

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№2 (111)
ФЕВРАЛЬ
2011

ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ
CIVILIZATION V

НОВАЯ РУБРИКА
ИГРЫ,
КОТОРЫХ НЕ БЫЛО

ТЕХНО
МИР

ОБЛОЖКА:
WORLD OF WARCRAFT:
CATAclysm

9 1771727 1794008
1 10023

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- **STARCRRAFT 2** с White-Ra
ДИВЕРСИОННЫЕ ОПЕРАЦИИ
- **TEAM FORTRESS 2**
- **PRO EVOLUTION
SOCCER 2011**
- **KINGS' CRUSADE.**
ЛЬВИНОЕ СЕРДЦЕ
- **WORLD OF TANKS**
- **F12010**

WORLD OF WarCraft

CATAclysm

ИТОГИ
ГОДА

РЕЦЕНЗИИ

CREATE

DRAKENSANG
РЕКА ВРЕМЕНИ

JAMES BOND 007
BLOOD STONE

ТРОН
ЭВОЛЮЦИЯ

MAJESTY 2
КОРОЛЕВСТВО МОНСТРОВ

ДВА МИРА 2

SPIDER-MAN
SHATTERED DIMENSIONS

SUPER MEAT BOY

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2
BATTLE OF THE IMMORTALS

GIGABYTE™

Лидер

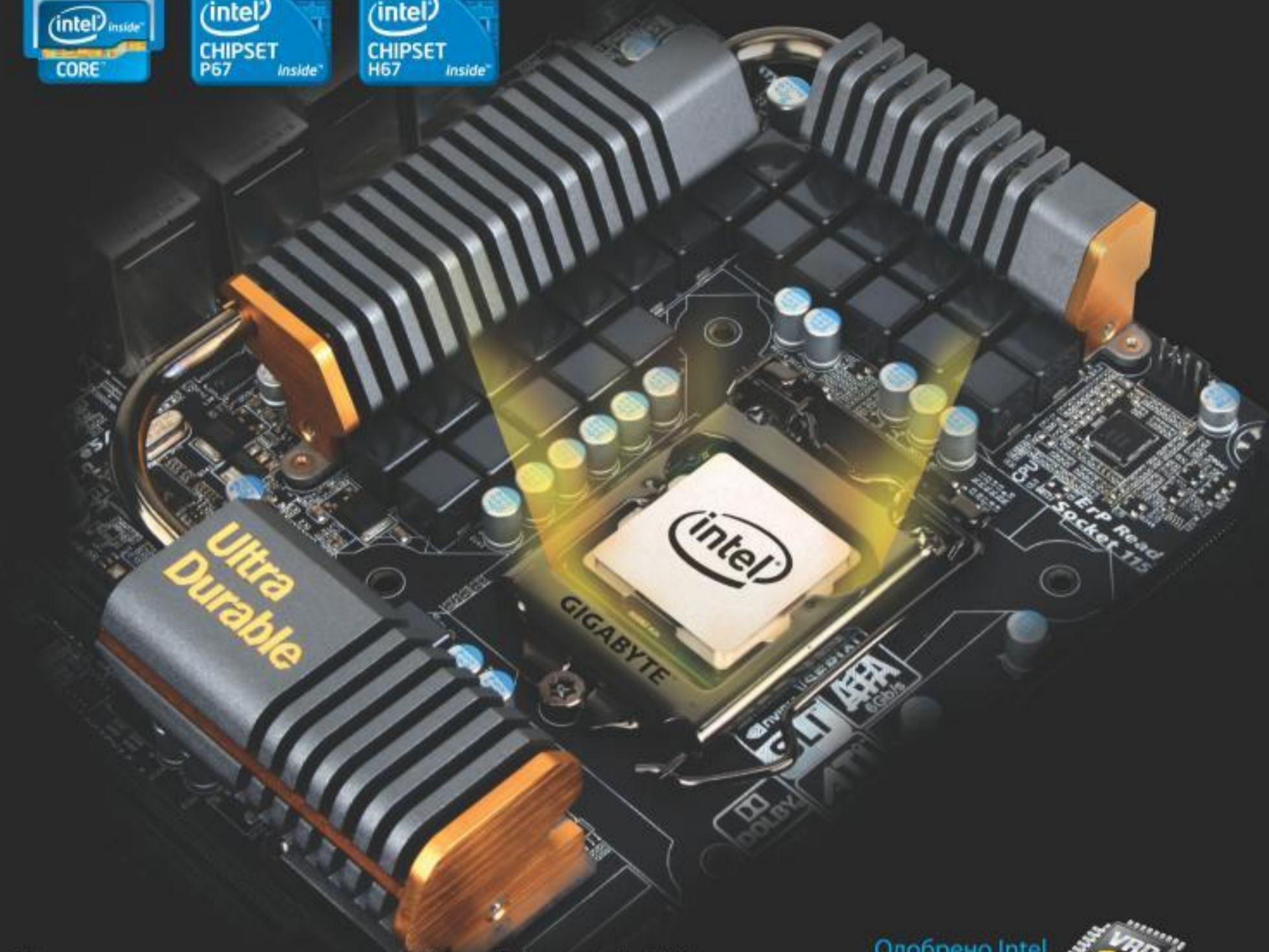
ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Leader in **USB 3.0** Motherboard

Качество

Инновации

Производительность



Системные платы Ultra Durable™
на базе чипсетов Intel 6-серии **LGA 1155**

Одобрено Intel
interSil



Безупречное качество цепей питания ЦП

Driver
MOSFET



Питание процессора по максимуму

Максимальная подводимая мощность = Максимальная производительность ЦП

компьютерная техника



P67A-UD7



P67A-UD5



P67A-UD4



P67A-UD3H



P67MA-UD2H

Список авторизованных дилеров:

Москва: НИКС – Компьютерный Супермаркет (495)974-33-33, Ф-Центр (495) 925-64-47, Netlab (495)784-64-90, Форум (495)775-775-9. Санкт-Петербург: Кей (812)074, Компьютерный Мир (812)333-00-33, Рик Компьютерс (812)327-34-10, Юлмарт (812)334-99-39. Нижний Новгород: Домашний компьютер (831)411-87-87. Ростов-на-Дону: КораллМикро (863)290-45-90. Волгоград: Sunrise (8442)23-05-25, Formoza (8442)26-51-50. Краснодар: Владос (861)210-10-01, SNR (861)210-00-66. Казань: Melt (843)264-25-84. Самара: Прагма (8462)701-701. Саратов: КомпьюМаркет (8452)52-42-19, АТТО (8452)444-144. Воронеж: Сани (4732)54-00-00. Екатеринбург: Трилайн (343)378-70-70, Спэйс (343)371-36-90. Уфа: КЛАМАС (347)291-21-12. Тюмень: Арсенал+ (3452)46-47-74. Челябинск: Spark Computer (351)775-19-19. Владивосток: ДНС (4232)30-04-54, А11 (4323)20-50-20, Кью (4232)22-17-07. Новосибирск: Level (383)212-00-05; ГОТТИ (383)362-00-44; Техносити (383)212-53-53. Красноярск: СтарКом (391)249-11-11. Томск: Стек (3822)554-554. Кемерово: Компьютерные Системы (3842)588588. Омск: РИТМ-маркет (3812)23-05-05.

Все товарные знаки и логотипы принадлежат их законным владельцам. Изображения могут быть изменены без предварительного уведомления. Компания GIGABYTE не несет ответственности за нестабильную работу системы или повреждение компонентов в результате "разгона" (режим Overclocking).

www.gigabyte.ru

ЗОНА СМЕРТИ

Алмазный Мангуст возвращается!



реклама



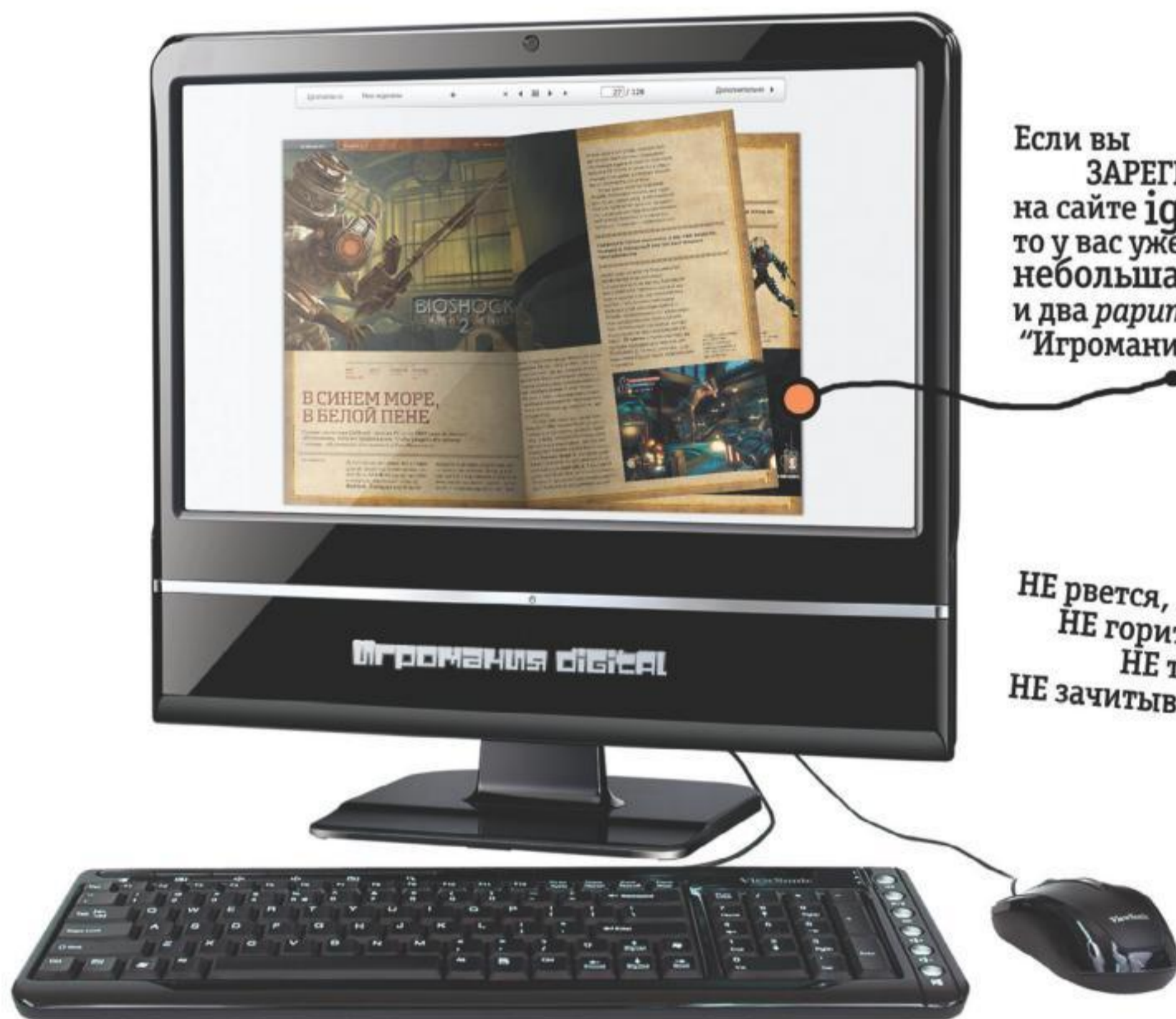
Роман Глушков
ЛЁД И АЛМАЗ

**Мир Пятизонья.
Только лучшие авторы.
Более 1 000 000 читателей!**

игромания digital

Ваш **МОБИЛЬНЫЙ** журнал
теперь всегда с **ВАМИ**.

<http://igromania.ru/digital/>



Если вы
ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫ
на сайте **igromania.ru**,
то у вас уже есть
небольшая библиотека
и два *раритетных* номера
"Игромании **ЛАЙТ**".

НЕ рвется, **НЕ** намокает,
НЕ горит, **НЕ** мнется,
НЕ теряется,
НЕ зачитывается друзьями.

Сэкономленные деньги
МОЖНО ПОТРАТИТЬ
на **НОВЫЕ ИГРЫ!**

И где бы **ВЫ** не были, куда бы вас не забросила судьба,
читайте *свежий номер* **МАНИИ**
В ДЕНЬ ВЫХОДА.

ТВОЯ
цифровая библиотека

Сайт «Игромания.ру» с гордостью представляет «Цифровую библиотеку»: теперь вы можете читать наши журналы «Игромания» и «Игромания Лайт» прямо с экрана компьютера. Электронные версии журналов будут появляться в продаже одновременно с выходом печатных номеров, их цена станет заметно ниже, а деревья по всему миру скажут вам спасибо.

Совсем скоро в «Цифровой библиотеке» для просмотра и скачивания станет доступна не нуждающаяся в представлении «Видеомания», будет запущена система скидок и подписки, а в ближайшие месяцы в нашем каталоге появятся абсолютно все номера «Игромании» (начиная с раритетных выпусков за 1997 год). Так что вы сможете собрать полную коллекцию журналов, которая будет доступна везде, где есть компьютер и интернет.



ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

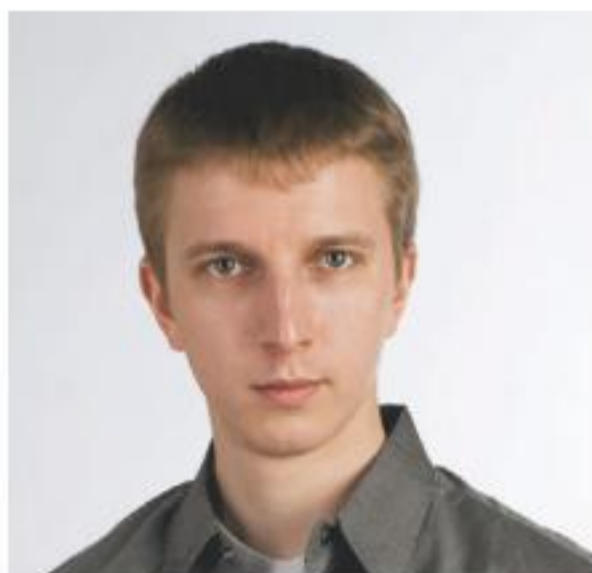
Год подошел к концу, самое время подвести итоги. Итог первый — экономический кризис остался позади. Кто-то его не пережил, но те, кто остался на рынке, чувствуют себя неплохо. Это касается и западной игровой индустрии, и даже российской, хотя ей досталось сильнее остальных.

Итог второй, косвенно связанный с первым: игроделы массово освоили онлайн. Ведь на период смуты он стал своеобразным оазисом спокойствия и благополучия. Как результат — онлайн-индустрия получила мощный толчок к развитию, а среди тонны скороспелых проектов созрело заметное количество вполне достойных.

Итог третий — платформа PC была и остается основной для России. И хотя уже во многих домах доводится встретить Xbox или Wii, игроки не бросают традиционные компьютерные игры вопреки истерическим прогнозам голословных аналитиков. Просто это разные игры. Купив микроволновку, мы не выбрасываем плитку.

Вместе с тем нельзя не признать, что приставочные проекты прижились на территории нашей необъятной. Пора уделить и им капельку внимания. Пока — только в видеоформате, бумажный номер бережет страницы для нашей титульной тематики. Рубрика о лучших консольных играх ушедшего года разместились на диске №2, не потеснив драгоценные гигабайты видеожурнала. Вы найдете ее под кодовым названием «Второй фронт».

На диске с ней соседствует обещанная «Мор. Утопия». Полная версия игры, специально для вас добытая



у издателя. Не требует серийных номеров, ставится прямо с диска и при этом совершенно лицензионная. За такое можно продать душу Дьяволу. Я бы продал.

Но хватит о дисках. Сразу за разделом новостей мы традиционно выбираем лучшие игры по версии ЛКИ — авторы и редакция провели в спорах немало увлекательных вечеров, едва не дошло до драки. В частности, поэтому мы объявили краткосрочный перерыв в рубрике «Есть мнение»: месячный запас редакционного «имхо» без остатка ушел на подведение итогов. В следующем номере она вернется на прежнее место.

Зато стартовала ранее анонсированная рубрика «Игры, которых не было». Там мы даем волю фантазии, ворошим давние геймерские мечты и пытаемся понять, почему те или иные игровые идеи до сих пор не увидели свет. Мировая несправедливость? Законы рынка? Или, быть может, такая идея еще никому не приходила в голову? Пилотная статья уже в номере — мы обсуждаем игру, где вы могли бы увидеть сообщение «ваши ученые забыли секрет колеса».

С уважением,
Алексей Шун'ков (Stager)

РЕДАКЦИЯ:

Шеф-редактор Алексей Шун'ков
Зам. шеф-редактора Светлана Фаддеева
Редакторы Сергей Зверев, Александр Пушкар, Анна Полянская, Дмитрий Тэлэри, Алена Ермилова, Елена Ольшанская
Выпускающий редактор Татьяна Швец
Редактор диска Геннадий Сапрыкин
Дизайнеры Игорь Пехтерев, Оксана Ковалева,
Художники Александр Ремизов, Мария Кустовская
Программирование диска Дмитрий Михайлов
Программирование сайта Нина Белявская
Корректор Анна Полянская

ВИДЕОЛАБОРАТОРИЯ:

Редактор видеонаправления Геннадий Сапрыкин
Видеомонтажер Евгений Добреля

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТЕХНОМИР»

Тел./факс: (495) 231-2364, 231-2365
Генеральный директор
Азам Данияров

Директор издательства, главный редактор
Денис Давыдов

Директор по PR Татьяна Шацкая (shatskaya@lki.ru)
Учредители Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ: ООО «ИГРОМЕДИА»

Тел./факс: (495) 730-40-14
Руководитель отдела рекламы
Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)

Менеджеры по рекламе
Анастасия Муравьева (nastya@igromedia.ru)
Надежда Булла (bulla@igromedia.ru),
Светлана Попова (popova@igromedia.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ: ООО «АВИТОН-ПРЕСС»

125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1.
Тел./факс (495) 231-23-68
Сайт www.aviton-press.ru
E-mail sales@aviton-press.ru
Юлия Воробьева, Серьян Смакаев,
Ирина Ефимова, Яна Афанасьева,
Юлия Поржежинская

АДРЕС РЕДАКЦИИ:

111123, Россия, Москва,
шоссе Энтузиастов, д.56, стр. 32 (ЛКИ)
Тел./факс (495) 231-4370,
231-2365, 730-4014
E-mail журнала post@lki.ru
Для новых авторов recruiting@lki.ru
Сайт www.lki.ru

LKI MAGAZINE

(The Best Computer Games)
Published by TekhnoMir PH Ltd.
Editor in Chief Alexey V. Shunkov
Advertising Darya Novotortseva (dn@igromania.ru)
Contacts office 32, build. 56, Shosse Entuziastov,
Moscow, 111123, Russia

ПРИ ЦИТИРОВАНИИ ИЛИ ИНОМ ИСПОЛЬЗОВАНИИ МАТЕРИАЛОВ, ОПУБЛИКОВАННЫХ В НАСТОЯЩЕМ ИЗДАНИИ, ССЫЛКА НА «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» СТРОГО ОБЯЗАТЕЛЬНА. ПОЛНОЕ ИЛИ ЧАСТИЧНОЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ МАТЕРИАЛОВ ИЗДАНИЯ ДОПУСКАЕТСЯ 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.
ЖУРНАЛ ЗАРЕГИСТРИРОВАН МИНИСТЕРСТВОМ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ПО ДЕЛАМ ПЕЧАТИ, ТЕЛЕРАДИОВЕЩАНИЯ И СРЕДСТВ МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ. СВИДЕТЕЛЬСТВО О РЕГИСТРАЦИИ ПИ № 77-14793 ОТ 3 МАРТА 2003 Г. ВЫПУСКАЕТСЯ ООО «ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТЕХНОМИР».

Цена свободная
Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAL» Ltd, Литва
Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, д. 1
Печать компакт-диска: ООО «Хай-Тек Медиа Клуб»
г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, корп. 4
© «Лучшие компьютерные игры»,
2003-2011 год.
Тираж 65400

ПОДПИСКА НА «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
-ПЕРВОЕ ПОЛУГОДИЕ 2011-



ОБЪЕДИНЕННЫЙ
КАТАЛОГ
«ПРЕССА РОССИИ»:
«ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ» + 2 DVD
ИНДЕКС 13001



КАТАЛОГ
«ПОЧТА РОССИИ»:
«ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ» + 2 DVD
ИНДЕКС 24584



КАТАЛОГ
«РОСПЕЧАТЬ»:
«ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ» + 2 DVD
ИНДЕКС B2928

НОВОСТИ

- Новости игровой индустрии 10
ТИМУР ХОРЕВ
- Новости онлайн-игр 14
АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ИТОГИ ГОДА

- Игры 2010 года 16

ИГРЫ БУДУЩЕГО

- Warhammer 40.000:
Dawn of War 2 – Retribution 20
СЕМЕН ФИШЕР
- Cities in Motion 22
АЛЕКСАНДР ЯКОВЕНКО
- ИЛ-2 Штурмовик: Битва за Британию. 24
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ
- Achron 25
ГЕННАДИЙ ВАЛЬКОВ
- Firefly Studios' Stronghold 3 26
СЕМЕН ФИШЕР
- Afterfall: Тень прошлого 28
ДИАНА МАРГИЕВА

РЕЦЕНЗИИ / РУКОВОДСТВА

- World of Warcraft: Cataclysm 30
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, ТИМУР ХОРЕВ
- Путь императора 34
СВЕТЛАНА НЕЛИПА
- Battle of the Immortals 38
СВЕТЛАНА НЕЛИПА
- Two Worlds II 42
СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО
- Spider-Man: Shattered Dimensions 50
КИРИЛЛ ТОКАРЕВ
- Majesty 2:
Королевство монстров 56
ВИТАЛИЙ КРАСНОВИД
- Tom Clancy's H.A.W.X. 2 60
ДЕНИС ГУНДОРОВ
- James Bond 007: Blood Stone 60
ДЕНИС ГУНДОРОВ
- Drakensang: Река времени 66
АРТЕМИЙ КОЗЛОВ
- Create 68
ДМИТРИЙ ВЕСЕЛОВ
- Полный привод 3 72
ДЕНИС ГУНДОРОВ
- Super Meat Boy 74
СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО
- DeathSpank: Thongs of Virtue 75
ДМИТРИЙ ВЕСЕЛОВ
- ТРОН: Эволюция 76
ТИМУР ХОРЕВ
- Мини-игры 78
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, ГЕННАДИЙ ВАЛЬКОВ

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- STARCRAFT 2 С WHITE RA 80
Урок №9. Диверсионные операции
АЛЕКСЕЙ КРУПНИК (WHITE-RA)
- PRO EVOLUTION SOCCER 2011 86
Руководство для новичков
ВИТАЛИЙ КРАСНОВИД, АЛЕКСАНДР ЯКОВЕНКО
- KINGS' CRUSADE.
Львиное сердце 90
Пехотное училище
СЕМЕН ФИШЕР



- TEAM FORTRESS 2 94
Доктор Стрейнджлав,
или Как я перестал волноваться
и полюбил хирургическую пилу
ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ
- WORLD OF TANKS 100
ПТ САУ – тихие охотники
НИКОЛАЙ ИЛЬЧЕНКО
- F1 2010 104
Быстрее ветра
АЛЕКСАНДР КРЕЛИН

ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ

- SID MEIER'S CIVILIZATION V 108
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, ВЯЧЕСЛАВ ГРАБСКИЙ

ВОКРУГ ИГРЫ

- ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ В ЛИЦАХ
Кен Ливайн 116
ДМИТРИЙ ВЕСЕЛОВ
- КРАСНАЯ КНИГА
Гарпии 120
АННА КИТАЕВА
- ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО
Деграция, или
«Цивилизация наоборот» 125
АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ, БОРИС ЯВОРСКИЙ
- ОРУЖЕЙНАЯ ПАЛАТА
Камуфляж 126
АЛЕКСАНДР ДОМИНГЕС
- КНИГА РЕКОРДОВ
Игровая непогода: семь самых опасных
разновидностей 132
ТИМУР ХОРЕВ
- ТЕОРИЯ КАТАСТРОФ
Неукротенный атом 134
МИХАИЛ ИВАНОВ
- SPACE WORLDS
Предметный вопрос 142
МИХАИЛ МЕЛЬНИКОВ
- АНАЛИТИКА
Эволюция Team Fortress 2, или Во что
может превратиться сетевой боевик .. 144
ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ
- ЛЕТОПИСЬ
Жить в эпоху перемен.
Модернизация Японии 150
ВЯЧЕСЛАВ ГРАБСКИЙ

РЕТРО

- ИГРЫ XX ВЕКА
Год 1997-й 156
ГЕННАДИЙ ВАЛЬКОВ, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

КОДЫ

- КОДЫ 160
АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

HARD & SOFT

- НОВОСТИ 162
НИКОЛАЙ ЖОГОВ
- НОВИНКИ 164
НИКОЛАЙ ЖОГОВ
- МАЛ МАЛА МЕНЬШЕ 166
Обзор новых плееров Apple – iPod touch
4G, iPod nano 6G и iPod shuffle 4G
АЛЕКСЕЙ ВОЛКОВ
- В ПОЛНУЮ СИЛУ 168
Тестирование видеокарты нового
поколения NVIDIA GeForce GTX 580
НИКОЛАЙ ЖОГОВ
- МАКСИМАЛИЗМ В ДЕЙСТВИИ 171
Тестирование компьютера Meijin
Extreme SLI GTX 580
НИКОЛАЙ ЖОГОВ
- МЛАДШИЙ БРАТ 172
Тестирование видеокарты нового
поколения AMD Radeon HD 6850
НИКОЛАЙ ЖОГОВ
- ПОДРУГА, С КОТОРОЙ ЛЕГКО 174
Тестирование игровой
клавиатуры с вентилятором
Thermaltake Challenger Pro
АНТОН БЕЛЫЙ

ДРУГИЕ ИГРЫ

- НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР 176
ДМИТРИЙ ТРУБИЦИН
- РЕЦЕНЗИИ
Magic: The Gathering
Готовимся к пререлизу 177
МИХАИЛ ИВАНОВ
- Все нарисую, все покажу,
все всем расскажу! 178
ДМИТРИЙ ТРУБИЦИН



Робин Гуд 180
ВЛАДИМИР ТОРЦОВ

ПЯТНИЧНЫЙ ВЕЧЕР

СЕМЬ ЧАСОВ 182
ОДИННАДЦАТЬ ЧАСОВ 184

КНИГИ

РЕЦЕНЗИИ

Карантин 188
СВЕТЛАНА ДМИТРИЕВА

Властелин 188
СВЕТЛАНА ДМИТРИЕВА

Продолжение следует 189
СВЕТЛАНА ДМИТРИЕВА

Всем поровну 189
СВЕТЛАНА ДМИТРИЕВА

ИГРА НА СТРАНИЦАХ
World of Warcraft 190
РУСЛАН БИРЮШЕВ

МАСТЕР-КЛАСС
Как стать эльфом 192
ЭЛЕОНОРА РАТКЕВИЧ

ПОЧТА

Почтовая страничка,
конкурсы 194
ТАТЬЯНА ОБОЛЕНСКАЯ

НЕКСТАТИ

Слышу голос
из квадратного далека 200
ТИМУР ХОРЕВ

РЕКЛАМА

Звезда 2-я обложка
Koss 3-я обложка
GIGABYTE 4-я обложка
Издательство «Эксмо» 1
Soft Club 13
Бука 21, 27
Razer 37
Speed-link 41
ТехноМир 2, 199
Издательство «Альфа-книга» 191

СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

ACHRON	25
ADAM'S VENTURE:	
EPISODE 2 — SOLOMON'S SECRET	12
AFTERFALL: ТЕНЬ ПРОШЛОГО	12, 28
AGE OF CONAN	15
AGE OF EMPIRES	159
AIKA ONLINE	15
AION	15
AIRLINE TYCOON 2	12
ALPHA POLARIS	12
AMETHYST STAR	12
ANOMALY: WARZONE EARTH	12
BATTLE OF THE IMMORTALS	38
BATTLE VS. CHESS	12
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	19
BIOSHOCK 2	17
BLADE RUNNER	157
BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER	19
BROKEN SWORD:	
THE SMOKING MIRROR — REMASTERED	12
BULLETSTORM	12
CALL OF DUTY: BLACK OPS	16, 160, 161
CARGO!	12
CARMAGEDDON	157
CITIES IN MOTION	12, 22
CITYVILLE	14
CREATE	68
CRYSIS 2	12
DARKSPORE	12
DC UNIVERSE ONLINE	12
DEAD RISING 2	19
DEATHSPANK: THONGS OF VIRTUE	75
DISCIPLES III: RENAISSANCE	20
DOFUS	15
DRAGON AGE 2	12
DRAKENSANG ONLINE	12
DRAKENSANG: PEKA ВРЕМЕНИ	66
DUNGEON DEFENDERS	12
DUNGEONS	12
DWARFS	12
DYING FOR DAYLIGHT	12
EVERQUEST 2: DESTINY OF VELIOUS	12
EVERQUEST II	14
F.E.A.R. 3	12
F1 2010	104
FALLOUT	156
FALLOUT: NEW VEGAS	17
FAR CRY 2	160
FINAL FANTASY XIV	14
FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 3	26
FROM DUST	12
FROZEN SYNAPSE	12
GLOBAL AGENDA	15
GRAND THEFT AUTO	157
GRAY MATTER	12
GUILD WARS	15
HAUNTED HALLS:	
GREEN HILLS SANITARIUM	78
HOMEFRONT	12
HOT DANCE PARTY	15
HUNTED: THE DEMON'S FORGE	12
INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT	159
INNERGY	12
IRIS ONLINE	15
JAMES BOND 007: BLOOD STONE	60
KARTRIDER	15
KINGS' CRUSADE. ЛЬВИНОЕ СЕРДЦЕ	90
KOYA RIFT	12
KRUSH, KILL 'N DESTROY	158
LEGO STAR WARS 3: THE CLONE WARS	12
LINEAGE 2	15
LOONG ONLINE	15
LUCIUS	12
MAGICKA. НУ ОЧЕНЬ ЭПИЧЕСКАЯ ИГРА	12
MAJESTY 2: КОРОЛЕВСТВО МОНСТРОВ	56
MAPLESTORY	14
MARVEL SUPER HERO SQUAD ONLINE	12
MASS EFFECT 2	133
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X	133
MIGHT & MAGIC: HEROES 6	12
MYSTERY LEGENDS:	
THE PHANTOM OF THE OPERA	78
MYTHEON	12
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT	16
NEED FOR SPEED WORLD	14
NIMBUS	79
NUCLEAR DAWN	12
OIL RUSH	12
PERFECT WORLD	14
PERPETUUM ONLINE	15
PIRATES OF THE BURNING SEA	14
PLANETSIDE	14
PORTAL 2	12
PRO EVOLUTION SOCCER 2011	86
PROTOTYPE 2	10
QUAKE 2	158
REMINGTON SUPER SLAM HUNTING:	
ALASKA	12
RIFT: PLANES OF TELARA	14
SECTION 8: PREJUDICE	12
SHADOW HARVEST: PHANTOM OPS	12
SHIFT 2 UNLEASHED	12
SHOGUN: TOTAL WAR	132
SID MEIER'S CIVILIZATION V	17, 108
SILENT HILL	132
SIMCITY	133
SPACE WORLDS	142
SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS	50
SPLINTER CELL: CONVICTION	17
STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY	17, 80, 161
SUPER MEAT BOY	12, 16, 74
SWARM	12
TEAM FORTRESS 2	94, 144
TEST DRIVE UNLIMITED 2	12
THE AGENCY	14
THE ASSKICKERS	12
THE BIBLE ONLINE	15
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	132
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	10
THE FIRST TEMPLAR	12
THE NEXT BIG THING	12
THE THING	133
THE WHISPERED WORLD	17
THEME HOSPITAL	156
TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2	60
TOTAL WAR: SHOGUN 2	12
TWO WORLDS II	11, 42, 160
UFO 2 EXTRATERRESTRIALS:	
SHADOWS OVER EARTH	12
ULTIMA ONLINE	159
WARFACE	14
WARHAMMER 40.000:	
DAWN OF WAR 2 — RETRIBUTION	12, 20
WILDLIFE PARK 3	12
WOODY TWO-LEGS:	
NIMBUS ATTACK OF THE ZOMBIE PIRATES	79
WORLD OF TANKS	19, 100
WORLD OF WARCRAFT	15
WORLD OF WARCRAFT: CATAclySM	16, 30
YAR'S REVENGE	12
АМНЕЗИЯ. ПРИЗРАК ПРОШЛОГО	19
ДРАКОНЫ	15
ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ	24
ИСТОРИЯ ВОЙН 2: ТЕВТОНСКИЙ ОРДЕН	12
КРЕСТОНОСЦЫ: ПАДЕНИЕ ВИЗАНТИИ	12
МЕТРО 2033	20
МЕЧ И МАГИЯ. ГЕРОИ 6	12
ПОЛНЫЙ ПРИВОД 3	72
ПУТЬ ИМПЕРАТОРА	34
ТРОН: ЭВОЛЮЦИЯ	76

DVD №1

ВИДЕОЖУРНАЛ

ИГРЫ МЕСЯЦА

С этого выпуска начинается постепенное сближение видеожурнала с журналом «бумажным». Для каждой рубрики мы подберем подходящее видеосопровождение. Если это «игры будущего», выложим свежие ролики от разработчиков. Если «советы мастеров» — проиллюстрируем их практическим использованием описанных тактик. Если «вечер пятницы» — добавим трейлеров к упомянутым фильмам.

Иногда видео будет не иллюстрировать, а расширять тему статьи. К примеру, журнальные руководства мы планируем снабжать «прохождениями» сложных мест, убийством боссов и путеводителями по тайникам игровых локаций.

Мы изредка делали такое и раньше. Теперь же хотим взять за правило.

SUPER MEAT BOY

Три с лишним сотни уровней, десятки секретов, а загадки настолько трудны, что Мясной Мальчик гибнет ежеминутно. Самая сложная аркада последних лет.



WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

Возвращение в Азерот древнего дракона Смертокрыла не прошло без последствий: после череды катаклизмов жители не узнали свою страну. Кроме того, увидели свет две новые расы — гоблины и воргены.



TOM CLANCY'S HAWX 2



Том Clancy's H.A.W.X. 2 получилась неоднозначной. С одной стороны, сомнительные нововведения и достаточно однообразные задания. С другой — поумневшие противники и прибавка в зрелищности.

TRON: EVOLUTION

Спустя двадцать восемь лет на экраны кинотеатров вернулся Джефф Бриджес и вселенная, возникшая вокруг его персонажа. А что произошло с ней за это время, рассказывает TRON: Evolution.



SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS



У Человека-паука — расщепление личности. Несколько его сущностей разгуливают по параллельным вселенным, собирая осколки разбитого артефакта и плюясь паутиной.

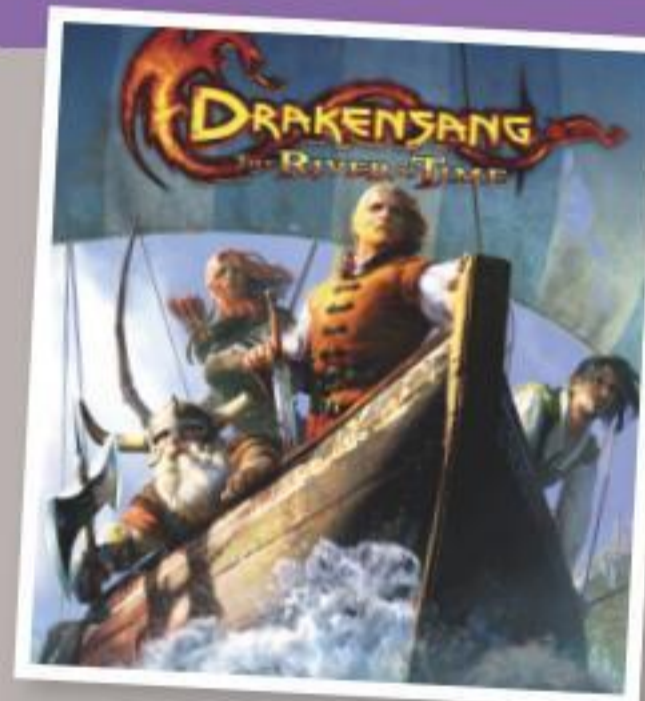
TWO WORLDS 2

Сестра главного героя вновь нашла себе неприятности. Придется спасать ее, путешествуя по обновленному миру. Разработчики учли ошибки оригинала и попытались сделать сюжет адекватнее, а вселенную — немного оживить.



DRAKENSANG: РЕКА ВРЕМЕНИ

В противовес здоровому скепсису дополнение к Drakensang оказалось на голову выше оригинала. Меньше пафоса, меньше претензий на «высокое фэнтези», больше сюжета, интересных квестов и ярких персонажей.



В СКОРОМ ВРЕМЕНИ



На форуме не утихали споры, что лучше: актерский дубляж (как мы делаем обычно) или субтитры с оригинальным звуком. Что ж, давайте теперь попробуем второй вариант. Ждем отзывов.



- Batman: Arkham City
- Mass Effect 3
- The Elder Scrolls V: Skyrim
- Prototype 2
- Shift 2: Unleashed
- Deus Ex: Human Revolution
- Dungeons



- Ghostbusters: Sanctum of Slime
- Darkspore
- DC Universe Online
- The Lord of the Rings Online: Rise of Isengard
- Test Drive Unlimited 2
- Operation Flashpoint: Red River

АВТОРСКИЕ ВИДЕОТУРЫ

TEAM FORTRESS 2
Медик

Руководство по игре за медика — одно из самых непростых, но вместе с тем крайне ценных членов экипажа. На кого лучше потратить «уберзаряд»? Кого атаковать шприцеметом?

F1 2010
Гонки на время

В режиме «Гонки на время» цель одна — лучшее время на круге. Мы покажем, как в рекордные сроки проехать по четырем сложнейшим трассам, а именно: Спа, Монте-Карло, Монца и Судзука.

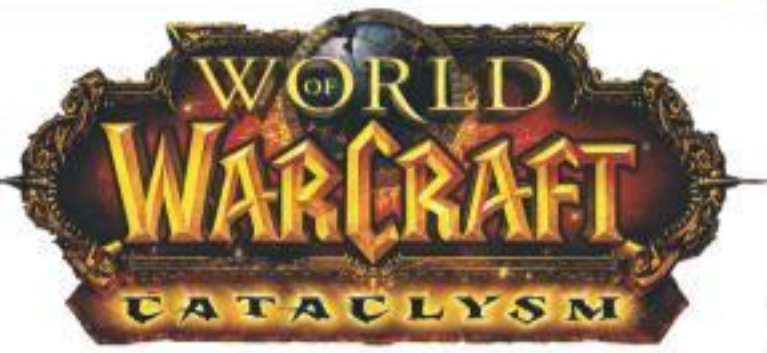
SUPER MEAT BOY
Боссы и секреты

Игра экстремально сложна. Боссы практически неубиваемы, секретные уровни — в разы тяжелее обычных. Поэтому к вашим услугам сразу два видеотура: тактика борьбы с боссами (раз) и прохождение всех секретных мест (два).

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
Прохождение боссов

Ролик поможет избрать верную линию поведения со всякого рода арахнофобами. Молодоголов с парой пулеметов, Хобгоблин с бомбочками, коварный Мистерио и еще десять боссов гибнут под прицелом наших видеокамер.

КЛУБ ИГРОПУТЕШЕСТВИЙ

WORLD OF WARCRAFT:
CATACLYSM
Земли гоблинов и воргенов

Грянул великий Катаклизм, и, роняя штативы, наша съемочная группа мчится снимать земли новых рас: гоблинский Кезан, Затерянные острова и королевство обратной — Гилнеас. Вместе с новыми героями мы пройдем по новой земле под новыми небесами Азерота.

ВОКРУГ КИНО

В этом месяце вы узнаете, какие ляпы допустила съемочная группа в «Детях шпионов», по-новому взглянете на «Зеленую милю» Фрэнка Дарабонта в постоянной рубрике «Движущиеся картинки», а также увидите трейлеры грядущих фильмов:

- **Ранго.** Мультфильм от создателей «Пиратов Карибского моря».
- **Меняющие реальность.** Первая ласточка в череде подражателей «Началу».

- **Исходный код.** Отчаянная попытка повлиять на реальность изнутри компьютерной программы.
- **Запрещенный прием.** Новый фильм Зака Снайдера, создателя «300 спартанцев» и «Хранителей».
- **Зеленый шершень.** Задорный кинокомикс с толстячком Сетом Рогеном в главной роли.

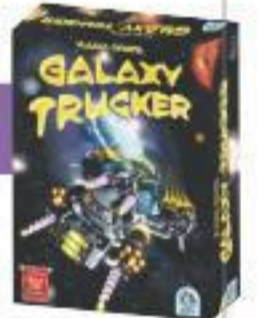
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Galaxy Trucker

Галактический дальнобойщик — звучит не так уж и гордо, так почему же лучшие асы вселенной один за другим вступают в ряды управляющих грузовыми судами?

Робин Гуд

Не только Робин Гуд и его братья грабили богатых и раздавали добро бедным. Судя по игре, конкуренция в этом деле была ой как высока.



МАСТЕР-КЛАСС ОТ WHITE-RA



ШКОЛА STARCRAFT 2

- **Терраны.** Диверсионная атака геллионами.
- **Протоссы.** Быстрая постройка темных тамплиеров.
- **Зерги.** Тараканы из-под земли.

МАСТЕР-КЛАСС

Три матча профессионалов мирового уровня, отобранные и прокомментированные Алексеем Крупником (White-Ra) специально для нашего журнала.



DVD №2

ИГРЫ, ФАЙЛЫ,
КОНСОЛЬНЫЙ ВИДЕОРАЗДЕЛ

В прошлом месяце мы несколько изменили концепцию диска. В этом — ввели ряд дополнений и нововведений. Теперь с нами «Второй фронт» — рубрика, открывшаяся в середине ожесточенной войны между компьютерными и консольными играми. На ее просторах вы найдете не только обзоры и трейлеры лучших приставочных игр, но и дневники разработчиков. В разделе программ — как всегда, свежие версии полезного софта, а еще мы приготовили для вас несколько сюрпризов...

ИГРА НА ДИСКЕ



АБСОЛЮТНО БЕСПЛАТНО
**ИГРА
НА
ДИСКЕ**
ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ

Пять лет назад этот проект от тогда еще малоизвестной российской студии Ice-Pick Lodge стал, ни много ни мало, «игрой года» по версии ЛКИ. И вот теперь, подводя очередные итоги, мы выкладываем для вас абсолютно бесплатную полную версию — разумеется, заручившись разрешением издателя. Если вы по какой-то причине обошли «Мор. Утопию» стороной, поспешите наверстать упущенное.



ПРОГРАММЫ

Несколько десятков полезных программ, драйверов и кодеков — в массе своей бесплатных. Они подобраны так, чтобы после установки Windows вы всегда могли вставить диск и быстро поставить все самое необходимое. В прошлом месяце мы разбили программы на шесть разделов. В этом к ним присоединился еще один — «Изображения».

- **Джентльменский набор.** В этом подразделе вы найдете жизненно важные программы: архиваторы и браузеры, антивирусы и программы для работы с текстом, FTP-клиенты и файловые менеджеры, обновление DirectX и многое другое.
- **Драйвера.** Самые свежие версии драйверов для видеокарт от nVidia и ATI. В архивах вы найдете драйвера как для 32-битных, так и для 64-битных версий Windows XP, Windows Vista и Windows 7.

- **Кодеки.** Последние версии проверенных кодеков для воспроизведения аудио и видео всех форматов, включая ролики в интернете.
- **Аудио.** Пара отличных проигрывателей и программ для редактирования звука. Последние напоминают профессиональные аудиостудии, но при этом совершенно бесплатны.
- **Видео.** Тройка бесплатных видеопроигрывателей, один из которых прекрасно ладит с интернет-телевидением, а также пара полупрофессиональных программ для монтажа.
- **Изображения.** Несколько полезных программ для просмотра и редактирования изображений.
- **Для игр.** Сборник кодов, эмулятор DOS для антикварных шедевров, клиент Steam и еще парочка необходимых игроку программ.

ОНЛАЙН-КЛИЕНТ



BATTLE OF THE IMMORTALS

Новая ролевка под грифом «на основе Perfect World» от одноименных разработчиков. Безумный антураж, до мельчайших деталей продуманная ролевая система, фиксированная камера в стиле Diablo и множество зверушек, которых можно убивать на автобое, убивать вместе с питомцем и просто убивать.

