Вам нужно расставить картинки из игры **Tomb Raider** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



Беспроводной Bluetooth-контроллер

НАШ ПРИЗ

SteelSeries Free Mobile Wireless Controller

для ПК и мобильных устройств

с возможностью гибкой настройки всех двенадцати кнопок

www.steelseries.com



Май 2013 May

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
17	29	30	1	2	3	4	5
18	6	7	8	9	10	11	12
19	13	14	15	16	17	18	19
20	20	21	22	23	24	25	26
21	27	28	29	30	31	1	2

The Elder Scrolls

ONLINE

И
P
O
МАХИ
УС

Издатель: Bethesda Softworks. Разработчик: ZeniMax Online Studios.



Май 2013 May

Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
17	29	30	1	2	3	4 5
18	6	7	8	9	10	11 12
19	13	14	15	16	17	18 19
20	20	21	22	23	24	25 26
21	27	28	29	30	31	1 2

МАНУЯ

ИТРО
МАНУЯ

Издатель Paradox Interactive Разработчик Cyanide

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№03/2013

ТЕСТ

Правильные ответы

- 1 Б (главным героем первого сюжетного дополнения для DmC: Devil May Cry стал Вергилий)
- 2 В (в игре Deadpool главного героя будет озвучивать Нолан Норт)
- 3 А (в Dead Space 3 действительно появилась возможность крафта оружия за реальные деньги)
- 4 А (Ni no Kuni — не первая игра, в разработке которой участвовала Studio Ghibli)
- 5 Г (цитата из Sleeping Dogs)
- 6 В (скриншот из The Testament of Sherlock Holmes)
- 7 Д (Army of Two: The Devil's Cartel не использует движок Unreal Engine)

Победитель

Николай Ишков (Воронеж)

ПРИЗ

Беспроводная мышь

Logitech G700

с тринадцатью программируемыми

элементами управления

пятью профилями для отдельных игроков

и наноприемником

www.logitech.com



СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: татау, енот, кисть, донат, Авелина, Вьетнам, Ганза, НБА, Орфей, оракул, Киану, вермахт, Мап, трасса, пила. По вертикали: Леголас, Майами, Баер, Акра, Купа, нал. Ключевое слово: **Молева**.

Победитель

Николай Иванов (Москва)

ПРИЗ



Full HD-монитор iiyama ProLite X2775HDS созданный на базе технологии VA Panel с 27-дюймовым дисплеем светодиодной подсветкой и интерфейсами VGA, DVI и HDMI www.iiyama.com

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

(Far Cry 3)
2, 3, 4, 1

Победитель

Любовь Гулидова (Дедовск)

ПРИЗ



Сверхкомпактная беспроводная мышь 535 XSW Optical Mouse Hohlom с лазерным сенсором и автоподсоединением к приемнику расписанная под хохлому www.oklick.ru

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 20.05.2013. Итоги будут подведены в июльском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленнее).



ПИКСЕЛИ СЕГОДНЯ

О преимуществах ретростилистики в современных играх

Рост инди-сектора в последние несколько лет ознаменовал собой возрождение визуальных стилей, уже когда-то проявивших себя в играх. В своей колонке я хочу в первую очередь поговорить о пиксель-арте, так как в этой области у меня есть кое-какой опыт: игра **Anodyne**, которую я разработал вместе с Шоном Хоганом, выполнена именно в ретростилистике (подробную рецензию на Anodyne ждите в следующем номере «Игромании». — *Прим. ред.*).

Графика старых игр была прямым следствием технических ограничений железа, но это давно уже в прошлом — нынешние консоли и РС позволяют больше никогда не возвращаться к тому же пиксель-арту. Поэтому некоторые люди задаются вопросом места и значимости игр, стилизованных под ретро, в сегодняшней индустрии.

Кто-то говорит, что патологическая склонность к ностальгии тормозит визуальный потенциал видеоигр. Сдерживая «коня», не желая придумывать что-то новое, используя привычные, характерные, узнаваемые стили, разработчики стоят на месте и сужают потенциальную аудиторию своих игр лишь энтузиастами, которые искренне ценят ретро.

На мой взгляд, перечисленные претензии вполне легитимны, но многие не видят всех преимуществ и возможностей пиксель-

арта. Уверен, мы можем извлечь еще немало уроков из пикселей, а доступность разработки в ретростилистике делают ее важным инструментом, своего рода открывающими воротами для нового поколения разработчиков.