ГЛАС НАРОДА

Есть у нас такая традиция: когда «штатным авторам» литературного раздела форума становится скучно, они играют блиц. Ведь если на все про все выделяется не больше суток, да еще тему подбросят заковыристую, а к ней еще и дополнительное условие какое... Тут уж не до скуки!

Вот и в этот раз скучать не приходилось. Тема «Бинарный пар» времени для этого не оставляла — шуршали страницы справочников и напрягался Google, выдавая авторам все значения слова «бинарный».

Значений оказалось много, и разных. Такие и рассказы получились: стимпанк, фэнтези, антиутопия и почти классическая научная фантастика...

ВТОРОЙ ФРОНТ

ВИДЕОРУБРИКА О КОНСОЛЬНЫХ ИГРАХ

ПЕРВЫЙ ВЫПУСК
НОВОЙ РУБРИКИ МЫ
ПОСВЯТИЛИ ОБЗОРАМ
ЛУЧШИХ КОНСОЛЬНЫХ
ИГР УШЕДШЕГО ГОДА.



RED DEAD REDEMPTION

Новое творение Rockstar Games — это фактически GTA, только посреди прерий, кактусов, ковбоев, бандитов и салунов. С одной поправкой: Red Dead Redemption оказалась даже лучше, чем именитая предшественница.



EA SPORTS MMA

ММА (смешанные боевые искусства) — набирающий популярность в мире вид спортивных единоборств, где на равных правах сосуществуют ударные и борцовские техники. В ушедшем году вышел боевой симулятор MMA от EA Sports. Среди персонажей — немало известных бойцов, в том числе знаменитый на весь мир россиянин Федор Емельяненко.



GRAN TURISMO 5

Знаменитая серия гоночных симуляторов многократно покорила мир. Более тысячи (!) машин, десятки трасс, сотни возможностей и великолепная картинка — примерно так вкратце можно описать Gran Turismo 5.



HEAVY RAIN



Предельно необычный, жесткий и драматичный квест. Здесь несколько главных героев, недружелюбный мир и закрученный сюжет, а все происходящее зависит только от вас. Когда-то студия Quantic Dreams уже отметилась первоклассным Fahrenheit, но их новое творение — куда глубже и серьезней.

ALAN WAKE

Многострадальная история писателя Алана Уэйка наконец вышла. Годы разработки не прошли даром — это один из лучших эксклюзивов для Xbox 360 и одна из лучших «страшилок» современности.



GOD OF WAR 3

God of War — наверное, самая известная серия только для PlayStation 3. История спартанского воина Кратоса, который волею судьбы стал новым богом войны и решил отомстить олимпийцам за гибель семьи, длится уже много лет. Пора и честь знать.



В СКОРОМ ВРЕМЕНИ

В этом разделе вы найдете свежие ролики самых ожидаемых консольных игр 2011 года. Среди них и новая часть Mortal Kombat, и продолжение Gears of War, и новый «мафиозный» проект от Rockstar — L.A. Noire, и множество других не менее интересных роликов.



ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

Два ролика из серии «Дневники разработчиков». Первый расскажет о новаторской технологии, используемой для воссоздания на экране мимики и движений персонажей L.A. Noire. Второй поведает о совершенно новом режиме боксерского симулятора Fight Night: Champion.



НОВОСТИ

А мы уйдем на север!

АНОНСИРОВАНА THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Там будут северные войны, снег и огненные драконы

На церемонии награждения глава Bethesda Тодд Говард торжественно анонсировал пятую часть знаменитого ролевого сериала – **The Elder Scrolls V: Skyrim**. Подробностей об игре пока очень немного – нас ждет «драконорожденный» герой и, разумеется, север Тамриэля, суровый заснеженный Скайрим (Небесный предел). Столкнемся мы опять с крупным вторжением зла – согласно пророчеству, «небеса разверзнутся огнем», а земля запылает от пламени драконов. Звучит как совместное нападение Пылающего Легиона и Смертокрыла!

Пока что разработчики дали ответ на главный вопрос, который беспокоит всех: да, устаревший игровой движок **Gamebryo** времен покорения Морровинда сменят на новый, собственноручно написанный Bethesda (а значит, это точно не будет **id Tech 5** от **id Software**). Больше об игре ничего не известно. Нет еще ни одного скриншота, хотя, по словам разработчиков, информация скоро начнет поступать – и большими порциями. Впрочем, и так ясно, что земли, в которых мы окажемся, будут холодными (помним **Bloodmoon** или северный городок

Бруму), основным населением в них будут северяне с синими татуировками и «акустической» магией. Среди городов определенно будет столица Уинтерхолд (Зимняя крепость) и знаменитый Солитьюд (Одиночество), бывший пристанищем Потемы, Королевы-Волчицы.

Еще один сложный вопрос – дата выхода. Она названа – ноябрь 2011 года. Но относиться с доверием к ней мы не рекомендуем, Bethesda еще никогда не выдерживала сроков по **The Elder Scrolls**.



Казалось бы, при чем здесь Ассанж?

УТЕЧКА ИНФОРМАЦИИ О РЕЛИЗАХ BLIZZARD ПОДТВЕРДИЛАСЬ

Теперь мы знаем расписание выхода игр компании вплоть до 2014 года



Фрэнк Пирс подтверждает информацию...

В начале декабря игровое сообщество было заинтриговано скромной табличкой, на которой был расписан график релизов **Blizzard** на ближайшие четыре года. Из него следовало, что **StarCraft II: Heart of the Swarm** выйдет в конце 2011 года, а третья кампания – **Legacy of the Void** – в начале 2013 года. Также в конце 2011 года выйдет третья часть **Diablo** и не анонсированный пока проект **StarCraft II: Phoenix**. В начале 2012 года Battle.net станет платформой для дистрибуции игр от сторонних разработчиков, весной 2012 года выйдет следующее дополнение к **World of Warcraft**, в конце того же года – фильм по мотивам **WoW**. Не останется без дополнений и **Diablo III** – одно выйдет во втором квартале 2013 года, а второе – в конце 2014 года.

Больше всего, однако, публику заинтересовало слово **Titan** в графе «конец 2013 года». Похоже, это и есть новый секретный онлайн-мир от **Blizzard**. Но оставался один вопрос – стоит ли доверять табличке? Действительно ли это утечка, или же мы имеем дело с убедительной фальшивкой?

Первые косвенные сведения, подтверждающие факт утечки, пришли из Китая. По слухам, **Blizzard**, узнав о всплывшей в интернете табличке, пришла в гнев и провела увольнения в китайском подразделении – притом работы лишился генеральный менеджер **Йе Вейлун**. Второе подтверждение – на этот раз не косвенное – пришло из уст **Фрэнка Пирса**, исполнительного продюсера **Blizzard**. Припертый к стенке, он признал, что проект с кодовым названием «Титан» и есть новый онлайн-мир.

– Предполагалось, что пресса не будет ничего знать про «Титан», – заявил он. – Это наша MMO следующего поколения.



В двух словах



- Согласно отчету аналитической компании **NPD Group**, в ноябре американская игровая индустрия впервые за семь месяцев выросла по сравнению с прошлым годом. В ноябре выручка составила почти три миллиарда долларов, что на 8% больше, чем в прошлом году. Суммарные же данные за год пока не утешают – индустрия отстает от прошлогодней на 5%.
- По словам директора ИС **Бориса Нуралиева**, игровое подразделение ИС успешнее других пережило мировой кризис, сумев вырасти в 2009 году на 48%, и в 2010-м – на 11%.
- Студия **Radical** анонсировала вторую часть боевика **Prototype**. Релиз проекта **Prototype 2** намечен на 2012 год, и главным героем в нем станет военный – сержант Джеймс Хеллен, который будет охотиться на Алекса Мерсера, главного героя первой части игры.
- Президент **EA Games** **Фрэнк Гибью** заявил, что **Electronic Arts** отойдет от модели исключительно одиночных игр, добавляя в каждый проект онлайн-режим и «социальные элементы».
- **Microsoft** отпортовала, что за двадцать пять дней с начала продаж **Kinect** было продано два с половиной миллиона устройств. Тем временем технически подготовленные пользователи научились использовать **Kinect** для создания спецэффекта оптической маскировки в стиле «Хищника» и как датчик для автономных летающих роботов.
- Закрылась студия **.dat**, разрабатывающая игры серии **Disciples**. Ее последним проектом стало дополнение **Disciples 3: Ордены нежити**. Но совсем **.dat** не пропадет – издательство «Акелла» собирается сформировать из ее ключевых сотрудников новую студию.
- Директор **Crytek** **Цеват Йерли** заявил, что нынешняя платформа PC «на поколение опередила» современные консоли. По его словам, присутствие на рынке консолей и контроль Sony и Microsoft сдерживает «творческое самовыражение» **Crytek** и других студий.

■ Дональд Мастанд, один из основателей студии Chair, сообщил об отмене проекта по мотивам романа Орсона Скотта Карда «Игра Эндера». Причина — нежелание нового владельца студии, компании Epic Games, связываться с играми по лицензиям.

■ Ролевая игра Two Worlds II (издательство TopWare) за первые три недели после релиза разошлась миллионным тиражом.



■ Издательство Square Enix пересмотрела свой годовой прогноз по доходности, уменьшив его на 92%. Причина — неудачный старт онлайн-игры Final Fantasy XIV. Вдобавок издательство перенесло срок релиза боевика с ролевыми элементами Deus Ex: Human Revolution с первого квартала 2011 года на более поздний срок.

■ Разработчики Creative Assembly заявили, что в будущих играх серии Total War не исключены сражения современности.

■ Правительство Австралии поддержало введение рейтинга «R18+» для видеоигр, не найдя убедительной связи между играми и насилием. Если обновленный закон будет принят в каждом штате (что может случиться уже очень скоро), австралийские игроки вздохнут спокойно — кончатся мрачные времена цензуры, и темная фигура ушедшего в отставку прокурора Майкла Аткинсона больше не будет висеть над страной дамочным мечом.

■ Зато в Японии принят закон, согласно которому запрещается создавать продукцию, могущую «повредить» несовершеннолетним. Закон трактует вред очень туманно и касается только манги, аниме и видеоигр — фильмы и фото под него не попадают.



■ В рубрику «Курьезы»: оригинальным способом компания Ubisoft защитила от копирования музыкальную игру Michael Jackson: The Experience для платформы Nintendo DS. Пиратские «образы» запускаются нормально, но все песни в них заглушаются громким зудением печально знаменитых африканских вувузел.

«Так и надо отвечать: потому что гладиолус!»

«СВОЯ ИГРА» С УЧАСТИЕМ РОБОТА ПРОЙДЕТ В ФЕВРАЛЕ IBM наконец покажет публике машину, быстрее всех отвечающую на заковыристые вопросы



Два года назад мы уже писали о намерении IBM выставить своего кремниевого бойца в американской викторине Jeopardy! (в России ее знают под названием «Своя игра»). Писали мы об этом с большим скепсисом. Одно дело — быстро просчитывать комбинации шахматных ходов и завалить чемпиона мира Гарри Каспарова, с чем четырнадцать лет назад справился компьютер IBM Deep Blue. Другое дело — орудовать на изначально человеческом «поле», отвечая на вопросы, в которых заложены двойные смыслы, шутки и игра слов.

Но теперь, после долгих задержек, IBM решила, что компьютер, выступающий под именем «Уотсон», готов не просто сразиться в «Своей игре» (то бишь в Jeopardy!), но сразиться с чемпионами из чемпионов, западными «вассерманами». Двумя

его противниками станут Кен Дженнингс (в 2004–2005 годах выиграл подряд 74 игры) и Брэд Руттер (выиграл суммарно более трех миллионов долларов во всех турнирах). На кону миллион долларов. Кен Дженнингс и Брэд Руттер заявили, что отдадут половину суммы на благотворительность в случае победы. IBM пообещала отдать всю сумму — благо «Уотсон» будет участвовать в турнире не ради денег, а ради славы. Его способности понимать вопросы и находить ответы могут пригодиться в разработке экспертных систем, в том числе медицинских, диагностирующих болезни.

Есть ли шансы на победу у машины, которой во время соревнования придется обходиться собственными силами, без помощников и интернета? Вопрос на миллион. С одной стороны, демонстрационная интернет-версия «Уотсона» показывает очень скромные результаты в игре против посетителей из интернета. С другой — IBM определенно уже «прогоняла» его в состязаниях против сильных игроков и уверена в способностях «Уотсона». Соревнование пройдет в середине февраля — и тогда будет ясно, ждет ли нас в ближайшее время нашествие электронных «знатоков».



Заржавеет старый «Тетрис»

ИГРОКИ ТЕРЯЮТ ИНТЕРЕС К ПОРТАТИВНЫМ КОНСОЛЯМ Apple и Android отъедают рынок у DS и PSP



Международная аналитическая компания Interpret провела исследование среди американцев, играющих в мобильные игры. Выяснилось, что классические портативные платформы находятся под угрозой, — новомодные смартфоны медленно, но неотвратимо отъедают у них рынок.

Согласно опросам, число американцев, играющих в мобильные игры, выросло на 53,2%. Но при этом доля тех, кто играет на портативных консолях, сократилась на 13%. Ви-

ной тому — смартфоны Apple и Android. Каждый четвертый из тех, кто покупает и играет в «аппы» для смартфонов, признался, что мобильная консоль у него тоже есть — но лежит без дела.

Комментарий Кортни Джонсон, аналитика Interpret, был неутешительным:

— Массовое распространение смартфонов — реальная угроза для DS и PSP на рынке мобильных игр. Устройства с разнообразными развлекательными и полезными функциями быстро отвоевывают симпатии пользователей.

Ей вторит Майкл Пачтер, аналитик Wedbush Morgan: он предсказывает еще не анонсированной консоли Sony PSP2 «смерть уже на запуске». И хотя на смартфонах нет такой элементарной вещи, как геймпад, у них есть одно важное преимущество: игры для них дешевле, и их намного больше, поскольку при всех недостатках Apple Store — настоящий разгул свободы по сравнению с жесткой цензурой Nintendo или Sony.



Не грози северному Рокстару

ПЕВЕЦ ИЗ CYPRESS HILL ПОДАЛ В СУД НА ROCKSTAR

Он утверждает, что образ героя San Andreas был срисован с него без разрешения

Майкл Вашингтон по прозвищу Шэгг, бэк-вокалист из группы Cypress Hill, подал иск против студий Rockstar и издательства Take-Two Interactive, обвиняя их в незаконном использовании образа и мошенничестве. Истец утверждает, что Карл Джонсон (Сиджей), главный негр в игре GTA: San Andreas, без разрешения был срисован с него самого.

По словам Майкла Вашингтона, о необычайном сходстве с главным героем игры — и по внешности, и в биографии — ему поведал племянник летом этого года. Узнав об этом, Майкл вспомнил, что в 2003 году был приглашен на встречу с разработчиками Rockstar, на которой два часа рассказывал о своих прошлых похождениях в составе банды, пересекающей по черным кварталам на велосипедах. Разработчики пообещали связаться с ним, если решат срисовать с него образ главного героя. Однако они так и не вышли на связь, и Майкл Вашингтон об этом разговоре не вспоминал — вплоть до шокирующего известия от племянника.

Теперь певец требует в качестве компенсации четверть с прибыли от продаж GTA: San Andreas — то есть, ни много ни мало, 250 миллионов долларов. Rockstar и издатель в ответ заявили, что иск безоснователен и они полны решимости защищаться в суде.

Игроки уже отреагировали на эту новость обычным «брухаха». Однако дело может стать интересным, потому что в титрах San Andreas в списке «танантов» упомянут Шэгг — стало быть, Rockstar и впрямь общалась с Майклом Вашингтоном. И даже если Карл Джонсон — действительно пародийный собирательный образ «хорошего бандита из черного квартала», удастся ли убедить в этом суд?



ДАТЫ ВЫХОДА

Название	Жанр	Дата выхода	Рейтинг надежд
Shadow Harvest: Phantom Ops	боевик	2 февраля	⊕
EverQuest 2: Destiny of Velious	онлайновая ролевая игра	8 февраля	⊕
Test Drive Unlimited 2	гонки	8 февраля	⊕
LEGO Star Wars 3: The Clone Wars	аркада	15 февраля	⊕
Bulletstorm	боевик	22 февраля	⊕
Gray Matter	квест	25 февраля	⊕
Darkspore	ролевая игра	февраль	⊕
Drakensang Online	онлайновая ролевая игра	февраль	⊕
Homefront	боевик	8 марта	⊕
Dragon Age 2	ролевая игра	10 марта	⊕
Total War: Shogun 2	стратегия	15 марта	⊕
Crysis 2	боевик	22 марта	⊕
F.E.A.R. 3	боевик	22 марта	⊕
Battle vs. Chess	головоломка	25 марта	⊕
The Next BIG Thing	квест	25 марта	⊕
From Dust	стратегия	март	⊕
Oil Rush	стратегия	март	⊕
Portal 2	головоломка	22 апреля	⊕
UFO 2 Extraterrestrials: Shadows over Earth	стратегия	апрель	⊕
Adam's Venture: Episode 2 — Solomon's Secret	квест	I квартал	⊕
Airline Tycoon 2	магнат	I квартал	⊕
Alpha Polaris	квест	I квартал	⊕
Amethyst Star	ролевая игра	I квартал	⊕
Anomaly: Warzone Earth	стратегия	I квартал	⊕
The Asskickers	аркада	I квартал	⊕
Broken Sword: The Smoking Mirror — Remastered	квест	I квартал	⊕
Cargo!	аркада	I квартал	⊕
Cities in Motion	аркада	I квартал	⊕
DC Universe Online	онлайновая ролевая игра	I квартал	⊕
Dungeon Defenders	ролевая стратегия	I квартал	⊕
Dwarfs	аркада	I квартал	⊕
Dying for Daylight	головоломка	I квартал	⊕
The First Templar	боевик	I квартал	⊕
Frozen Synapse	стратегия	I квартал	⊕
Hunted: The Demon's Forge	боевик	I квартал	⊕
Innery	аркада	I квартал	⊕
Koya Rift	аркада	I квартал	⊕
Lucius	квест	I квартал	⊕
Magicka	аркада	I квартал	⊕
Marvel Super Hero Squad Online	онлайновая ролевая игра	I квартал	⊕
Might & Magic: Heroes 6	стратегия	I квартал	⊕
Mytheon	онлайновая стратегия	I квартал	⊕
Nuclear Dawn	боевик / стратегия	I квартал	⊕
Remington Super Slam Hunting: Alaska	спорт	I квартал	⊕
Section 8: Prejudice	боевик	I квартал	⊕
Shift 2 Unleashed	гонки	I квартал	⊕
Swarm	аркада	I квартал	⊕
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 — Retribution	стратегия	I квартал	⊕
Wildlife Park 3	магнат	I квартал	⊕
Yar's Revenge	аркада	I квартал	⊕

ДАТЫ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Название	Жанр	Дата выхода	Издатель
EverQuest 2: Destiny of Velious	онлайновая ролевая игра	8 февраля	Акелла
Dragon Age 2	ролевая игра	10 марта	Electronic Arts
Homefront	боевик	март	Акелла
Total War: Shogun 2	стратегия	март	1С-СофтКлуб
Portal 2	головоломка	22 апреля	Buka Entertainment
История войн 2: Тевтонский орден	стратегия	I квартал	1С-СофтКлуб
Крестоносцы: Падение Византии	боевик	I квартал	Play Ten Interactive / Руссобит-М
Меч и магия. Герон 6	стратегия	I квартал	Buka Entertainment
Afterfall: Тень прошлого	боевик	I квартал	1С-СофтКлуб
Darkspore	ролевая игра	I квартал	Electronic Arts
Dungeons	магнат	I квартал	Акелла
Magicka. Ну очень эпическая игра	аркада	I квартал	1С-СофтКлуб/Snowball Studios
Shift 2 Unleashed	гонки	I квартал	Electronic Arts
Super Meat Boy	аркада	I квартал	Buka Entertainment
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 — Retribution	стратегия	I квартал	Buka Entertainment

СВОБОДА
откройте для себя единый мир, где скорость правит бал

РОСКОШЬ
управляйте лучшими машинами со всего мира

СТРАСТЬ
одержите победу в масштабных онлайн-соревнованиях

TDU2

TEST DRIVE

UNLIMITED

Больше чем просто гонки



tdu2.com

PC DVD ROM

PS3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

M.O.R.



© Test Drive Unlimited 2 © 2010 Atari, Inc. All rights reserved. Test Drive, M.O.R. and the M.O.R. logo are trademarks owned by Atari, Inc. Designed and developed by Eden Games. Published by Atari, Inc., New York, NY. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Marketed and Distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. "Aston Martin" and the Aston Martin Wings logo device (as well as individual model names, including "DB9", "DBS", "Volante", "Vantage" and "One-77") are trademarks owned and used by Aston Martin Lagonda Limited. This product is produced under licence and incorporates such trade marks and other materials, such as copyright and designs, owned by Aston Martin. Such materials may not be reproduced, deleted, amended or otherwise used in any way except with the prior written permission of Aston Martin Lagonda Limited. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Bugatti International S.A. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. 'PS', 'PlayStation', 'PS3', 'PS3' and 'X' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Software platform logo (TM) and (C) EMA 2006.



www.atari.com

НОВОСТИ ОНЛАЙНА

Предпоследняя фантазия

ЗА FINAL FANTASY XIV НЕ БУДУТ ПРОСИТЬ ДЕНЕГ

Пока она не станет хоть на что-то годной

Square Enix предложила третий бесплатный месяц в провальной Final Fantasy XIV, и по сети поползли слухи, что, дескать, игра переходит на условно-бесплатную модель. Конец слухам положило официальное обращение президента компании Ёити Вады. Из этого обращения следует, что игра останется бесплатной только до тех пор, пока ее не приведут в божеский вид. Вада также отметил, что теперь за FFXIV возьмется реструктурированная команда под руководством Наоки Ёсиды.

Все хорошо. Смущает только, что о Ёсиде прежде не слышал никто — даже консольщики. Дополнительное исследование показало, что он

работал над несколькими ответвлениями серии Dragon Quest, и ничего сверх того.

Команда Ёсиды займется развитием игры «в совершенно ином направлении». Сами разработчики пока не в силах сказать, куда направится FFXIV, и просят игроков потерпеть, пока не будет составлен четкий план продвижения.

Версия для PS3, на которую возлагались немалые надежды, отложена на неопределенный срок. Сама Square Enix терпит существенные потери, в том числе и из-за неудачного старта четырнадцатой «Финалки». Так, прогнозируемая годовая прибыль компании упала на 92%: вместо полутора миллиардов долларов в этом году ожидается всего двенадцать миллионов.



«Спасите наши души!»

ПО КАТАКЛИЗМУ В КАЖДЫЙ МИР

Виртуальные вселенные не стесняются идти по стопам WoW

Разработчики онлайн-миров, вдохновленные идеей Blizzard, творят собственные катаклизмы. В плоском мире MapleStory уже произошел Большой Взрыв — причем как раз седьмого декабря, в день выхода Cataclysm. Разработчики переработали географию мира, чтобы сделать путешествия удобнее, перерисовали локации в более высоком разрешении, ускорили набор уровней и так далее в том же духе.

Во вселенной Perfect World также поговаривают о надвигающейся катастрофе, но там все пока ограничивается добавлением новых локаций — и ни слова о переработке старого материала.

А вот EverQuest II, как известно, начинался именно с глобального бедствия, отправившего полмира в тартарары. Но это не помешало президенту Sony Online Джону Смедли заявить, что скоро, возможно, бабахнет во второй раз. Искренне сочувствуем жителям Норрата.



Perfect World: Genesis



MapleStory



EverQuest 2

В двух словах

Дополнение World of Warcraft: Cataclysm в первые же сутки продаж разошлось в количестве свыше 3,3 миллионов копий — с учетом предзаказов, конечно. Call of Duty: Black Ops, которой с ходу удалось достичь отметки в 5,5 миллионов, остается непревзойденной, но предыдущее дополнение к WoW — Wrath of the Lich King — с его жалкими 2,8 миллионами окончательно «посрамлено».



Мореплавательский виртуальный мир Pirates of the Burning Sea благополучно перешел на условно-бесплатную модель оплаты. Работники весла и топора ликуют.

Президент Sony Online Джон Смедли сообщил, что продолжение онлайн-боевика PlanetSide может выйти уже этой весной, а шпионский виртуальный мир The Agency будет запущен ближе к концу года.



Crytek анонсировала онлайн-боевик Warface, в основе которого лежит новый CryEngine 3. Разработку ведет сеульское подразделение компании, и рассчитана она прежде всего на азиатский рынок. Условная бесплатность? Разумеется.



Rift: Planes of Telara показала себя на минувшем стресс-тесте даже лучше, чем некоторые финальные релизы: критических ошибок всплыло немного, а все обнаруженные дыры затыкались с невиданной оперативностью. Между тем название игры лишилось подзаголовка. «Измерения Телары» ушли в небытие, остался голый «Рифт».

Новая социалка CityVille от Zynga собрала 22 миллиона пользователей за рекордные одиннадцать дней.

С 16 декабря Need for Speed World доступна на русском языке.



■ Невеселые фермеры наконец-то нашли прибежище. В (анти)социальной сети Facebook запущена социалка по мотивам игрушки Evil Genius, считающейся духовной наследницей несравненного Dungeon Keeper.



■ Шерстяные носки с изображением главного героя платформера VVVVVV ушли с интернет-молотка за \$355. Разработчик Терри Кэванах предложил бесплатную копию игры всякому, кто повисит ставку, и в результате стоимость носков стремительно возросла до десяти тысяч долларов. Но победитель торгов отказался выкупать лот, и вязаный фетиш ушел к более благонадежному гражданину. Тот же продавец выставил на торги носки и шапки с героями Pacman, Cave Story, Aquaria, Megaman и других игр. В общей сложности было выручено порядка \$600, все эти средства пошли на благотворительность.

■ Переименовали браузерную MMO по мотивам библейских преданий. По словам создателей, прежнее название – The Bible Online – недостаточно хорошо «гуглилось». Право предложить новый заголовок досталось игрокам. Те, как всегда, были щедры на откровения в духе «Время молитвы» (PrayTime) и «Мир Библейского ремесла» (World of BibleCraft), но разработчики не стали рисковать и выбрали нейтральную версию – GodStoria: The Bible Online.



■ Российские компании сделали ряд анонсов. Mail.Ru вскорости выпустит танцевальную Hot Dance Party и бесклассовую ролевку Loong Online. Не так давно образовавшаяся GameNet возьмется за локализацию корейской Aika Online. Q1 корпит над собственной разработкой – браузеркой «Драконы», открытое тестирование которой начнется уже в марте. Помимо прочего, Mail.Ru запустила в обращение анимешную Iris Online, а «Иннова» начала созывать народ на открытое тестирование русской версии онлайн-гонок KartRider.

С небес на землю

PERPETUUM, НО НЕ MOBILE «EVE про роботов» от венгров

В конце ноября официально стартовала Perpetuum Online. Еще с тестирования игру заклеями «калькой с EVE». В общем-то справедливо. В Perpetuum в том или ином виде срисовали многие концепции «Евы»: контролируемая игроками ситуация во вселенной, зоны со свободным PvP, потеря имущества при смерти, офлайнное развитие умений... Даже генерация физиономии альтер эго похожа на ту, что была в EVE до появления Incursion.

С другой стороны, действие Perpetuum развивается отнюдь не в космосе, и вместо кораблей тут громадные роботы-мехи. К чести разработчиков отметим, что шагающие машины появляются в онлайн нечасто – на ум приходят разве что замурованная Exsteel и отчасти Planet-Side с RF Online.

Переход из космоса на планетарную твердь оказывается главным отличием Perpetuum. Мир стал гораздо компактнее. Всего шесть островов, каждый из которых пересекается пешком за двадцать-тридцать минут, – пустыки по сравнению с сотнями секторов «резинной» EVE. Зато в Perpetuum игрокам доступно терраформирование, позволяющее изменить облик планеты.

Есть и другие приятности. В частности, спуск на землю прибавил динамики боевым действиям – приходится активно маневри-



ровать, используя неровности рельефа себе во благо.

За Perpetuum ответственна независимая венгерская студия Avatar Creations. Бюджет у игры скромный, и это бросается в глаза уже на стадии создания персонажа. Тем не менее начинание благое. Будем надеяться, что со временем Perpetuum заиграет новыми красками и предложит игрокам больше собственных идей.

Утренник эскапистов

НАШЕСТВИЕ ДЕДОВ МОРОЗОВ

Онлайн дождался праздников в полной боеготовности

По устоявшейся традиции онлайн-миры одними из первых включают в празднование Нового года и Рождества. Герои World of Warcraft вновь спасают оленей, воруют подарки из-под елок и охотятся за особыми праздничными рецептами – напомним, все это в сумме называется у них «Зимним покровом». Приход «Катаклизма» мало повлиял на привычный ход праздника – разве что перестроенные города теперь украшены несколько иначе.

Guild Wars также приступила к праздничному дурачеству. Воплощения богов Тиири с пафосным видом вещают о празднике, а игроки рассекают по миру в красных шапочках и размахивают леденцовыми мечами. Помимо традиционных мероприятий, разработчики предложили принять участие в конкурсе на лучшее изображение, посвященное празднику в Guild Wars.

В мультяшном мире Dofus открылся целый рождественский остров с подарками и монстрами,

которые эти подарки охраняют. И то ли случайно, то ли умышленно в ходе празднования разработчики сделали доступным новый класс – бомбиста-разбойника, который стал тринадцатым в перечне предоставленных для отыгрыша архетипов.

В Global Agenda игроки получили на свою голову незамысловатые испытания в духе «убить пятьсот противников за вторник и среду». Задание на повестке обновлялось каждые два дня, успешное его выполнение поощрялось новогодним презентом.

Aion принимает у себя традиционный зимний фестиваль с конкурсами и подарками, а в Lineage 2 началась арбузная лихорадка – и все из-за того, что кое-кто недостаточно расторопный перепутал праздничные бубенцы с арбузами. В Age of Conan тем временем свое брутальное празднество: вместо того чтобы запастись красными шубами и хлопьями, тамошние герои готовят утепленные кирасы и сосуды для, кхм, согревающих напитков.



Aion



World of Warcraft



Dofus

ИГРЫ 2010 ГОДА

Ф

евральский номер — традиционное время подводить итоги года. На редакционном календаре подходит к концу декабрь, все релизы уже состоялись, а запаздывающие проекты выйдут уже в 2011-м. Как и прежде, мы вручим призы в жанровых номинациях, отметим особо отличившиеся игры и выберем святая святых — Игру Года.

WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

Перед нами — не простое расширение игровой вселенной, приподнимающее потолок развития на пять уровней и открывающее новые зоны на карте. Это полноценная перезагрузка серии, преобразующая привычный мир. Помнялось все — внешний вид локаций, организация квестов, принципы развития персонажей. К World of Warcraft приходится привыкать заново. Для «старичков» это означает возвращение интереса к давним-давно изученной игре. Для новичков — возможность приобщиться к проекту без боязни «опоздать». Приключения снова начинаются с первого же уровня.

ПРЕТЕНДЕНТЫ: AION: ASSAULT ON BALAUREA, AGE OF CONAN: RISE OF THE GODSLAYER, LINEAGE 2: THE CHAOTIC THRONE — FREYA

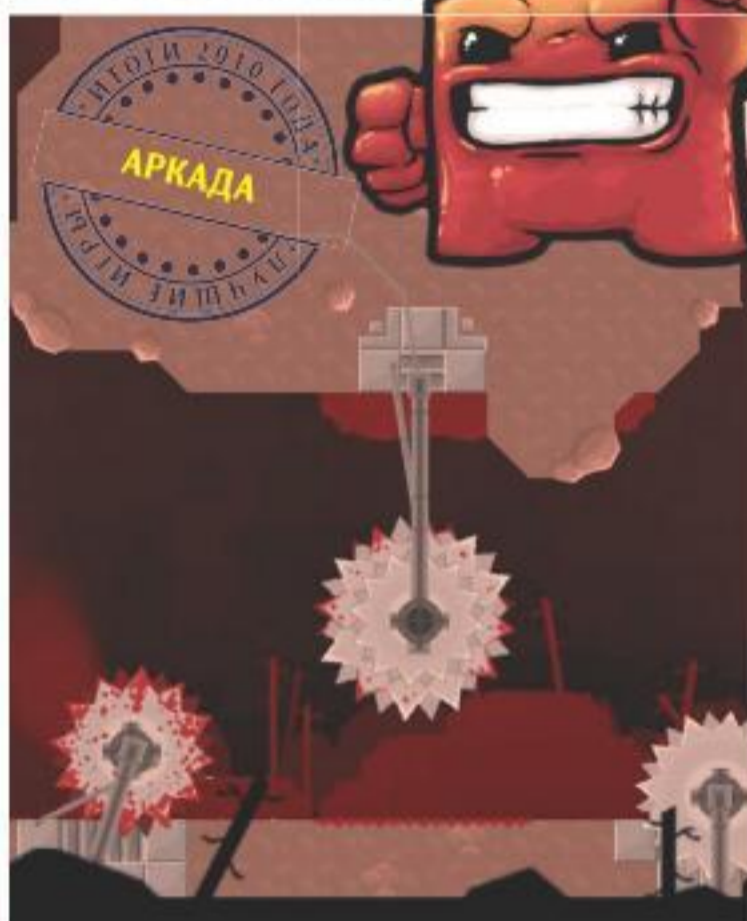


ИТОГИ 2010 ГОДА
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
ОНЛАЙНОВАЯ ИГРА

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Непостоянство серии, в которой выходят то шедевры, то серенькие однодневки, легко объяснить регулярной сменой разработчиков. Но в этом году бренду повезло угодить в руки кудесникам Criterion Games. С первой же попытки авторы взрывного Burnout обошли на повороте Blur, прижали к обочине Split/Second и превратили Need for Speed в лучшую гоночную игру уходящего года. Им удалось сосредоточить всю мощь адреналиновых погонь и возможности современных социальных сетей в одном глянцево-м проекте. Богатство хорошо знакомых гоночных инструментов, шикарное оформление, огромный автопарк — это лишь верхушка айсберга. Под ней скрывается глубокий игровой процесс, заставляющий часами гонять по виртуальным просторам, таранить друзей по сети и пытаться побить вечно обновляющийся рекорд.

ПРЕТЕНДЕНТЫ: BLUR, SPLIT/SECOND



SUPER MEAT BOY

Игры, которые не подстраиваются под уровень игрока, в последнее время можно по пальцам пересчитать. И «Мясной Мальчик» в это число входит. Эта веселая аркада не понижает свою планку сложности ни при каких обстоятельствах. И хотя штрафов за неудачи не предусмотрено никаких, а число попыток не ограничено — игра все же очень далека от схемы «для прохождения нажмите левую кнопку мыши». Зато какое удовольствие — преодолеть наконец-то головоломки в стиле незабвенной N: The Way of Ninja и комбинации ловушек почище чем в «Персидском принце»! Добавьте к этому тонну черного юмора и массу отсылок к классическим консольным платформерам начала девяностых.

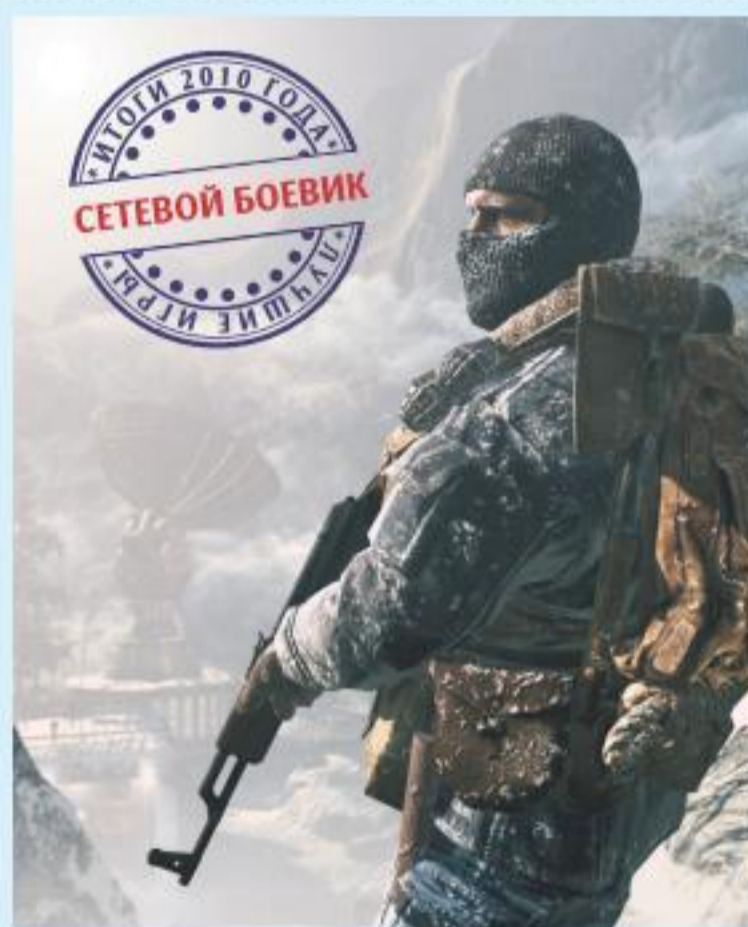
ПРЕТЕНДЕНТЫ: LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT, MISADVENTURES OF P.B., WINTERBOTTOM

CALL OF DUTY: BLACK OPS

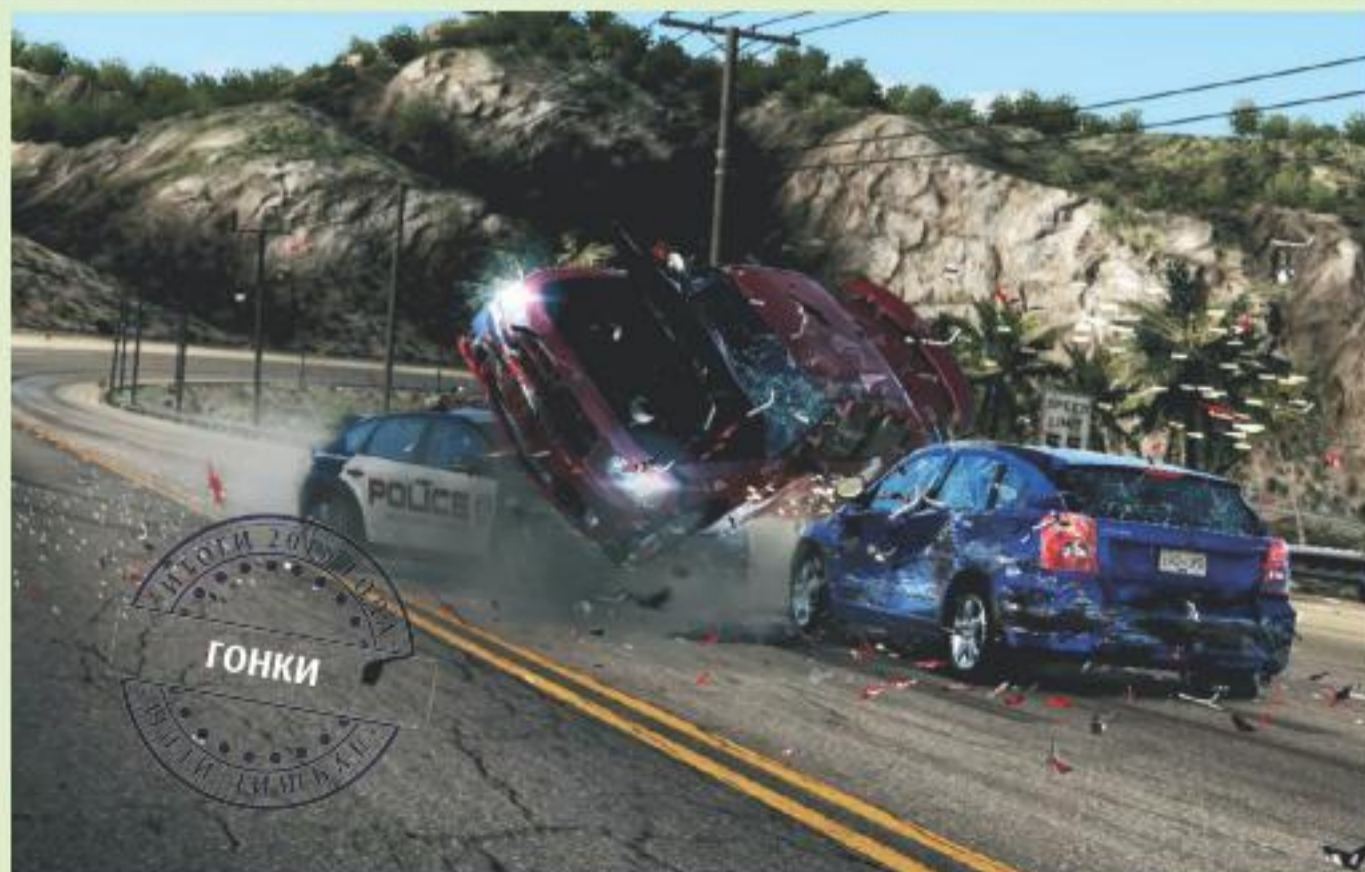
Как серии Battlefield всегда была присуща некоторая степенность и необходимость продумывать действия всей команды, так серию Call of Duty отличала сумасшедшая динамика происходящего. Беги! Стреляй! Взрывавай! Убили? Возрождайся — и снова в бой!

Сумасшедший темп игры захватывал, мешала только излишне высокая смертность. Только появился — и сразу умер от шальной пули. Снова возродился, выбежал из-за угла — и опять слег. Но сетевой режим Call of Duty: Black Ops оказался лишен этого недостатка. Разработчики добавили в него недостающую долю тактики, не задев при этом фирменной динамики. Black Ops оказался более чем достойной заменой Modern Warfare 2.

ПРЕТЕНДЕНТЫ: BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2, MEDAL OF HONOR



ИТОГИ 2010 ГОДА
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
СЕТЕВОЙ БОЕВИК



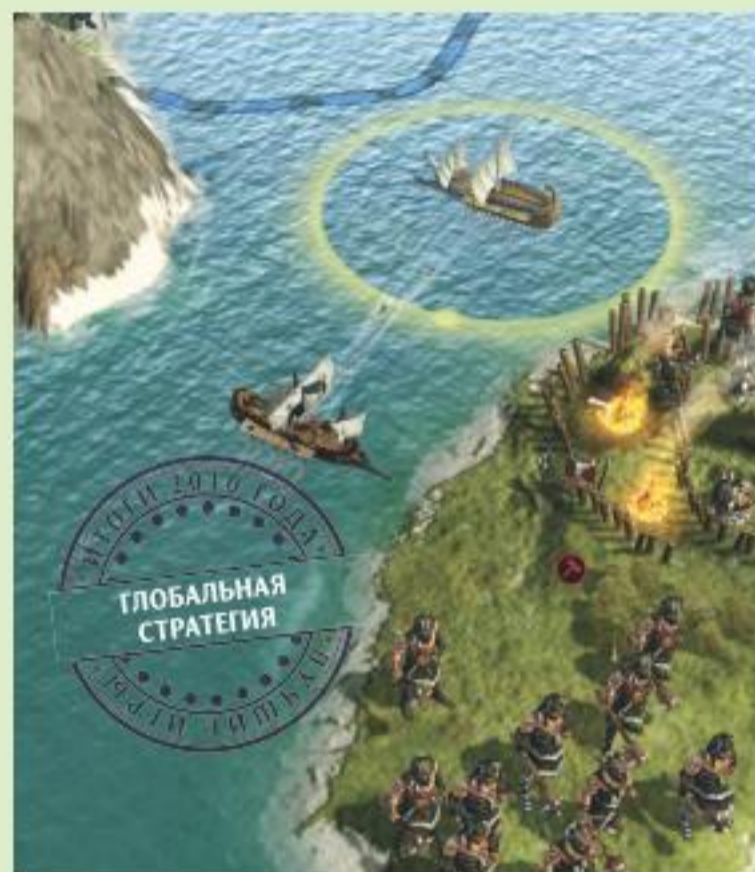
ИТОГИ 2010 ГОДА
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
ГОНКИ

FALLOUT: NEW VEGAS

Тут можно помогать НКРовцам побороть легионеров. Или, наоборот, поспособствовать продвижению Легиона на земли, которые сейчас принадлежат Новой Калифорнийской Республике. А потом совместно с мистером Хаусом натянуть нос и тем и другим. Ну и, если этого было мало, можно сказать «все вы хороши!» и оставить с носом всех вышеперечисленных.

Море разговоров, стрельбы из плазменных винтовок и старого доброго кольта, походы в заброшенные убежища, постоянный поиск ответа на классический вопрос «кому это выгодно?»... И все это под бодренький мотивчик в стиле кантри. Пустошь вернулась. На этот раз — та самая, по которой бродили Выходец из Убежища и Избранный.

ПРЕТЕНДЕНТЫ: MASS EFFECT 2, ALPHA PROTOCOL, «ДВА МИРА 2», «DRAKENSANG: РЕКА ВРЕМЕНИ»

**SID MEIER'S CIVILIZATION V**

Серия позволила себе прибегнуть к самоповторению лишь однажды — во второй части. По сути это была та же первая «Цивилизация», но с улучшенной графикой и заметно расширенным списком войск, построек и возможностей. Зато потом каждая новая игра несла в себе множество радикальных изменений, заметно перекраивающих игровой процесс. Менялись принципы ведения войны, устройство государственной политики, значение добываемых ресурсов... Но такого количества изменений, как в пятой части, не было, пожалуй, во всех предыдущих вместе взятых. Гексагональная карта, не более одного отряда на клетку, независимые города-государства... И при всем при этом — это «Цивилизация», узнаваемая от и до. Парадокс!

ПРЕТЕНДЕНТЫ: NAPOLEON: TOTAL WAR

BIOSHOCK 2

Возвращение в Восторг поначалу казалось спорным — ну какой из Большого Папочки, этого громилы с дрелью, драматический герой? Оказалось, гиганту в скафандре тоже не чужды чувства. В первую очередь — любовь к Маленькой Сестричке, разумеется. Поиск потерявшейся девочки — потрясающе атмосферное и мрачное путешествие по самым отдаленным уголкам Восторга. Великолепный сюжет и новый взгляд на гибель подводного города, экскурсии по невиданным местам и знакомство с редкостными чудовищами в человеческом облике — все это сыграло важную роль в присуждении приза. А также одна небольшая, но неповторимая сцена, в которой мы увидели мир глазами Маленькой Сестрички.

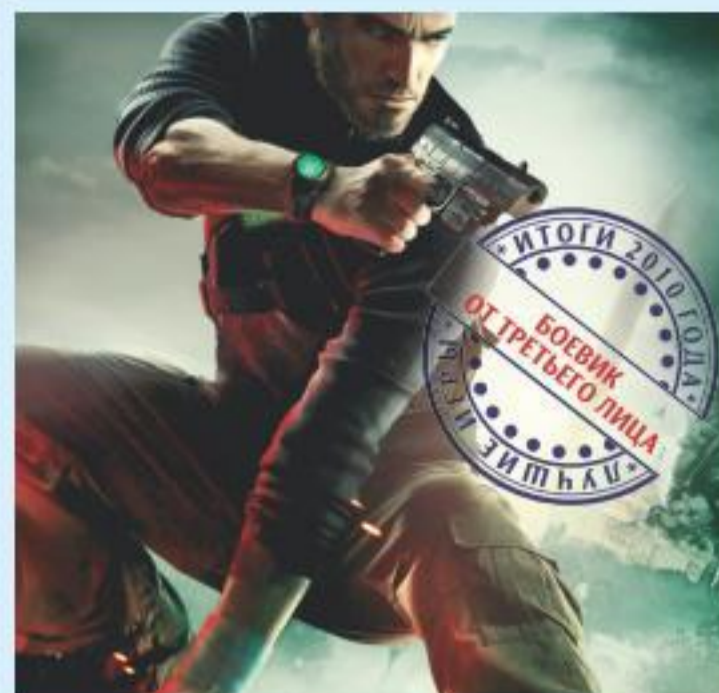
ПРЕТЕНДЕНТЫ: SINGULARITY, BORDERLANDS

**STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**

Утверждают, что все меньше игроков хочет тратить время на накопление ресурсов и постройку базы. С течением времени и то и другое стало понемногу выпесняться из жанра, уступая место захвату контрольных точек и моментальной покупке войск. Даже серия Command & Conquer не устояла — в четвертой части не оказалось ни баз, ни даже комбай-

нов. Но StarCraft II наглядно доказал, что застройку карты рано списывать в утиль. Возможно, на волне популярности второго StarCraft на свет снова начнут появляться похожие стратегии. Но для начала дайте наиграться хотя бы в сам StarCraft!

ПРЕТЕНДЕНТЫ: R.U.S.E., ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2: ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

SPLINTER CELL: CONVICTION

Насколько суров Сэм Фишер, мы уже знаем. Но насколько суровым он может стать, если у него отобрать дочь и подставить, — это нам только предстояло узнать в Splinter Cell: Conviction. Последний эпизод из жизни тайного агента отошел от традиций: вместо постоянного шныряния под потолком — зрелищные перестрелки под Белым домом, вместо тихих убийств — прицельный огонь, по одному патрону на врага. У разработчиков получился зрелищный, запутанный и жесткий боевик — как раз под стать главному герою. Поседевшему, но все такому же решительному и опасному. И ничуть не стесненному в методах. В конце концов, жестоко пытаться отпетых негодяев ради спасения дочери — это не преступление.

ПРЕТЕНДЕНТЫ: DARKSIDERS: WRATH OF WAR, ASSASSIN'S CREED 2, JUST CAUSE 2

THE WHISPERED WORLD

История грустного клоуна Седвика — одна из лучших в жанре. В поисках королевского замка он знакомится с такими особами и преодолевает такие препятствия, что врагу не пожелаешь. А еще Седвику помогает преданная сороконожка по имени Спот, умеющая принимать разные забавные формы — надуваться, загораться и даже рассыпаться на шарики. Вместе им предстоит наставить на путь истинный говорящие камни, разбудить подводное чудовище, побывать в плену у коварных асгилов и уничтожить мир... Который, между прочим, невероятно красив! Настолько, что в местном осеннем лесу хочется поселиться.

ПРЕТЕНДЕНТЫ: BLACK MIRROR 2, SAM & MAX: THE DEVIL'S PLAYHOUSE



BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER



В этой номинации BlazBlue можно было бы присудить «техническую победу» — за полнейшей неаявкой соперников на ПК. Но если бы все было так просто, всяческие «Мести боксера» и «Уличные бои без правил» утонули бы в наградах. В отличие от них Calamity Trigger зарабатывает свои ордена совершенно честно. Никакого реализма, никаких «совсем как настоящих» боевых искусств. Их место успешно заменяют бешеный драйв и обилие совершенно непохожих друг на друга персонажей с уникальными способностями. И баланс в BlazBlue достигается не уравновешивкой, а огромным числом приемов и тактик.

ПРЕТЕНДЕНТЫ: НЕТ

DEAD RISING 2

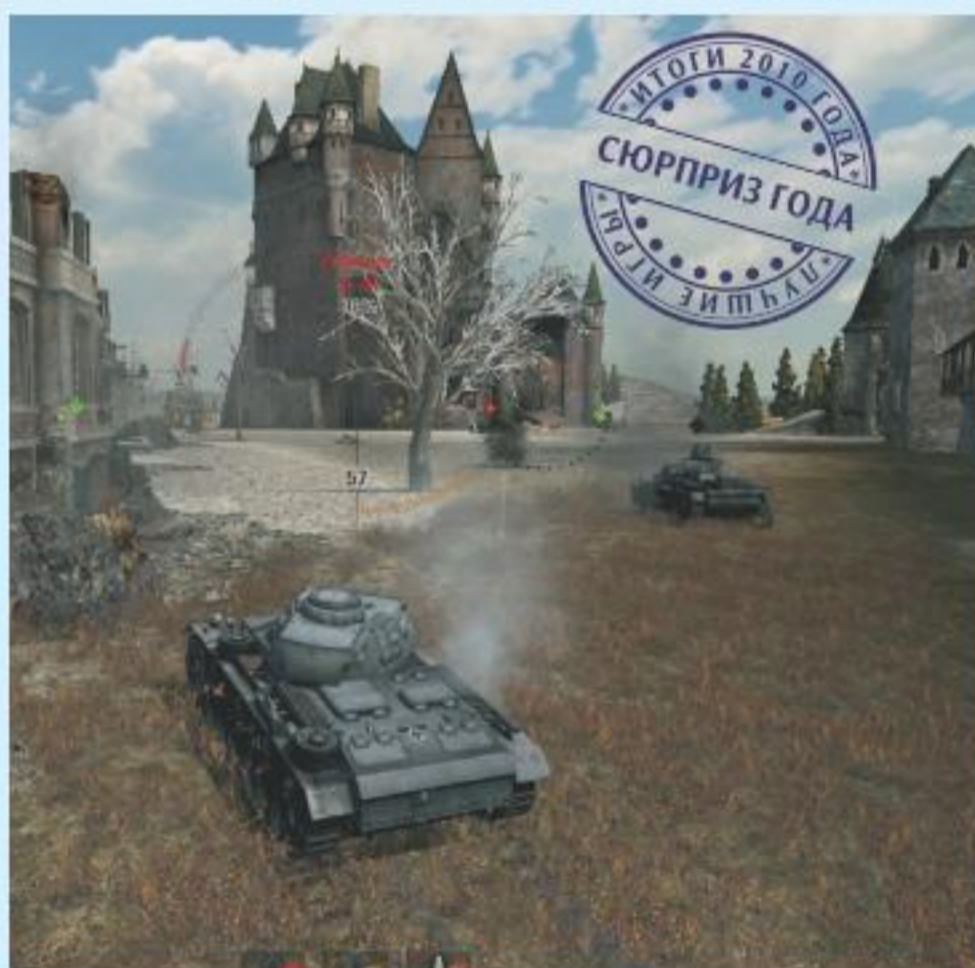
Что мы знаем о зомби? Медленные, голодные, злые. А еще их нужно убивать. Лучше всего — прострелив голову. Но Чак Грин знает гораздо больше способов: переехать детским велосипедом, насадить на лосиные рога, расстрелять фейерверками, взорвать мозги миксером, исполосовать перчаткой с лезвиями в стиле Фредди Крюгера... Вряд ли кто обойдет Грина по находчивости и предприимчивости — в Dead Rising 2 вы можете убить зомби любимым способом. Хоть напаять на голову маску робота с пропеллером и разрубить лопастями. Или забить до смерти ведром, плакатом, парковочным конусом, клюшкой, гириями. Можно даже собрать из подручных материалов световой меч, а затем размахнуться и ка-ак...



СПЕЦНОМИНАЦИИ

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Сегодняшних разработчиков все сильнее заботят не новые вершины графики, а возможности стареющих консолей и слабых компьютеров. Но это не значит, что технологии стоят на месте. Самую яркую из них в этом году, очевидно, показала DICE. Их Bad Company 2 оказался эпиком разрушения — почти любой объект на карте можно подорвать, разломать и снести. В сетевом режиме это производит неизгладимое впечатление — через десять минут битвы карту уже не узнать. Вместо тихого леса — чистое поле, вместо уютных домиков — сгоревший город. И хотя это не самая красивая из игр года, такие метаморфозы уровней очень впечатляют.



WORLD OF TANKS

Скромная белорусская студия Wargaming.net, славная до сей поры в основном стратегиями по Второй мировой, вдруг ворвалась на рынок онлайн-игр с проектом необычайной мощи. И не только полыхнула там яркой звездочкой, но и прочно утвердилась, собрав под свои знамена солидную армию поклонников. По World of Tanks регулярно проходят турниры, в патчах постоянно добавляется новая техника и возможности. Поначалу мало кто воспринял игру всерьез, но вскоре она заставила умолкнуть самых убежденных скептиков. Она растет, эволюционирует и не собирается сдавать позиции.

АМНЕЗИЯ. ПРИЗРАК ПРОШЛОГО

Создатели «Амнезии» знают толк в страхе. На протяжении всей игры они ухитряются заражать вас тем же ужасом, что переживает главный герой; дают ощутить свою беспомощность перед творящимся вокруг кошмаром. Великолепная режиссура «пугательных» сцен, постоянное чувство надвигающейся опасности и постепенное нарастание напряжения отодвигают на второй план мелкие недостатки вроде не самой современной графики и непривычного управления. «Амнезия. Призрак прошлого» позволяет пережить массу на удивление острых ощущений, не вставая с кресла.



МЕТРО 2033



Разработчикам из 4A Games удалось создать удивительно достоверный мирок, существующий в тоннелях бывшего московского метрополитена, где остатки человечества спасались от ядерной зимы на поверхности. И пусть сюжет здесь прямой как рельса (вернее, как рельса со спецэффектами)... Но если не мчаться по ней сломя голову, а изредка поглядывать по сторонам, можно рассмотреть немало интересного. Подземные города живут своей жизнью, там постоянно происходят какие-то события. В некоторых из них даже можно поучаствовать, внося свою лепту в будущее кого-нибудь из выживших. А для самых внимательных разработчики даже припасли альтернативную концовку — гораздо более оптимистичную, чем в первоисточнике.

DISCIPLES III: RENAISSANCE

Серию Disciples всегда отличал неповторимый визуальный стиль. И разработчикам третьей части удалось его безукоризненно выдержать. Его, и, увы, *только* его. Быть может, где-то на уровне издателя решили, что участие в проекте Анри — это уже залог успеха, а сюжет, игровой процесс и баланс можно прикрутить как-нибудь потом. В итоге играть против компьютера — неинтересно (он постоянно совершает ошибки и подставлялся под удар), а сетевого режима не завезли. Баланс рассыпался: призываемые существа оказались абсолютным оружием, а возвращение своей армии стало формальностью. Вышедшее дополнение ситуацию тоже не исправило. Сложно перестраивать дом, в котором строители забыли залить фундамент.



ИГРА ГОДА

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Обычно мы не присуждаем жанровую награду проекту, выбранному игрой года. Но в этот раз сделаем исключение. С одной стороны, год выдался достаточно небогатым на RTS, а награждать кого-нибудь «по остаточному принципу» — последнее дело. С другой — мы не представляем себе ни одну другую игру в качестве безусловно лидера года.

Потому что StarCraft 2 — не просто стратегия. Она как многослойный пирог, где в каждом слое — добротная пригоршня изюма. Киберспортсмены получили поле боя на много лет. Любители стратегий — отличную соревновательную игру для сражений с друзьями и случайными сетевыми противниками. Те, кто предпочитает играть с компьютером один на один, — мощнейшую образцовую кампанию, а в довершение к ней — полный набор «испытаний»: задачек на хитроумное строительство и управление войсками.

И все это — в безупречном техническом исполнении, с мощной клиентской поддержкой и регулярными обновлениями. Однозначное первое место.



11 ИГР 2011 ГОДА

А напоследок — небольшой список игр, готовящихся к выходу в следующем году. Среди них есть и продолжения известных серий, и совершенно новые проекты от известных разработчиков. И каждая потенциально метит в «Короны».

- Alice: Madness Returns
- Batman: Arkham City
- Crysis 2
- Diablo 3
- Duke Nukem Forever
- Mass Effect 3
- Max Payne 3
- Rage
- The Elder Scrolls V: Skyrim
- Star Wars: The Old Republic
- Ведьмак 2: Убийцы королей

www.dawnofwar2.com

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2 — RETRIBUTION

В

сем хороша была Dawn of War 2, за одним исключением: если сетевая составляющая игры представляла собой настоящий тактико-стратегический карнавал, то одиночная — скромный спектакль в театре одного актера. После релиза многие просили у Relic Entertainment более интересную кампанию с возможностью управлять не только десантниками. Первое дополнение, Chaos Rising, требования публики проигнорировало, зато Retribution обещает грандиозное шоу со звездными актерами в главных ролях.



ЯВЛЕНИЕ ВТОРОЕ: ТЕ ЖЕ И ИНКВИЗИЦИЯ

Сценарий от Relic Entertainment выглядит примерно так. Место действия: сектор Аурелия. Время действия: десять лет после событий Dawn of War 2: Chaos Rising. Акт первый: на сцену выходит капитан пиратствующей ватаги орков и говорит коллегам по опасному бизнесу, что они давненько никого не грабили и не убивали — почитай, со вчерашнего утра. Сказано-сделано. Наскоро пересчитав ржавые крюки и повязки на глазу, вся честная компания отправляется в путь на своем боевом орочьем крейсере...

...Который, будучи нормальным орочьим крейсером, немедленно терпит крушение на одной из ближайших планет. К счастью для зеленокожих, рядом с местом экстренной посадки обнаруживается экспедиция эльдаров, приле-

тевших за неким древним и чрезвычайно могучим артефактом своей расы. Так что скучать им не придется. Вскоре на заднем плане появляются десантники из числа «Кровавых Воронов» — они ищут хаоситов, чтобы сполна отплатить за события Chaos Rising. А ближе к середине акта запыхавшийся гонец сообщает пренеприятнейшее известие: «К нам едут тираниды!»

Таким образом, в Retribution мы получим как минимум три полноценные кампании (возможность сыграть за десантников пока официально не подтверждена, но и не опровергнута). И если раньше сюжет у Relic Entertainment не выходил за рамки объяснений, кто и за что сейчас получает боевым молотом по голове, то в дополнении нам обещают полноценную, местами даже непредсказуемую историю. Особенно, по словам разработчиков, удалась кампания за тиранидов — скоро у нас появится возможность на собственной шкуре испытать, как живется существам с коллективным разумом, мечтающим превратить все живое в биомассу.

Кстати, далеко не факт, что список действующих лиц ограничится этими расами. В одном из роликов Retribution упоминались корабли инквизиции, которые «скоро выйдут из варпа». Да и латинское I в логотипе игры подозрительно напоминает эмблему блюстителей веры. Сотрудники Relic Entertainment не отрицают наличие энного числа тузов в рукаве, но от конкретных обещаний пока воздерживаются.

ЧТО НА УМЕ У ТИРАНИДА

Выросло и число функциональных построек — на картах появятся здания, захватив которые мы увеличим лимит на число отрядов, что позволит вызвать дополнительные подкрепления. Подняв свой флаг над военным заводом, мы смо-

Жанр тактическая стратегия в реальном времени

Разработчик Relic Entertainment

Издатель THQ

В России Buka Entertainment

На что похоже Warhammer 40.000: Dawn of War 2, Ground Control 2: Operation Exodus

Дата выхода I квартал 2011 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖД



жем в обмен на накопленные ресурсы прямо по ходу игры улучшать оружие своих бойцов и даже строить военную технику. Одиночные миссии вплотную приблизятся к сетевым, где база и «строительство» новых бойцов существуют с самого начала.

Изменения коснулись и системы изучения навыков. Развитие стало значительно быстрее — теперь каждое потраченное очко опыта гарантированно дает новую способность (сравните со старой схемой, где за каждое умение приходилось отдавать четыре-пять баллов).

Тираниды — это отдельная песня. Они получают свою, особенную, линию поведения, полностью вытекающую из особенностей их «менталитета». У представителей космической саранчи есть только один полноценный боец, растущий в опыте и получающий дополнительные навыки, — Повелитель Роя (Swarmlord), их новый герой. ТТХ остальных бойцов привязаны к его характеристикам (тут можно усмотреть аналогию с тем, как в сетевом режиме «большие» тираниды усиливают своих рядовых сородичей).

Новых героев получают и другие участники конфликта — как минимум по одному отряду на нос. Не обойдется без набора дополнительных карт, а вот намерения ввести еще парочку режимов сетевой игры разработчики не выказывают. Кроме того, поклонников онлайн-игры ждут некие «значительные изменения в балансе» — но как у Relic Entertainment с подробностями, вы уже знаете.

Да и Хаос с ними, с подробностями. Возможность взглянуть на конфликт большими глазами эльдаров, выпученными гляделками орков и... тем, чем взирают на мир тираниды, сама по себе стоит того, чтобы ждать выхода Retribution с удвоенным нетерпением!



МЫ НАДЕЕМСЯ

К и без того отличному сетевому режиму должен добавиться полноценный однопользовательский: с несколькими расами, увлекательными миссиями и настоящим сюжетом.

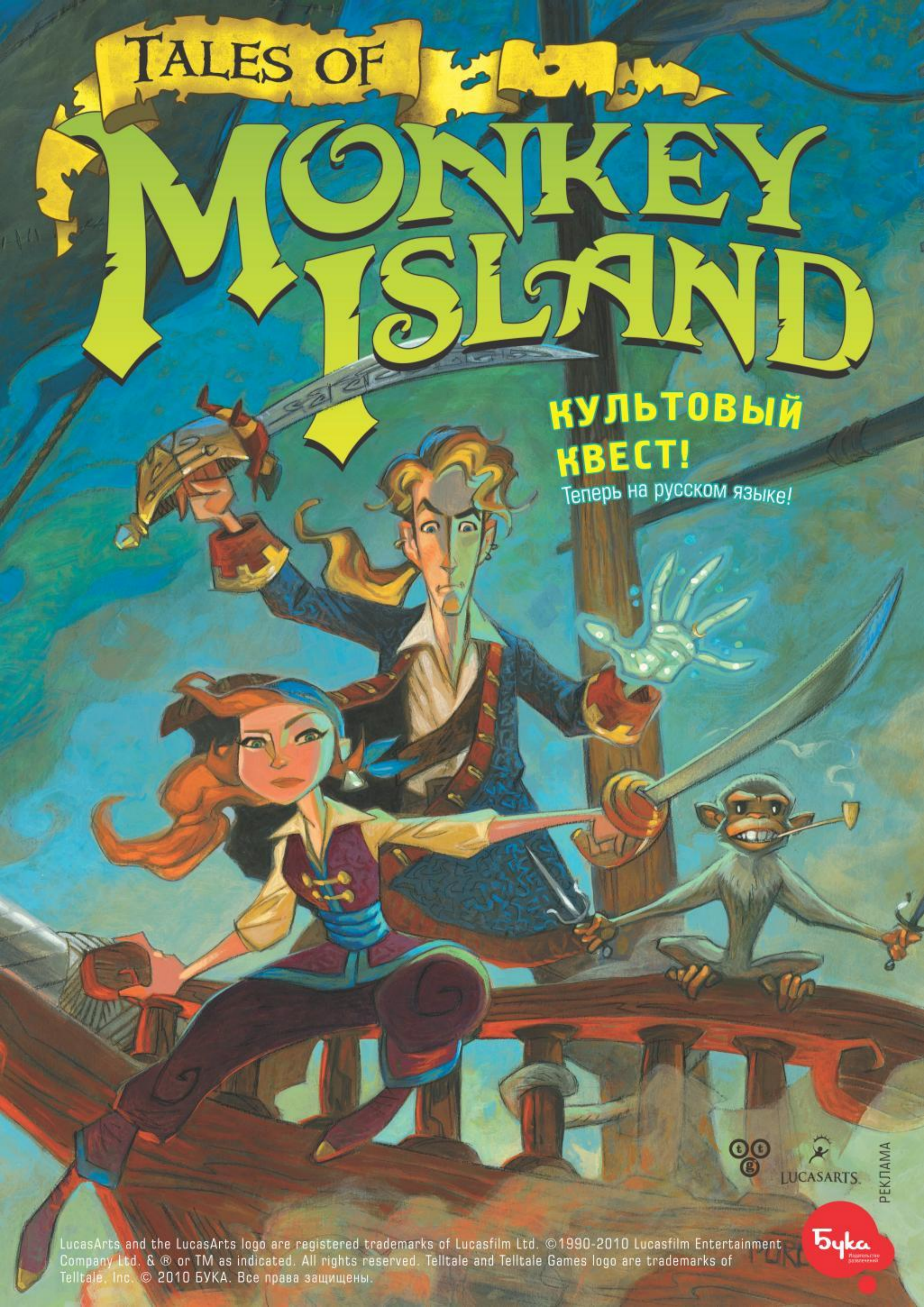
МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

Если раньше одиночная игра в Dawn of War 2 ничего интересного собой не представляла, то велики ли шансы, что это возьмет и изменится?

TALES OF MONKEY ISLAND

КУЛЬТОВЫЙ
КВЕСТ!

Теперь на русском языке!



РЕКЛАМА

LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. ©1990-2010 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & ® or TM as indicated. All rights reserved. Telltale and Telltale Games logo are trademarks of Telltale, Inc. © 2010 БУКА. Все права защищены.



www.paradoxplaza.com/games/cities-in-motion

CITIES IN MOTION



Жанр	экономическая стратегия
Разработчик	Colossal Order
Издатель	Paradox Interactive
На что похоже	Traffic Giant, Transport Tycoon
Дата выхода	февраль 2011 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖД >>



С кучаете ли вы по транспортным менеджерам девяностых? Если да, то вы не одиноки: финские разработчики до сих пор вспоминают Traffic Giant. И, главное, не сидят без дела — они создают новую игру по лекалам прошлого века.

ВЕЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Общественный транспорт — головная боль любого мэра, причем распространяемая на миллионное население. Порой трудно поверить, что управлять сложным и запутанным хозяйством можно ради забавы. Но факт, в свое время этот вид досуга был очень популярен. И, возможно, вскоре опять войдет в моду — в Cities in Motion мы возглавим компанию, чья единственная функция заключается в перевозке людей по городу.

В нашем распоряжении пять видов техники: автобусы, трамваи, катера, вертолеты и поезда метро. Начало игры переносит нас в 1920 год — улицы почти пусты, а систему транспорта предстоит строить с нуля. Дальше нас ждет целое столетие виртуальной жизни, в ко-



торой город будет расти, а предпочтения жителей меняться.

Тема выбрана очень узкая, речь даже не идет о промышленных грузах, контейнерах или нефтяных цистернах, столь приятных сердцу транспортного магната. Нет, в нашем распоряжении только люди, люди, люди... Лет пятнадцать назад точечная специализация была в моде, но уместен ли подобный симулятор в XXI веке? Что поджанр может предложить нам сейчас?

Главное достоинство игры — настоящие города: Вена, Берлин, Амстердам и Хельсинки. Места выбраны с

умыслом, это не унылые плоские мегаполисы, а лабиринты из дорог, рек, каналов, парков. Архитектура вполне узнаваема, достопримечательности на месте. Спальные районы поодинообразнее — для зданий в игре предусмотрена лишь сотня моделей, — зато дух европейских городов уже чувствуется в куче мелких деталей.

Экономическая модель напомнит нам о Traffic Giant: изначально каждый житель решает проблемы с передвижением самостоятельно, но при случае охотно пересаживает-

ся на метро или автобус, идущий в нужном ему направлении. Однако если цена за поезд окажется слишком высока, люди со вздохом разочарования пересядут обратно на собственные автомобили.

Мы можем планировать маршруты, менять цены на билеты, выбирать тип автобусов или поездов. Также мы будем строить — но только рельсы да остановки. Нам же решать, какой зарплаты заслуживают водители, как часто ремонтировать машины. Конечно, придется позаботиться о рекламе, иначе люди просто не узнают о новых маршрутах.

ПЕРСОНАЖ НА СВЯЗИ

В древнем Transport Tycoon местные жители просто любили путешествовать, пункт назначения их интересовал слабо. В соседнюю деревню — так в деревню, в город так в город. Появление автобусной остановки хоть где-нибудь уже само по себе радовало население.

Traffic Giant изменил концепцию. Виртуальные люди ездили на работу, возвращались домой, посещали стадион и аквапарк. Маршрут в соседний лес или чистое поле их не интересовал — автобус должен решать вполне определенные проблемы. Мы видели общие данные по





каждому дому — тридцать человек трудятся на заводе, двадцать учатся в школе — и могли заранее прикинуть, в каком направлении им нужно перемещаться.

Разработчики **Cities In Motion** пошли еще дальше: нам разрешат поинтересоваться мнением *каждого* человечка на карте. У любого жителя города есть домашний адрес, место работы, планы на отдых. Не слишком ли это много? В **Tropico 3** было забавно лично узнать о проблемах несчастного труженика в белых штанах, но должен ли мэр следить за желаниями каждого жителя Амстердама? Ведь численность населения тропического острова и крупной столицы несопоставима.

Именно ответ на этот вопрос и определит успешность игры. Исследование городской жизни всегда было важнейшей и интереснейшей частью транспортных менеджеров. Нужно уметь ориентироваться в хаотическом метании жителей, сводить всю эту круговерть к нескольким самым популярным направлениям. Больше того, нужно предугадывать развитие города: представлять, где начнут появляться дачные участки, а где со временем вырастут многоэтажки и офисные центры, и заранее наметить там маршруты. Ведь если немного замешкаться, место под постройку станций придется выкупать втридорога, выгоняя людей из уже заселенных домов.

Чтобы за жителями города было удобнее следить, разработчики условно разделили их на семь социальных групп, отличающихся поведением, образом жизни, достатком, желаниями и возможностями. Бизнесмены, например, почти не обращают внимания на траты и хотят путешествовать быстро и комфортно. Студенты, наоборот, думают в первую очередь о цене и готовы ездить на старых автобусах. Пенсионеры намного больше заботятся об отдыхе и о покупках.

Самая нестандартная группа — туристы. Именно ради них в игре построены междугородние вокзалы и аэропорты, сами-то мы не можем наладить маршруты в другие города.

Эффект неожиданности игре добавляют катастрофы и экономические кризисы. Глобальных стихийных бедствий не предвидится, местным жителям повезло обойтись без цунами и торнадо и даже без смены времен года. Но на постоянные аварии и пробки придется реагировать оперативно.

COLOSSAL ORDER



В 2009 году три финна — Антти Исо-сомппи, Антти Лехто и Микко Тыни — поняли, что готовы к созданию игр для персональных компьютеров (до этого они тоже занимались играми, но мобильными). Заручившись поддержкой Paradox Interactive, они открыли офис в двухсоттысячном городе Тампере, что в двухстах шестидесяти километрах от российской границы. В компании пока работает лишь двенадцать человек.



ОДИНОЧЕСТВО В МЕГАПОЛИСЕ

Больше всего сомнений в **Cities In Motion** вызывает полная монополизация бизнеса. Мы будем развивать транспортную систему в полном одиночестве, без малейшей угрозы со стороны конкурентов — их в игре просто нет! Как же так? И десять, и пятнадцать лет назад в подобных играх было соперничество — а сейчас сделан огромный шаг назад?

Безусловно, такая обособленность — явный недостаток. Многие рассматривали одиночный режим в **Transport Tycoon** лишь как подготовку к экономическим схваткам друг с другом. Как же приятно было найти дыру в игровой механике и устроить подлянку виртуальному коллеге! Автобусы не умеют обгонять друг друга? Выставляем один на лучшем вражеском маршруте, приказываем ему остановиться — и грандиозная пробка готова. Поезда иногда сбивают машины на переездах? Создаем специальную короткую линию поперек чужого маршрута, запускаем туда локомотив, который безостановочно катается туда-сюда — и вероятность столкновения, изначально низкая, вдруг драматически повышается.

Проблема одиночества не только в дефиците соревновательного азарта. Чтобы игра была увлекательной, необходим стратегический выбор, причем у каждого из вариантов должны быть очевидные достоинства и недостатки. Вло-

жить все средства в сверхприбыльную нефть — или сделать надежные долгосрочные инвестиции в электрички? Ввязаться в конкуренцию с другими компаниями на популярном маршруте — или спокойно пускать автобусы на второстепенных направлениях?

В **Cities In Motion** такой выбор просматривается с трудом. Хорошо, мы выбираем между метро и монорельсом, но разница лишь в затратах и внешнем виде. А вот есть у нас на карте небольшой островок с церковью. Какие у нас варианты? Пустим катер — и дело с концом, никаких колебаний не предвидится.

С другой стороны, многие строительные менеджеры вроде **SimCity** прекрасно обходятся без конкурентов в принципе. Может быть, это отсекает часть покупателей, но и верных поклонников у серии предостаточно.

Решение обойтись монополией легко объяснить. Для достойной конкуренции необходим внятный искусственный интеллект и долгая полировка баланса. Кто знает, сколько месяцев или лет ушло бы на программирование противников? Лучше уж готовый продукт сейчас, чем перспектива финансовых состязаний через год или два.

ПАРОВАЯ ЭПОХА

Транспортные симуляторы по умолчанию ограничены в аудитории и, как следствие, в бюджете. Обычно их создают небольшие команды, делающие скромные, приятные игры с четкими и понятными правилами.

Если идеи и их исполнение окажутся удачными и проект придется игрокам по вкусу, разработчики пообещали незамедлительно взяться за продолжение. И уже в нем добавить и конкурентов, и сетевую игру. Пока же придется ограничиться двенадцатью миссиями кампании и редактором карт, в котором можно попытаться воссоздать свой родной город.

Такое поэтапное развитие игр стало возможным благодаря распространению цифровой доставки — через Steam и прочие подобные системы. Именно такие сервисы возвращают к жизни узкоспециализированные жанры, которыми крупные издатели в последнее время обычно просто пренебрегают.



МЫ НАДЕЕМСЯ

Точно выбранная, четко сформулированная и реализуемая цель — признак успешного начинания.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

Разнообразие в игре невелико, даже если сравнивать ее с предшественницами из прошлого



ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

Название игры обманчиво — оно выглядит так, будто разработчики из Maddox Games собираются выпустить очередное дополнение к игре, вышедшей еще в 2001 году. На самом же деле впервые в истории проект был начат заново с нуля — серия наконец-то переезжает на новый движок!

Почему так получилось с названием, в принципе, понятно. «Ил-2: Штурмовик» — бренд раскрученный, убирать его из заголовка не хотелось. Но и двоичку приписывать как-то неразумно, получился бы какой-то «Ил-2 2». Словом, элегантный выход из ситуации так и не был найден, пришлось остановиться на новом подзаголовке.

Чем же примечателен новый движок? Во-первых, масштабами. Он поддерживает колоссальные по размерам пространства, вплоть до того, что позволяет смоделировать шарик планеты и бесконечно удаляться от него в космос. На презентации разработчики непринужденно подняли камеру на высоту тридцать километров, заодно похваставшись, что поверхность земли не плоская, а слегка закругленная. Конечно, всю Землю они отрисовывать не стали — никакой компьютер бы не справился с ее

просчетом, но тем не менее локации заметно раздались вширь и ввысь.

Во-вторых, детализацией. На земле появилось множество объектов — построек, элементов рельефа, растительности. У деревьев даже листья колышутся! Большинство зданий можно разрушать, исключение сделано только для памятников и достопримечательностей.

Разработчиков и раньше хвалили за достоверную прорисовку самолетных cockpits, но сейчас они шагнули еще дальше, добившись фотографического сходства. Разумеется, внутренняя отделка кабины — это не просто текстуры, а вполне себе интерактивные объекты — штурвал вертится, приборы показывают всяческую информацию.

В многоместных самолетах можно одной кнопкой занять место любого члена экипажа, пострелять из пулемета, уронить вниз бомбу. Управление полетом в этот момент можно взвалить на ИИ либо на живого товарища, присоединившегося к серверу.

Новый движок также позволяет точнее моделировать повреждения самолетов. Каждая его часть может сломаться отдельно. Это может быть и пробоина в стекле кабины, и перебитое управление, и даже простреленная крышка, которая будет незаметна в воздухе, но приведет к катастрофе при посадке. Если пуля попадет в лонжерон — силовой каркас, удерживающий крылья, они могут отломаться сразу или продержаться еще какое-то время, пока самолет не заложит слишком крутой вираж и они не выдержат давления воздуха.

Жанр	летный симулятор
Разработчик	1С:Maddox Games
Издатель	Ubisoft Entertainment
В России	1С-СофтКлуб
На что похоже	Microsoft Flight Simulator
Дата выхода	2011 год

РЕЙТИНГ НАДЕЖД



Или вот, скажем, забавная мелочь — англичане заклеивали бумагой пулеметы на крыльях, чтобы при взлете не нарушалась аэродинамика, а в бою эти заглушки просто простреливались. Эта деталь в игре тоже предусмотрена.

Чтобы поведение самолетов в воздухе соответствовало реальности, разработчики приглашают настоящих пилотов для тестирования. Поклонники реалистичных ощущений наверняка останутся довольны, но и те, кто никогда в жизни не сидел за виртуальным штурвалом, тоже не уйдут обиженными — игра позволяет очень гибко настраивать сложность и достоверность полетов. Начав с аркадных настроек, можно постепенно наращивать сложность и понемногу осваиваться с почти настоящим пилотированием. На самом деле летать отнюдь не так трудно, как кажется.

В релизную версию игры войдут десять моделей самолетов времен Второй мировой, а также — по многочисленным просьбам — спортивный самолет Су-26 (в моделировании которого, кстати, принимал участие один из его конструкторов в реальной жизни). «Ил-2 Штурмовик» собирается сыграть на одном поле с Microsoft Flight Simulator. Ранее сферы влияния были распределены достаточно просто: в MSFS ходили, чтобы полетать на гражданских самолетах, а в «Ил-2» — чтобы повоевать. Единственное, на что не стоит рассчитывать, так это на появление пассажирских лайнеров — в игре, где самолеты можно сбивать и взрывать, это могут понять немного неправильно.

К тому же творение Microsoft поддерживало модели и модификации от сторонних разработчиков, что значительно расширяло их аудиторию. Теперь же возможность добавлять свои модели появится и в «Ил-2».



МЫ НАДЕЕМСЯ



Новый движок предоставляет бездну возможностей. Серию ждет новое рождение.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ



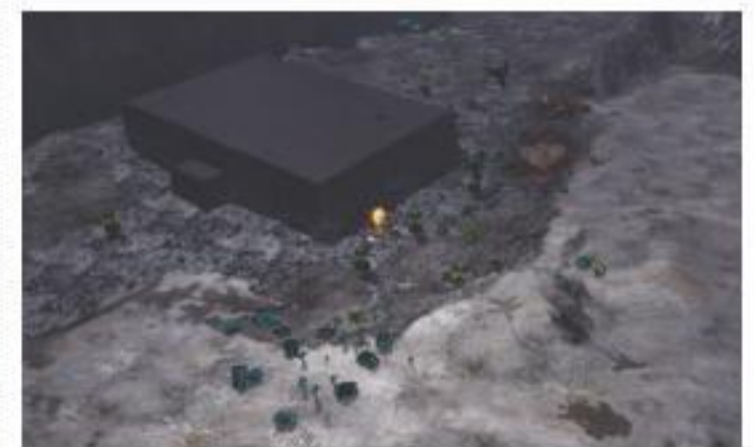
Жанр авиасимуляторов никогда не был особо популярен среди широких масс. Да и название не выделяет в игре проект нового уровня, его могут просто не заметить.



www.achrongame.com

Жанр	стратегия в реальном времени
Разработчик	Hazardous Software
На что похоже	StarCraft
Другие платформы	Mac
Дата выхода	1 квартал 2011 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖД



■ ■ ■

В Achron к обычным требованиям к военачальникам добавляется еще одно. Кроме ответов на вопросы «где атаковать?» и «чем атаковать?», им придется искать ответ на еще один: когда атаковать? Некоторые бои в этой игре напоминают темпоральную фугу, описанную Железны: танк отправляется в прошлое, чтобы уничтожить пехотинца, который отправляется в прошлое, чтобы уничтожить танк, который... И так пока очередная волна времени не смоеет их обоих.

МЫ НАДЕЕМСЯ

Временные петли, парадоксы и прочие вещи, о которых мы разве что читали в научно-фантастических романах, совершаются и разрешаются парой движений мыши. Полноценное внедрение в игровой процесс четвертого измерения — времени — позволит игрокам осуществлять совершенно небывалые стратегические комбинации.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

Попытки понять происходящее на экране в демонстрационных роликах иногда просто плавят мозг. Игры со временем — вещь настолько тонкая и сложная, что малейшая неаккуратность может превратить Achron либо в запутанную головоломку, в которой невозможно будет разобраться, либо в простенькую стратегию, к которой зачем-то прикрутили прыжки туда-сюда во времени.

Одной из основ мастерства военачальника во все времена было умение находить слабые места в обороне противника и наносить удары по ним. Не построил на краю карты противоздушную оборону? Хороший командир обязательно воспользуется этим, чтобы забросить в тыл десант. В такие моменты у проигравшего обычно появляется мысль «Если б я только знал!».

Напряженность боев в современных стратегиях — прямое следствие того, что любая, даже самая мелкая, ошибка может в будущем аукнуться разгромом. И ведь действительно, что сделано, то сделано, прошлого уже не вернешь...

А если все-таки вернешь? Что будет, если дать каждому из командиров возможность путешествовать во времени, возвращаться назад и изменять собственные приказы? Представьте, какие возможности это открывает!

ВОЛНЫ ГАСЯТ ВРЕМЯ

Волны времени — то, на чем строится основа Achron. Каждая из них несет в себе сведения о тех изменениях, которые произошли на поле боя и приказах, отданных игроками. И каждая, прокатываясь слева направо по индикатору временной линии, однажды становится «настоящим». Вернулись назад, что-то изменили? Подождите, пока не пройдет волна и изменения не вступят в силу.

Но так же, как волны движутся из прошлого в настоящее, само прошлое постепенно смещается в противоположную сторону, выходя из-под контроля игроков. Путешествия во времени ограничены условной чертой, за которой уже ничего изменить нельзя. Она достаточно далека, чтобы дать пространство для тактических решений, но слишком близка, чтобы о ней забывать. Все, что находилось на поле боя во время «момента икс», за которым уже началось «неи-

гровое прошлое», останется на нем навсегда (если не будет уничтожено в будущем, конечно). Грамотное использование этого принципа позволяет создавать неограниченное количество копий любых объектов — существ, техники, строений. Главное — точно угадать момент перемещения.

Но основная задача «черты невозможности изменения» все же не в этом. Она помогает разрешать парадоксы, неизбежно возникающие при перемещениях во времени. Представьте себе ситуацию: игрок производит на фабрике робота, который отправляется в прошлое и уничтожает фабрику еще до того, как она произведет робота, который отправится в прошлое и уничтожит фабрику... Так кто же останется на карте в конечном счете — робот или фабрика? Волны времени разрешат этот парадокс. Эти две ситуации — «робот цел» и «фабрика цела» будут возникать поочередно. И в конечном итоге одна из них исчезнет за линией «неигрового прошлого», а вторая останется в игре. Какая именно — опять же вопрос либо удачи, либо точного расчета.

Кроме того, игроков ограничивает еще одна вещь: хроноэнергия. Она копится постоянно и расходуется на любые действия, совершенные в прошлом или будущем. И чем дальше вы отойдете от настоящего по «линии времени», тем больше энергии потребуется на приказы. Так что будущим хронокомандирам придется учиться грамотно расходовать силы и крепко задумываться, стоят ли целых пять изменений минуту назад одного, но трехминутной давности.



www.stronghold3.com

FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 3

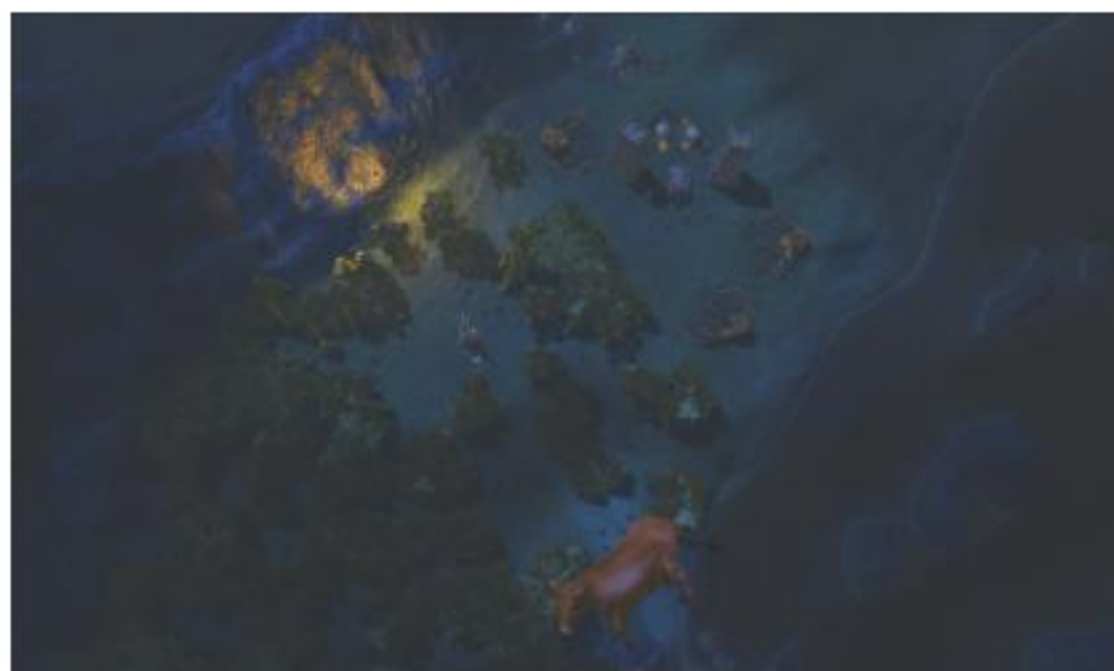
Жанр	экономическая стратегия
Разработчик	Firefly Studios
Издатель	SouthPeak Interactive
На что похоже	The Settlers, Осада, Castle Strike
Дата выхода	2 квартал 2011 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖД



У

мение признавать свои ошибки — полезный навык. Умение исправлять их — полезный вдвойне. Спустя пять лет после выхода провальной Stronghold 2 разработчики из Firefly Studios решили вернуться к той формуле, которая принесла успех их первому «симулятору средневекового феодала». Скоро у вас вновь появится повод достать из сундука графский камзол и взяться за строительство замка своей мечты.