Упрощение графики может оказать серьезный эффект на игровой опыт. Избавляясь от излишней визуальной информации, вы оставляете игрокам пространство для восполнения пробелов, домысливания и дорисовывания. Только так мир игры может стать по-настоящему живым. Активация воображения игрока — это мощнейший инструмент, работающий на усиление погружения. Прекрасный пример — ориентированная на сюжет **To the Moon**. Скромный пиксель-арт игры позволил перенести все внимание на самое главное — трогательную историю, захватывающую игрока с головой простыми приемами. Скажем, героиня игры, Ривер, имеет характерную привычку отводить глаза — на экране в такие моменты происходит смена всего одного-двух пикселей, — и это становится тонкой, едва заметной, но мощной эмоциональной связью игрока с персонажем.

Еще одно преимущество, которое я обнаружил в некоторых ретроиграх, — это тесная синергия геймплея и графики, подпитывае-

мая вашим воображением. К примеру, **Zelda 2**, игра для NES с очень простой картинкой, может похвастать едва ли не самыми динамичными боями на мечах, какие я только видел в своей жизни.

Во многих трехмерных играх боевая система основана на бездумном нажимании всех кнопок подряд, автоприцеле, автоблоке и QTE. Сложность графики в таких проектах просто не позволяет вам достаточно быстро оценить ситуацию и эффективно среагировать, потому разработчикам и приходится автоматизировать многие элементы, чтобы сохранить ваш интерес к драке.

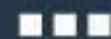
В свою очередь, в «Зельде» вы полностью контролируете своего персонажа — каждое парирование, каждый взмах, — все удары случаются ровно тогда, когда вам это нужно. Отчасти такая легкость вызвана именно визуальной абстрактностью, которая позволяет экшену быть удивительно яростным, стремительным и изящным.

Впрочем, несмотря на то, что приведенные мной примеры успешного дизайна относятся к «пиксельным» играм, это не значит, что пиксели сами по себе необходимы для создания увлекательных игр. Просто нам нужно еще многому научиться, понять, что делает игры хорошими, и на этом пути не стоит

оглядываться назад, как и пытаться предсказать будущее.

Я до сих пор не уверен, буду ли дальше работать в ретростилистике, но сейчас это очень большая часть моей жизни. Я вырос на пикселях, работаю с пикселями и играю в пиксели.

В то же время я понимаю, что многие люди (особенно те, которые увлеклись играми недавно) просто не могут заглянуть за эту своеобразную ширму, увидеть глубину, скрытую за абстрактной графикой; для кого-то пиксели являются символом субкультуры, к которой они не принадлежат.



Что бы ни случилось, пиксель-арт продолжит свой путь в игровой индустрии. Его относительная простота и эффективность помогают развивать разработку в разных странах, расширяют игровое сообщество. Пиксельная графика не требует дорогого софта или спецтехники и лояльно относится к мощности компьютера (в отличие от 3D-движков).

При определенных условиях пиксели могут стать порталом в невероятный мир творчества, приоткрыть секрет создания видеоигр и стать буфером для людей с новыми интересными идеями. Стоит только захотеть. ■



ПРИШЛО ВРЕМЯ ДЛЯ НОВЫХ ГЕРОЕВ!

ИСПЫТАЙТЕ НА СЕБЕ ВЫСОКОКЛАССНУЮ РОЛЕВУЮ 3D-ИГРУ В СТИЛЕ ФЕНТЕЗИ!

САГА ДРАКЕНСАНГ ПРОДОЛЖАЕТСЯ ОНЛАЙН!



3D-ГЕЙМПЛЕЙ БЕЗ СКАЧИВАНИЯ – ИГРАЙТЕ ПРЯМО В БРАУЗЕРЕ!

СРАЖЕНИЯ С МОНСТРАМИ В PVE-МИССИЯХ И БОИ С РЕАЛЬНЫМИ ИГРОКАМИ НА PVP-АРЕНАХ.

РОЛЕВАЯ ОНЛАЙН-ИГРА В СТИЛЕ ЭКШН С ПРОРАБОТАННЫМИ ИГРОВЫМИ МИРАМИ И ЭПИЧЕСКИМ СЮЖЕТОМ.

WWW.DRAKENSANG-BITVA.RU

FROM THE CREATORS OF MORTAL KOMBAT

INJUSTICE

GODS AMONG US



реклама



ЧТО, ЕСЛИ ВЕЛИЧАЙШИЕ ГЕРОИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА СТАНУТ ЕГО ВРАГАМИ?



WWW.1CSC.RU

16+



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

Wii U

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

INJUSTICE: GODS AMONG US software © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo. All rights reserved.

DC LOGO, and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2013. NETHERREALM STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s13)