За пять лет многое успело забыться. На всякий случай напомним, что Stronghold представляет собой нечто вроде The Settlers в декорациях средневековья. Получив под свое управление замок с прилегающей территорией, вы должны сделать три вещи: позаботиться об экономическом процветании своих владений, обеспечить счастливую жизнь крестьянам (не то разбегутся в поисках лучшей доли), а также разбить войска соседа и взять штурмом его замок. Схема отлично работала в первой части, а вот вторую сгубили переусложненная экономическая модель, проблемы с AI и зашкаливающее количество багов.

Рассказ о Stronghold 3 больше всего напоминает отчет о работе над ошибками. Тотальной переделке и обновлению подлежат графика, интеллект подчиненных, принципы создания кампании и одиночных миссий... Уйдет в прошлое громоздкая схема развития замка, при которой потеря одного покосившегося сарая могла иметь для ваших владений катастрофические последствия. Процветание владений вновь будет базироваться на простых и понятных производственных цепочках. Хотите собрать непобедимую армию? Строите шахту для добычи руды, соединяете ее тропинкой с кузницей, ставите рядом арсенал и сзываете туда всех безработных крестьян, чтобы выдать им мечи и доспехи.

Деятельность ваших подданных зависит от настроения еще больше, чем прежде. У щедрого лорда, заботящегося о благе крестьян, воины получают солидные плюсы к защите. С другой стороны, озлобленные тяжелой жизнью бойцы лупят врага с удвоенной силой.

Военную составляющую сериала тоже ждут изменения. У осаждающих появятся новые механизмы воздействия на защитников замка. К примеру, при помощи катапульты можно будет перебрасывать через крепостные стены трупы животных — в надежде заразить вражеский гарнизон какой-нибудь болезнью. Firefly Studios предоставляет на выбор несколько видов «снарядов». Сами решайте, что эффективнее: дохлая корова (одна большая зона заражения) или две-три овцы (несколько участков поменьше).

Арсенал обороняющейся стороны расширить не обещали, зато старые добрые ямы со смолой и сбрасываемые на врага бревна по-прежнему с нами (хотя задавить одним стволом половину вражеских солдат, как это было в Stronghold 2, уже не удастся). И для катящегося со склона бревна, и для пущенной из катапульты коровы траектория движения будет рассчитываться в строгом соответствии с законами физики — за это в Stronghold 3 отвеча-

ет движок Havok. Крепостные стены и здания тоже будут рушиться именно так, как это происходило бы в реальной жизни (а падающие обломки, в свою очередь, могут повредить соседние постройки или погрести под собой оказавшихся рядом солдат).

Еще одно немаловажное новшество — регулярная смена дня и ночи. В темноте ваши солдаты (а значит, и вы) видят не дальше своего носа. Это дает противнику шанс незаметно подкрасться к стенам и преподнести вам неприятный сюрприз в виде внезапного штурма. Так что установка факелов и других источников света где только можно становится жизненно важной необходимостью.

Другой момент, который придется учитывать при благоустройстве замка и окрестных территорий, — вместимость домов теперь напрямую зависит от их месторасположения. На окраинах ваших владений могут находиться лишь жалкие лачуги, вмещающие одного крестьянина. А вот в «элитное жилье» с «видом на центр» можно поселить сразу десять потенциальных работников.

Стены замка больше не должны состоять только из прямых отрезков и могут изгибаться под любым углом. Хотите крепость в форме сердечка или чего похлеще — пожалуйста. В конце концов, это ведь замок *вашей* мечты.

МЫ НАДЕЕМСЯ



Firefly Studios обещает нам первую Stronghold, только после косметического ремонта, — сбалансированную экономическую стратегию с отделкой из современной графики, реалистичной физики и возможности закидать врага дохлыми коровами.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ



Красивая картинка и зрелищно рушащиеся дома — далеко не самое главное. А вот как раз с «главным» у Firefly Studios однажды уже вышел конфуз. Совсем не хочется снова получить примитивный AI, скучные миссии, море багов и мучительные метания между сараями вместо нормальной экономики.



НОВАЯ, КРОВАВАЯ СТРАТЕГИЯ
ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER!

BLOOD BOWL[®]

LEGENDARY EDITION



РЕКЛАМА

BLOOD BOWL COPYRIGHT © GAMES WORKSHOP LTD. 2009. ALL RIGHTS RESERVED. BLOOD BOWL, THE BLOOD BOWL LOGO, GW, GAMES WORKSHOP, WARHAMMER, THE WARHAMMER DEVICE, AND ALL ASSOCIATED MARKS, LOGOS, PLACES, NAMES, CREATURES, RACES AND RACE INSIGNIA/DEVICES/LOGOS/SYMBOLS, VEHICLES, LOCATIONS, WEAPONS, TEAM AND TEAM INSIGNIA, CHARACTERS, PRODUCTS, ILLUSTRATIONS AND IMAGES FROM THE BLOOD BOWL GAME AND THE WARHAMMER WORLD ARE EITHER ©, ™ AND/OR © GAMES WORKSHOP LTD 2000-2009., VARIABLY REGISTERED IN THE UK AND OTHER COUNTRIES AROUND THE WORLD, AND USED UNDER LICENSE. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER TRADEMARKS, LOGOS AND COPYRIGHTS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. © 2009 БУКА. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

CYANIDE
studio

FOCUS
HOME INTERACTIVE

Бука

AFTERFALL: ТЕНЬ ПРОШЛОГО

AFTERFALL

INSANITY

www.afterfall-universe.com

Проект Afterfall: Insanity перенес непростую операцию по смене жанра — и выжил. Вначале к выходу готовилась ролевая игра, но новоприобретенный издатель решил, что 450 страниц предыстории вселенной Afterfall — слишком круто для одной игры. Поэтому проектов нас ждет сразу несколько, и первым из них станет игра в жанре survival horror.

Вселенная Afterfall построена на альтернативной истории Второй мировой войны, которая [война] длилась так долго, что переросла в Третью, ядерную. В 2011 году непоседливая Германия разрабатывает новое оружие, получившее название «Энтропия», — бомбу чудовищной мощи, которой впору грозить кузькиной матери. Но воспользоваться стратегическим преимуществом не успевает — во время транспортировки бомбы на полигон та вдруг детонирует... Половины Европы как не бывало. Оставшиеся на карте страны всполошились и решили дать симметричный ответ агрессору, обрушив на Германию свои ядерные боеголовки.



Вот так и пришел долгожданный апокалипсис. Некоторым удалось спрятаться под землей, в бомбоубежищах. Другие остались на зараженной земле. Нашему герою Альберту повезло — он оказался в числе первых, спустившись под землю еще мальчиком.

Наступил 2033 год. Альберт вырос и ныне работает врачом-психиатром в больнице убежища. В какой-то момент у жителей самых нижних уровней появляются странности в поведении и массовые психические помешательства, и начальство посылает Альберта оценить обстановку.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РЕАЛЬНОСТЬ!

Что именно там случилось, пока не разглашается. Но в попытках разобраться в происходящем герою предстоит оказаться в ужасном мире вне убежища, мире, пережившем ядерную войну. Теперь страх будет идти с игроком рука об руку повсюду.

На руке Альберта закреплено устройство — PBI, постоянно следящее за состоянием персо-

Жанр	survival horror
Разработчик	Nicolas Intoxicate
Издатель	TGC — The Games Company
В России	1С-СофтКлуб
На что похоже	Амнезия. Призрак прошлого, Fallout 3, Metro 2033, серия Silent Hill
Другие платформы	Xbox 360, PS3
Дата выхода	2011 год

РЕЙТИНГ НАДЕЖД



нажа; если тот испугался, показания прибора резко изменяются. Когда сердцебиение учащено, экран подрагивает и расплывается. Стрелять в таком состоянии будет трудно, но сила, напротив, возрастет и атаки холодным и тяжелым оружием будут более сокрушительными.

Вообще, официальное определение жанра звучит как «hardcore survival psycho horror». Здесь будет много мест, вызывающих клаустрофобию, — темных, узких коридоров, где сложно разминуться с какой-нибудь нечистью. А доктор у нас пугливый, придется бдительно следить за его психическим здоровьем. Ведь если персонажу станет не по себе, он может перестать слушаться игрока, броситься налево, если ему указано двигаться направо, выпасть из окна или вовсе застрелиться от безысходности. Герой и его эмоции серьезно влияют на саму игру, от его переживаний будут зависеть все принимаемые решения. Не исключено, что разработчики вдохновлялись идеями проекта «Амнезия. Призрак прошлого», но в своей игре они собираются заметно углубить эти элементы.



Это интересно: в игре присутствует система Quick Time Events, требующая от игрока быстрых нажатий кнопок в нужный момент. Не успели вовремя? Персонаж не увернется от летящей в него доски, и миссию придется начинать заново.

ЧТО ЗДЕСЬ, ЧЕРТ ВОЗЬМИ, ПРОИСХОДИТ?!

На презентации игры разработчики продемонстрировали нам прохождение одного из уровней. Альберт путешествует на поезде, но тот терпит крушение, и ученый попадает в агрессивную постядерную среду. Игра настолько мрачная, что разглядеть что-то на экране можно, лишь потушив в комнате свет или выкрутив яркость на максимум. Вопреки ожиданиям на главного героя не стали тут же кидаться безумные мутанты. Но чувство тревоги из монитора просто волной катило.

Вокруг осторожно идущего Альберта постоянно что-то двигалось — то ветер подхватывал с земли кусочки газет, то виделись фигуры людей, которые растворялись во мраке. Герой шел по неприветливому городу и то и дело наталкивался на неприятности. Вот, например, кто-то внезапно ударил Альберта по носу дверью и выбежал, и тут его придавило обвалившимся куском здания. Такие неожиданности, по словам комментатора, будут происходить часто, чтобы игрок не расслаблялся. Миновав узкие улочки, мы оказались перед зданием бара. Над входом опасно болталась неоновая вывеска.



Это интересно: «пасхальных яиц» в игре предостаточно. Они будут скрыты в названиях, в окружающих предметах, где угодно! Причем русские заметят что-то одно, немцы другое, поляки третье. К примеру, упомянутая неоновая вывеска принадлежала к «польским» сюрпризам — заведение с аналогичным названием действительно существует где-то в Польше.

Прошмыгнув внутрь, мы решили несложную загадку со сбором частей для генератора тока и открыли двери с электронным замком. Время от времени герою подсовывали «страшилки» — неожиданно появляющихся привидений или монстров, которые пробежали мимо и исчезли во мраке. Пока на героя никто не напал, но разработчики заверили, что позднее нам встретятся вполне материальные (и опасные) твари, которые не исчезнут, если им не помочь.

Попав наконец на открытое пространство, мы сразу нарвались на злобных аборигенов, вечно враждующих с обитателями подземелий. Два бородатых бугая подбежали к Альберту, и тому пришлось отбиваться с помощью недавно подобранного топора. Что интересно, удары в ближнем бою производятся с помощью резких движений мышью — удар тем сильнее, чем стремительнее игрок двигает «грызуном». Даже самая обычная драка

с рядовыми противниками превращается в серьезное испытание — а ведь в игре будут еще и боссы! На презентации мы видели одного из них — громилу, похожего на тролля. Он бросался в Альберта предметами обстановки, а подбравшись вплотную, вышиб из него дух парой ударов огромных кулачищ.

На этом демоверсия закончилась.



Интрига Afterfall: Insanity будет жить до самого конца игры. Сюжет — основная ставка разработчиков. Хотя игра и линейна, в ней будут разнообразные дополнительные миссии, полнее раскрывающие историю Afterfall. И только пройдя все одиннадцать уровней, мы наконец поймем, что произошло с людьми, которые внезапно сошли с ума, что за мерцающие тени видятся Альберту...

Иногда игра будет закидывать наживку — мы подумаем, что все поняли, а нет! Это только приманка, чтобы заставить играть дальше. Что любопытно — некоторые документы будут играть роль не в этой, а уже следующей игре по вселенной Afterfall. Этот проект уже в разработке, его рабочее название Chernobyl 2012, но что конкретно он будет собой представлять, разработчики пока умалчивают.

МЫ НАДЕЕМСЯ

Поляки готовят необычную игру. Но кроме экспериментальной боевой системы и необходимости следить за психикой персонажа в ней есть и то, что всегда нравилось игрокам, — постапокалиптический мир и монстры.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

У команды разработчиков слишком много амбиций и слишком мало опыта. Как бы это не сыграло с игрой злую шутку...

www.worldofwarcraft.com/cataclysm

WORLD of WARCRAFT: CATAclysm

*Весть летит во все концы:
Вы поверьте нам, отцы, —
Будут новые победы,
Встанут новые бойцы!*
Н. Добронравов

ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	BLIZZARD
ИЗДАТЕЛЬ	BLIZZARD
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	EVERQUEST II
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	CORE 2 DUO 2.6 ГГц, 1 Гб, ВИДЕО VIDIA GEFORCE 7800
ЖЕЛАТЕЛЬНО	CORE 2 DUO 2.8 ГГц, 2 Гб, ВИДЕО NVIDIA GEFORCE GTX 260

Вот и пришел тот день, когда свершились большие перемены. Еще совсем недавно в городах и в полях бесчинствовали элементали, и, казалось, еще вчера прочертил небо дымным следом великий черный дракон Нелтарион. Полет Нелтариона обозначил границу между прошлым и будущим. Но настоящий Катаклизм свершился, когда открылись дороги в подводное царство, в южные пустыни Калимдора и к Хиджалу. Он свершился, когда в мир вышли первые герои гоблинской и хвостато-косматой наружности. Дело сделано. Началась эпоха World of Warcraft: Cataclysm.

ДЕНЬ «К»

В день, когда свершился Катаклизм, миры World of Warcraft с непривычки закрипели — столько на них ринулось игроков. Во всем мире за первые же двадцать четыре часа после релиза было продано более трех миллионов копий дополнения — на добрых полмиллиона больше, чем в свое время продался Wrath of the Lich King. На сервера выстроились огромные очереди.

Тех, кому удавалось пробиться через толпу желающих, ждала другая очередь — уже в самом Азероте игроки соревновались за квестовых монстров, отбирая их друг у друга. Чтобы избежать часовых очередей, самые нетерпеливые из тех, кто отходил от компьютера надолго, запустили запрещенных ботов системы Anti-AFK. И, конечно, в считанные часы мир заполнили гоблины и воргены, а герои ринулись к заветной цели — восемьдесят пятому уровню.

Это интересно: «восьмидесятники» новых рас появились в игре буквально в первые же минуты, так как их стало необязательно выращивать с нуля. Уплатив скромную сумму за услугу «изменение персонажа», игроки превратили в воргенов и гоблинов своих орков и гномов и тут же принялись отвоевывать новые территории.

Первым в Европе героем, взявшим 85-й уровень, стал паладин, принадлежащий неизвестному Athene, именуящему себя «лучшим паладином в мире». При участии добровольных помощников он набрал пять уровней кряду на водных чудовищах, нагах, — методом «са-

лочек», при котором он метил монстров, а помощники добивали.

Сейчас, конечно же, еще рано оценивать дополнение целиком — оно будет развиваться и меняться, дополняться и правиться. Но первые выводы мы уже можем сделать.

ВИХРИ ЯРОСТНЫХ АТАК

Работая над «Катаклизмом», разработчики преследовали сразу две цели. Во-первых, дополнение, как ему и положено, расширяет игровой мир и дает игрокам еще немного простора для развития и исследования. А во-вторых — и это уже интереснее, — «Катаклизм» должен привлечь новых игроков, то есть тех, кто по каким-то причинам не смог присоединиться на заре ее существования, а потом уже не стал этого делать вовсе. Когда виртуальный мир существует уже несколько лет, все самое интересное в нем все сильнее сдвигается в конец, к наивысшим уровням, когда расти дальше уже некуда и можно заняться рейдами, PvP и накручиванием собственного счетчика достижений.

А что в таких условиях делать новичку? Только стискивать зубы да стремительно набирать уровни, пытаясь поскорее добраться «туда,



Обновленный движок порой демонстрирует просто фантастические пейзажи.



Вайшир удивительно красив, но в морских глубинах водятся очень неприятные твари.



Обычно в Подземье спокойно, но сейчас возле Матери-Скалы собирается рейд Альянса и явно что-то затевает.

где все». И если поначалу приток новых игроков был достаточно массовым, чтобы без лишних проблем найти себе компанию на этом пути, то где-то после выхода «Короля-Лича» он практически иссяк. Старый Азерот опустел окончательно.

И вот, чтобы заново населить два изначальных континента, разработчики пошли на решительные меры. Пробуждение Смертокрыла Разрушителя оставило шрамы по всему Азероту. Скалы Тысячи Игл ушли под воду. Степи пересекла огромная трещина, разделив их на Северные и Южные. Посреди Ясеневого леса разлилась лужа лавы... В соответствии с новым обликом мира изменились и проблемы населения — часть новых квестов посвящена как раз восстановлению после катастрофы.

Частично уцелели и старые квесты, но изменился принцип их получения и сдачи. Помните, сколько приходилось наматывать километров, бегая от Перекрестка к гарпиям и обратно по поручению орка Дарсока? В «Катаклизме» орк все еще заинтересован в истреблении летающих бестий, но зато теперь он стоит у самой кромки засиженного ими леса.

По ощущениям, заданий в каждой зоне стало чуточку меньше, но организованы они теперь не в пример грамотнее. Квесты теперь выдаются малыми порциями и выполняются недалеко друг от друга — так, чтобы разом набрать всю пачку, прийти в нужную точку и разом выполнить все, а потом уже возвращаться за следующей. А то и не возвращаться вовсе — часть можно сдать прямо на месте, во всплывающем окошке. Бестолковой беготни на большие расстояния стало заметно меньше, а разнообразия только прибавилось. Даже квесты в подземелья уже не надо собирать по всему миру — как правило, квестодатели дежурят уже внутри.

Из-за этого рост в уровне происходит гораздо равномернее и стремительнее. Последнее, впрочем, можно отнести к минусам, так как зоны сменяют друг друга, пожалуй, даже слишком быстро, сливаясь в сплошной калейдоскоп. С другой стороны, чтобы выполнить все-все задания и с чистой совестью отправиться дальше, карту все равно надо обойти целиком, да и никто не мешает ненадолго отвлечься, чтобы



Вот эта вот бомба скоро превратит чужой лагерь в груды обломков.



Ох не хотелось бы в такой пасти однажды очутиться...



В Ульдуме угадываются очевидные египетские мотивы. Кстати, вон в тех клетках сейчас сидит мой персонаж, проданный в рабство за три кокоса.

О Ш И Б К И К А Т А К Л И З М А



Баги. Их тут много. Стартовую цепочку воргенов не всегда удается завершить с первой попытки — после изгнания нежити из Гилнеаса квестовый персонаж просто не появляется на указанном месте. Приходится ждать следующего игрока, который повторно активировал бы квестовое событие, или перепроходить его самому.

«Фазирование» порой работает со сбоями. Выполняя цепочку квестов, которая меняет карту, не стоит отлучаться, чтобы пройти подземелье или побегать на полях сражений, иначе вы рискуете телепортироваться обратно в совершенно другую фазу, где выполнение задания окажется невозможным.

Некоторые ключевые персонажи на самом деле стоят отнюдь не там, где указано на карте. Обычно так случается потому, что в «Катаклизме» этот персонаж переехал, а отметка осталась еще со времен оригинала. Некоторые квестовые предметы не получается использовать по назначению — лишь появляется надпись «предмет не найден» и ничего не происходит.

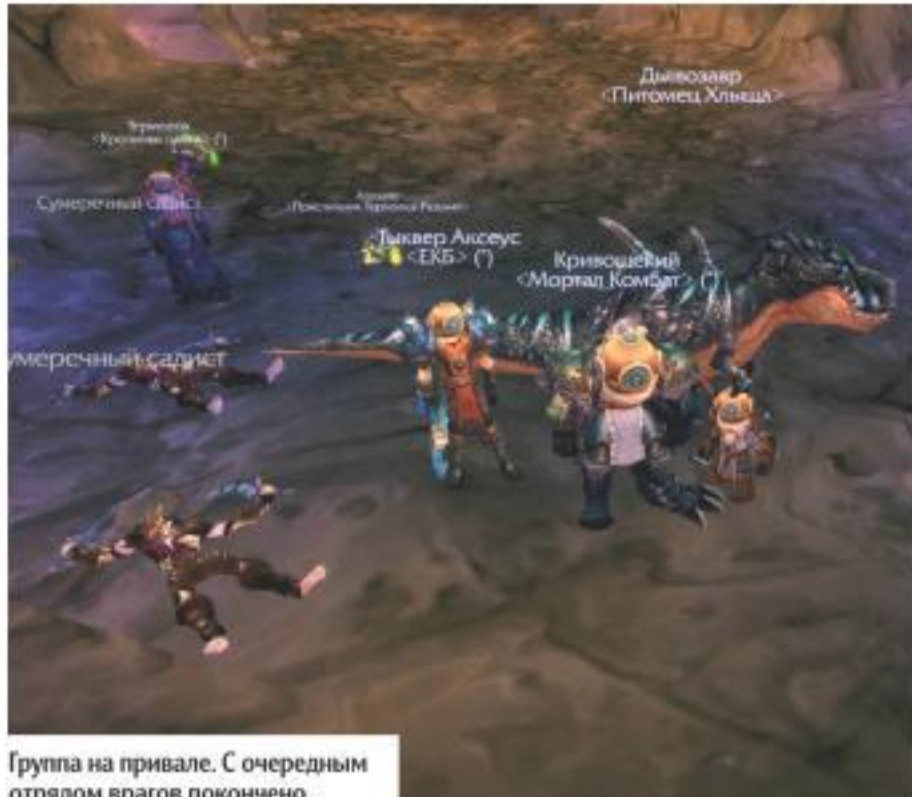
Игровые мастера обрабатывают в день сотни запросов и вывешивают на форумах рекомендации, как избежать известных глюков. Их понемногу правят заплатками, но количество все равно впечатляет.

Ошибки случаются не только внутриигровые. Вскоре после запуска слегла служба конвертации учетных записей — желающих активировать ключ «Катаклизма» просили подождать.

А в один не очень прекрасный день, попытавшись зайти в игру, часть игроков получила сообщение о том, что-де их учетная запись заблокирована без права на восстановление. От этого, кстати, пострадал и один из авторов статьи. На следующий день «Близзарды» разобрались в причинах сбоя и восстановили учетки, но осадочек-с, как говорится, остался.

Отличились и локализаторы. Судя по всему, над игрой работали разные бригады переводчиков, и при сведении их трудов воедино не везде удалось это дело синхронизировать. Одного и того же персонажа могут по-разному звать в описании квеста и в действительности. Когда вас отправляют убить «безжалостных врайкулов», может не сразу выясниться, что на самом деле требуется прикончить вполне конкретного злодея Варкула Безжалостного. А собирая «жир реморы» для квеста «Защита окружающей среды», имейте в виду, что на самом деле он добывается из рыбы под названием «прилипала-чистильщик».





Группа на привале. С очередным отрядом врагов покончено.



Битва за Тол-Барад. Ее исход решит, кто же пойдет убивать Аргалота в ближайшее время.

ВОРГЕНЫ, ВОЮЩИЕ ВО МРАКЕ



Королевство Гилнеас было так давно и прочно забыто в истории World of Warcraft, что сама мысль о том, что оно волеется в Альянс, многим сначала показалась еретической. А тут оказалось, что обитатели Гилнеаса еще и воргены, немые звероподобные оборотни! Что мы знали о воргенах? Лишь то, что они живут в крепости Темного Клыка, да еще бегают в сосновых лесах Седых Холмов.

Когда все привыкли к воргенам, проблемами стали другие вещи: например, выпученные глаза волчих и неспособность воргена освежать добычу когтистыми лапами без помощи кожаного ножика. Очень скоро необычный вид этих людей-зверей приелся, и лишь время от времени какой-нибудь герой будет невольно провожать взглядом скачущего в чистом поле воргена, напоминающего издали огромную серую лягушку.

Расовые особенности:

- Десятисекундный спринт (+40% скорости) раз в три минуты;
- Повышенное на 10 сопротивление темной и природной магии;
- Повышенный на 1% шанс нанести критический удар любой атакой;
- Повышенный на 15 навык снятия шкур;
- Возможность произвольно менять облик с человеческого на волчий, а также быстро перемещаться на четырех лапах без ездового животного;

Исполняемый танец:

- Мужчины: Justin Timberlake — My Love
- Женщины: Lady Gaga — Poker Face

побродить по интересным местам — покататься на американских горках в Азшаре или погулять среди остовов сгоревшего лагеря Таурахо.

В СИНЕМ МОРЕ, В БЕЛОЙ ПЕНЕ

Добравшись до пятидесяти восьмого уровня, персонаж традиционно переселяется в Запределье, а оттуда — в Нордскол, чтобы вернуться обратно уже ближе к восьмидесятому. А дальше уже можно выбрать, куда направиться, — на гору Хиджал, помогать тамошним друидам, или же заглянуть в гости к нагам в подводный Вайшир. Это путешествие завершится кораблекрушением, в результате которого герой окажется на дне океана. Первым делом придется обеспечить себя возможностью дышать под водой — собрать ингредиенты для заклинания и вручить их случившемуся неподалеку дренею-шаману. Волшебство заодно увеличит скорость плавания до 110% от базовой, что моментально решит все неудобства с перемещениями на океанском дне.

Вайшир отличается от прочих зон именно тем, что здесь персонаж не привязан ногами к полу. Поначалу это несколько непривычно, но разработчики расставили вокруг достаточно ориентиров для правильной оценки перспективы, и дискомфорт быстро пропадает. Попытка использовать в World

of Warcraft все три измерения прошла достаточно удачно — и перемещаться, и воевать в «подвешенном» состоянии удобно. Рискнем предположить, что дальше разработчики будут развивать это направление. Например, введут в игру еще и воздушные города, а персонажам раздадут крылья.

Позднее можно будет попасть в Подземье — место, расположенное аккурат под исполинским Водоворотом в центре мира. Оно немного похоже на остатки Дренора — здесь тоже все сияет фантастическими цветами, а осколки камней висят прямо в воздухе. Это место облюбовали каменные элементали во главе с Матерью-Скалой, и они не слишком рады вторжению с поверхности.

Завершают список новых зон Ульдун и Сумеречное нагорье. Первая — пустынная местность на самом юге Калимдора, оформленная в египетском стиле: со сфинксами, пирамидами и неутомимым исследователем Харрисоном Джонсом, обладающим исключительным талантом вляпываться в неприятности. Вторая — обитель драконов и великанов, искореженная магическими эманациями. Торчащая из земли гигантская пасть со щупальцами по периметру расположена именно тут.

В результате у нас в распоряжении всего пять новых областей — но очень разнообразных. Здесь, в отличие от Нордскола, разработчики не были

ГРУБОСТЬ ГОБЛИНСКИХ ГОСТЕЙ

Уже много лет Орде нужны были собственные гномы, чтобы и Альянс мог кого-то ненавидеть. Это факт. Никто не будет спорить с тем, что нейтральные гоблины всю дорогу тяготели к Орде, снабжая ее саперными отрядами и дирижаблями. Любовью копать в земле и добывать драгоценности они сродни дворфам, но их вредный нрав, невысокий рост и склонность к технике делают их больше похожими на гномов. А еще они богаты! Очень богаты! И кто же виноват, что зеленокожие малыши были вынуждены спасаться от Катаклизма в великом море? Зато теперь они прибились к Орде и пойдут с ордынцами в светлое будущее — зеленая рука об зеленую руку.

И пусть Альянс, натачивая клинки, в ожидании гоблинских набегов напевает: «И как длинноносыем всем дать по носам, мы этот решим вопрос». Эти ксенофобские песни останутся на их совести. Гоблины никому не дадут спуска! А в случае чего — сбегут на реактивной тяге.

Расовые особенности:

- Возможность раз в час призывать ручного хобгоблина, бегающего за поручениями в банк;
 - Максимальные скидки в любых магазинах независимо от репутации;
 - Повышенная на 1% скорость атаки и произнесения заклинаний;
 - Повышенный на 15% навык алхимии и усиленный эффект от зелий;
 - Возможность раз в две минуты совершать реактивный прыжок на двадцать ярдов вперед либо выстреливать по врагу ракетой;
- Исполняемый танец:
- Мужчины: Soulja Boy Tell'Em — Crank That
 - Женщины: Beyonce — Single Ladies



ограничены необходимостью рисовать снежные пейзажи, так что новые земли могут похвастаться огромным изобилием красок. Перемещаться между ними очень просто — по мере открытия новых зон туда будут открываться порталы в столицах. А вот понятие нейтрального «буферного» города с доступом во все места из игры исчезло. Ни из Шаттрата, ни из Даларана больше нельзя мгновенно скакнуть в любой другой город.

«СВОДИМ И ЗАЛИВАЕМ»

В пику тем, кто жаловался на «оказуализацию» игры, разработчики заметно усложнили новые подземелья. Ставшая уже традиционной тактика «танк собирает всех, а дальше работаем по площади» работать практически перестала. Снова стало актуальным понятие «контроля над толпой» — без овцевания, ловушек, нежного постукивания дубинкой по голове порой просто невозможно продвинуться вперед.

Системой автоматического подбора группы стали пользоваться гораздо реже. Ну и что, что такая группа получает пятипроцентный плюс к урону? А вдруг в ее составе попадет кто-нибудь, кто не знает тактик и погубит всех? Или никто в должной мере не будет владеть искусством контроля? Выяснить это уже внутри бывает очень неприятно. Так что канал чата для поиска спутников обрел второе рождение. Игроки стали чаще ходить с согильдийцами и просто знакомыми, проверенными людьми.

Объединяться в сообщества стало выгоднее и потому, что гильдии тоже начали набирать опыт и расти в уровнях. Заработав некоторое число достижений в общую копилку, члены гильдии могут выбрать какую-нибудь награду, распространяемую на всех: ускоренный набор опыта или повышение репутации, моментальная пересылка писем по почте, призыв к себе членов группы — и так вплоть до массового воскрешения всего рейда разом. Кроме того, у каждого игрока есть свой рейтинг уважения в гильдии, и по мере его роста он сможет покупать себе разные полезности — от мальчика на побегушках, снаряжения и рецептов

до ездового темного феникса. Малым гильдиям стало проще жить — самые ценные награды теперь необязательно выбивать в рейдах на двадцать пять человек. Достаточно и десяти, так как добыча в обоих случаях выпадает одинаковая.

На старте игры рейдовых подземелий запустили всего четыре. Доступ к первому из них — крепости **Барадин** — открывается по итогам сражения за полуостров **Тол-Барад** (как в свое время право на доступ к склепу Аркавона определялось в битве за озеро Ледяных Оков). В крепости сидит всего один босс, демон Аргалот. Одолеть его нетрудно, достаточно разделиться на две группы и напасть на босса с разных сторон. Как только первой группе станет совсем нестерпимо стоять в огне, «танк» второй должен тут же переключить внимание босса на себя и дать ей остыть. Если не застывать на месте и выбегать из луж под ногами, очень скоро босс поделится эпической одеждой 365-го уровня.

Три остальные подземелья гораздо требовательнее и к умениям, и к экипировке рейдеров. Прежде чем туда стремиться, стоит как следует «повариться» в героических подземельях на пять человек. Пока что проходить их очень непросто — требуется слаженная работа всей группы и тщательный контроль над количеством нападающих монстров. Но не исключено, что скоро характеристики героев настолько вырастут, что подземелья можно будет снова проходить без лекаря или «танка».

■ ■ ■

World of Warcraft: Cataclysm можно ругать за не всегда желательные перемены, за погибший старый мир и за неузнаваемые классы. Но это не изменит главного — перед нами главное событие в онлайн-мире 2010 года. Пока что в ней многовато багов (впрочем, об этом было известно еще на запуске 4.0.1), да и с балансом найдутся проблемы, если хорошо поискать. Но дракон уже здесь, и в Альянсе с Ордой влились новые герои, так что сага продолжается!..

ВОРГЕНЫ ПАВЛОВА?



зря. Занятие это очень специфическое, и многим может не понравиться сам принцип «собачки Павлова» — зажглась лампочка, ждем на клавишу. Но по неизвестной причине разработчики решили насытить срабатывающими случайными эффектами все-все-все классы в Cataclysm — даже те, за которых играли явные противники принципа «условного рефлекса». Хорошей новостью это никак не назвать — особенно для «танков» и лекарей, которым важно держать под контролем сражение и не распылять внимание на «лампочки Павлова».

Вам нравятся так называемые «проки»? Да-да, те самые случайно срабатывающие эффекты — да не всякие, а только те, которые относятся к механике классов. Нам — совсем не нравятся. И нам не нравится, что разработчики засорили ими чуть ли не каждый класс.

Поймите нас правильно. Когда вдруг неожиданно «запускается» усиление на зачарованном оружии или брелоке, прибавляя урона или сил богатырских, — это очень хорошо. Потому что делать с этим ничего не надо — только пользоваться эффектом.

Другое дело, когда случается что-то такое, что заставляет игрока спешно жать на клавишу, вызывая заклинание или умение, чтобы «прок» не пропал

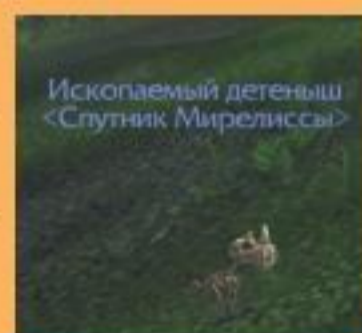
АРХЕОЛОГИЯ



Поиск артефактов в «Катаклизме» работает практически так же, как и оный в «Сталкере». Оказавшись в зоне,

пригодной для раскопок, персонаж пару раз тюкает киркой в произвольном месте. Скорее всего, он ничего не находит, зато рядом появляется подзорная труба с лампочкой. Ее окуляр указывает направление, в котором нужно двигаться, а лампочка — приблизительное расстояние до артефакта. Если она красная — объект очень далеко, желтая — уже ближе, зеленая — вот он, совсем рядом. Пользуясь этими подсказками в стиле «холодно-горячо», на каждом месте раскопок можно сделать ровно по три находки. Затем нужно будет искать новую точку — одновременно на каждом континенте их может быть только четыре. Начиная с навыка в 300 единиц откроется возможность копать в Запретелье, с 375 — в Нордсколе, а после 450 — в новых зонах Катаклизма.

Собрав нужное число кусочков, принадлежащих к одной категории (всего таковых пока десять), их можно сложить в цель-



ный предмет. Сначала это будут «серые» вещи, пригодные только для продажи да прочтения описаний, в которых обычно излагаются интересные факты из истории Азерота. Потом — оружие, предметы экипировки, всяческие занятные безделушки вроде зеркальца или кристалла воспоминаний и даже питомцы и транспортные средства.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	10
ГРАФИКА	■■■■■■■■■	8
УДОБСТВО	■■■■■■■■■	8
ИГРОВОЙ МИР	■■■■■■■■■■	10
АТМОСФЕРНОСТЬ	■■■■■■■■■	9

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА СТАРЫЕ ЛОКАЦИИ
- ПОВЫШЕННАЯ СЛОЖНОСТЬ ПОДЗЕМЕЛИЙ
- ОБНОВЛЕННАЯ ГРАФИКА

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- МЕНЬШЕГО КОЛИЧЕСТВА ОШИБОК И БАГОВ
- УЛУЧШЕНИЯ КАЧЕСТВА НЕ ТОЛЬКО ВОДЫ, НО И НЕБА, А ТАКЖЕ ЗАМЕНЫ МОДЕЛЕЙ ПЕРСОНАЖЕЙ

ВЕРДИКТ

Дополнение, которое не дополнение, а вполне себе новая игра взамен старому World of Warcraft. Огромная, масштабная, одинаково привлекательная и для новичков, и для старожилов, но стартовавшая с немалым скрипом — столько багов в игре от Blizzard нам еще видеть не доводилось.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА	НАГРАДА ЖУРНАЛА
89%	

www.zzima.com/emperor



ПУТЬ ИМПЕРАТОРА

ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ СТРАТЕГИИ
РАЗРАБОТЧИК	USERJOY TECHNOLOGY
ИЗДАТЕЛЬ	USERJOY TECHNOLOGY
В РОССИИ	NIVAL NETWORK
НА ЧТО ПОХОЖЕ	GRANADO ESPADA, MOUNT & BLADE
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	2,4 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб, ВИДЕО 256 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО	CORE 2 DUO E2100 2,0 ГГц, ПАМЯТЬ 2 Гб, ВИДЕО 512 Мб

М

ы давно уже не ждем сюрпризов и откровений от азиатских виртуальных миров. Во всяком случае, от тех, которые не поднимают волны навязчивой рекламы на каждом шагу. И, наверное, зря.

ЛЕГЕНДА О ТРЕХ ЦАРСТВАХ

«Путь императора» — это русская версия творения тайваньского разработчика UserJoy. В девичестве она звалась Kingdom Heroes 2. Сюжет игры создан по мотивам классического китайского романа «Трое-

царствие». В нем вольно пересказываются события, развернувшиеся в третьем веке нашей эры, когда три царства Китая вступили в противостояние, усугубленное крестьянскими восстаниями. К одному из этих царств мы и присоединимся в начале игры.

С бунтарями, кстати, тоже встретимся неоднократно — Желтые повязки вступают в игру четвертой (но недоступной для отыгрыша) силой, согласно сюжету — сражающейся за территории.

Игра опирается на события реального прошлого, и это наложило на нее некоторый отпечаток. Так, играем мы людьми, и исключительно людьми, — орков и эльфов в древнем Китае отродясь не водилось. Вместо этого разработчики ввели разделение персона-

ГЕРОИ ПОДНЕБЕСНОЙ



КРАСНОЕ ЦАРСТВО, ЦАО

Вождь Цао-Цао — типичный тиран, расчетливый и жестокий. Превыше всего он ставит дисциплину, а с несогласными расправляется не только оружием, но и с помощью ума и хитрости.

Его прототип, настоящий Цао-Цао, начинал путь с самых низов. Его первая армия, нанятая на собственные средства, насчитывала пять тысяч человек. Военные успехи Цао-Цао обеспечивались, в числе прочего, умелым обращением с экономикой и обеспечением войск. Цао-Цао одержал множество впечатляющих побед, но после его смерти царство

пришло в упадок и вскоре прекратило существование.

ЗЕЛЕНОЕ ЦАРСТВО, ЛЮ

Лю Бэй — единственный из великих генералов, имеющих княжеское происхождение. Себя он именуется продолжателем династии Хань. Но почитают его не только за это: Лю Бэй вошел в историю как честный и справедливый правитель.

Его исторический прототип выдвинулся благодаря удачным военным действиям против Желтых повязок. Увы, в дальнейшем он не блистал военными талантами и не сумел сохранить цар-

ство. Лю Бэй был пленен войсками Цао-Цао и отправлен на покой.

СИНЕЕ ЦАРСТВО, СУНЬ

Сунь Цзянь — сын великого полководца и просто прекрасный командир. Его отважные и благородные бойцы дерутся не только храбро, но и умело.

История его прототипа не столь блистательна, как у двух других императоров. Окраинное земледельческое государство Сунь Цзяня совсем недолго противостояло богатым и развитым соседям, а после смерти царя было целиком завоевано.





Союзников и противников на арене мы выбираем сами. Впрочем, «все против всех» — тоже вариант!

жей по возрасту: мужчина и юноша, девушка и женщина отличаются внешне. Впрочем, на характеристиках и боевых качествах это никак не отражается.

Не увидеть нам ни драконов, ни ходячих скелетов, ни летающих сгустков злого разума. И герои не волокут за собой пятиметровые мечи. На первый взгляд, разве что повсеместное применение магии выделяется из общей картины. Но, напомним, в основе игры — роман, а в этом романе сплошь и рядом происходят загадочные, мистические вещи: куры поют петухами, змеи обвиваются вокруг трона, в залах сияют радуги, а полководцы прибегают к волшебству.

КОМАНДИРСКОЕ ОБАЯНИЕ

Когда пройдет шок от размытых текстур, безликих локаций и уныло-серых фигур, мы на какое-то время ощутим себя как дома. Простой и понятный интерфейс, привычные диалоговые окна, пока еще беспомощные монстры в роли тренировочных снарядов... Даже ролевая система не пытается предстать чем-то необычным. Взять, к примеру, характеристики персонажей. Сила отвечает за мощь физической атаки, интеллект — за болезненность магической. Ловкость повышает шансы на попадание в цель и уклонение от встречных оплех. Воля диктует количество очков маны и дарует магическую защиту.

Вот разве что обаяние кажется ненужным и неважным, но это быстро проходит. К тому моменту, как мы покончим с ознакомительными квестами, пару раз перелетим из одной локации в другую и наберем порядка девяти уровней, нам в подчинение выдадут первого солдата-новобранца. Если к тому знаменательному моменту показатель «харизмы» уже достигнет пяти единичек, можно сразу воспользоваться его услугами. В ином случае — будет сидеть в запасниках, пока герой не разовьет обаяние.

Со временем к нам присоединятся новые бойцы, и мы сможем водить за собой целые отряды подчиненных. Подобно герою, солдаты получают опыт и продвигаются по уровням. Начинающие вояки слабы и неумелы, они жизнерадостно лупят автоатакой и бодро погибают, наткнувшись на сильных врагов. Чтобы такое случалось пореже, спутников следует одевать, вооружать и собирать для них редкие книги умений.

Достигнув тридцатого уровня, новобранцы получают первое повышение — звание страж-

ника. Несколько позже, на шестидесятом уровне, им можно дать углубленную специализацию: изящным движением руки заурядный стражник превращается в фехтовальщика, лучника, кавалериста или, скажем, в «танка»-щитоносца. Женщин можно обучить врачебному делу, что сразу придаст маленькой армии жизнеспособности. Но будьте готовы к тому, что модернизированные солдаты начнут ставить под сомнение ваши лидерские качества — очков обаяния на каждого воина потребуется все больше и больше.

ВОИНСКОЕ ИСКУССТВО

Свои представления о послушном и умелом войске вы сможете реализовать с помощью окна управления солдатами. Там мы задаем расположение помощников в бою, линию их поведения (от пассивного ожидания до лютой ненависти ко всему живому в округе), там же экипируем их и обучаем. У нас в распоряжении может находиться три совершенно раз-



Хм... да наши солдаты могли бы сделать карьеру в синхронном плавании!



Командирство командирством, а жахнуть магией никогда не вредно.

ных отряда, собранных из бойцов разных специальностей и настроенных на разные задачи. Мы вольны свободно переключаться между отрядами. Следует только учесть, что опыт получает только активный отряд, и посему, чтобы обзавестись армией на все случаи жизни, придется много и долго убивать.

В этом деле нам поможет меню макросов. Ничего особо изобретательного и сложного в нем нет, но даже минимальные настройки позволяют нашему подопечному обзавестись скромным искусственным интеллектом. Оставленный

КЕМ СТАТЬ?

Из четырех присутствующих классов два не представляют собой ничего из ряда вон выходящего. **Воин** специализируется на физической атаке ближнего боя и может носить как двуручное оружие, так и меч со щитом. **Чародей** — мастер нанесения увечий волшебством, вооруженный посохом или веером. Эти классы могут водить за собой до двух солдат.

Свиту **охотника** составляют четыре бойца. Охотник одинаково успешно воюет как в дальнем бою, так и в ближнем, в совершенстве владея стрельбой из лука и мечемашеством «помакедонски». Кроме того, он способен специализироваться на одном или нескольких видах урона (водой, огнем, духом или тьмой) и поднимать павших соратников. В сумме, на наш взгляд, это делает охотника самой эффективной боевой единицей. Во всяком случае, для сольной игры.

Не стоит удивляться, если на сервере в абсолютном большинстве будут **стратеги** — они водят за собой сразу шестерых! Естественно, обаяния стратегу требуется больше всего, но его, к счастью, можно повесить за счет талантов. Такого героя нельзя назвать слабым бойцом, однако ключевая роль стратега — не столько в личных подвигах, сколько в поддержке союзников. С помощью различных стратегий он может настроить группу на защиту или атаку, воодушевить соратников, вылечить их, ободрить и снять негативные эффекты.



Воин



Чародей



Охотник



Стратег



Воздушный шар обеспечивает и быстрое перемещение, и познавательную экскурсию.



Зачистка бандитского лагеря в четырнадцать рук.



Доверчивые разбойники не ждут удара в спину.

без надзора герой будет бросаться на близлежащих недругов, применять боевые умения, присаживаться для восстановления здоровья и маны. Можно спокойно оставить его в компании свиты и на некоторое время забыть об игре. К тому времени, как вы вернетесь, все участники пикника изрядно поднаберутся опыта, а рюкзак будет набит трофеями — кстати, они собираются автоматически. Забудьте о кликерах, ботах и прочих игровых нечестностях. «Путь императора» следует модной китайско-корейской тенденции и берет на себя свои же скучные и утомительные стороны.

Воодушевляет? Напрасно. Несмотря на столь привлекательные моменты, впереди нас ждут сто пятьдесят уровней, заполненных многочасовым планомерным истреблением всего живого. Изредка этот процесс расцвечивается, как дорогими аксессуарами, редкими одноликовыми квестами да мировыми событиями. Однообразные убийства посреди пейзажей, не ра-

дующих глаз, — обычное времяпрепровождение в этой игре.

Огорчает? Напрасно. Потому что практически ежедневно можно поучаствовать в сборе трав и охоте за сокровищами, поотвечать на вопросы викторины и, возможно, выиграть приятный приз. В игре присутствуют и занятия ремеслом — традиционно трудоемкие и дорогие.

А раз в неделю открываются перевалы между царствами и начинается то, ради чего все терпеливо набивают уровень за уровнем, — глобальное противостояние. Любой город может быть захвачен, любой персонаж из враждебного царства — убит. У стен осажденных городов появляются защитные башни, пушки, катапульты и многочисленные отряды нападающих и защитников.

Гильдии, заполучившие в распоряжение порт, устраивают баталии на кораблях, где для всех найдется занятие — вести судно, обстреливать плавательное средство противника, гото-

виться к abordажу, по ходу ремонтировать прохудившиеся борта.

Для полноценного участия в подобных военных действиях предпочтительнее присоединиться к сильной гильдии. Одиноким же любителям острых ощущений могут в любой момент отправиться на арену сражаться со всеми против всех.

■ ■ ■

Трудно сказать, что тому виной — особенности азиатского менталитета или вмешательство высших сил, но по-настоящему интересные и уникальные моменты в «Пути императора» соседствуют с серой заурядностью. Однако привнесение в ролевую игру элементов стратегии и тактики оказалось уместным и интересным, а сгладить неприятные стороны долгого развития позволяют возможности макросов.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	6
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	4
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■	8
РОЛЕВАЯ СИСТЕМА	■■■■■■■■■■	7
ИГРОВОЙ МИР	■■■■■■■■■■	5

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- ОТРЯДЫ СОЛДАТ, ВЫПОЛНЯЮЩИЕ «ГРЯЗНУЮ» РАБОТУ ЗА ПРЕДВОДИТЕЛЯ
- СТРАТЕГ, КАТАЮЩИЙ БОЧКУ НА НЕПРИЯТЕЛЯ

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- РАЗ УЖ У НАС СОЛДАТЫ-БЛИЗНЕЦЫ — ТО ХОТЯ БЫ ШАПОЧКИ ИМ ВЫДАТЬ РАЗНОЦВЕТНЫЕ
- БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНЫХ ЗАНЯТИЙ НА НИЗКИХ УРОВНЯХ И В ПРОЦЕССЕ РАЗВИТИЯ

ВЕРДИКТ

Любопытным затеям, вносящим в ролевое развитие элементы стратегии и тактики, к сожалению, не хватило достойного графического воплощения. Но интерес они от этого представлять не перестали.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА

65%

НАГРАДА ЖУРНАЛА



ФИНАНСОВЫЕ АСПЕКТЫ



Из особых мешочков падают книги умений для солдат и знаки их специализации — однако то же самое можно получить в качестве трофеев или с аукциона.

Разумеется, не обошлось и без предметов, дающих перераспределить вложенные очки параметров или обеспечить удачное зачарование вещи. А вот одежды за рубли не купить — даже чисто декоративных.

Разработчики любят уверять, что вещи из игрового магазина не влияют на баланс, а игроки сомневаются и подозревают неладное. В «Пути императора» магазин если и имеет отношение к балансу, то в первую очередь к балансу между затраченным временем и вложенными деньгами.

Предлагается обыденный набор товаров: амулеты повышения опыта, лечебные зелья, расширение рюкзаков и банка, свитки телепорта.

RAZER

NagaTM
MMO LASER
GAMING MOUSE



«Эта мышь многократно превосходит любые MMO или мультифункциональные устройства, сделанные любым другим производителем, когда-либо...» Miyagi, WOWHead

Стань Имба

www.getimba.com

спрашивайте в магазинах:



FOR GAMERS. BY GAMERS.™

ru.razerzone.com

реклама

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

boi.mail.ru



ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	PERFECT WORLD BEIJING
ИЗДАТЕЛЬ	PERFECT WORLD ENTERTAINMENT
В РОССИИ	MAIL.RU
НА ЧТО ПОХОЖЕ	PERFECT WORLD, JADE DYNASTY, RAPPELZ
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	1,8 ГГц, ПАМЯТЬ 512 МБ, ВИДЕО 128 МБ
ЖЕЛАТЕЛЬНО	2,0 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб, ВИДЕО 256 МБ

BATTLE of the IMMORTALS

Название Perfect World известно всем и каждому на постсоветском пространстве. За вычетом пиратских серверов «Линейки», раньше это была самая коммерчески успешная условно-бесплатная клиентская игрушка. На принесенные ею средства создавались «Аллоды Онлайн». Именно ее пример подтолкнул отечественную онлайн-индустрию к быстрому развитию.

Китайская компания Perfect World Entertainment, претерпев мировой успех, уцепилась за золотую жилу зубами и когтями. На той же программной основе, постоянно развиваемой, она издала несколько вполне достойных ролевых. Среди них — Jade Dynasty, о которой мы рассказывали в восьмом номере ЛКИ за минувший год. А теперь до нас добралась совсем свежая работа китайцев — Battle of the Immortals.

ДЬЯВОЛ ПРИШЕЛ ЗА ВАШЕЙ КАМЕРОЙ

«Битва бессмертных» похожа на предшественниц — и в то же время совершенно иная. Первое, что мы замечаем, — в процессе эволюции пострадала ни в чем не повинная камера. Ее жестко зафиксировали. Приблизить — да, крутануть и посмотреть вдаль или вверх — нет. Как в Diablo 2 или Dungeon Siege. Вероятно, таким образом игру попытались спозиционировать на аудиторию дьябломанов. Спорный шаг.

При создании персонажа нам придется довольствоваться единственной расой, несколькими

вариантами лиц и причесок и пятью классами. Классы ближнего боя — **воитель** (живучий, но бьет слабо), **берсерк** (бьет сильно, но менее крепкий), **убийца** (если повезет, убьет с двух ударов, если не повезет, убьют с двух ударов). Еще два класса специализируются на дистанционном умерщвлении — **еретик**, умеющий лечить, и **маг**. Кроме того, нам предлагают выбрать дату рождения, не объясняя зачем.

Среди характеристик отметим **ярость** (в русской версии — «опыт»). Позволяет применить заклинание из разряда «одним махом всех в округе побивахом», потом долго восстанавливается.

МИР БЕЗ КОМПЛЕКСОВ

При близком знакомстве с местными зверюгами и достопримечательностями чувствуешь себя как свинья в цирке уродов: вокруг кривляются, а из зеркал ухмыляется свиное рыло. Если попытаться описать игровой мир одним словом, подойдут термины «гламур», «китч» и «эклектика», хотя «безумство», «дурдом» и «бардак» тоже сгодятся.

Греческие боги живут на дне Атлантического океана и заняты проблемами русалок, около египетских гробниц прохаживаются не то офицеры вермахта, не то южнокорейские особы, в небе летают слоны, с неба падают самолеты, а по земле мчатся мотоциклы, динозавры и двухместные кролики. При этом все, что может сверкать, искриться и шевелиться, этим и занято, а все, что может выпирать за рамки сопромата, гравитации и анатомии, заодно уж переходит рубежи здравого смысла.

Аудитории, пресыщенной серьезными героическими ролевками про «победи великое

ТРИСТА ЛЕТ ПОСЛЕ КОНЦА СВЕТА



Наши достославные деяния заносятся в летопись.

Вначале был Рагнарёк. Потом все жили счастливо лет триста, пока одной из уцелевших богинь не пришло в голову заглянуть в будущее. Там она увидела страшное: на мир надвигается гибель, и принесет ее Император Драконов. Теперь, чтобы его победить, все должны развиваться, одеться и вооружиться! Так и начинается наша история. Сюжет, доносящийся через диалоги, поясняет эклектичное смешение времен, стран, реализма и фантазии. Одной фразой: «Воцарился хаос».

В Battle of the Immortals нас ждет длинная линейка основных и изрядная гроздь побочных заданий. Их лучше выполнять, чем не выполнять: мы придем персонажа, и он спокойно дотянет до поры, когда сможет добывать себе комплекты из осколков души. К тому же после восьмидесятого уровня задания сойдут на нет, оставив нам только ежедневные групповые походы, так что пользуйтесь, пока дают.

Отдельно следует сказать о линейке «руководств бога». Это не что иное, как обучающий уровень, растянутый на несколько этапов. Так, на двадцатом уровне нам показывают банк, наставников, отправляющих в групповые подземелья, учат получать еду и пользоваться семенами Дерева Жизни. На тридцатом уровне мы знакомимся с мастерами, ответственными за развитие питомцев, улучшение вещей, инкрустацию и ремесло. Без такой помощи разобраться в том, что делают несколько десятков наставников, помощников и мастеров, будет о-очень сложно.



Атлантида, столица здешнего мира, поражает пышной роскошью.



Сражаться верхом нельзя, но положительный эффект, даваемый маунтом, может держаться полчаса.



Монстриков хватит на всех. А если что, так и на другой канал переключиться можно.



зло», подобный винегрет из отрубей придется по рыльцу. Сюжет вторичен («зло» тоже есть, но кому до него дело!), мир третичен, было б весело. Ну и славно, похрюнчим... Рекомендуется для реабилитации переживших **Dragon Age**. Вот только, увы, монстрячья мясорубка здесь мелет те же хрящики: движения противников однообразны, уникальных боевых эффектов немного. Бутафория бутафорией, а суть стандартна.

Зато мясорубку автоматизировали, как сейчас модно. Автобой, названный «**боевым помощником**», прекрасно замещает живого игрока в деле истребления врагов. Полюбовались на хвосты русалок – F6 – ОК – идем пить чай. Герой убьет, соберет, подлечится, и так пока не закончится дневной лимит времени на автоматику. И все это время питомец будет ему помогать, круша рядышком недругов.

Верно – **питомец**. Ручные зверьки доступны абсолютно всем классам. Первого – коала с бензопилой – вручат как подарок уже на раннем этапе. А вообще, если долго убивать врагов с обозначением «поддается приручению», один из трупиков рано или поздно украсится пометкой «Можно приручить».

На заметку: не пользуясь платным расширением ячеек, мы можем владеть шестью питомцами: троих носим с собой, троих в виде кристаллов храним на специальном складе в Радужной долине.

Питомец растет в уровнях и позволяет частично распределять очки характеристик. Его можно кормить, лечить, завоевывать его верность, а также, подобно броньке или мечу, усиливать с помощью особых камешков. В открытые ячейки умений питомца вставляются камешки, придающие боевые и пассивные навыки.

Дело это сложное, дорогое и интуитивно непонятное, так что можно отложить до момента, когда нам достанется редкий питомец. Например, самый сильный – зодиакальный (помните о необходимости вводить дату рождения?). Или драконий, раз в миллиард лет выбиваемый в подземелье... Или питомец второго поколения, выведенный от спаривания двух разнополых особей. Вы не ослышались. Знакомите, скажем, вашего мальчика с девочкой того же вида, принадлежащей другому игро-

ку... если не сложилось найти девочку, меняете пол мальчику... жените... и через день-другой вы вроде как дедушка. Нет, сам процесс не покажут.

На заметку: хорошо откормленный питомец может превзойти по уровню собственного хозяина. Не обижайтесь, он любя.

ЛЕГКО ЛИ БЫТЬ ВЗРОСЛЫМ

Игровой процесс меняется по мере нашего взросления. Со временем мы начнем раскидывать очки характеристик вручную, а чуть позже так же будем поднимать себе уровень, используя накопленный опыт тогда, когда это нужно. Мы привыкнем тыкать в точку на карте или в строчку в журнале заданий, чтобы добраться до нужного места на автопилоте, – учитывая ограниченность обзора, это единственный оптимальный способ притащить себя к месту назначения.

Мы поделим мир на части: зоны безопасные, зоны, где можно согласиться на PvP, и зоны, где от него нельзя отказаться, – например, подземелья, где босс достается первой группе,



Коала с бензопилой – не преследующий героиню маньяк, но верный питомец.

ТАК ЛУЧШЕ!

Улучшается, совершенствуется и развивается абсолютно все. Одежду усиливает специальный мастер, для этого требуются особые камни и катализаторы, обеспечивающие успех. В случае неудачной попытки улучшения уровень опускается на один пункт. Оружие, помимо этого, «привыкает» к владельцу. Чем больше им орудовать, тем сильнее оно бьет.

Маунты улучшаются с помощью специальных камней. При этом средства передвижения не только меняют внешний вид, но и получают собственные умения: например, увеличение скорости на десять секунд или временная защита от всех повреждений. Но за все надо платить, и чем выше вы карабкаетесь, тем злее горные партизаны. Как пример: шанс успешного усиления с третьего до четвертого уровня – 15%. И, разумеется, в случае неудачи уровень опустится.



Если увидите персонажа на таком слоне, знайте: его хозяин ничего не пожалеет для родимой игрули! Это зверушка четвертого уровня, купленная за кредиты.



По дну Атлантического океана мы передвигаемся аки по суше.

которая до него доберется, и все средства хороши. Поучаствуем в гильдейских захватах форта и оценим преимущества, которые дает нам гильдейский титул, — постоянное усиление характеристик.

И, как водится, очень скоро мы поймем, насколько проще жить, пользуясь сверкающим ассортиментом игрового магазина, который торгует за реал. Причем магазин тут очень честен: если вещь можно получить внутри игры, то в ее описании будет указано, где именно... правда, никто не обещает, что это легко. Когда как... А в остальном — обычный магазин по мировому стандарту. И едва ли не весь ассортимент лавки можно прикупить с рук у тех, кто набирает товары в магазине для перепродажи. Включая маунтов и цветастые женские одежды.

На заметку: не спешите тратить на расширитель рюкзака. В течение первого часа игры вы получите пять дополнительных ячеек, а еще чуть позже — временный переносной склад.

По стандарту, да не по стандарту. Отдельный раздел магазина посвящен предметам, приобретаемым за кредиты, бонусы и жалование. Жалование мы получаем за пребывание в онлайн не менее двух часов, кредиты — за трату реаль-

ных денег. А бонусы нам дают, когда привлеченные в игру друзья и знакомые тратят реал... Ассортимент альтернативной лавки не так богат, но и там есть уникальные товары — например, слоны под седло или мотоциклы. И, как минимум, тамошними товарами можно компенсировать медленное восстановление маны и здоровья.

ДОРОГАМИ «ИДЕАЛЬНОГО МИРА»

В ближайшие месяцы ожидается крупное обновление Battle of the Immortals. Обещают улучшенную графику, три новых класса, обновленные умения, доработанную систему торговли (может, введут нормальный аукцион?), новые подземелья. Так что, по большому счету, многое еще впереди.

Разработчики «Идеального мира» как будто бы постоянно стремятся к совершенству в рамках придуманной игровой концепции. Battle of the Immortals — очередной виток. А на горизонте уже маячит Forsaken World, который обещает стать существенным шагом вперед. Достигим ли идеал?

На диске: полная версия установочного файла (клиента) русскоязычной Battle of the Immortals.



Истинное мастерство убийцы — не привлекать к себе внимания!

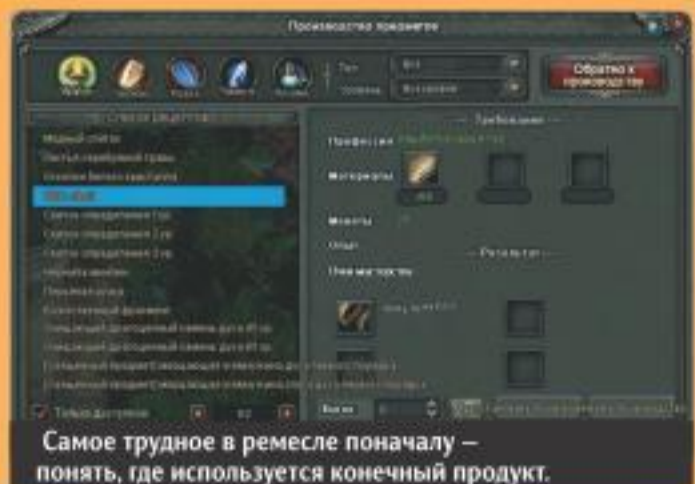


Не пейте из незнакомых бутылочек, если не хотите стать... хорошо если козленочком.



Ганнибал — первый босс, который привлекает нас в групповых подземельях.

РУЧНАЯ РАБОТА



Самое трудное в ремесле поначалу — понять, где используется конечный продукт.

Ресурсы собираются в отдельной зоне, куда нас телепортирует особый наставник, и для сбора необходим не только нужный уровень умения, но и специальные инструменты. Инструменты изнашиваются, но раз в день у того же наставника можно бесплатно получить новые. В общем, снова разветвленная многоуровневая система взаимосвязей... обычное дело для этой игры.



Для некоторых форм собирательства нет ограничений по боевому уровню и ремесленным умениям.

Как только мы пересекаем рубеж тридцать пятого уровня, открывается окно ремесел. Мы начинаем получать очки технологии, причем вне зависимости от того, чем занимаемся и находимся ли вообще в игре. Вкладывать накопленные очки можно в три вида общих умений и в одно из четырех ремесел. Среди десятков общих умений встречаются сбор ресурсов, открытие новых рецептов, повышение количества продукции, которую можно произвести в сутки, и даже скорость получения очков технологии.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	7
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	7
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■	6
РОЛЕВАЯ СИСТЕМА	■■■■■■■■■■	9
ИГРОВОЙ МИР	■■■■■■■■■■	6

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- «ЖИВОЕ» ОРУЖИЕ, КОТОРОЕ МАШЕТ КРЫЛЬЯМИ, ШЕВЕЛИТ ЛАПАМИ, ЩЕЛКАЕТ КЛЕШНЯМИ И ВЫПУСКАЕТ КОГТИ
- НЕОДНОЗНАЧНАЯ АТМОСФЕРА «БЕЗУМНОГО МАКСА» В ЗАЗЕРКАЛЬЕ

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- ПОВЕРНУТЬ КАМЕРУ И ВЗГЛЯНУТЬ НА НЕБО
- НОРМАЛЬНОГО АУКЦИОНА
- ДОДЕЛАННОЙ РУССКОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ВЕРДИКТ

Оправа из вылизанной до блеска программной основы ролевки Perfect World хороша, но потускнела от времени. Вправленный в нее шикарный алмаз ролевой системы, с миллионами тонкостей и хитросплетений, прекрасен, но вызывает отчетливое дежавю. Сумма недурна, но пора бы двигаться дальше.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА 73% НАГРАДА ЖУРНАЛА

SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

Четыре динамика в каждой чашке наушников воспроизводят реальный 5.1 многоканальный объемный звук. Благодаря точным настройкам баса, передних, задних и центральных каналов, можно определять с невероятной точностью направление звуков, доносящихся с разных сторон.

Серия наушников Medusa полностью обновлена

В наушники, предназначенные для требовательных геймеров, внесено множество улучшений. Наряду с инновационным дизайном и высоким качеством материалов, гарнитура предлагает высочайший уровень комфорта.

5.1 звук или Stereo звук — на ваш выбор

Medusa NX оснащена богатыми возможностями по подключению: гарнитуру можно подключить как к 5.1 DVD-плеерам, так и к стерео CD-плеерам — все адаптеры включены в комплект.

Общение на новом уровне

Гибкий микрофон с системой шумоподавления обеспечит прекрасную передачу вашего голоса, эффективно блокируя фоновые шумы. Наряду с высоким качеством звука, это делает гарнитуру отличным выбором для про-геймеров.



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



SL-8793-SBK



СКЛАДНЫЕ



ЧЕХОЛ



ПУЛЬТ

● ● ● www.speedlink.ru ● ● ●

www.twoworlds2.com/ru/

TWO WORLDS II



Трудно сказать, что именно подвело Ивана Николаевича — изобразительная ли сила его таланта или полное незнакомство с вопросом, по которому он собирался писать, — но Иисус в его изображении получился ну совершенно как живой, хотя и не привлекающий к себе персонаж.

М. А. Булгаков,
«Мастер и Маргарита»

ЖАНР	РОЛЕВАЯ ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ БОЕВИКА
РАЗРАБОТЧИК	REALITY PUMP
ИЗДАТЕЛЬ	TOPWARE INTERACTIVE
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	GOTHIC 3, ARCANIA
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, PS3
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	INTEL ИЛИ AMD 2 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб ДЛЯ WINDOWS XP (2 Гб ДЛЯ WINDOWS VISTA И WINDOWS 7), ВИДЕО RADEON HD ИЛИ GEFORCE 8800GT 512 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО	INTEL ИЛИ AMD 2,6 ГГц, ПАМЯТЬ 4 Гб, ВИДЕО RADEON HD 2900 ИЛИ GEFORCE 8800GTX

В свое время приключения бравого наемника Вставьте-ваше-имя в Анталоре запомнились игрокам красивой для своего времени картинкой, неплохим дизайном и проработкой окружающего мира. А еще — умопомрачительным числом багов всякоразного пошиба, ужасно поставленными диалогами и полным отсутствием чего-либо напоминающего баланс. Однако с тех пор утекло уже немало воды. Шутка ли, даже в нашем мире прошло почти три года, а уж в Two Worlds, почитай, все пять.

ПРИНЦ АНТАЛОРСКИЙ

Изменений в Анталоре действительно немало. Однако brave наемник Вставьте-ваше-имя этого видеть не мог. В конце концов, все это время он провел не где-нибудь



Джунгли вокруг Нового Ашоса так и сочатся спокойствием и умиротворенностью. Но это пока что.

на курорте, а в темницах под замком императора Гандохара.

Историческая справка: игравшие в первую часть несомненно помнят, что Гандохаром звали чародея с врожденным даром к интриганству, но посредственными магическими талантами. Первую часть «Двух миров» он лелеял коварные планы по возрождению древнего бога огня Азирааля. Вместилищем же для означенного божества должно было стать тело сестры главного героя — Киры, что самого героя никак не устраивало.

Несмотря на то, что в «Двух мирах» концовок было две, начало у второй части ровно одно, плохое. Планы Гандохара были успешно воплощены в жизнь. Бывший чародей провозгласил себя императором и удобно устроился на троне в крепости Хатмаар. Азирааль не менее удобно пристроился в теле Киры, а наш герой закономерно угодил в зиндан.

Но на этом успехи горе-властелина закончились. Своенравное божество наотрез отказалось сотрудничать и делиться своей силой с каким-то жалким смертным и попыталось вырваться из-под контроля с простой и понятной целью — сжечь весь Анталор к такой-то бабушке. Головная боль императора вылилась в боль телесную главного героя, поскольку именно из него чародей начал качать силы для удержания Азирааля в теле Киры.

От вынужденной роли волшебной батарейки бывшего наемника спасает невеста откуда появившаяся зондер-команда... орков! Зеленые ребята лихо расправляются с охраной и помогают герою бежать — в обмен на активное участие последнего в свержении самопровозглашенного императора. Деваться нашему протезе некуда — где Гандохар, там и Кира, а бросать свою сестру в плену, да еще и одержимую древним богом, главный герой не намерен. Так начинаются новые похождения старого главного героя.

ТАЛАНТЛИВ ВО ВСЕМ

За пять лет brave наемник Вставьте-ваше-имя изменился до неузнаваемости в самом буквальном смысле. Темница Гандохара отработала лучше любого салона красоты — герой помолодел и похоро-

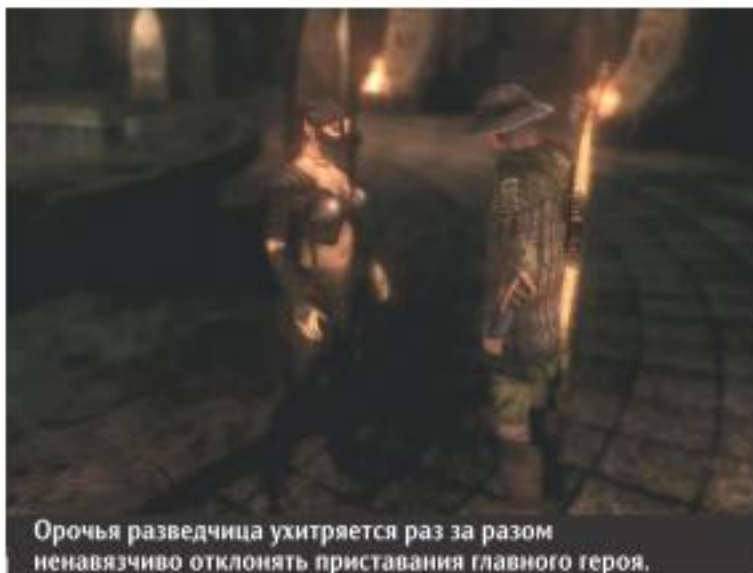
шел, его движения стали куда плавнее, лицо вышло на новую ступень детализации, а волосы перестали смахивать на деревянную стружку. И еще он ну вот совершенно ничем не напоминает того гражданина, за которого мы играли в первой части.

Это интересно: те, кому этот гражданин по каким-то причинам был дорог, могут слегка расстроиться, потому что ни о каком импорте героя речи здесь нет. Но это с лихвой компенсируется новым редактором персонажей, который стал немного сложнее в использовании, зато выдает вполне вменяемые лица.

Долгое сидение в подземельях и полное отсутствие тренировок сделали свое дело — великий боец (меткий стрелок, мудрый маг, или кто вы там?) снова скатился до уровня зеленого новичка, который поначалу не осилит ни тяжелый меч поднять, ни тетиву лука натянуть. Зато скоро он научится подкрадываться к врагам и перерезать им глотки, разбирать и улучшать оружие и доспехи, составлять из заготовок длинные заклинания с кучей эффектов, варить всякоразные зелья... В общем, много чему научится. Все это достигается изучением и улучшением соответствующих навыков.

Это интересно: а еще герой умеет играть на музыкальных инструментах — от барабана до гитары. Навыков никаких учить не нужно, необходимы только ноты и собственно инструмент. Исполнение музыки представляет собой мини-игру, похожую на сильно упрощенный Guitar Hero. За хорошо отыгранные песни положены монеты от прохожих.

В отличие от первой части, где полезных способностей было раз-два и обчелся, здесь большинство умений очень к месту. Четко заданных классов в игре нет, каждый персонаж может изучать навыки любой из шести групп — ближний бой, стрелковое оружие, магия, воровство, ремесленничество и общефизическая подготовка. Однако создать мастера на все руки не позволит ограничение максимального уровня навыков, зависящее от физических характеристик персона-



Орочья разведчица ухитряется раз за разом ненавязчиво отклонять приставания главного героя.

жа. Низкая меткость поставит крест на попытках развить стрелковые таланты, а слабовольному персонажу не бывать ни магом, ни алхимиком.

К счастью, разработчики отказались от старой системы ремесленничества — таинственным образом «склеивать» два одинаковых оружия в третье, более мощное, герой прекратил. Вместо этого он может разобрать оружие на составляющие: отдельно железки, отдельно деревяшки, в одну стопку кожу, в другую — тряпки, и так далее. Все это вторсырье может использоваться для улучшения других предметов.

Это странно: как из меча, палки и шести кусков металлолома герой получает более острый меч — загадка. Однако по сравнению с тем, что было раньше, это несомненный прогресс.

Похожая схема наблюдается с заклинаниями и алхимией. Для составления чар нужен магический амулет, в который можно поместить от двух до семи свитков с заклятиями, а к каждому из них навесить кучку карт-модификаторов. При определенной сноровке можно, например, создать огненный шар, который при взрыве будет лечить главного героя и призывать на вражью голову скелетов.

Система зельеварения вовсе не требует особого напряжения мысли. Берем ингредиенты, смешиваем их в алхимическом котле, смотрим, что получилось. Благо разнообразных ингредиентов в Анталоре раскидано — только знай зелья намешивай.

И НОВЫЕ КОНЬКИ В ПРИДАЧУ

В отличие от первой части игры с ее десятками непонятно чем друг от друга отличающихся городов да сел, здесь ярких впечатлений от каждого уголка игрового мира не оберешься. Альсорну, цветущий и практически необитаемый остров, при всем желании не спутать с Хатмандором — бурлящим очагом цивилизации в центре пустыни. Проклятая деревня, запертая в болотах, вызовет слезу ностальгии у поклонников Quest for Glory — как, впрочем, и поселки коневодов в саванне. Вот только скачек на лошадках в QfG не было. А здесь есть.

Это интересно: воевать верхом герой тоже разучился. И слава богу, потому что раньше у него это получалось из рук вон плохо. Теперь конь — только средство передвижения по саванне. Вместе с конными боями ушли в небытие и практически все баги, связанные с верховой ездой.

В игру добавились обширные морские пространства. К сожалению, плавание на лод-



Местный мафиозо господин Лексингтон — любитель черной одежды, шахмат и интриг.

ке недалеко ушло от верховой езды из первой части. В том смысле, что управлять плавсредством очень неудобно и практически никогда не нужно.

Увы, все похвалы касаются только открытых пространств. А большую часть подземелий здесь можно представить в виде прямой линии. От того, что в игре эта прямая закручена всевозможными петлями, ни разветвлений, ни вариантов прохождения в ней не прибавится. И если вы видите запертую дверь — значит, рядом есть или рычаг, или маленький обход, протяженностью обычно в пару метров. Зато все подземелья длинные и набиты монстрами, с этим тут порядок. А также богаты похожими участками — что ж поделать, не ручная работа, подземелья здесь составлялись из нескольких видов типовых блоков. И в таких подземельях пройдет примерно третья часть игры.

Враги приятно удивляют проработанным интеллектом. Если не считать периодических пробок в узких проходах, придраться толком не к чему.

Разные монстры ведут себя по-разному. К примеру, тупые зомби на болотах прут к игроку напрямик, а коль скоро на пути попадется вода — будут брести по дну. Мелкие, но очень больно кусающиеся оборотни перемещаются исключительно прыжками и петляют так, что мама не горюй. У каждого монстра есть свои уязвимости и слабые места, изучив которые вы будете бить их гораздо эффективнее.

Это важно: к информации о сопротивляемости монстров тому или иному виду урона всегда стоит присматриваться особо внимательно. И всегда носить с собой запасное оружие или держать наготове заклинания нескольких разных школ магии. Живые статуи можно пилить мечом добрых полчаса, зато они моментально рассыпаются от пары ударов хорошей дубиной. А древесный голем вообще смотрит на героя, не запасшегося факелом или огненными стрелами, исключительно как на удобрение.



Герой любит виды своего нового поместья. В конце концов, все вокруг принадлежит ему.



Благородный Сир уже взирает на вас свысока. А ведь это только самое начало пути.

«Два мира 2» могут похвастаться отличными сюжетными ответвлениями и оригинальными текстами заданий, но сами квесты практически всегда сводятся к одному из трех вариантов: «пойди туда, принеси предмет», «пойди туда, убей там всех» или «пойди туда, поговори с кем-нибудь». В большинстве случаев — с припиской «а заодно перебей всех врагов на своем пути».

Заблудиться в пути не получится, даже если очень стараться. Его величество Маркер заботливо укажет положение текущей цели на карте с точностью до метра. Попутешествовать по миру в свое удовольствие тоже не получится — все места, в которые герою еще рано, заботливо прикрыты дверьми с не открываемыми красными замочками.

СОЛДАТЫ-МОЛОДЦЫ

Линейность подземелий превращается в достоинство, когда дело доходит до сетевой игры. Группа наемников с гиканьем и гаканьем втаптывает врагов в пол и вминает в стены. Бойцы «танки» грозно маршируют впереди партии, блокируя проходы. А лучники и маги, у которых отпала необходимость отыгрывать бегунов на короткие дистанции, осыпают врага градом стрел и самыми убийственными заклинаниями из арсенала. Благо отсутствие «дружественного огня» к этому только располагает.

Сетевой режим организован примерно по тому же принципу, что и в давних «Проклятых землях». Похожей схемой нынче руководствуются некоторые MMORPG, вроде Guild Wars или Vindictus. Есть город — небоевая зона, в которой каждый игрок может спокойно распределить навыки или набить рюкзак всем необходимым для по-

хода. Он играет роль своеобразного «лобби». Выйти из города можно только на задание — присоединившись к уже созданной игре или организовав свою собственную.

Самый веселый тип игры — кооперативное прохождение. Оно представляет собой специальную кампанию из семи миссий, каждая из которых становится доступной только после прохождения предыдущей. Поиграть на уровне, до которого вы еще не дошли, невозможно, зато перепроходить уже пройденные — запросто. Опыт льется рекой, деньги тоже, особенно если проходить кампанию соло. Впрочем, некоторые миссии в одиночку не пройти никак — не потому, что монстры слишком сильны, просто на уровнях встречаются головоломки, требующие участия нескольких человек. Например, кнопки в разных концах зала, которые нужно удерживать нажатыми, чтобы кто-то мог пройти в открывшуюся дверь.

Накопив десять тысяч монет (что в режиме кооперативного приключения не займет много времени), можно прикупить себе земли, открыв тем самым новый тип игры, который называется «Деревня». Управление собственным поместьем очень напоминает управление замком в Neverwinter Nights 2. Вкладываем деньги, строим здания и выполняем поручения старосты, чтобы жители были довольны. А поселок, в свою очередь, потихоньку вкладывает деньги в нас, принося стабильный доход.

Режимы игры вроде «Арены», «Турнира» и «Охоты на кристаллы» описывать смысла не имеет — все сказано в названии. Вариации на тему Deathmatch живы и жить будут — разве что в последнем случае побеждает команда, собравшая больше всех кристаллов вериты, раскиданных по полю.

ДОБРАЯ ПАМЯТЬ

Главная беда Two Worlds II отнюдь не в «ровных» подземельях одиночной игры и не в линейных заданиях. В мире, сотворенном Reality Pump, хочется не просто играть, а жить, однако создается впечатление, что этому активно мешают сами разработчики.

Они создали огромный мир, разделили его на уникальные области, добавили красивые города, но забыли как-то привязать к ним героя. Пройдя начальные задания, мы покинем саванну навсегда — разве что как-нибудь потом, после прохождения основной сюжетной ветки, вернемся, чтобы выиграть на скачках. На потрясающе красивых улицах Нового Ашоса нас не за-

держит практически ничего. Сюжет быстро уведет нас за пределы города, а потом и вообще с острова. Болота, поражающие своей атмосферностью и проработанностью истории, представляют собой не что иное, как пробежку из одного угла карты в другой, с параллельным изничтожением всей встречной нежити. Очень хотелось бы, чтобы был повод где-нибудь задержаться, пошарить ночью по сундукам и карманам неосторожных граждан, дать пару концертов в таверне — но быстро заканчивающийся список заданий тащит героя дальше.

Разработчики написали прекрасные тексты, но забыли добавить собственно диалоги. Варианты ответов в практически любом разговоре сводятся к «взять задание» или «не брать задания» — в лучших традициях японских ролевых игр. Да, во многих миссиях есть выбор, но и он представлен лишь двумя (в лучшем случае — тремя) вариантами ответа. Который к тому же мало на что влияешь — сюжет линейен, и что ни выбирай, все равно дальше пойдет по накатанной.

Разработчики предоставляют игроку огромный набор возможностей для приятного времяпровождения в этой игре, однако искать их придется самостоятельно. И желательно уже тогда, когда сюжет перестает тянуть за уши вперед — на то здесь предусмотрена «свободная игра» после завершения основной сюжетной линии.



«Два мира 2» — тот самый случай, когда за деревьями леса не видать. В игре много отточенных и доведенных до блеска элементов, но вместе они друг с другом не увязаны. Вместо четкого, внятного повествования и медленного вживания в мир — быстрый калейдоскоп событий, ведущий к финальному ролику.

Вторая часть достаточно далеко ушла от своей предшественницы. Пропала большая часть багов, исчез вопиющий дисбаланс, появились интересные диалоги... В мире теперь действительно есть чем заняться. Потенциал игры очень велик, но до звания шедевра ей все еще нужно дорасти.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■■	7
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■■	9
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■■	8
РОЛЕВАЯ СИСТЕМА	■■■■■■■■■■■	8
ИГРОВОЙ МИР	■■■■■■■■■■■	10

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- ОБШИРНЫЕ И ОЧЕНЬ КРАСИВЫЕ ОТКРЫТЫЕ ПРОСТРАНСТВА
- ОБИЛИЕ РОЛЕЙ, В КОТОРЫХ ДОВОДИТСЯ ВЫСТУПАТЬ ГЛАВНОМУ ГЕРОЮ
- КОНСТРУКТОР ЗАКЛИНАНИЙ

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- БОЛЕЕ РАЗНООБРАЗНЫХ ЗАДАНИЙ
- ВОЗМОЖНОСТИ ХОТЬ НА ЧТО-ТО ВЛИЯТЬ В ДИАЛОГАХ

ВЕРДИКТ

Изумительная графика, интересные тексты, огромный набор возможностей. Но все это — на фоне заданий типа «пойди-принеси» и смазанной сюжетной линии, галопом протаскивающей игрока по миру. Вот уж действительно — деревья шикарные, но леса за ними не видать.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА	НАГРАДА ЖУРНАЛА
83%	



Пока герой отважно метелит одного фантома, второй подкрадывается сзади. Таких ситуаций лучше не допускать.

» РУКОВОДСТВО

Писать прохождение Two Worlds II смысла не имеет — разработчики сделали все возможное, чтобы проблем с этим не возникло ни у кого. Могучая карта главного героя отмечает маркером цель *абсолютно* любого задания. Таким образом, даже если это самое задание подразумевает необходимость прочесать местность и выследить кого-либо, не беспокойтесь — ничего чесать и нигде следить вам не придется, нужно просто пробежаться до соответствующей отметки.

Проблем в ведении диалога тоже не наблюдается. Герой прекрасно справляется сам, передавая управление игроку лишь в моменты простого и очевидного выбора — какую выбрать награду или чью сторону принять. За редкими исключениями выбирать можно что угодно — в будущем это все равно никак не аукнется.

Это интересно: самое яркое исключение встретится вам в третьей главе, действие которой происходит в Топях. Поддержав одну из сторон тамошнего конфликта, вы сократите время прохождения главы до получаса, в то время, как другая сторона будет гонять вас по болотам добрых несколько часов. Но сюжетные тонкости этого эпизода интереснее узнавать самим.

Куда труднее разобраться в здешней ролевой системе. Тут и многочисленные боевые навыки, и ремесленничество, и хитрая система создания заклинаний, и просто-таки прорва не всегда очевидных мини-игр. Игравшие в первую часть поневоле растеряются от непривычной новизны. А не игравших потрясет обилие возможностей, сваливающихся на персонажа буквально со старта.

МОНТАЖНИКИ-ВЫСОТНИКИ

Новые конструкторы предметов, зелий и заклинаний станут одной из первых вещей, с которыми «Два мира 2» познакомят игрока. Однако толком объяснить, как с этими самыми конструкторами обращаться, в игре не удосужится никто. А ведь далеко не все в них так уж просто и наглядно.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ КУЛИНАРИЯ

Проще всего разобраться с местной алхимической системой. Под алхимический котел отведен целый раздел в инвентаре, куда складываются все найденные в сундуках, подобранные с земли и вырезанные из монстров ингредиенты. Каждый такой ингредиент обладает определенным эффектом: одни восстанавливают жизнь или ману, другие временно улучшают характеристики, третьи усиливают или продляют действие эликсира, в котором употреблены. Берем да кидаем продукты с нужным эффектом в нужной концентрации — вот и зелье готово.

Ни в коем случае не стоит смешивать в одном котле реагенты с разным эффектом! В готовом зелье сохранится только один — от того реагента, которого в котел полетело больше. У нас не выйдет создать снадобье, которое защищает от огня и одновременно восстанавливает ману или увеличивает герою и силу, и меткость,



Дом нашего протезе в режиме многопользовательской игры. На время нашего отсутствия за домом следит староста деревни.

несмотря на всю заманчивость такого варианта развития событий. Все эти улучшения достигаются только по отдельности, разными варевами. Одно зелье — одно действие, и никак иначе.

НЕ ОСТАВЛЯЯ ЛИШНИХ ДЕТАЛЕЙ

Ремесленничество в «Двух мирах» чуть сложнее алхимии. Технологических процессов целых два — разборка предмета и его улучшение.

Первый заключается в том, что мы берем меч (топор, лук, доспехи, посох — что угодно) и мановением мыши разбираем его на составляющие. Такую «технологическую обработку» нам придется выполнять регулярно — оружие, доспехи и магические принадлежности занимают в инвентаре немало места, а вот ресурсы по загадочной причине невесома и бестелесны. Поэтому когда трофеи, выбитые из монстров, начнут сыпаться у героя из рюкзака — тут уж или торговца искать, или пускать чудеса вражеской техники на металлолом, дрова и тряпки.

Но не невесомостью единой ценно вторсырье. Практически каждый используемый предмет, будь то оружие, волшебный посох или доспехи любого покроя, можно улучшать. Процедура не сложнее разборки: тратим определенное число указанных ресурсов — повышаем уровень предмета на единичку. Это не только улучшит характеристики объекта, но и, возможно, добавит ему особую ячейку, куда можно будет вставить волшебный кристалл. Вплавляйте кристаллы без опаски — для того, чтобы в будущем вернуть камушек обратно, достаточно просто разобрать зачарованную вещь. Жаль, ресурсы, вложенные в улучшение, при разборке не вернутся.



Гора бинтов даже не сумеет подойти к герою — выстрелы отшвыривают ее назад быстрее, чем она сокращает дистанцию.

На заметку: если железа, деревянных планок и стальных слитков в вашем инвентаре ближе к концу игры накопится столько, что хоть магазин стройматериалов открывай, то с кожей, тканью и прочими швейными принадлежностями будет похуже. Дело в том, что оружие с врага подбирается почти всегда, накапливается быстро и идет на разборку целыми партиями, а вот доспехи и магические одеяния — вещь дефицитная, и им находится применение получше.

ДРАКОНИЙ ПОКЕР

А вот уж в магической системе «Двух миров 2» на первый взгляд сам черт ногу сломит. Хотя на практике освоить ее не так уж и сложно.

Для создания заклинания нужен магический амулет, который мы и будем набивать свит-



Разобрать-то каску мы сможем, а вот собрать...



Раскладываем магические пасьянсы на зачарованном амулете.

ками с заклинаниями. Магический амулет способен вместить от двух до семи свитков — но такие крайности попадают крайне редко. В основном в амулет влезает ровно три заклинания. Каждое заклинание, в свою очередь, складывается из стопки карт.

Первая карта называется **воплощение**. Она определяет, каким образом будет действовать заклинание, — будет ли оно зарядом, летящим в цель с определенной скоростью, или, может быть, будет действовать на область вокруг героя, или расположит в указанном месте ловушку... Да хоть алтарь, накладывающий чары, в землю воткнет — была бы карта соответствующая.

Вторая карта — **воздействие**. И задает она именно что тип магического воздействия. На недостаток карт воздействия тоже пожаловаться трудно — лед, ветер, вода, пламя, дух, яд, разложение, мощь и еще немало других.



Увешался собакоголовый оружием, а применить его не успеет.



Умело запущенная ледяная стрела превращает строй зомби вот в такую веселую свалку.

Некоторые несложные заклинания можно создать только при помощи этих двух карт, но действовать они будут слабо и, скорее всего, совершенно не так, как вам хочется. Тонкую настройку заклинания мы будем проводить при помощи карт, называемых **картами преобразования**. Преобразований предусмотрено шесть типов, и эффект они оказывают простотаки разительный.

■ **Преобразование урона**, как и следует из названия, определяет, будет ли заклинание наносить повреждения. Если свиток не содержит карты урона, то наговор у нас получится относительно мирный — к примеру, заряд огня будет ослеплять противника, не нанося повреждений, а ядовитая ловушка отработает как антидот.

■ **Преобразование наведения** применимо только для свитков с картой воплощения «заряд». Применение этой карты приведет к тому, что заряд будет преследовать цель.

■ **Преобразование отражения**, которое тоже можно прицепить только к «заряду», приводит к тому, что заряд начинает отражаться от цели. Карт этого типа в свиток можно добавить сразу несколько — каждая из них будет увеличивать число рикошетов.

■ **Преобразование рассеивания** — третье преобразование, характерное только для «зарядов». Оно заставляет заряд разделяться на несколько отдельных пучков. Как и в случае с картами отражения, число карт рассеивания в свитке можно увеличивать — увеличится число пучков, на которые расколется заряд.

■ **Преобразование времени**, в отличие от трех предыдущих, применимо для заклинаний с картой воплощения «чары». Если этот модификатор присутствует в свитке, чары будут действовать на протяжении некоторого времени. Время увеличивается прямо пропорционально числу карт этого типа, подшитых к заклинанию.

■ **Преобразование защиты** можно применить только к «чарам», причем не ко всяким, а только к тем, которые уже содержат одно или несколько преобразований времени. После применения этого модификатора заклинание начнет оказывать не только безвредный, но и сугубо положительный эффект. Например, если чары огня, растянутые по времени, создают источник света, то чары огня, растянутые по времени и созданные для защиты, увеличат сопротивляемость огню.

Еще раз вспомним, что заклинаний в амулет влезает несколько штук, и представим, что мы можем туда натолкать. От дисбаланса такую систему спасает тот факт, что чем больше свитков мы в амулет набьем и чем сложнее каждый из них, тем больше времени уйдет на произнесение такой формулы и тем больше маны она будет выжигать. Однако магам в игре все равно раздолье — не боевое, так хоть творческое.



Золотое кольцо саванны. А точнее, маршрут регулярно проводимой конной гонки, именуемой «изумрудным марафоном».

ЗУБ ЗА ЗУБ

Впрочем, сказать, что любителей лобовых атак и схваток грудь в грудь ущемили в правах, нельзя при всем желании. Конструировать новые типы вооружения воину, к сожалению, никто не даст, однако и тех, что имеется, хватит с головой.

Все оружие ближнего боя можно классифицировать по двум признакам — по размеру и по типу. По размеру орудия героического труда разделяются на **одноручные** и **двуручные**, по типу — на **мечи**, **булавы**, **топоры** и **древковое оружие**. Особняком держатся **кинжалы** — они тихо болтаются на поясе и вытаскиваются в основном для того, чтобы воткнуть их кому-нибудь в затылок. Вести кинжалом фронтальный бой теоретически возможно, но на практике очень трудно реализуемо. Блок коротким клинком не поставить, атаку не парировать, да и никакие специальные умения с ним неприменимы. К тому же изготовить нож к бою нельзя — герой автоматически берет кинжал в руку, когда переходит в режим скрытого перемещения, и так же автоматически цепляет на пояс, когда перестает красться на полусогнутых.

Это важно: даже если вы не собираетесь использовать кинжал по назначению, не снимайте его. Лучше вставьте в него какой-нибудь волшебный кристалл, и пусть он себе телепается на поясе как дополнительная магическая поддержка.

Одноручное оружие примечательно сразу несколькими фактами. Во-первых, герой может вооружиться сразу двумя его экземплярами. Во-вторых, кроме как вторым клинком левую руку нашего протеза можно занять еще и щитом или даже факелом. Последний не только поможет сориентироваться в темных подземельях, но и позволит иной раз поджечь излишне «вспыльчивого» врага, вроде мумии или древесного голема. Наконец, левую руку можно просто оставить свободной.

Двуручное оружие обладает куда большей зоной поражения, да и машет им наш наемник гораздо шире, задевая нескольких врагов за раз.

Учтите, что разные типы оружия наносят разные типы повреждений. С этим, правда, в «Двух мирах 2» негусто: повреждение от холодного оружия делится всего лишь на рубящее и дробящее. Зато влияние на ход боя они оказывают о-го-го. Не вздумайте, к примеру, забрести в подземелья, кишящие неупокоенными мертвяками, с одной только булавой. Зомби животики себе надорвут, глядя на попытки главного героя наставить их давно мертвым телам синяков.

Стрелковое вооружение в игре представлено только луками. Зато в отличие от оружия ближнего боя легко может менять свой тип повреждений. Нужно всего лишь снарядить героя колчаном соответствующих стрел. Для охоты на скелетов-некрисов замечательно подойдут тупые стрелы, наносящие дробящие повреждения, а гигантских анталорских муравьев имеет смысл расстреливать стрелами остро заточенными.

Это важно: колчан — такой же элемент экипировки, как и оружие и доспехи. И его точно так же можно улучшать, вставлять в него кристаллы и разбирать на запчасти.

ТАЛАНТ НЕ ПРОПЬЕШЬ

Разделение персонажей на воинов и магов, напоминаем, достаточно условное, возможности персонажа ограничиваются только его физическими характеристиками и набором умений. Характеристик у героя четыре — **выносливость, сила, меткость и сила воли**.

■ **Выносливость** пригодится абсолютно любому персонажу. С увеличением этой характеристики растет количество максимальной жизненной энергии — раз, увеличивается предельный объем инвентаря — два. И если «толщина» полосы здоровья персонажа волнует не всех (к примеру, стрелка враги будут видеть разве что с дистанции полета стрелы), то возможность натолкать в рюкзак побольше добычи лишней не будет ни для кого. Торговцы в дальних странах будут встречаться не так часто, как хотелось бы, а разбирать на запчасти дорожные артефакты порой просто расточительство.

■ **Сила** — с очевидностью, основной атрибут героя, делающего ставку на ближний бой. Высокие значения силы позволят использовать в рукопашной схватке более веские — точнее, увесистые — аргументы. К тому же каждое очко характеристики, вложенное в силу, прибавит некоторое значение к урону, наносимому в ближнем бою. И если на первых порах эта прибавка незначительна, то со временем она достигнет трех-, а то и четырехзначных величин.

■ **Меткость** — аналог силы для стрелков. Позволяет пользоваться продвинутыми луками и «профессиональными» стрелами и да-



Бедный волк-переросток явно не ожидал от нас такой прыти.

ет прибавку к урону, наносимому стрелковым оружием.

■ **Сила воли** — приоритетная характеристика для мага. Она не только повышает урон от любых заклинаний, но и увеличивает максимальный запас маны. Помимо этого, магу нередко будет нужно работать с конструктором заклинаний — и в этом занятии ему тоже поможет сила воли, которая определяет максимальный уровень навыков «магической» ветки.

Сами навыки отныне учатся сугубо по книжкам-самоучителям — учителя канули в Лету. Учебники можно купить у любого торговца — хотя вполне естественно, что в лавке для лучников книг по стрелковому искусству будет больше, чем по волшебной подготовке.

ПУТЬ САМУРАЯ

Воинские навыки направлены на развитие геройской сноровки в обращении со всякоразными орудиями рукопашного боя. Соответственно, и назначение большинства навыков очевидно, благо уничтожение ближнего своего в Two Worlds II происходит достаточно просто и быстро.

■ **Блок** — он блок и есть, в жаркой схватке умеренно полезная штука. Долго отсиживаться в нем не следует — блок не совершенен и уж точно не непробиваем, — но и пренебрегать им тоже грешно. Каждый уровень этого навыка повышает количество блокируемых повреждений. Вкладываться имеет смысл по необходимости, в зависимости от того, насколько часто и сильно герой страдает от ударов.

■ **Подлый прием** — употребим только при свободной левой руке, что сразу резко сокращает область применения. С определенной вероят-



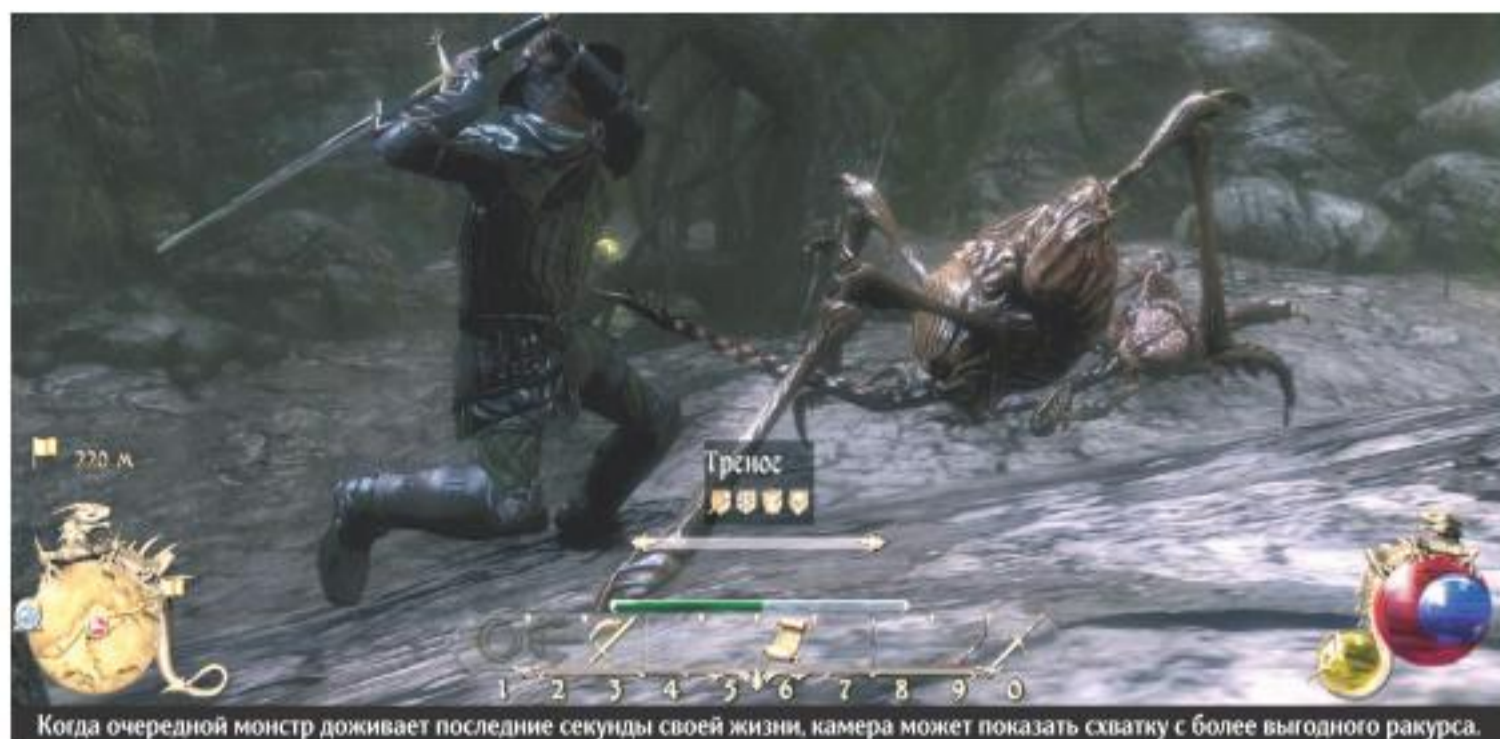
«Будет больно?» — «Да, очень».



Результат неудачного магического эксперимента — Проглотье — почему-то упорно наталкивает на мысли о тибериевых зонах.



Звезды анталорской эстрады дают концерт в пригородах Хатмандора.



Когда очередной монстр доживает последние секунды своей жизни, камера может показать схватку с более выгодного ракурса.

ностью ослепляет противника, попавшего в зону поражения. Чем сильнее развит навык, тем больше вероятность ослепления. Если сражаетесь одноручным оружием при незанятой левой руке — развивать обязательно. Что может быть лучше слепого врага? Только мертвый враг.

■ **Ударная волна** — применяется только со щитом или древковым оружием. Обычный усиленный удар, даже блок не пробивает. Чем больше развиваем, тем больше усиливается. Щитоносцам и копьеносцам имеет смысл брать, потому что больше им брать нечего.

■ **Натиск** — «ударная волна», используемая с мечами. Принципы действия ровно те же.

■ **Огненный удар** — применяется с одноручным оружием и факелом в левой руке. Бьем факелом, наносим повреждения огнем — чем сильнее развито умение, тем больше урона. Само по себе повреждение не фонтан, но ведь есть враги с уязвимостью к огню! А есть и враги с уязвимостью *только* к огню, и единственное, что им может противопоставить чистопородный воин, — это как раз таки удар факелом.

■ **Удар с разворота** — применим с двуручным оружием. Не знаменитый удар Чака Норриса, конечно, но все равно полезно и эффективно. Сразу столько пространства свободно вокруг организует! А если его развить до упора, то еще и повреждение двойное будет наносить. Первейший навык для любого бойца, двуручниками помахать в любом случае доведется.

■ **Оглушение** — навык булавоносца. Если собираемся махать булавами, развиваем, если не машем — то и развивать без толку. Каждый но-

вый уровень навыка повышает вероятность оглушить противника.

■ **Выбивание щита** — работает только с секирами. Этот навык был бы крайне полезен, если бы щит хоть как-то помогал противникам в бою. Что есть он, что нет его — темп убийства врага практически не меняется, ускорять процесс смысла не имеет.

■ **Пробивание блока** — весьма и весьма полезная штука. Оказавшись под градом ударов, противник часто уходит в глухой блок — вот тут-то мы ему и обеспечим подарочек. Чем выше навык, тем больше «подарочек» нанесет урона. Развиваем обязательно и старательно.

■ **Ментальный удар** — наносит урон всем противникам вокруг главного героя, да еще и с вероятностью оглушения, растущей по мере развития навыка. Повреждения намного слабее, чем при ударе с разворота, зато применяется с любым оружием.

■ **Сбивание с ног** — действует только на людей. С определенной вероятностью валит противника на пол, после чего его можно добить одним ударом древкового оружия или меча. Также полезная штука — жаль, шанс повалить достаточно низок, даже если хорошо развить навык.

■ **Контрудар** — нажав кнопку атаки сразу после того, как противник ударит по нашему блоку, мы проведем мощный контрудар. Очень красивая и очень полезная штука — главное, вовремя успеть ее применить.

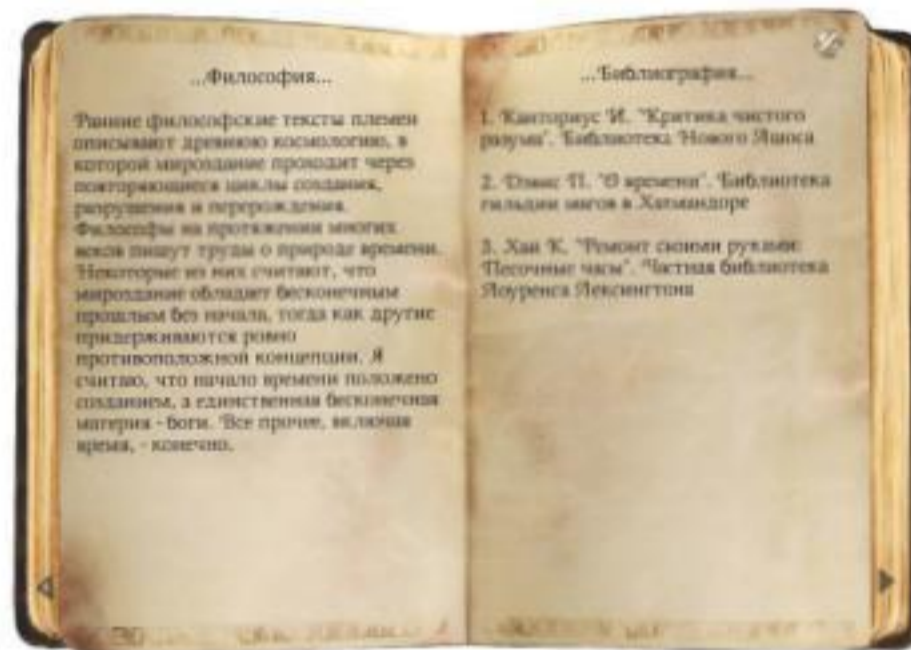
ПЕРВЫЙ В МИРЕ ЛУЧНИК

Стрелковые навыки в «Двух мирах 2» охватывают самый широкий спектр задач. Здесь и атаки с относительно близкого расстояния, и всевозможный стихийный урон, ну и, конечно, обыкновенный обстрел противника с безопасной дистанции.

■ **Град стрел** — ультимативное умение лучника — выпускает от двух до одиннадцати стрел (в зависимости от уровня развития навыка), каждая из которых наносит 75% обычного урона. Стрелы летят веером, но если подпустить врага поближе, можно всадить в его тушку весь снопом. Пережить это сможет не каждый.

■ **Меткая стрельба** — увеличивает урон, наносимый при прицельной стрельбе. Режим прицельной стрельбы (по умолчанию — X) используется довольно редко. Он отключает автоматическую фокусировку на ближайшем противнике и увеличивает размер прицела. Целиться вручную достаточно неудобно, поэтому и навык развивать смысла особого нет.

■ **Сосредоточенность** — если в режиме прицельной стрельбы активировать «град стрел», натянуть тетиву и, не отпуская ее, отметить несколько целей правой кнопкой мыши, стрелы полетят строго в направлении отмеченных целей. Количество целей, которые можно пометить, зависит от уровня развития навыка. Увы, ни времени, ни места для таких манипуляций не хватает практически никогда.



«Критика чистого разума»? Канториус? Видимо, труд действительно бессмертен.

■ **Простой выстрел** — увеличивает начальное натяжение тетивы. Чем сильнее натянута тетива с самого начала, тем меньше ее надо тянуть до упора и тем больший урон будет нанесен при выстреле «навскидку» — все просто. Лучникам без этого никуда.

■ **Быстрый выстрел** — увеличивает скорость натяжения лука. Переоценить просто невозможно. Как и с предыдущим навыком — если уж решили играть стрелком, то развивать и развивать...

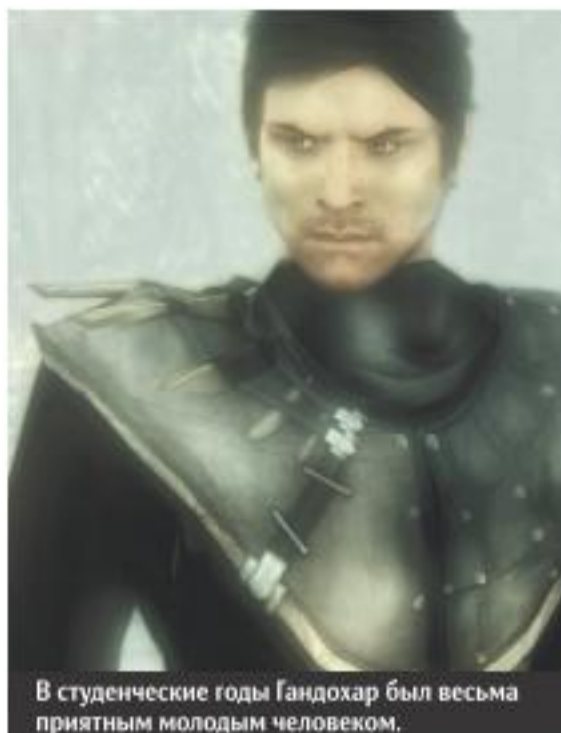
■ **Мощный выстрел** — увеличивает максимальный предел натяжения тетивы и, как следствие, — максимальный урон. Третий обязательный навык, необходимый каждому стрелку.

■ **Критическое попадание** — увеличивает вероятность нанести критический урон при выстреле. На пределе развития навыка вышибать из врага дурь будет каждый десятый выстрел. Чем не выбор настоящего снайпера?

■ **Огненная стрела** — помимо того, что наносит очень немалый урон (к тому же растущий по мере развития навыка), так этот урон еще и стихийный. А уязвимых к огню монстров в игре немало.



Благородный Сир в конце своего пути — возмужал, придется, а уж сколькому научился!



В студенческие годы Гандохар был весьма приятным молодым человеком.



Чего нельзя сказать о нем же в годы правления. Бремя власти, что ж поделать.



Да, и нынешнему императору в молодые годы ничто человеческое чуждо не было.

■ **Ледяная стрела** — ценность этой штуки не столько в уроне (хотя и в нем тоже), сколько в существенном замедлении противника. Затормозив кого-нибудь в узком проходе, лучник создаст очень милую свалку, которую можно спокойно обстрелять, не сходя с места.

■ **Отвлекающая стрела** — создает фантома, который начинает сражаться с противником на протяжении некоторого времени, а развоплощаясь, наносит небольшой урон. Хорошая вещь, но пальнуть можно только из режима прицельной стрельбы, а переключаться на него в горячке боя обычно некогда. Эх, Гаррету бы такие стрелы...

■ **Отравленная стрела** — также используется только из режима прицельной стрельбы. Очень многие противники имеют иммунитет к яду, так что из всех стрел эта самая бесполезная.

ЧУДЕСНИК И МОНСТРЫ

Ну и, собственно, маг, сила которого — в структуре заклинаний. Соответственно, и навыки мага направлены на улучшение качества создаваемых заклинаний.

■ **Магия воздуха, магия огня, магия воды, магия земли и некромантия** — названия говорят сами за себя. Уровни развития повышают число карт соответствующей школы, которые можно использовать при создании заклинаний. Важно не фокусироваться на какой-либо одной школе магии, иначе рано или поздно натолкнетесь на противника, защищенного именно от нее, и будете отбиваться от него не иначе как посохом и шляпой.

■ **Мудрость** — увеличивает максимальное число карт преобразования в амулете.

Переоценить важность этих карт трудно, соответственно, и навык магу нужно развивать до упора.

■ **Ворожба** — сокращает время на произнесение заклинаний. Пригодится всегда и везде, чем сложнее заклинания вы собираетесь использовать, тем заметнее эффект.

■ **Восстановление маны** — просто повышает скорость регенерации маны. Развивать придется до упора, но даже тогда хватать ее будет не всегда.

■ **Призыв** — открывает возможности призыва существ, установки ловушек и алтарей. Развитие навыка определяет количество объектов, которые можно материализовать. Призываемые монстры безусловно полезны, все остальное — на любителя.

■ **Мистицизм** — сокращает расход маны. Как и «восстановление маны», подлежит развитию до конца.

■ **Знания** — увеличивают количество применяемых карт воплощения. Безусловно полезно — все, что помогает создавать новые заклинания, очень ценно в игре.

И ПРОЧЕЕ, И ПРОЧЕЕ

Карманные кражи и взлом замков представлены мини-играми, разобраться в которых не составит труда. Замки, впрочем, можно и не взламывать — они отлично открываются правильно составленным заклинанием или сбиваются хорошим оружием.

На заметку: успех кражи от действий игрока практически не зависит — только от удачи.



Только б отмычка выдержала...

К мини-играм можно отнести также скачки на лошадях по саванне. Процесс верховой езды заключается в том, чтобы регулярно прищипывать коня — само по себе подлое животное скакать отказывается наотрез, — следя при этом за тем, чтобы не загнать его окончательно. Если коня не пинать пятками в бока слишком долго, он начнет сбавлять скорость. Если пинать его чересчур часто, чаша терпения ездового зверя переполнится и он сбросит героя.

Музыкальных инструментов в игре насчитывается пять разновидностей: барабан, лира, флейта, гитара и скрипка (в порядке возрастания сложности освоения). Принцип игры на них аналогичен какому-нибудь Frets on Fire — нужно вовремя нажимать кнопки согласно аккордам или одиночным нотам. Мелодии для барабана и лиры состоят только из одиночных нот, для флейты — из одних аккордов, а вот гитара и скрипка представляют собой безумное чередование того и другого — истинная гимнастика для пальцев.

Играть рекомендуется на улицах, в тавернах, на площадях — в общем, везде, где можно собрать вокруг себя толпу. В таком случае за хорошее исполнение музыки вам накидают денег. Также в тавернах часто околачиваются другие музыканты, с которыми можно сыграть дуэтом, — и прибыль будет существеннее, и нотная дорожка станет чуть легче.

■ ■ ■

На этом перечисление основных сюрпризов, ожидающих вас в Анталоре, подошло к концу. Нам остается только пожелать вам удачи в освоении этого прекрасного во многих отношениях мира и напомнить, чтобы вы не позволяли ничему портить вам удовольствие от хороших игр. Успехов!



Университет Нового Ашоса. В столь ранний час ни студентов, ни преподавателей не видать. Но пары начнутся уже через несколько часов.

games.1c.ru/spider_man_sd

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS



Spider-Man: Shattered Dimensions — это ответ Activision на Batman: Arkham Asylum, в который вложено немало денег и сил. Очередная история о приключениях неутомимого Питера Паркера охватывает сразу четыре измерения, знакомит героя с армией колоритных злодеев и изо всех сил стремится приблизиться к мрачному величию приключений Брюса Уэйна.

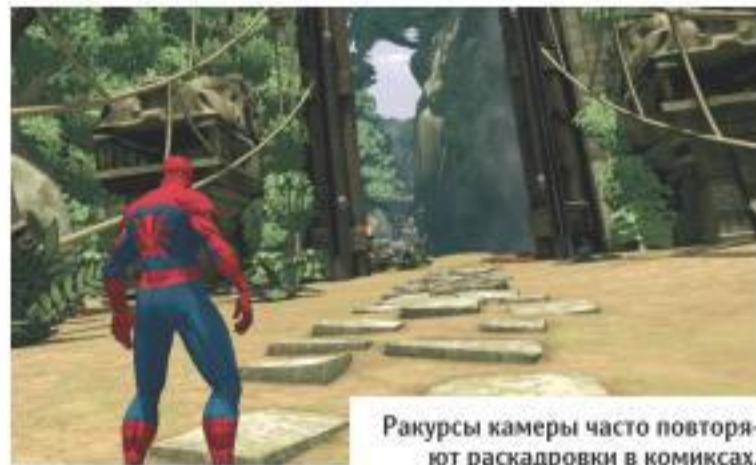
ЧЕТВЕРО ИЗ ЛАРЦА

Человек-паук как ни один другой герой комиксов близок игровой аудитории. Питер Паркер не миллионер, не гений, не военный и даже не пришелец с планеты Криптон. Он обычный парень, внезапно получивший неожиданные возможности.

Разработчики из студии Beenox копали очень глубоко, пытаясь максимально раскрыть образ остроумного студента во его ипостасях. В дебрях архивов издательства Marvel они отыскали немало интересных изюминок, которые удивят и обрадуют давних поклонников Человека-паука.

В самом начале своего эпического приключения Питер пытается остановить Мистерию. Тот похитил могущественную древнюю табличку, дарующую власть над всем сущим, но реликвию случайно разбивают на части. А вместе с ней на куски разлетается и само мироздание, и теперь осколки артефакта придется собирать в разных измерениях, выколачивая их из многочисленных врагов Человека-Паука.

За несуразной сюжетной завязкой кроется весьма необычная история, знакомящая игрока сразу с четырьмя вселенными, в которых когда-либо фигурировал герой. Вся соль Spider-Man: Shattered Dimensions заключается в контрасте между представленными мирами.



Ракурсы камеры часто повторяют раскадровки в комиксах.

Но, к сожалению, отдав много сил на создание декораций, разработчики как-то позабыли об игровом процессе и принялись лепить пресный и монотонный боевик. Вселенные отличаются в основном внешне, в то время как действия, совершаемые главным героем, практически не меняются. И в Amazing Spider-Man, и в Ultimate Spider-Man и даже в футуристическом Spider-Man 2099 нас ждут одни и те же прыжки и рукопашные бои.

Единственным отклонением от стандарта стал мрачный мир Spider-Man Noir. Во время путешествий по темным закоулкам мегаполиса 1930-х годов игра перекрашивается в черно-белую гамму, заставляя вспомнить Saboteur. Герой, который еще несколько минут назад браво размахивал кулаками, вынужден прятаться в тени от вооруженных противников и умирать от парочки тумачков.

БОЙ С ТЕНЬЮ

Сражения в Shattered Dimensions очень зрелищны. Авторы постарались передать в своей игре эстетику комиксов, подобрав максимально удачные ракурсы. Арсенал у Паука такой, что ему позавидуют и Данте из Devil May Cry, и Война из Darksiders. Питер использует не только кулаки и пятки, но и различные специальные способности. Особая роль, естественно, отведена паутине. Из этого материала герой может создавать практически что угодно — от огромной кувалды до липкой ловушки.

На заметку: костюм симбиота дает Пауку якобы и другие возможности, но они по большей части повторяют функции паутины из других вселенных.

Явным заимствованием из Batman: Arkham Asylum смотрится умение избегать удара или



ЖАНР	ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	BEENOX
ИЗДАТЕЛЬ	ACTIVISION
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	BATMAN: ARKHAM ASYLUM, SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS, BIONIC COMMANDO
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, PS3, DS, WII
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	INTEL CORE 2 DUO 2.6 ГГц, 1 Гб, ВИДЕО VIDIA GEFORCE 7800
ЖЕЛАТЕЛЬНО	INTEL CORE 2 DUO 2.8 ГГц, 2 Гб, ВИДЕО NVIDIA GEFORCE GTX 260

выстрела. Незадолго до обидного пинка вокруг головы Питера зажигается небольшой ореол, предупреждающий об опасности. Благодаря ему герой сможет увернуться. И хотя способность Паука чувствовать опасность хорошо описана в комиксах и идеально подходит для подобного боевика, ее наличие в Shattered Dimensions в каком-то смысле излишне. Герой и без того движется столь стремительно и обладает таким количеством боевых приемов, что ему просто незачем прятаться от простых бандитов. Его и так никто догнать не может.

Авторы встроили в игру и еще несколько уникальных способностей, дарующих Пауку возможность замедлить время и раскрыть свой истинный потенциал костолома. В такие секунды к «дружелюбному соседу» лучше не соваться вовсе.

Следуя современным индустриальным веяниям, студия Beenox не смогла удержаться от соблазна встроить в проект ролевою систему, позволяющую постепенно совершенствовать героя. В игре есть магазин с новыми приемами (захватами, апперкотами, комбинационными ударами); также разрешается увеличивать здоровье Паука, открывать для него интересные костюмы и много чего еще. Виртуальные баллы, которые вы тратите на эти полезные подарки, начисляют за выполнение сюжетных заданий и испытаний.

ВРАГИ ОТ СКУКИ

Сама природа возможностей Человека-Паука буквально требовала для Shattered Dimensions больших и открытых уровней, по которым можно свободно перемещаться. Однако разработчики решили отказаться от любых намеков на sandbox и соорудили целую череду абсолютно линейных локаций. Они настолько однообразны, что не спасает даже оригинальное оформление. Оправдать путешествие по длинным уровням с обилием одинаковых врагов и тривиальных головоломок может лишь одно — боссы.

Архизлодеи Человека-паука — вот основные действующие лица этой постановки. Именно вокруг главарей выстроены вся архитектура и стилистика Shattered Dimensions. Авторы смогли ввести в повествование таких противников Человека-паука, о которых большая часть отечественных поклонников даже не подозревает. К примеру, здесь есть Осьминог в женском обличье и Электро, напоминающий Доктора Манхэттена из «Хранителей». Драться с такими костюмированными преступниками в меру интерес-

но и сложно, но и тут студия Veepox не проявила должной фантазии. В отличие драк в том же Arkham Asylum, где каждый отдельный поединок был поставлен по уникальному сценарию, большая часть столкновений в Shattered Dimensions проходится практически одинаково.

Впрочем, даже стычки с колоритными злодеями не могут компенсировать полную потерю пользовательской свободы в Shattered Dimensions. Человеку-пауку очень тесно в рамках строгих линейных уровней и однотипных задач. Часто хочется просто полетать по городу, ощутить движение, скорость, прочувствовать все то, что и заставляет восхищаться этим героем. Но не пройдет и минуты, как вас вежливо приостановят и укажут, от какой колонны к какому зданию прыгать.

Особенно это обидно, учитывая то, насколько здорово игра выглядит. Технология cel-shading идеально подходит для создания проектов по комиксам. Графика Shattered Dimensions получилась яркой, летней, контрастной и глянцевой, словно картинка на свежей странице журнала. Очень жаль, что за такой блистательной оболочкой не осталось места для хорошо продуманного игрового процесса.

■ ■ ■

Spider-Man: Shattered Dimensions напичкана энциклопедическими данными о знаменитом герое, в ней есть немало запоминающихся моментов (чего только стоит баталия с Песочным Человеком!), но нет ощущения целостного, продуманного проекта. Activision воздвигла памятник застою боевиков от третьего лица, усугубив использование несвежих решений линейной структурой уровней. Где-то в глубине можно найти свежие идеи, расслышать голос Нила Патрика Харриса и Стэна Ли и даже обнаружить парочку приятных сюрпризов. Но из-за общей однотипности игрового процесса отыскать их сможет не каждый.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	6
ГРАФИКА	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	8
УДОБСТВО	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	7
ДИЗАЙН МИССИЙ	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	4
ИГРОВОЙ МИР	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	8
АТМОСФЕРНОСТЬ	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	7

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- удачная стилизация под комикс
- БАТАЛИИ С БОССАМИ
- ИНТЕРЕСНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- ОТКРЫТОГО МИРА
- РАЗНОПЛАНОВОГО ИГРОВОГО ПРОЦЕССА
- БОЛЕЕ ГРАМОТНОЙ АРХИТЕКТУРЫ УРОВНЕЙ

ВЕРДИКТ:

Попытка Activision создать свой Batman: Arkham Asylum. Яркая и симпатичная, но слепленная по стандартным жанровым лекалам. Монотонность игрового процесса и повторяющиеся решения в дизайне успевают приесться задолго до финала.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА

НАГРАДА ЖУРНАЛА

74%



ГЕРОИЧЕСКИЕ ЛИЦА

В *Spider-Man: Shattered Dimensions* представлено четыре вариации Человека-паука из разных серий комиксов. Каждый герой отличается стилем ведения боя, внешним видом и способностями. Объединяют их лишь псевдоним да умение находить приключения себе на голову.



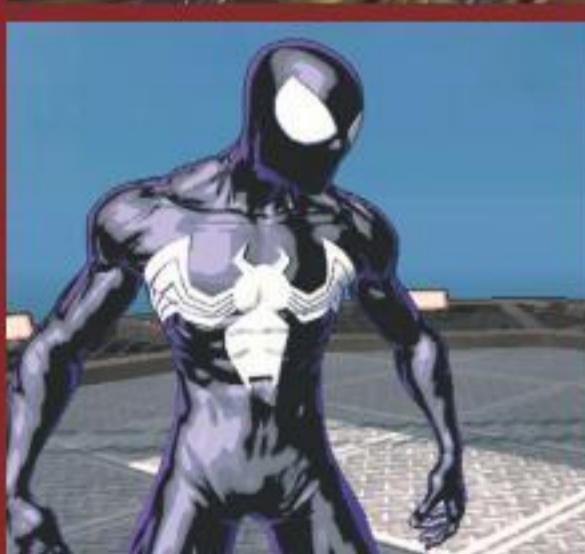
■ **Amazing Spider-Man** — серия классических комиксов о приключениях Человека-паука, придуманная Стэном Ли. Первый выпуск датируется мартом 1963 года. Питер Паркер здесь — подросток, который живет с тетушкой, пытается подрабатывать фотографом в газете *The Daily Bugle*, дерется со школьными хулиганами и оплакивает погибшего дядю. В перерывах он сталкивается с удивительными суперзлодеями и встречается с Мэри-Джейн. Уже в 1960-х комиксы о Человеке-пауке затрагивали такие острые социальные вопросы, как война во Вьетнаме и расизм.



■ **Spider-Man Noir** — появился в рамках серии *Marvel Noir* в феврале 2009 года. Сценаристы Дэвид Хайн и Фабрис Сапольски вместе с художником Кармином Ди Жандоменико перенесли знаменитого героя в 1933 год во времена Великой депрессии. В этом мире Питер Паркер облачается в темный костюм и маску и ходит с пистолетом (но только в комиксе, в игре огнестрельного оружия вам не дадут). Сюжеты *Spider-Man Noir* и *Spider-Man Noir: Eyes Without a Face* больше походят на сюжеты старых детективных фильмов, чем на классические приключения героев комиксов.



■ **Spider-Man 2099** — творение Питера Дэвида и Рика Леонарди, которые решили отправить любимого персонажа в далекое будущее. Главным героем на этот раз выступает блестящий ученый Мигель О'Хара, часть ДНК которого заменяет генетический код паука. Спаситель ведет запутанную личную жизнь, борется с захватившими власть корпорациями и футуристическими злодеями. Все свои секреты Мигель доверяет лишь домашнему компьютеру по имени Лайла. Как и Питер Паркер, он обладает невероятной ловкостью и силой, видит в темноте и даже умеет кусать противника, отравляя его токсином (эта возможность в игре также не реализована).



■ **Ultimate Spider-Man** — еще одна альтернативная вселенная, где совсем еще молодой Питер Паркер разгуливает в костюме симбиота, не подозревая об опасностях этой субстанции. Освеженная серия *Ultimate* была запущена в 2000 году совместными усилиями Брайана Майкла Бендуса и Марка Бегли. Издатели посчитали, что новому поколению поклонников комиксов будет неинтересно копаться в сорокалетней предыстории героя, поэтому решили начать рассказывать легенду о Пауке заново.



Драки с боссами — одна из главных изюминок игры.

» РУКОВОДСТВО

УМЕНИЯ ГЕРОЯ

Все как один Пауки в Spider-Man: Shattered Dimensions прекрасно дерутся и обладают недюжинными акробатическими навыками. И везде герою очень пригождается верная паутина — именно она используется для пересечения огромных расстояний и помогает расправиться с самыми надоедливыми противниками.

Прыгнув в пропасть и зажав правую кнопку мыши, вы заставите героя выстрелить нитью в сторону ближайшей опоры и, словно заправский Тарзан, пролететь над бездной. К сожалению, общая структура уровней не позволяет вдоволь разогнаться, но порой авторы балуют нас интересными гоночными заездами, когда Пауку приходится убегать от приближающегося поезда или высокой приливной волны.

Паутина также очень спасает, если герой вдруг срывается вниз. Нужно просто вовремя нажать на кнопку, и герой моментально выпрыгнет из самой темной ямы, схватившись за спасительную ниточку. С помощью тех же самых гибких лиан Паук может совершать высокий двойной прыжок.

Места, в которые стоит заглянуть, прицепив к ним паутину, заботливо подсвечены желтым. Кроме того, Питер умеет ползать по стенам и потолку, правда, на практике это используется очень редко — ведь добраться до нужной точки прыжками гораздо быстрее и проще.

Паутина к тому же активно применяется в бою. Превратить оппонента в мумию не получится, но ограничить в передвижении — сколько угодно. Скрытый герой из вселенной нуар использует паутину как своего рода ловушку для обезвреживания многочисленных вооруженных оппонентов. Он вяжет противника по рукам и ногам и приклеивает его к полу, потолку или подвешивает вверх головой с моста. Прodelать этот трюк можно только в том случае, когда враг вас не видит.

Его коллега из классической вселенной Amazing Spider-Man умеет создавать из паутины две огромные тяжелые булавы. Их использование интегрировано прямо в рукопашную боевую систему, так что никакие дополнительные кнопки жать не придется.

С помощью паутины Паук может вырывать у оппонентов оружие, а затем бросать его им же в лицо. Швырять можно и просто мусор, валяющийся на уровнях, — особенно это пригождается в битвах с главарями, где их порой иначе и не поцарапать.



Внешний вид противников меняется, но их повадки и навыки почти идентичны.

Наконец, паутина позволяет прицепиться к противнику и моментально подобраться к нему вплотную, нанеся существенные повреждения. Некоторые враги умеют блокировать такую атаку, но в столкновениях с боссами, где нужно сбить главаря с высокого поста, этот навык абсолютно незаменим.

Разные ипостаси Паука обладают разными сверхспособностями, активируемыми отдельной клавишей. Герой образца 2099 года умеет замедлять время, а костюм симбиота временно усиливает его, позволяя одним ударом расправиться с целыми толпами противников. Большого влияния на игровой процесс это, как правило, не оказывает — просто дополнительный способ поскорее одолеть врагов.

Периодически в игре случаются рукопашные драки с видом от первого лица. По сути, это скриптовые сценки, где вы никак не контролируете действия героя, а просто должны вовремя нажимать появляющиеся на экране клавиши, чтобы уклоняться от ударов и раздавать встречные хуки и апперкоты. Случаются такие драки строго по сюжету, иногда довольно неожиданно, так что всегда оставайтесь начеку.

БАТАЛИИ С БОССАМИ

Крэйвен (Kraven)



Вам придется преследовать Крэйвена по всему уровню. Когда вы настигнете его в первый раз, тактика сражения будет максимально простой. Избегайте ударов и старайтесь бить короткими комбинациями. Помните, что ваша паутина на него не действует. Иногда он попытается достать вас шипами прямо из пола — нужно запрыгивать на верхние карнизы. Будьте аккуратны, ведь Крэйвен будет вас преследовать. Когда вы лишите его примерно половины здоровья, начнется битва от первого лица.

После этого Крэйвен начнет швыряться в вас ножами и продолжит атаковать традиционными способами. Продолжайте уклоняться и бить — победа не за горами.

Во второй раз Крэйвен зарядится энергией от таблички и станет еще несноснее. Впрочем, особенных изменений в стратегии борьбы не предвидится. Главное — избегайте ударов его тяжелых кулаков и острых клинков. Если Крэйвен заберется на колонну и начнет метать в вас ножи, сбейте его с поста мотком ударом паутины.

Молотоголов (Hammerhead)



Первая схватка с этим красавцем, похожим на чудовище Франкенштейна, пройдет в огромном помещении, в центре которого стоит злодей и маячит стационарный пулемет. Необходимо постоянно прятаться в тени и обходить врага с тыла, а затем подтягиваться к нему паутиной и начинать драку. К несчастью, сделать это не так-то просто, ведь вся комната хорошо простреливается, а вас постоянно пре-

следует прожектор. Главное, чтобы Паука не заметил сам Молотоголов, иначе все придется начинать сначала. Прodelайте операцию несколько раз, и враг отступит.

Во второй раз вы окажетесь в комнате с Молотоголовом и целой кучей паровых машин. Босс будет палить в вас из пулемета. Подхватите бочку и швырните ее в оппонента. Он переключится на огромную ракетную установку. Сделайте так, чтобы снаряд попал в один из паровых двигателей. Машина взорвется и заполнит комнату паром. Забирайтесь наверх и по карнизу пройдите Молотоголову за спину. После этого снова прыгайте на него и бейте. Когда вы прodelаете это трижды, он начнет судорожно пускать ракеты во все стороны. Тут стратегия меняется. Швырните в него очередную бочку, и он ринется на вас, тараня все головой. Отпрыгните в сторону прямо возле стены, чтобы враг стукнулся башкой о камень. Нажимайте на высветившуюся кнопку и сходите с антигероем в рукопашной схватке.

Хобгоблин (Hobgoblin)



В самом начале миссии вы встретитесь с противником в воздухе. Тут все просто — нужно несколько раз догнать летящего на глайдере Хобгоблина и как следует

врезать ему по морде. Уклоняйтесь от встречного транспорта и других препятствий.

Вторая встреча с Хобгоблином окажется более напряженной. Сначала нужно разобраться с полицейскими, затем можно браться и за главаря. Ударить его напрямую не получится. Нужно ждать, пока чудовище не бросит в вас бомбу — ее нужно перехватить паутиной и швырнуть обратно. Повторяйте эту операцию несколько раз, пока враг не отступит.

В третий раз вы снова преследуете босса в воздухе. Догоняйте его и лупите изо всех сил и вскоре вы окажетесь в тоннеле. Избегайте столкновения с предметами и продолжайте лететь за Хобгоблином, пока не начнется заставка. После небольшого лирического отступления враг атакует вас вместе с множеством приспешников. Сначала избавьтесь от помощников, шараясь от бомб. Когда поле боя расчистится, обратите внимание на главаря. Перехватывайте его бомбы паутиной и швыряйте их ему обратно в лицо.

Последняя схватка с Хобгоблином осложняется тем, что он уже использовал осколок таблички и стал в несколько раз сильнее. Благодаря магической энергии он создал себе двойников — прежде чем сражаться с ним сама, нужно от них избавиться. Хватайтесь за двойников паутиной и отправляйте в нокаут метким пинком.

Как только все будут повержены, Хобгоблин полезет в драку сам. Старайтесь не пропускать его рукопашных атак, а на бомбы не обращайте внимания. Бейте врага, когда он будет пускать в вас электрическую разрядную волну, — в этот момент он становится уязвимым. Вскоре босс вернется на центральную платформу и начнет восполнять жизненную энергию. Избавьтесь от его двойников и снова ввязывайтесь в драку. Операцию придется повторить несколько раз. В финале вас ждет очередной мордобой.



В рукопашном бою Паук может уложить даже двухметрового громила.

Игра света и тени позволяет ловко избегать встречи с противниками.



Электро (Electro)



Первое столкновение с синим злодеем не принесет особенных проблем. Необходимо внимательно следить за его действиями. Если злодей заряжается, сразу же начинайте двигаться,

чтобы не угодить под электрическую атаку. Босс может наэлектризовать пол центральной платформы, умеет зависать над землей и генерировать вокруг себя защитное поле, а потом поджаривать все вокруг огромным лазерным лучом (от которого, впрочем, легко увернуться). Бейте его, когда он не атакует.

Во второй раз вы столкнетесь с Электро возле генераторов. Злодей будет все время защищен энергетическим щитом, становясь уязвимым лишь в тот момент, когда полностью разрядится, обстреливая вас молниями. Отбивайтесь от его надоедливых подручных и всегда держите паутину наготове, чтобы можно было избежать микроволновой прожарки снизу. Главное — постоянно двигаться и не упускать моменты, когда враг уязвим.

Финальное столкновение с Электро заставит всерьез понервничать. Благодаря табличке оппонент вырос размером с дом и теперь хочет поглотить всю энергию гидроэлектростанции.

Первое время ранить его невозможно. Перепрыгивайте через лазерные атаки и хватайтесь за руку Электро, когда он обопрется на платформу. Босс попытается вас сбить и врежет рукой по дамбе, получив повреждения. Повторите фокус еще раз, и он отвлечется, чтобы восполнить запас энергии. Когда это произойдет, переправьтесь на другую сторону дамбы с помощью паутины. Электро начнет бить по хрупкой конструкции кулаками, пытаясь попасть по Пауку. Избегайте ударов и разбирайтесь с его электрическими помощниками. Когда у него почти не останется здоровья, хватайте злодея и добивайте рукопашную.

Песочный Человек (Sandman)



Первая схватка с ним произойдет почти в самом начале уровня. Поначалу враг полностью неуязвим, придется схватить паутинную бочку с водой и швырнуть ему в

лицо. Он тут же обретет форму — и теперь его можно какое-то время бить. Если бочки кончат-



ся, хватайтесь за краны. Будьте осторожны — даже мокрый враг продолжает атаковать и наносит весьма ощутимые повреждения.

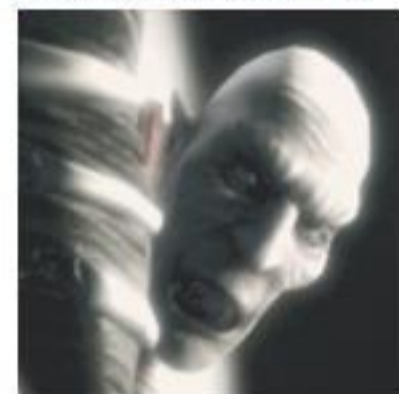
Следующая встреча с громилой пройдет уже в шахте. Злодей увеличится в размерах и начнет вас колотить. Нужно стать возле бочек с водой и подождать, пока босс в них не ударит. Как только это произойдет, его лапа затвердеет и он не сможет ее поднять. Тогда-то его и можно бить.

Вскоре Песочный Человек сменит тактику. Теперь он начнет швыряться в вас глыбами песка. Уворачивайтесь от летящих снарядов и пытайтесь попутно швырнуть ему в лицо бочку с водой. После того как босс упадет головой на платформу, подставляя ее под удар, бейте его, пока не отступит.

Финальная схватка с Песочным Человеком проходит уже на свежем воздухе. Босс превратился в огромную песчаную бурю. Становитесь на центральную платформу, хватайте паутинной одну из бочек с водой (они окрашены в синий цвет) и швыряйте ее прямоком в один из проплывающих по песку ликов Песочного Челове-

ка. Он сразу же скучится и опустится на одну из платформ. Запрыгивайте на нее и бейте врага по размякшему лицу. Главное, успеть убежать — иначе он заберет у вас немало жизненной энергии. Повторяйте эту операцию, пока злодей не погибнет и не отдаст кусочек плиты.

Стервятник (Vulture)



Странноватого вида Стервятник недаром напоминает носферату. Он боится света — помните об этом, когда ввяжетесь в первую драку. Сначала предстоит сражаться

вовне обычным способом. Отвешивайте чудищу тумачи и уклоняйтесь от атак. Затем злодей прыгнет наверх и начнет швырять в вас ножи. Следуйте за ним. Постарайтесь сделать так, чтобы босс очутился на решетчатом полу, рядом с одним из прожекторов. После этого смело подходите к агрегату и включайте свет. Обе-



Паутина Питера Паркера с легкостью превращается в громоздкое оружие ближнего боя.

скураженный Стервятник растеряется, а Паук сможет его ударить. Несколько раз схлопотав по лицу, злодей убежит.

Вторая схватка с клыкастым чудищем начнется с мордобоя от первого лица. Блокируйте его атаки и бейте кулаками по зубам. Вскоре бой перейдет во вторую фазу, в которой вам надо сделать так, чтобы Стервятник подорвал ящик со взрывчаткой на первом этаже. После этого злодей прыгнет вверх и окажется рядом с прожектором. Дальше действуйте по схеме предыдущего боя. Слепленный Стервятник в страхе перенесется в другой уголок уровня. Бейте, пока он снова не начнет атаковать. Повторяйте до победного финала.

Скорпион (Scorpion)



Скорпион из далекого будущего не особенно отличается от Скорпиона дня сегодняшнего — огромный хвост, плохой характер и масса подручных. Сперва у чудища есть только два вида атаки. Он может либо бить вас стоя на полу, либо зацепиться клешней за карниз и стрелять кислотой и взрывающимися коконами. В первом случае просто избегайте его атак и контратакуйте, а во втором — хватайте один из снарядов паутиной и бросайте его обратно во врага. Тот упадет и окажется уязвим для дальнейших тумачков. После этой драки Скорпион убежит.

Вторая схватка более продолжительная. Разворачивается она будет в огромном круглом помещении, над которым нависают обломки корабля. Они там не случайно и скоро очень пригодятся.

Не нужно сразу же рваться в бой. Подождите, пока Скорпион не проведет мощную атаку и его хвост не застрянет в полу. Теперь можно и ударить. Сделайте так пару раз и расправьтесь с его приспешниками. Разозлившийся злодей плюнет вниз кислотой, заполнив все пространство ядовитыми парами. Немедленно запрыгивайте на второй этаж.

Вскоре Скорпион запрыгнет на тот самый кусок свисающего с крыши корабля и начнет стрелять. Хватайте один из коконов и швыряйте во врага. Тот рухнет вниз, немного пошатнув корабль. Повторив процедуру несколько раз, вы добьетесь того, что монстра придавят обломки, а осколок таблички окажется у вас в кармане.

Дэдпул (Deadpool)



Первая схватка с болтливым Дэдпулом простенькая. Вообще, этот босс один из самых несерьезных за всю игру. Он будет атаковать мечами и стрелять из пистолетов, но от этого легко уклоняться. Бейте его любимыми приемами, и вскоре он позовет на помощь своих поклонников. Разберитесь с ними.

Теперь Дэдпул начнет телепортироваться в разные уголки арены. Подойдите к нему и нажмите на «захват», чтобы вновь принять участие в рукопашном избиении. Когда здоровье



Трехмерная модель самого Паука сделана с особым тщанием.

главаря закончится, он убежит на другую нефтяную вышку.

Вторая схватка с Дэдпулом еще проще. Используя плиту, герой разделится на трех разных персонажей, каждый из которых сражается строго определенным способом. Один бьет кулаками, другой мечом, третий стреляет из пистолета. Выбирайте любого противника и бейте его, пока он не убежит. Затем переключайтесь на следующего. Когда поле боя покинет третий Дэдпул, злодей сменит тактику и начнет швыряться взрывающимися бочками. Просто уклоняйтесь от них, и вскоре злодей вновь спустится вниз, вернувшись к первой фазе боя. Повторяйте избиение, пока не одолеете Дэдпула(ов?) окончательно.

Джаггернаут (Juggernaut)



Атаковать здоровяка напрямую не стоит. Держитесь к нему поближе, но так, чтобы он не мог вас достать. Через некоторое время он начнет лупить по земле, вызывая маленькие землетрясения. Когда он замешкается после одного из таких ударов, наступит ваш черед — бейте. При желании его можно спровоцировать взорвать огромные бочки с горючей жидкостью — это его оглушит на какое-то время.

Потеряв большую часть жизненной энергии, Джаггернаут начнет швыряться тяжелыми предметами, а в перерывах разминать мышцы. Тут-то его и нужно добивать.



Паркер из 1930-х годов использует паутину как ловушку для бандитов.

Вторая встреча с гигантом даже проще предыдущей. Сначала Паука серьезно потреплют. Вам предстоит немного подраться от первого лица и сбить с его головы шлем. Продолжайте сражаться, и вскоре начнется заставка, после которой сменится фаза боя.

Атаки Джаггернаута станут сильнее, а радиус поражения шире. Однако вместе с тем босс станет уязвимее к вашим ударам — шлема-то нет. Подходите к нему вплотную и начинайте бой. Когда босс будет ставить блок, обходите его с фланга и ждите, когда он закончит комбинацию, а потом снова бейте. Главное — не попадайтесь под его тумачки. Продолжайте прессинг, и вскоре неутомимый Джаггернаут падет.

Гоблин (Goblin)



После целой череды мимолетных драк Паук столкнется с Гоблином в более продолжительной и сложной схватке. В этот раз идти напролом не стоит. Гоблин наносит очень серьезные повреждения, поэтому сначала лучше просто избегать ударов. Ждите момента, когда он промахнется и повернется спиной, и только тогда атакуйте. И не забывайте вовремя отбегать от злодея, иначе получите сдачи.

Когда вы снимете с него достаточное количество здоровья, Гоблин вырубит свет. Учтите, что Паук отлично прячется в темноте, вам не составит труда обойти вашего оппонента с тыла и схватить его (на экране появится клавиша, которую требуется нажимать). Лучше всего взобраться на трапедии в самом верху — там-то вас точно не достанут прожектора. Получив свое, Гоблин снова включит освещение и начнет размахивать огромной колонной. Будьте осторожны, нападайте на злодея со спины, когда он треснет рукой по земле. После продолжительного мордобоя Гоблин снова выключит свет.

Когда здоровье Гоблина будет висеть на волоске, он позовет на помощь приспешников. Старайтесь не попадаться главарю под горячую руку, скоро он в порыве ярости расправится с большей частью своих же помощников. После драки с мелкими врагами можно возвращаться к самому Гоблину и добивать.



С виду уровни очень хороши, но на поверку весьма компактны и линейны.

Доктор Осьминог (Doctor Octopus)



Первая схватка — с огромной механической рукой. В помещении есть несколько специальных люков. Становитесь напротив открытого и ждите, пока конечность не

ринется на вас. Немедленно отпрыгивайте, и Доктору ударит током. Прыгайте к ней и наносите удар. Повторяйте несколько раз, пока она не отступит.

Следующая баталия немного сложнее. Дамма защищена энергетическим барьером и к тому же стреляет в вас лазерами. Ни в коем случае не становитесь на те участки уровня, которые нагрелись от лазерного луча, иначе поджаритесь. Обратите внимание, что у механизма, на котором стоит ваша противница, четыре ядра. Их необходимо вытянуть, что может вызвать некоторые трудности из-за лазера. Нужно замедлить время (благо у Человека-паука из 2099 года имеется такая возможность). Как только все четыре будут выдвинуты, доктора можно будет сбить с ее пьедестала.

Она снова создаст вокруг себя защитное поле и начнет рассекать по комнате, оставляя за собой вереницу опасных шестигранников, на которые нельзя становиться. Используйте паутину и двигайтесь строго под потолком, чтобы избежать столкновения со злодейкой. Время от времени она будет останавливаться для перезарядки и в такие моменты либо стрелять в вас энергетической волной, либо опускать свои щип-

ты. Во втором случае ее необходимо срочно атаковать, предварительно замедлив время. Перед самой кончиной Доктор Осьминог призовет на помощь своих клонов, а сама будет витать вверху и палить по вам из лазеров. После убийства каждого мелкого гада на его месте останется взрывающийся шарик, который нужно швырнуть в противницу. Словив несколько шариков, Доктор сдастся.

Карнаж (Carnage)



Кровожадный Карнаж разнес на кусочки базу Ника Фьюри и жаждет вашей смерти. При первом столкновении он будет набрасываться на вас с разбегу и ранить

острыми клыками. Вам нужно избегать этих атак и давать сдачи. Единственное, чего стоит всерьез опасаться, — спор-симбиотов, которыми он устилает пол в комнате. Когда он это делает, взбирайтесь на верхние карнизы. Не забывайте время от времени сбивать его с реакторов с желтыми полосками.

Второе столкновение окажется более интересным. Карнаж превратился в огромный живой пульсирующий комок с щупальцами. Бить его бессмысленно, но, к счастью, он уязвим для огнеметов охранных роботов. Как только начнется бой, он превратится в обычного Карнажа и нападет — отбивайтесь. Вскоре он разозлится, уничтожит всех ваших союзников, после чего примется за вас. Избе-

гайте его атак и старайтесь не попасться в захват, иначе симбиот высосет вашу жизненную энергию.

Вскоре Карнаж снова превратится в огромный красный комок, а на поле боя возникнут новые огнеметные роботы. Для борьбы с ними Карнаж призовет своих помощников. Защищайте механических товарищей и продолжайте драться с боссом, когда он будет менять свой облик, вплоть до самой победы.

Мистерио (Mysterio)



Итак, вы собрали все осколки таблички. Очень кстати, особенно для Мистерио, который тут же ее отбирает и превращается в гигантского superbосса. В этот раз вам

предстоит сразиться с чудовищем за каждую вариацию Человека-паука по очереди. Все начнется в темном царстве нуара. Вам нужно прыгать с платформы на платформу прямо к Мистерио. Оставайтесь в тени. Если противник вас заметит, то поразит энергетическим ударом. В конце уровня хватайте Мистерио и атакуйте.

После этого вы превратитесь в Паука-симбиота. Сначала придется разобраться с целым отрядом приспешников Мистерио. Тут начинается самое интересное. Злодей воскрешает боссов, с которыми вам уже приходилось сталкиваться ранее. Они помещаются в светящиеся сферы — когда те меняют цвет, их можно ударить паутиной. После парочки атак они взорвутся, и Мистерио это не понравится. Повторяйте процедуру, пока его здоровье не иссякнет.

Теперь вас отправят в далекое будущее. На этот раз вы будете лететь навстречу Мистерио. Пытаясь вас остановить, враг будет швырять энергетические шары и создавать кольца, через которые необходимо проскакать. Подбравшись к Мистерио поближе, вы сможете его схватить и поколотить. Повторяйте снова и снова, пока не переключитесь на классического Человека-Паука.

Разберитесь с помощниками Мистерио и начинайте швырять в него рухлядь. Перепрыгивайте на стоящие рядом платформы и продолжайте сражаться с монстрами и бросать в Мистерио строительный мусор. Рано или поздно босс упадет вперед, и вы сможете его добить.

Поздравляем, мир спасен.



Некоторых противников придется буквально «замочить».



В игре простоватая архитектура, но спецэффекты сделаны по высшему разряду.

www.majesty2.ru

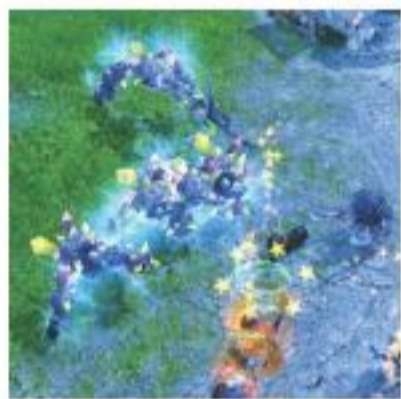
MAJESTY 2: КОРОЛЕВСТВО МОНСТРОВ

ЖАНР	СТРАТЕГИЯ НЕПРЯМОГО КОНТРОЛЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
РАЗРАБОТЧИК	1C: INO-CO
ИЗДАТЕЛЬ	PARADOX INTERACTIVE
В РОССИИ	1C
НА ЧТО ПОХОЖЕ	MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM, MAJESTY 2: ТРОН АРДАНИИ
СЕТЕВЫЕ РЕЖИМЫ	ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, ИНТЕРНЕТ
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	2 GHz, 1 GB, VIDEO GEFORCE 6800 GT 256 MB
ЖЕЛАТЕЛЬНО	CORE 2 DUO 3 GHz, 2 GB, VIDEO GEFORCE GTX 260 512 MB

Ж

изнь монарха полна простых житейских забот — сначала гоблины приходят с недружеским визитом, потом охота на оборотня заканчивается катастрофой государственного масштаба. Кажется, такой тоскливой жизни не было еще ни у одного из Великих Королей Ардании.

Но судьба не лишена чувства юмора и напоследок приготовила Его Величеству серию по-настоящему царских испытаний. Вчерашние союзники становятся врагами, старые враги — верными друзьями, а сам король — изгнанником. А нам с вами предстоит стать свидетелями эпического завершения истории Majesty 2.



В этом городе царит спокойствие и умиротворение; трудно поверить, что он построен темными силами.

ТЕМНАЯ СТОРОНА ОДНОЙ АРДАНИИ

«Королевство монстров» — последнее и самое масштабное дополнение для Majesty 2. И это именно тот случай, когда популярное выражение «эпический финал» не выглядит рекламным трюком отдела маркетинга. Игра преобразилась чуть больше, чем полностью, и изменения затронули все ее аспекты, а не только сюжетные миссии.

Помните толстеньких сборщиков налогов и отважных стражников, нелепо умирающих от одного удара внезапно нагрянувшего волколака? Помните прелестных эльфиечек, закованных в доспехи угрюмых гномов и ловких воровок? А помните, как в спешке приходилось орудовать флагами, чтобы отбиться от атак надоедливых монстров? Вспомнили? А теперь забудьте, потому что с недавних пор минотавры, волколаки, гоблины и вся остальная банда — лучшие друзья Его Монструозного Величества, и всей этой братией нам придется командовать.

Конклав жрецов все-таки смог подготовить переворот и сверж Великого Короля с трона. Его Величеству и королевскому советнику удалось спастись в последний момент, более того, в руках заговорщиков оказались все великие артефакты, добытые королем во время похода на демона.

Куда же им идти, когда бывшие друзья обернулись врагами? Конечно, к бывшим

врагам! Например, к гоблинам. А потом, когда Его Величество зарекомендует себя как могучий вождь, можно будет и с другими народами контакт наладить. Под руководством короля и благодаря подсказкам мудрого советника монстры станут той силой, что вернет трон Ардании законному владельцу. Да, политическая жизнь Ардании еще не знала таких поворотов!

БУДНИ ТЕМНОГО ВЛАСТЕЛИНА

Король Ардании стал предводителем монстров. Но это не значит, что отныне мы будем воевать исключительно против людей. Часто придется доказывать свою силу монстрам, которые должны стать нашими подданными, иногда — воевать с враждебными кланами чудовищ. Но главным врагом останутся вероломные жрецы Конклава. Похитив королевские регалии (какой ужас, корона Ардании попала в руки врагов!), они сумели подчинить себе самого Духа Королей! А значит, в итоге нам придется сразиться с призраком собственных предков.

Новоиспеченному властителю монстров предстоит жить в некоем подобии дворца, возведенном карликами. Да, карлики теперь служат королю вместо крестьян. Они очень старались, но что получилось, то получилось. Королям в изгнании не стоит сильно привередничать. В качестве охранников на половину жалования тоже поработают карлики — стоит их немного подучить, так прямо на гвардейцев похожи станут.

Чтобы вести войну, нужно много денег, как тут обойтись без налогов? Кто же будет их собирать? Конечно, самые настоящие кровопийцы — вампиры.

Цитата: вампиры — прекрасные сборщики налогов. Во-первых, у них большой опыт, а во-вторых, с ними, как правило, никто не спорит.

Канализации и тому подобные неразрушаемые постройки не исчезли, но немного преобразились, как и их обитатели. Крысы не хотят враждовать со своими братьями, но монстры не умеют жить аккуратно — вокруг городов монстров возникают кучи мусора, где заводятся огромные хищные тараканы. А потом еще и ядовитые пауки могут появиться. Даже монстрам не по нраву такое соседство!

На заметку: в Ардании проживает по две разновидности тараканов и пауков. Обычные и древние тараканы — относительно легкий опыт для наших героев, а вот пауки-монстроеды и пауки-хищники — это уже серьезное испытание... особенно для ваших карликов-охранников.

Погибшие монстры, как и обычные герои, попадают на кладбище. Правда, выглядит оно странно — просто разлом в земле, из которого пышет огонь. Может, это ворота в ад? Возмож-



Глупые минотавры не сразу согласятся покориться королю; как всегда, превосходство приходится доказывать силой.



Хищные пауки выползли на огонек и теперь терроризируют город.



Бывшие слуги Его Величества после смерти попадали на кладбище, монстрам же уготована вот такая огненная дырка в земле — хороший стимул не умирать, не правда ли?

но, особенно учитывая, что из разлома время от времени появляются бесы.

Храмы монстры возводят только Грум-Гогу. От их количества зависит возможность улучшения других строений, найма героев и изобретения заклинаний. И даже статуя короля чем-то подозрительно напоминает огромного гоблина. У гоблинов, как видите, есть свое, обусловленное глубокими культурными представлениями видение того, как выглядит Великий Король.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

Новая кампания состоит из целых десяти миссий, а с учетом продолжительности предыдущих дополнений это уже немалый прогресс. Сюжет истории «Изгнанники судьбы» весьма прямолинейный и не такой за-

гадочный, как это было в предыдущем приключении Его Величества.

Условно кампанию можно разделить на три этапа: сначала нам нужно заручиться поддержкой возможных союзников, потом отобрать великие артефакты, а под самый конец разобраться с Конклавом жрецов, явно не намеренным так просто сдавать свои позиции.

Кроме основной сюжетной кампании «Королевство монстров» добавляет во внутриигровой магазин одну мини-кампанию, точнее, четыре одиночные миссии, объединенные общим мистическим сюжетом. Вот список миссий: «Вечная жизнь», «Эпидемия», «Скрытое в тумане» и «Сундук Пан-доора».

Большие изменения претерпел сетевой режим — теперь Их Величества перед стартом игры смогут выбирать, за какую расу они будут воевать — за людей или же за монстров. Эта возможность доступна на всех имеющихся сетевых картах, в том числе и старых, входивших в состав оригинальной Majesty 2.

■ ■ ■

«Королевство монстров» — эффектная жирная точка в сказочной истории Majesty 2. Дополнение внесло в игру очень много изменений, но игровая атмосфера несколько не пострадала, а с введением расы монстров возможности игры (в частности сетевой) расширились более чем в два раза. Для полного счастья поклонникам игры не хватает разве что коллекционного издания игры со всеми дополнениями и DLC.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО КАМПАНИИ

Вот перечень всех миссий и событий, показанных в кампании «Изгнанники судьбы». Несмотря на предсказуемость сюжетной линии (добро побеждает зло, вернее зло побеждает еще большее зло), нас ждет множество интересных приключений:

Новые подданные короля — покорение гоблинов и сбор их могущественной армии.

Осколок бессмертия — возрождение Короля-Лича, совсем недавно упокоенного Его Величеством в оригинальной кампании.

Сила минотавров — королю нужно заручиться поддержкой минотавров и их союзников.

Избранный Чумы — необходимо стать избранным Грум-Гога и восстановить храм раньше остальных претендентов на это звание.

Державная благодарность гномов — королю предстоит вернуть королевский артефакт — державу Сидриана, проданную гномам коварными заговорщиками.

Эльфы и драконы — битва за мантию Тивуса, украденную эльфийками у верховного жреца Хелии.

Дар Лунорда — верные Великому Королю ассасины успели спрятать скипетр Сидриана в своем храме, но тот осаждают варвары Крольма; необходимо вмешаться и помочь защитникам отбиться от нападений Конклава.

Мистическая таверна — коварные жрецы Конклава узнали о местоположении нашего лагеря и готовят нападение; необходимо отбить эту атаку.

Ритуал Смерти — Конклав намерен провести ритуал Жертвы, чтобы усилить Дух Королей, нужно остановить это безумие.

За честь и корону! — заключительный бой игры, Его Величеству необходимо победить Конклав жрецов и «Лжекороля», овладеть Коронай Ардании и вернуться на трон.

МАСШТАБ ДОПОЛНЕНИЯ

8

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

■ НОВАЯ ИГРОВАЯ РАСА С ПОЛНОСТЬЮ ПЕРЕРАБОТАННЫМИ ХРАМАМИ, ГИЛЬДИЯМИ И ГЕРОЯМИ-МОНСТРАМИ; ОТЛИЧНАЯ ОСНОВНАЯ КАМПАНИЯ; НОВЫЕ ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ, РАСШИРЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ В СЕТЕВОЙ ИГРЕ

ВЕРДИКТ

Заключительное дополнение выводит игровую атмосферу практически в абсолют: карлики строят здания, волколаки и крысопаладины выполняют флаги, вампиры собирают налоги — и все это по приказу Его Величества. Достойное завершение истории — с возможностью почувствовать себя настоящим Темным Властелином.

РЕЙТИНГ ИГРЫ

87%

НАГРАДА ИГРЫ



РЕЙТИНГ ДОПОЛНЕНИЯ

90%

НАГРАДА ДОПОЛНЕНИЯ



» РУКОВОДСТВО



Его Величество — превосходный дипломат, далеко не каждому правителю удастся собрать под своими знаменами такую разношерстную гвардию.



Живописный домик справа — залог процветания королевства. Не каждому правителю по карману наем благородного волколака!

В ЗАПОВЕДНИКЕ МОНСТРОВ

Новая игровая раса выглядит не сильнее и не слабее старой доброй королевской гвардии, так хорошо нам знакомой по оригинальной Majesty 2 и двум дополнениям, баланс выстроен довольно грамотно, несмотря на то, что монстры кардинально отличаются от людей как постройками, так и контингентом героев.

Для начала вкратце ознакомимся с основными строениями новой расы и их отличием от людских зданий. Экономические постройки самые предсказуемые и в большинстве своем копируют хорошо нам знакомые сооружения из предыдущих игр.

Базар. Центр гоблинско-монструозной торговли. Приносит большой доход и может быть построен только в единственном экземпляре. Здесь герои покупают зелья и артефакты, если Его Величество соизволит провести необходимые исследования.

Кузня. Аналог человеческой кузницы. Основное отличие — постройка сама по себе приносит небольшой доход, так что имеет смысл строить это здание на очень ранних этапах игры.

Торговый пост. Самый обычный торговый пост.

Цитата: Построенный карликами в точности по чертежам из Торговой гильдии, этот торговый пост имеет лишь один недостаток. Он разваливается каждый раз, когда кто-то слишком сильно хлопает входной дверью.

Волшебная лавка. Как и прежде, здесь алхимики продают магические эликсиры.

Кабак. Своеобразное здание, заменяющее таверну. Здесь герои могут отдыхать, лечиться и прятаться от врагов. Также только здесь сборище необразованных мутантов можно превратить в слаженную команду, собрав партию героев.

Лачуга карликов. В этой полуразваленной хибаре живут карлики — инженеры и архитекторы всея королевства. Здание интересно еще и тем, что приносит небольшой доход.

Статуя короля. Еще одно сооружение, целесообразность которого до сих пор

оспаривается игроками со всего мира, не терпело никаких изменений... кроме внешнего вида. Понимаете ли, у гоблинов свое представление о том, как должен выглядеть их вождь.

А вот гильдии удалась на славу. Каждая постройка обладает оригинальным архитектурным стилем и, что более важно, позволяет нанимать совершенно непохожих друг на друга существ.

Гильдия гоблинов-копейщиков. Школа обучения базовой пехоты королевства монстров, где тренируются гоблины-копейщики и проводят свои оккультные эксперименты шаманы Грум-Гога. В гильдии можно изучить заклинания «Регенерация тролля», «Ритуал лечения» и «Возрождение».

Гильдия гоблинов-лучников. Это главный оплот наших лучников. Здесь проходят обучение гоблины-лучники и чемпионы Грум-Гога, а также изучаются способности и заклинание «Щит магии».

На заметку: воины Грум-Гога — это храмовые бойцы, и нанять их можно только после того, как будут построены храмы Грум-Гога. В каждом храме позволено нанять двух бойцов любого типа, если построена соответствующая гильдия.

Гильдия крыс. Это необычное строение — пристанище крыс-героев, отважившихся жить на поверхности. В гильдии проживают крысы-разбойники и паладины Грум-Гога, изучаются заклинание «Благословение чумы» и способность «Вымогательство».

Гильдия личей. Настоящее украшение любого темного замка. В таинственном призрачном здании обитают древнейшие личи, специалисты по атакующей магии. Здесь можно исследовать заклинания «Удар Тьмы» и «Вихрь Тьмы».

Дом коатлей. В этом загадочном храме Его Величество может заручиться поддержкой коатлей — прямоходящих ящеро-охотников. Кроме того, здесь изучается заклинание «Укус змеи».

Дворец минотавров. Огромные пирамиды, принесшие столько неприятностей в оригинале и предыдущих дополнениях, теперь

работают на короля. В храме живут древние минотавры, а также изучается заклинание «Стреноживание».

Дом благородного волколака. Старые враги, так надоевшие нам в «Битвах Ардании», возвращаются, но теперь сражаются под нашими знаменами. К сожалению, приручиться согласились лишь благородные волколаки, и теперь они живут в этих домиках. А еще здесь изучается заклятие «Скорость змеи».

Цитата: В уютном фамильном шато благородные волколаки обычно занимаются науками и искусствами. Но, поскольку они редко приглашают гостей, ознакомиться с результатами их трудов могут лишь редкие охотники на оборотней.

Храм Грум-Гога. Единственный в монстрокоролевстве храм, правда в отличие от обычных он многофункционален, так как позволяет нанять самых разношерстных (во всех смыслах) героев. Храм дает возможность в других гильдиях нанять двух героев, воинов Грум-Гога, будь то шаман или паладин.

Зал вождей. Если в армии людей самые отважные и сильные герои становились лордами, то самые хищные и опасные монстры теперь удостоены звания вождей. Правила остались прежними — больше одного зала вождей построить нельзя, а призвать можно до трех героев.

Оборонительные сооружения в стране монстров не очень разнообразны, но выглядят весьма эффектно и внушительно и уж куда сильнее башенок жалких людешек.

Башня гоблинов. Базовое оборонное сооружение, позволяющее отбиваться от непрошенных гостей. В башне живет один сторож.

Башня личей. Альтернатива обычной магической башни. Строится сама, без помощи карликов, и атакует врагов, если заряжена.

Цитата: Такие башни во всем подобны обычным магическим башням, за тем лишь исключением, что при виде башни личей у любого по спине пробегают мурашки. Эта фирменная услуга гильдии личей, все права на которую защищены.

Неразрушаемые постройки тоже весьма преобразились. Теперь вместо канализационных люков возле окрестностей замка появляются обычные и **большие кучи мусора**, где обитают тараканы и хищные пауки. Вместо кладбища у нас теперь **ворота ада** — постройку все так же нельзя разрушить, а от своего аналога она отличается лишь необычным внешним видом.

МОХНАТАЯ ГВАРДИЯ

Давайте присмотримся поближе к нашему интернациональному содружеству монстров-героев. Многих мы видели уже по ту сторону фронта, а теперь с помощью их лап, когтей и зубов будем восстанавливать справедливость на землях Ардании.

Гоблин-копейщик. Пехотинец, быстро откликается на флаги атаки и защиты, выносливый, на пятом уровне обучается умению отвлекать врагов на себя. При правильном развитии располагает хорошей защитой против стрелковой и рукопашной атак, но почти не защищен против магии. На высоком уровне — непревзойденный «танк» за счет массового отвлечения врага на себя.



Гоблин-лучник. Базовый стрелок армии монстров, альтернатива человеческому рейнджеру, тоже любит бегать по карте за флажками исследования. Силен против всех созданий, пользующихся магией. Имеет специальный выстрел против магических существ. Кроме того, лучники имеют в арсенале мощный магический выстрел.



Крыс-разбойник. Альтернатива хорошо известным нам воровкам. Любит деньги и умеет воровать, охотно откликается на все флаги. Исследователь, труслив и быстр, слаб в бою на ранних стадиях, но на высоких уровнях благодаря умению может призывать крыс-помощниц



(изучается на пятом уровне), доставляющих врагу много неприятностей.

Древнейший лич. Без лишних слов — самый грозный и бесстрашный маг всей Ардании. Не боится смерти — его невозможно напугать, способен изучить множество разрушительных заклинаний, на пятом уровне изучает умение «Хватка костей», позволяющее исцелять себя, атакуя врагов. Вызываемый личами элементаль-помощник выполняет функции сильного рукопашника. Атаки лича не только наносят урон, но и подлечивают его. Но, как и маг, он слаб против стрел и ближнего боя.



Коатль. Большой прямоходящий ящер, хорошо стреляет из лука, альтернатива эльфийкам. Незаменимый воин, когда нужно сражаться против вражеских героев, умеет вызывать лечебный тотем (переносная движущаяся аптечка), почему-то недолюбливает благородных волколаков. Он может применять чужие способности против их настоящих владельцев: например, мага коатль заточит в глыбу льда, а разбойницу оглушит. Ящер силен тем, что может убить противника, пока тот находится под контролем спецспособностей, но града атак рукопашных бойцов он долго не выдержит.



Древний минотавр. Самый лучший воин ближнего боя, обладает мощной атакой и крепкой броней, любит откликаться на флаги атаки, на пятом уровне изучает способность «Мощный удар по кругу». Аналог мастера меча, но лучше — тем, что нанять минотавра можно на довольно ранней стадии. Плохо защищен против магии.



Благородный волколак. Очень мощный рукопашный герой с постоянной регенерацией здоровья. С удовольствием выполняет флаги атаки, но на дух не переносит коатлей. На

пятом уровне способен изучить умение «Ликантропия» (возможность царапать всех врагов в небольшом радиусе), а на десятом — «Вызов волка» (призывает на помощь союзников) и «Густая шерсть» (значительно повышает защиту от всех атак). Очень дорог, живет в гильдии один, но он того стоит: массовый рукопашник, может подражать когтями сразу нескольких противников, его атаки оглушают окружающих его врагов, может призвать на помощь собак, помогающих ему в бою. Слаб только против партий с «танком», лекарем и любым героем, наносящим сильный урон.



Чемпион Грум-Гога. Что характерно для всех храмовых бойцов, доступ к этому типу гоблинов открывается только после постройки храма Грум-Гога. Самый сильный стрелок расы монстров, сильнее коатля. На пятом уровне изучает способность «Тысяча стрел» (атака всех в определенном радиусе), а на десятом — умение «Стрела стений духа» (огромный урон магическим созданиям). Происходит из гоблинов-лучников и наследует их атаки против магов. Чемпионы обладают мощными массовыми стрелковыми и магическими атаками. Кроме того, носят стальной доспех.



Шаман Грум-Гога. Единственный лечащий боец расы, умеющий еще и неплохо сражаться, обладает крепкой шкуркой. По мере развития может изучить способности «Отравление» (исцеляет союзников), а на десятом уровне может накладывать на союзников «Защиту духов», что позволяет здорово повысить сопротивляемость героев ко всем видам урона. Происходит из копейщиков и остается жить в их гильдии. Он накладывает защиту против магических атак, чем помогает бойцам без магической защиты.



Цитата: Гоблины-шаманы следуют принципу передачи знаний «от желудка к сердцу». Они едят и пьют все подряд и испытывают все заклинания на себе. Потому выжившие доподлинно знают, чем отличается волчья ягода от смородины, а заклинание регенерации от проклятья чумы.

Паладин Грум-Гога. Самый толстый и выносливый герой королевства монстров. Обладает внушительным количеством здоровья и крепкой броней, в зависимости от уровня может выучить способности «Привычка к боли» (становится невосприимчивым к страху) и «Призыв слабости» (замедляет и ослабляет врагов). Может ослаблять врагов и усиливать союзников, уязвим к магическим атакам. Замедляет противника, не давая тому возможности скрыться и убежать с поля боя.



НАРОДНАЯ МАСТЕРСКАЯ

«Королевство монстров» — это последняя официальная глава в обширной истории Ардании, но, по всей вероятности, вселенная игры не будет забыта. Еще с патчем 1.3 был выпущен редактор и открыт доступ ко многим игровым ресурсам Majesty 2 — модостроители, так сказать, получили «зеленый свет» и активно начали дорабатывать и улучшать любимую игру.

Самое большое любительское объединение модостроителей — это сообщество **FanMajesty**. Коллектив, созданный еще в эпоху релиза оригинальной игры, сейчас активно трудится над картами и различными модификациями для Majesty 2.

Особого внимания заслуживает их самая масштабная работа — дополнение «Холодный рассвет». Разработчики обещают новую кампанию, состоящую из восьми миссий, новых героев и их моделей, переработанный баланс и множество других, менее существенных изменений. Заявлены также новые здания, такие как библиотека и магическая статуя, будет возможность грабить караваны.

Проект находится на стадии тестирования и уже скоро выйдет в свет. Нам же с вами остается немного подождать; вполне вероятно, «Холодный рассвет» станет возрождением «той самой» Majesty образца 2000 года.

www.hawxgame.com

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2



«М issle, missile! Watch your six!» Колонки взрываются тревожными голосами ведомых, пищит зуммер, сигнализируя о приближении крылатой смерти, всплывает маленький экран с изображением ракеты, мешая сосредоточиться на цели. Что делать сначала — захватить цель и выполнить миссию или увернуться от ракеты? Вторая ракета. Третья! Выбора нет.

Мгновенно — и системы управления за контролем полета отключаются. Грозный треугольник Eurofighter Typhoon показывает днище, разворачиваясь чуть ли не на месте. Риск сваливания — ничто перед возможностью одновременно уйти от трех висевших на хвосте ракет и уничтожить вражеский «Терминатор». Но... нет, не уничтожить.

Полтора года прошло с выхода первой части, и вроде бы все то же самое, а результат другой...

И в самом деле, разработчикам из Ubisoft Romania требовалась самая малость, сущий пустяк, чтобы повторить успех первой части. Ведь Tom Clancy's H.A.W.X. за номером один вышел отличной яркой аркадой, со всеми необходимыми для этого составляющими. Красочная киношная графика, великолепный дизайн миссий, огромный набор самолетов и вооружения, простенькая физическая модель и привлекательная система управления. Боевик в воздухе имени дяди Тома в каждой своей миссии создавал такой «вау-эффект», что хватило бы на десяток игр. Наверное, разработчики тоже так и подумали. Получив начало перспективной серии, они успокоились и — хоть история об этом умалчивает — ушли в долгий заслуженный отпуск.

Тем временем ярые поклонники тайком пробрались в офис компании, получили в руки исходный код и принялись нести добро во имя луны. То бишь претворять желания таких же поклонников и собственные в жизнь.

Возможно — и даже наверняка! — все было совсем не так. Но результат схожий, и тем сильнее наше недоумение.

КЛЮКВЕННАЯ ЭСКАДРИЛЬЯ ИМЕНИ ДЯДЮШКИ ТОМА

Первые изменения коснулись сюжета. К нашему сожалению, теперь приставка «Tom Clancy's» применима к игре в полной мере. Вымышленная вселенная мистера Клэнси жить не может без плохих русских, медведей с водкой и прочих уже порядком поднадоевших штампов. Но если первая часть все это обходила стороной, да и сюжет про частные военные компании был вполне адекватным, то про историю Tom Clancy's H.A.W.X. 2 такого не скажешь.

Начинается все с того, что Дэвид Крэншоу, главный герой первой части и уже полковник, участвует в усмирении террористов на Ближнем Востоке. Все бы ничего, но бравого летчика сбивают и берут в плен.

Разумеется, Дэвида нельзя оставлять в лапах врагов. Подопечный полковника, американский пилот Алекс Хантер, берет дело в свои руки. Мы освобождаем Крэншоу, который ввиду сломанной руки принимает за координирование всех операций экспериментальной эскадрильи. Таким образом, нам придется полетать за американца Алекса Хантера, россиянина Дмитрия Сокова и англичанина Колина Манро.

ЖАНР	АВИАСИМУЛЯТОР (АРКАДНЫЙ)
РАЗРАБОТЧИК	UBISOFT ROMANIA
ИЗДАТЕЛЬ	UBISOFT ENTERTAINMENT
В РОССИИ	GFI, РУССОБИТ-М
НА ЧТО ПОХОЖЕ	TOM CLANCY'S H.A.W.X., СЕРИИ ACE COMBAT, JET FIGHTER
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, WII, PS3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМУМ	3,0 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб, ВИДЕО GEFORCE 6800 / ATI RADEON X 1600 128 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО	CORE 2 DUO 2,4 ГГц, ПАМЯТЬ 3 Гб, ВИДЕО 256 Мб
SLI И CROSSFIRE ПОДДЕРЖИВАЮТСЯ, НО НЕ ДАЮТ ПРИРОСТА ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ.	



Игрок уже ожидает новой войны на Ближнем Востоке, но повествование круто поворачивает в сторону России — и да, вы угадали, там снова украли ядерные боеголовки. Затем начинается подлинное мракобесие.

Радикально настроенные националисты приходят к власти путем показательного ядерного взрыва на территории России, уничтожившего Romashkino. Некоторые российские друзья оказываются предателями. Новая Россия под предводительством сепаратистов первым делом... нападает на Норвегию.

В общем, кому как не эскадрилья H.A.W.X. наказать националистов, вернуть власть российскому президенту и обезопасить мир от новой ядерной угрозы? В конце концов, вопрошают те самые поклонники, балующиеся с кодом игры, вы же хотели сюжета еще более эпичного и мощного, чем в первой части? Вот, получите-распишитесь.

Однако расстраивает не только вся эта клюква, сама по себе идиотская, но и ее игровая реализация. В речи актеров слышен жутчайший акцент — а ведь это именно европейская копия. А как вам Spetzgruppa Medved? Именно так написано и звучит в игре, а уж когда лидер звена чуть ли не посекундно произносит: «This is Medved»



Ролики на движке очень зрелищны.



Единственный взлет, который и должен был остаться в игре, — когда ВПП в огне.

— хочется плакать. Российского президента зовут Karzkazev, генерал-предатель говорит фирменное «do svidanya». Складывается ощущение, что в голове у сценаристов разом перемешались все книги Тома Клэнси...

Но бог с ним, сюжетом. Ведь перед нами все же аркадный ависимулятор. Неужели и с ним чего-то нахимичили?

ОДНОЙ БЕСПОЛЕЗНОЙ ВОЗМОЖНОСТЬЮ БОЛЬШЕ...

Теперь для каждой миссии больше нельзя выбрать ни самолет, ни набор вооружения (кстати, авиапарк во второй части уменьшился почти вдвое). Что дают, на том и полетите. Пропуская брифинг и прочую сюжетную клюкву, игрок ожидает начала полета. Но мы на земле. Самолет надо сначала поднять в воздух.

Ну ладно, думает игрок. Нажимает одну клавишу и запускает мотор, затем ждет пару десятков секунд, пока машина не наберет скорость, нажимает вторую клавишу — вуаля, самолет в воздухе. Аналогично и с посадкой. Одной клавишей выпускаем шасси, касаемся ими земли (да-да, необязательно точно попадать на ВПП), второй клавишей тормозим.

Зачем все это? Быть может, для пополнения боекомплекта? Но на всех уровнях сложности, кроме «эксперта», боезапаса хватает с лихвой. Если не палить в белый свет почем зря, вам ни разу за всю игру не понадобится во время миссии садиться.

Еще есть дозаправка в воздухе, и хорошо, что встречаться с нею придется всего пару раз. Казалось бы, кому повредит разнообразие? Однако обставлено это чересчур сложно. Чтобы состыковаться в полете с заправщиком, требуется ювелирная точность, что в кроссплатформенной аркаде с упором на геймпад труднодостижимо.

А как ведут себя разные самолеты? Ведь разработчики утверждали, что поведение в воздухе будет заметно различаться в зависимости от каждой конкретной машины?

Если и так, заметить это непросто, по крайней мере в кампании. Скучный набор из десятка самолетов без особых отличий. Скорость, маневренность — все похоже настолько, что модель самолета на мониторе перестает иметь какое-либо значение.

Первая часть предлагала нам более пятидесяти моделей техники — и большую часть этого многообразия мы пробовали в деле. Теперь

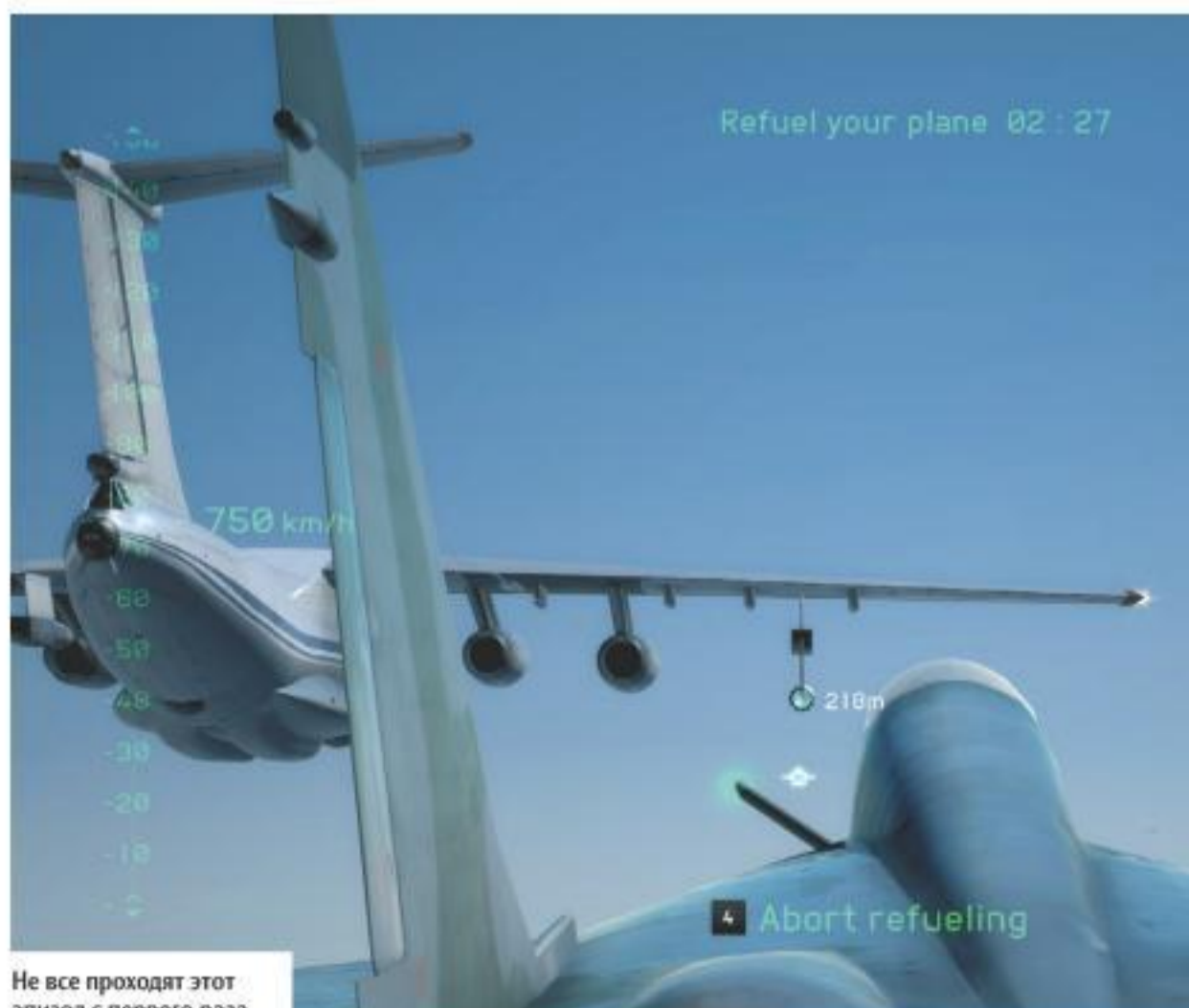
же можно с легкостью пройти всю кампанию и только в последней миссии понять, что все это время вы летали на разных самолетах. Да, в свободных миссиях и сетевой игре выбор больше, но ведь все равно он падет на лучшую по характеристикам модель.

Да, в игре появилось земное притяжение. Управлять стало чуть сложнее, но, учитывая аркадность происходящего, незначительно.

...ДРУГОЙ ПОЛЕЗНОЙ — МЕНЬШЕ

Разработчики изменили взгляд на E.R.S. — систему контроля и стабильности полета, на которой строилась добрая половина первой части игры. Если не в каждой миссии, то уж точно через одну мы использовали E.R.S. Пролетали между зонами обнаружения вражеских установок ПВО, наводились на труднодоступные цели в гористой местности, уходили от летящих ракет — все это позволяло сделать много необычных миссий.

Теперь же создатели заставляют нас использовать E.R.S. один-два раза. Доходит до смешного: когда под конец игры Крэншоу просит включить систему навигации, даже непонятно, как она включается. Еще система те-



Не все проходят этот эпизод с первого раза.



Периодически разработчики радуют нас вот такими миссиями — отследить, просканировать, защитить. И все в темноте.

оретически нужна для посадок, но в силу их простоты это можно сделать и «на глазок».

Ровно так же обстоит дело и с отключением стабильности полета. В первой части E.R.S. очень часто вырубали после собственно выстрела. В игре не было другого способа максимально быстро и эффектно уклониться от вражеских ракет и навестись на цель.

Здесь — показательный момент! — этому даже не уделили внимания в коротком обучении (а в Tom Clancy's H.A.W.X. имелаась целая специальная миссия). Отключение контроля полета никуда не делось, но узнать об этом можно только из главного меню, в управлении, пункт «Назначение клавиш». И неспроста, ведь эта яркая особенность стала куда менее актуальной. Как способ уклониться от ракет она все еще эффективна, а вот уничтожить неприятеля вряд ли получится так просто, как раньше.

Дело в том, что вы не сможете навестись на цель, если расстояние до нее слишком мало. Казалось бы, все честно, так и должно быть. Но не когда вы битые пять минут пытаетесь сбить из пулемета мельтешащий вокруг вас истребитель противника.

УМНЫЙ — НЕ ВСЕГДА ЛУЧШИЙ

Это связано еще с одним новшеством — «более умным ИИ». В первой части многие пеньяли на «деревянного» противника, подставляющегося под удар с энтузиазмом мазохиста. Но оказалось, что именно это позволяло игре быть динамичной и зрелищной.

Теперь враги порой выписывают такие кренделя, чтобы уйти от ваших же ракет, что диву даешься. И невооруженным глазом видно, что даже отключение E.R.S. тут ни при чем, — оно давало только повышенную маневренность. Теперь



Вот где все звено, когда оно нужно больше всего?

же самолеты врага еще и ускоряются до неприличия во время маневров уклонения.

Они вовсе не брезгают использовать тепловые мишени (иногда кажется, что запас их у противника бесконечен). Уклоняются от ракет, рассыпают ложные мишени, стелятся над самой землей в гористой местности — в некоторые моменты уничтожить самолеты противника становится почти невозможно.

Если раньше вы всегда могли положиться на помощь напарников, приказав звену или защищать вас, или устранять ваши цели, то во второй части этого практически нет. Звено летает само по себе, полностью игнорируя вас и ваши проблемы. Разобравшись со своими целями, они так и будут кружить рядом, ничем, кроме советов, не помогая.

Все это приводит не столько к усложнению, сколько к затягиванию боев. По динамике вторая часть заметно проигрывает первой.

Если более года назад вся игра строилась на чувстве превосходства над соперником, эффективным и быстрым его устранением, то теперь один затянувшийся воздушный бой может сильно подпортить впечатление. А ведь мы говорим об аркаде!

ПОПАСТЬ В БУХАРЕСТ

Ровно половина заданий в H.A.W.X. 2 сводится к тому, чтобы по очереди устранить воздушные и наземные или водные цели. Антураж почти не имеет значения, чередование бросается в глаза уже к середине игры, а ее окончание только из этого и состоит.

Ну вот, например... Агент Drachev кричит, что его окружают наземные цели. Не вопрос, устраняем. Как только вы подберете последний танк, небо неожиданно наполнится «сушками». Разбираемся с истребителями. Уничтожили последний — Drachev орет то же самое, чуть ли не слово в



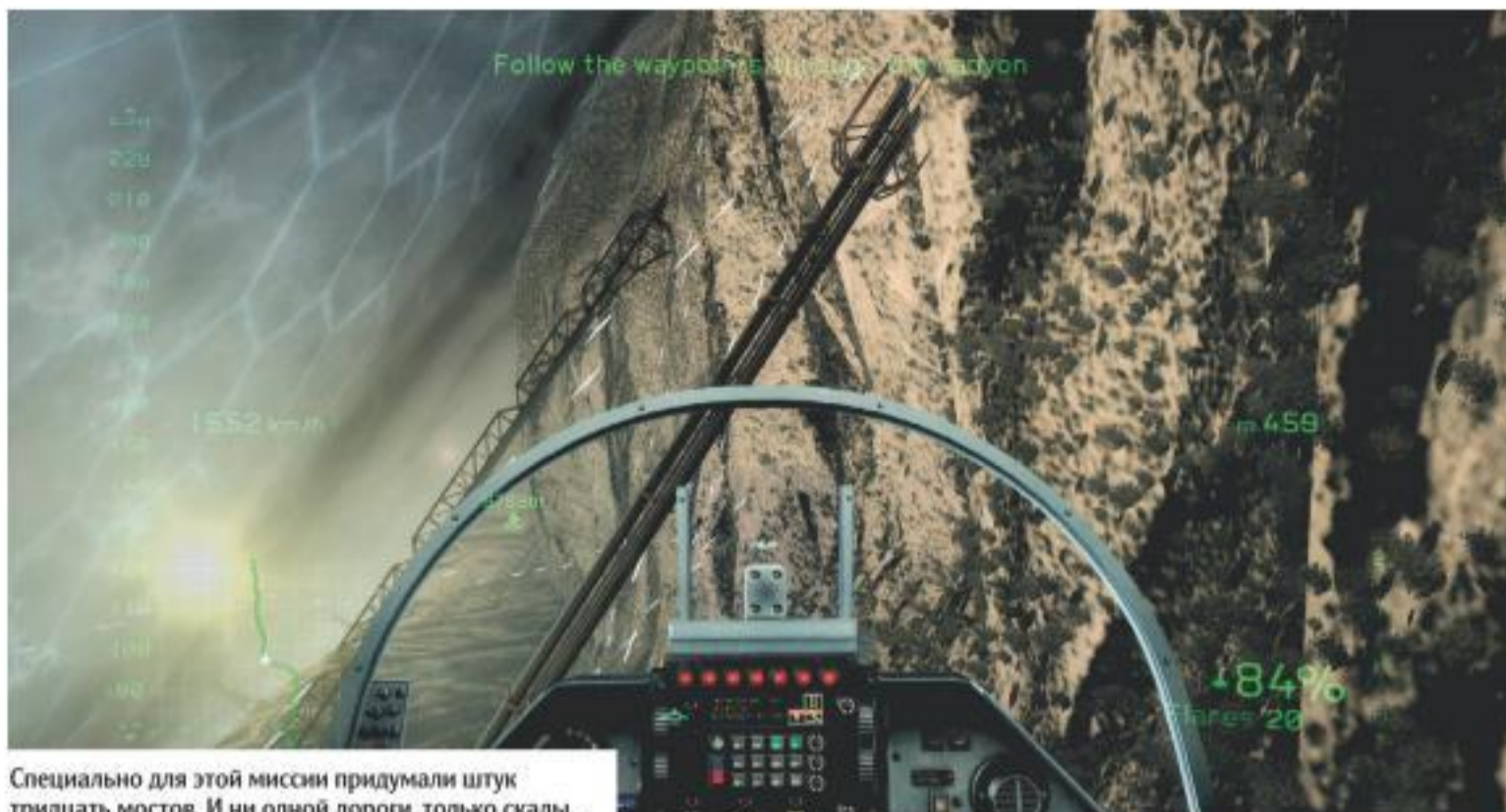
Происходящее впереди — форменная бутафория. Все враги — слева.



Сбивать взлетающие ядерные боеголовки — это ли не квинтэссенция эпического бреда?

ЕСЛИ БЫ ДИРЕКТОРОМ БЫЛ Я...

- Первым делом я бы ввел в игру еще больше самолетов, чем было в первой части. Выбрать совершенно разноплановые модели и построить миссии специально для них под каждый конкретный случай, разумеется, сложнее. Но это куда интереснее монотонных «зачисток».
- Оставил бы возможность игроку самому хоть незначительно, но управлять звеном в миссиях.
- Сделал бы динамическую кампанию. В зависимости от того, сколько игрок сбил целей, выполнил или нет вспомогательные задачи, ему предлагались бы разные варианты следующих заданий, и, возможно, все оканчивалось бы разными версиями финала. Дополнительные цели имелись и в первой части, но практической пользы от них не было.
- Сильнее связал бы происходящее в играх по вселенной Тома Клэнси. Мы уже осуществляли поддержку с воздуха отряда Ghost, но хотелось бы большего. Чем черт не шутит, я бы не отказался от полноценной миссии по спасению полковника Крэншоу. От первого лица.
- И ничего бы не менял в системе E.R.S. Она стала настоящей находкой первой части, и ее почти полностью уничтожили во второй.



Специально для этой миссии придумали штук тридцать мостов. И ни одной дороги, только скалы.

слово, а танки появляются там, где их только что не было. И так три раза.

Нет, иногда разработчики показывают класс. Например, когда во время секретной ночной операции заставляют нас уничтожать наземные цели на самолете, для этого не предназначенном. Прекрасная находка, кто б спорил? Вот только маловато таких.

Делая упор на зрелищность, разработчики местами перестарались в погоне за эпичностью. Скажем, введение «статистов» вносит неразбериху в общую картину. Ну в самом деле, что это еще за не отображаемые на карте и заскриптованные самолеты как союзников, так и врагов? Чтоб воздушные бои казались массовыми и красочными? Это и дезориентирует, и выглядит совсем по-детски — особенно когда те разом исчезают, стоит лишь вам разобраться с последним врагом.

А финальную миссию категорически нельзя показывать Домингесу. Не дай бог узнает, что

игроку предстоит уничтожить взлетающие русские ядерные боеголовки (обгоняя их на F-22 Raptor), одновременно уклоняясь от лучей *русского орбитального боевого лазера*. Не дай бог...

СИМУЛЯТОР? РОЛЕВАЯ ИГРА?

Несмотря на массу поводов для критики, Tom Clancy's H.A.W.X. 2 по-прежнему хорош собой. Яркие взрывы, многочисленные спецэффекты, детальные модели самолетов... И даже местами неудачные ролики на движке, где объекты состоят из пары десятков полигонов, окупаются общей кинематографичностью происходящего на экране. Игровые уровни созданы на основе спутниковых снимков, а из интересных особенностей ушло в небытие разве что голосовое управление.

Однозначно новым и интересным нововведением стал способ развития. Раньше

игрок за каждый уровень получал новый самолет, на котором можно участвовать в сетевых сражениях. Это и было главным стимулом к набору уровней. Теперь мы получаем очки навыков и тратим их по своему усмотрению. Есть несколько путей развития, куда входят такие пункты, как воздушное превосходство, урон, электронное оборудование и так далее. Последовательно выбирая тот или иной пункт, игрок получает либо новый самолет, либо улучшение, пассивный навык. Скажем, урон определенным видом оружия усиливается. Или ложные мишени противников перестают быть эффективными против управляемых ракет.

Летая на одном и том же самолете, вы накапливаете мастерство управления и «личный» опыт боевой машины. Всего есть пять уровней мастерства, и каждый дает разные способности в зависимости от модели техники. Это может быть уменьшение времени наведения ваших ракет или, допустим, выбор вооружения перед вылетом.

Такая система делает сетевые сражения более непредсказуемыми, хотя глобально в них мало что изменилось. Игра по сети рассчитана на восемь человек, хотя при желании можно поиграть и вдвоем. Особого дисбаланса с системой навыков и пассивных умений не наблюдается, потому что в бой можно взять только одно улучшение.



Обычно для продолжения выбирают эволюционный путь развития вместо революционного: собрать все лучшее, добавить пару новых полезных элементов и штатно улучшить графику.

В Ubisoft Romania, похоже, не смогли сделать выбор и просто выполнили пожелания поклонников игры с официального форума. Ничего принципиально нового и по сравнению с первой частью в Tom Clancy's H.A.W.X. 2 нет. А прочие изменения только портят картину. Реализма больше не стало, зато поубавилось динамики и интереса. Ждем третьей попытки.



Вникать в происходящую в небе вакханалию всегда было делом неблагодарным.



УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	7
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	8
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■	7
УПРАВЛЕНИЕ	■■■■■■■■■■	7
ФИЗИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ	■■■■■■■■■■	6

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- ЯРОСТНЫЕ ВОЗДУШНЫЕ БОИ
- ОТЛИЧНАЯ ГРАФИКА И КИНЕМАТОГРАФИЧНОСТЬ ПРОИСХОДЯЩЕГО

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- БОЛЬШЕ ДИНАМИКИ СРАЖЕНИЙ
- РАЗНООБРАЗИЯ МИССИЙ

ВЕРДИКТ

Игра держит марку зрелищного боевика в воздухе, хотя и получилась однообразнее первой части. Для серии это шаг назад, несмотря на отсутствие серьезных конкурентов.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА: **70%** НАГРАДА ЖУРНАЛА:

www.games.1c.ru/jb_blood_stone/

JAMES BOND 007: BLOOD STONE

Вlood Stone начинается довольно обыденно: саммит глав держав в кабинете, в котором заложена бомба. Кто это сделал и зачем? Куда пропал доктор Терворд, работавший над созданием сыворотки против сибирской язвы? И что это за ужасное биологическое оружие, которого все боятся? В поисках ответов на эти вопросы Бонду — Джеймсу Бонду, как обычно, предстоит исколесить весь мир: из Греции — в Сибирь, оттуда — в Китай, потом в Стамбул, Афины, Монако...

СТАРЫЙ СЦЕНАРИСТ ДЛЯ НОВОГО БОНДА

Для создания сюжета разработчики пригласили Брюса Файрштейна, соавтора сценариев к фильмам «Золотой глаз», «И целого мира мало» и «Завтра не умрет никогда». Однако сюжет все равно сложно назвать захватывающим, да и главная интрига с финальным злодеем предсказуема. И, конечно, есть тут злые китайцы, простоватые русские, а спасение всего мира силами агента 007 столь же неминуемо, как и его увлечение самой смазливой девицей в зоне видимости.

ЗА МУСОРНЫМ БАЧКОМ

В игре четыре уровня сложности, последний, «007», открывается после полного прохождения на любом из первых трех. Первые два уровня сложности — это вялые противники, «бронированный» Бонд и наличие прицела в центре экрана. Самых врагов мало, а если учесть систему укрытий, то идти по сюжету становится проще простого. Впрочем, на легких уровнях можно вообще не прятаться.

Другое дело, если вы выберете третий уровень сложности. Несколько попаданий (а в упор хватит и одного), и, так сказать, тапочки приплыли. Тут уж без укрытий никуда. Каждый уровень завален какими-нибудь ящиками, обломками колонн, мусором — и ничто из этого не простреливается насквозь. Засев за таким импровизированным щитом, Бонд чувствует себя превосходно.

Все уровни прямолинейны, и зайти с тыла или флангов у компьютерных болванчиков обычно не получается. А там, где это все же возможно, в ход идут скрипты, а вовсе не продвинутый AI.



Кто сильнее — «Астон Мартин» или вертолет?



— Мистер Бонд, наденьте каску.
— Она защитит меня от пуль?
— Нет, зато в ней вы будете стильно выглядеть.

Разновидностей оружия в игре немного. Одновременно доступно только два вида: обязательный пистолет и то, что вы поднимете на поле боя. Это может быть пистолет-пулемет, дробовик, винтовка, изредка гранатомет или шокер.

СМАРТФОН НА СЛУЖБЕ ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВА

Агент 007 всегда славился умением красиво устранять своих противников. Вот и в Blood Stone Бонд сносит зазевавшихся врагов серией быстрых ударов или эффектным приемом. Смотрится это очень «вкусно» — агент сбрасывает зазевавшихся охранников с балкона, сворачивает солдатам шеи, бросает об землю, словно мешки с брюквой, и душит ногами, как заправский мастер джиу-джитсу.

Каждое устранение пополняет счетчик смертельных выстрелов, которых может быть не больше трех. Поневолу вспоминается Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction — одна пуля, один гарантированный труп. Если у вас в запасе три смертельных выстрела, можно убить троих сразу.



Джеймсу Бонду далеко до Нео, но и он способен немного полетать.

ЖАНР	БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	BIZARRE CREATIONS
ИЗДАТЕЛЬ	ACTIVISION
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION, SPLIT/SECOND: VELOCITY, QUANTUM OF SOLACE: THE GAME
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, PS3, NDS
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	CORE 2 DUO 1,8 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб, ВИДЕО GEFORCE 7600 256 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО	CORE 2 DUO 2,5 ГГц, ПАМЯТЬ 2 Гб, ВИДЕО GEFORCE 8800 512 Мб
НЕ РАБОТАЕТ НА WINDOWS 2000. НЕ ПОДДЕРЖИВАЕТ ВИДЕОКАРТЫ NVIDIA GEFORCE СЕРИИ 8400 И ATI RADEON HD 2400, HD 2600 И HD 3450.	

Есть у Бонда и гаджет, хоть и всего один. Конечно, это то, что вы подумали, — новенький смартфон! Это чудо враждебной техники спасает Джеймса везде и всюду: и к цели путь укажет, и местонахождение врагов подсветит (даже невидимых за стенами), и перемещения их отследит. Более того, мы сможем узнать, чем вооружен каждый из них. Нечто похожее было и в Batman: Arkham Asylum.

И на сладкое: с помощью смартфона агент вскрывает электронные замки, отключает камеры слежения; умный приборчик сам помечает особые цели, при приближении к уликам — подсвечивает их. Игроки его не отключали бы вовсе — вот только во время движения по экранчику идет рябь.

ПОЙМАЙ МЕНЯ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ!

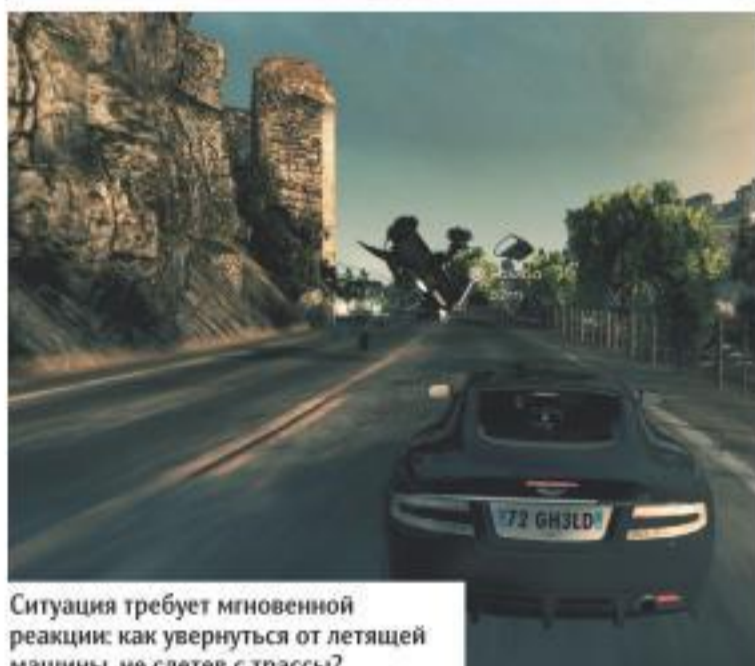
И разумеется, разработчики из Bizarre Creations не были бы собой (достаточно посмотреть на послужной список студии), если бы не добавили сюда гонки. Их будет много. Как минимум по одной в каждой главе.

Джеймс Бонд не чурается никакого средства передвижения. Нам придется опробовать катер, ревущий Aston Martin DBS и даже раздолбанный грузовичок. Но на чем бы агент ни передвигался, все погони имеют общие черты.

В первую очередь — сумасшедшая зрелищность и динамичность. Цель преследования постоянно норовит помешать: подрезает автомобили, устраивает заторы, меняет курс и активно прибегает к помощи напарников.

Неприятные неожиданности случаются и сами по себе. Допустим, несетесь вы по тесной улочке, и вдруг какая-то машина выезжает на дорогу прямо перед носом. Или грузовик перед вами заносит, и огромные бревна летят из кузова на дорогу. Картинка замедляется, автомобиль Бонда пронесится дальше, чудом не разбившись в лепешку, уровень адреналина зашкаливает.

На этого статиста можно не тратить пулю, он не догадается выйти из огня и сгорит без посторонней помощи.



Ситуация требует мгновенной реакции: как увернуться от летящей машины, не слетев с трассы?

Если вы за кем-то гонитесь и в течение хотя бы десяти секунд ничего не происходит, это не Blood Stone. Тут такого не бывает. На периферии постоянно что-то взрывается, разлетается на кусочки, ломается, рушится, преграждает путь и заставляет резко изменить направление. Поможете это на бешеную скорость — и вы поймете, какого напряжения стоят эти гонки. В некоторые моменты игра затыкает за пояс даже **Split/Second: Velocity!**

Но не лишены погони и недостатков. Если упустить врага из виду и позволить оторваться, миссия будет считаться проваленной. Проблема в том, что стоит пару раз перепутать направление, сбавить темп, врезаться — и этого хватит, чтобы оставить Бонда ни с чем. А ведь можно вообще вылететь с трассы. Не справились с управлением на сумасшедшей скорости — и спорткар летит с серпантина в пропасть или уходит в воду, съехав с ледяного покрова замерзшей речушки.

В итоге все препятствия на пути становятся сущим проклятием. Ошиблись — начинайте сначала. Ну, или с контрольной точки. Поэтому вре-

менами погони становятся эдакими головоломками. Надо сначала зазубрить все подлянки, которые встретятся на нашем пути, а потом безошибочно оттарабанить на клавиатуре все повороты.

К счастью, так происходит не всегда. В большинстве случаев игра позволяет разок-другой схалтурить. Если ошибаться нечасто, вы вряд ли упустите цель. Но не дай бог упереться в какой-то заковыристый поворот или загруженный кусок дороги — будете раз за разом проходить один и тот же участок, проклиная дизайнеров трассы.

С ШИРОКИХ ЭКРАНОВ — НА ШИРОКОФОРМАТНЫЕ МОНИТОРЫ

И все же не стоит забывать, что Blood Stone — игра про Джеймса Бонда. Разработчики всячески стараются подчеркнуть кинематографичность своего творения.

На это работает все в игре: от внешности главных героев и до скриптовых сценок. Разумеется, Бонда играет Дэниэл Крейг, а с игровым воплощением М поделилась внешностью актриса Джуди Дэнч. Бен Кук (дублер Крейга) помогал делать motion capture для главного героя. Кстати, спутницу агента 007 тоже сваяли с живой... нет, не актрисы, а соул-певицы Джосс Стоун. Британская дива даже сочинила песню специально для James Bond 007: Blood Stone — она играет в заставке.

Российская локализация радует теми же голосами, что мы слышали с широкого экрана в «Казино «Рояль» и «Кванте милосердия». И хотя иногда затянувшиеся паузы между репликами сводят на нет всю их эмоциональность, звучание «как в кино» впечатляет. В ход идут и отлично срежиссированные ролики на игровом

движке. Правда, общую картину немного портит уровень графики. Именно в роликах текстуры мутные, невзрачные, а цвета блеклые.

Скриптовых сценок тут немало, и они зрелищные. Только что Бонд убивал наемников в катакомбах и ожидал встретить следующую партию лжерабочих, и вот неожиданно за его спиной включается огромная бурильная установка. Она движется вслед за агентом, ломая строительные леса и грозя превратить героя в йогурт. Экран полон обломков, искр; непонятно, куда бежать и что делать. Хорошо хоть управление в таких случаях закреплено за парой контекстных кнопок.

Или вот, скажем, идет Бонд по особняку. Двадцать дверей открылись как ни в чем не бывало, а за двадцать первой — трое громил. Картинка замедляется, и Джеймс в красивейшем slow-mo расправляется с ними. Очень, очень атмосферно.

ЦЕНА КРАСОТЫ

Даже интерфейс — и тот не стоит между вами и агентом 007. Никаких полосок здоровья или усталости. Если Бонда ранят, экран окрашивается красным, а звуки приглушаются. Отсиделись в укрытии — и снова в бой. Индикатор счетчика патронов послушно исчезает, стоит только прекратить стрелять. Никакой карты нет. Всю информацию предоставит чудо-смартфон.

Наверное, поэтому — из-за своей яркой «киношности» — игра очень короткая. Буквально четыре-шесть часов, на один вечер. Учитывая насквозь заскриптованную механику, проходить Blood Stone более двух раз вряд ли захочется.

Разработчики попытались поработать с этим — ввели систему достижений и сетевой режим. Но первое ничего не дает, а второе скучно до безобразия. Тут всего три режима, все — командные. Желающих побегать шестнадцатером по тем же уровням совсем не много.

■ ■ ■

Тем не менее James Bond 007: Blood Stone вышел хорошим боевиком. Он совместил в себе элементы stealth, стрельбу, яркие скриптовые сценки и напряженные погони. Прямо кино какое-то!

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	7
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	7
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■	8
ДИЗАЙН МИССИЙ	■■■■■■■■■■	7
АТМОСФЕРНОСТЬ	■■■■■■■■■■	8

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- НАПРЯЖЕННЫЕ ПОГОНИ
- ЭФФЕКТНЫЕ УБИЙСТВА В РУКОПАШНОЙ

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- БОЛЕЕ ЗРЕЛИЩНОЙ ГРАФИКИ
- МИМИКИ ПЕРСОНАЖЕЙ
- БОЛЕЕ ЗАХВАТЫВАЮЩЕГО СЮЖЕТА

ВЕРДИКТ

Перед нами классический боевик про Бонда: жаркие перестрелки, погони, узнаваемые персонажи. На фоне других игр про агента 007 эта — одна из лучших.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА	НАГРАДА ЖУРНАЛА
74%	



Ничто не скроется от глаз агента... извините, смартфона.



Все по-тихому. Шум упавшего тела — не в счет.

www.snowball.ru/drakensang

DRAKENSANG: РЕКА ВРЕМЕНИ



В позапрошлом году Radon Labs, авторы прекрасной Project Nomads, дебютировали на ролевой арене с Drakensang: The Dark Eye. Успешно избежав граблей, набивших много шишек их коллегам, они натолкнулись на целую вязанку сельхозорудий в другом месте. Красивая и во всех смыслах солидная ролевка умудрилась приютить у себя худшие клише: тут вам и Избранные, и подвалы с зубастыми крысами, и квесты в духе «принеси-ка мне фигнадцать свиных пяточков». И если пародирующему все и вся Смертешлепу такое можно простить, то серьезной Drakensang — с трудом.

К счастью, ко второй части разработчики сумели-таки отвлечься от штампов и, невзирая на финансовые проблемы, не искали легких путей.

*Июльский полдень золотой
Сияет так светло,
В неловких маленьких руках
Упрямится весло,
И нас теченьем далеко
От дома унесло.
Безжалостные!
В жаркий день,
В такой сонливый час,
Когда бы только подремать,
Не размыкая глаз,
Вы требуете, чтобы я
Придумывал рассказ.*

Льюис Кэрролл,

«Приключения Алисы в Стране Чудес»

ТРОЕ В ЛОДКЕ

The River of Time начинается за двадцать три года до событий The Dark Eye. До сих пор никому не ведомый герой-новичок следует по Великой Реке в славный город Надорет, где ему надлежит закончить обучение по специальности. Чтобы сэкономить на проезде, пришлось напроситься в команду небольшого суденышка. Ворчливый старпом бубнит что-то про речных пиратов и, разумеется, накликает беду — те не замедлили явиться к первому же привалу.

В схватке герой крепко получает по голове и едва не отдает богам душу. А спасает его троица попутных якобы купцов, до сих пор подозрительно шептавшихся вдали ото всех. Все подозрения улечиваются, стоит им назвать свои имена. Перед нами старые знакомцы — Куано, Форгримм и Ардо, герои оригинальной игры. Все трое в самом расцвете сил и амбиций: Куано еще не возглавил гильдию воров, но что есть мочи к этому стремится, Форгримм щеголяет впечатляющей бородой и буриет небеса своим задором, а Ардо... ну, его еще не убили!

Раз уж герой теперь в долгу у авантюристов, те предлагают ему подключиться к их кампании. Кстати, отнюдь не подразумевающей традиционное спасение мира. На протяжении основной сюжетной линии герой раскрывает дело о речных пиратах, непонятно с чего нарисовавшихся в здешних землях, наказывает пару-тройку продавшихся чиновников, из любви к науке изводит томящегося в эльфийских руинах демона... И никто из наших противников еще не дорос до того, чтобы полноценно угрожать вселенской гармонии!

КОНЦЕНТРИРОВАННАЯ РОЛЕВКА

«Река времени» — не заунывный эпос про Избранных, Древний Ужас и все такое прочее, а скорее уютный приключенческий роман. По сравнению с The Dark Eye размах ощутимо умерился: меньше локаций (зато все с иголки новые), меньше действующих лиц. Тем не менее игре это пошло только на пользу.

The Dark Eye была линейной — за редкими исключениями. Здесь же для многих проблем предусмотрены абсолютно разные способы решения. Например, когда партии понадобится проникнуть в закрытую от посторонних крепость, Куано предложит незаметно вползти через канализацию, а Форгримм предпочтет взять крепость штурмом. Не поддержим — пойдет один. Через парадный вход. И преуспеет. Даже если путь грубой силы вам не по нраву, поддержать гнома стоит хотя бы при повторном прохождении: бородатый карлик, шлемом отбивающий арбалетные болты, — редкостное зрелище.

Потенциальных сопатриотов здесь всего пятеро, зато все они обзавелись неплохими характерами и теперь куда активнее встречаются в переговорах, а иногда не прочь поругаться и друг с другом. Правда, всю игру Форгримм и Куано перетягивают львиную долю внимания на себя.



Молния эффективно (и эффектно!) выхватывает героя из тени, а окружающим хоть бы хны.

ЖАНР	РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	RADON LABS
ИЗДАТЕЛЬ	DTP ENTERTAINMENT
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ / SNOWBALL STUDIOS
НА ЧТО ПОХОЖЕ	NEVERWINTER NIGHTS 2, DRakensang: THE DARK EYE
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	2,8 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб (WINDOWS XP) ИЛИ 2 Гб (VISTA И WINDOWS 7), GEFORCE 6800GT 256 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО	INTEL CORE 2 DUO 2,66 ГГц, ПАМЯТЬ 3 Гб, GEFORCE 8800GT C 512 Мб

Сильная сторона «Реки времени» — побочные квесты. Прохождение основного сценария займет часов пятнадцать-двадцать. Вместе с побочными ветками — раза в два больше. С каждым возвращением в локацию, уже обшаренные на предмет поручений, обнаруживаются новые персонажи, готовые обеспечить героя работой на неделю вперед.

К сожалению, разработчики не стали снабжать спутников личными квестами и историями. А ведь они пришлись бы очень кстати, несмотря на отсутствие привычных плюсов за хорошие отношения с товарищами. Так и представляются тайные козни на пару с Яконом, хмельная стычка с Форгриммом, любовные страсти с Файрис... Увы, этот раунд против гигантов вроде Dragon Age «Река времени» сдает без боя.

ВЫБОР РОЛИ

Зато здесь есть особые сюжетные завязки для разных персонажей. Согласно предыстории, главный герой направился в Надорет, чтобы закончить обучение, — а вот на кого он учился и куда направится первым делом, определяется на этапе создания персонажа. Воры, разбойники и взломщики ищут гильдию жуликов, эльфам и гномьим друидам положено навестить местного лесника, вояки топчут в близлежащие казармы, а волшебники записываются на прием к ма-



Колдунская башня комплектуется согласно стандартам: ожившие швабры, агрегаты непонятного назначения и всякая склизкая чертовщина.



Форгримму еще только предстояло научиться не обижать чужих песиков...

гистру магии, обитающему в роскошной загородной башне. Мастера сначала проверяют навыки героя, а потом заставят повернуть нехитрое дельце. Например, вору придется обнести склад под покровом ночи. Желательно бескровно.

Старую подборку классов дополнили два новых. Геод — первый в игре гномский волшебник — играет роль усиленного друида. Торвалианский варвар очень похож на пирата, разве что пузом покрепче и чуть менее ловок.

Появились хоть какие-то настройки внешности, а классы-архетипы стали куда более гибкими, поскольку «Река времени» позволяет не только подобрать герою таланты по вкусу, но и перераспределить часть базовых параметров (силу, ловкость, выносливость и прочее). Вдобавок можно выбрать три характерных особенности, которые раньше были строго привязаны к каждому классу. Как и прежде, привлекательный герой получит плюс к обаянию, а неуклюжий лишится единички ловкости, но сможет потратить больше очков на развитие других качеств. До изощренных «перков» из Fallout система не дотягивает, но интересу прибавляет.

ВСЕГО ПО ЧУТЬ-ЧУТЬ

В остальном изменения коснулись деталей. Излишняя беготня по карте ликвидирована при

помощи ключевых точек, между которыми можно свободно телепортироваться. Персонажи-мошеники научились худо-бедно колдовать — Фекс, бог воров и торгашей, не оставляет своих последователей без внимания. Маркеры, обозначающие место выполнения текущего квеста, стали чуть менее назойливыми, но по-прежнему безошибочно ведут к цели, не позволяя заблудиться. Появились новые предметы, «ночные» двойники локаций (полноценной смены дня и ночи так и нет) и прочие приятные мелочи.

Боевая система — одна из сильнейших сторон The Dark Eye, — как ни парадоксально, пугала многих игроков. В «Реке времени» ситуация не изменилась. Драки по-прежнему интересны и требуют от игрока недюжинных тактических навыков, но, с другой стороны, все так же неторопливы, а сопартийцы до сих пор не научились самостоятельно применять спецумения. Хотите разобраться со стычкой поскорее? А не выйдет. Либо погибайте, либо терпите.

Чего у Drakensang не отнять, так это достойной визуальной части. Не слишком требовательный движок выдает невероятно душевную картинку, в чем, конечно, немалая заслуга художников. Сильнее всего запоминаются колоритные физиономии героев. У некоторых второстепенных персонажей они повторяются, но, кроме как в случае с

выводком идентичных мальчиков с торговой площади Надорета, совпадения в глаза не бросаются.

■ ■ ■

Со второго раза разработчики все же нащупали удачную формулу — *The River of Time* заметно интереснее предшественницы. К сожалению, Radon Labs добила нехватка средств, и в итоге студию выкупило немецкое издательство Bigpoint, специализирующееся на браузерных и социальных играх. Итог этих пертурбаций вполне предсказуем: в разработке находится условно-бесплатный виртуальный мир под брендом Drakensang.



Ловушки иногда выручают, но, как всегда, о них помнят лишь самые упорные оптимизаторы.



Не пытайтесь подружиться с эльфами, если наступили во что-нибудь вонючее. Обругают и заставят помываться.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	8
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	9
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■	9
РОЛЕВАЯ СИСТЕМА	■■■■■■■■■■	8
ИГРОВОЙ МИР	■■■■■■■■■■	8

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ МНОГИХ НАДОЕВШИХ ШАБЛОНОВ
- НЕБОЛЬШОЙ, НО ПРИЯТНЫЙ МИР

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- ЛУЧШЕГО РАСКРЫТИЯ ХАРАКТЕРОВ СПУТНИКОВ
- ПРОДОЛЖЕНИЯ

ВЕРДИКТ

Одним махом исправив значительную часть недостатков оригинальной игры, Radon Labs отправились на покой. А жаль — продолжили бы в том же духе, и их ролевка смогла бы вскарабкаться на одну полочку с Dragon Age.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА | НАТРАДА ЖУРНАЛА

85%



www.create.ea.com



Sims, Spore, а теперь вот. Create — еще одна игра в жанре «детской песочницы» от EA. Кажется, после успеха Sims их директора, совсем как герои «Стэпфордских жен», по-настоящему осознали важность домохозяек. И единственная причина, по которой издатель выпустил пока совсем немного больших казуальных проектов, — то, что компании сложно определиться с идеями.



Летающая тарелка с надувными коровами. Никакой магии, все летают научно.

ВСЕ ЯСНО

Sims и Spore сделали в студии Maxis, а придумал их странный умник Уилл Райт. К сожалению, после относительного провала последней игры Уилл успел сменить место работы, уйдя в маленькую студию под занятным названием Stupid Fun Club. Maxis не смогла найти ему замену и принялась за разработку странной ролевой игры Dark Spore. А издатель оказался в ситуации, когда большие казуалки делать надо, но некому. Однако ему повезло. Совершенно неожиданно на место Maxis выдвинулась скромная Bright Light — внутренняя студия EA, которая расположена в Лондоне и известна двумя мелочами. Во-первых, они делают офис вместе с замечательной Criterion, разработчиками звездной серии Burnout. А во-вторых, Bright Light когда-то собрали из остатков легендарной Bullfrog.

Вместо того чтобы придумывать продолжения Syndicate и Dungeon Keeper, последние пять лет студия штампует игры про Гарри Поттера. Наверное, Create — это попытка команды развеяться, сменить жанр и удрать подальше от волшебных палочек и магглов.

На первый взгляд, в этой головоломке все крайне просто. В воздухе перед вами висят одиннадцать площадок, на каждой из них десять разных заданий. За успешные решения игра награждает искорками. Доступ к площад-

кам открывается постепенно, по мере набора искорок, и, чтобы перейти на следующую, обычно достаточно решить шесть-семь задач с предыдущей. Create не требует многого и не слишком сурова к игрокам.

Но в головоломке вас могут попросить сделать все что угодно! Приземлите два воздушных шарика в круг. Забросьте канистру с бензином в багги. Джип должен прыгнуть через обруч, ага?

Вот тут стоит уточнить, что Create — это игра про машины Голдберга и все задачи решаются с помощью этих странных аппаратов. Чтобы добиться поставленной цели, вы строите цепочки из разных предметов: задумчиво расставляете по уровню воздушные шарики, иголки, магниты, дирижабли. Потом надо нажать «пробел», Create включит физические законы, и наковальни начнут падать, моторы жужжать, а телепорты — телепортировать.

Скажем, задачу, где требовалось залить в багги бензин, мы решили, сбросив на канистру тяжелую крышку. Канистра отлетела на подставленную пружину, пружина толкнула ее через пропасть, где ей не дал упасть вниз умно приклеенный магнит, и она, подпрыгнув на склоне за обрывом, приземлилась как раз там, где нужно.

Можно было решить головоломку и по-другому. Например, забросить канистру на

ЖАНР	ГОЛОВОЛОМКА, ПЕСОЧНИЦА
РАЗРАБОТЧИК	EA BRIGHT LIGHT STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ	ELECTRONIC ARTS
В РОССИИ	ELECTRONIC ARTS
НА ЧТО ПОХОЖЕ	THE INCREDIBLE MACHINE, CRAZY MACHINES
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	PLAYSTATION 3, XBOX 360, WII, MAC OS

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ	INTEL CORE 2 DUO 2 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб, ВИДЕО NVIDIA GEFORCE 8600 GT
---------------	---

THE INCREDIBLE MACHINE



Любопытно, что первую The Incredible Machine должны были сделать именно для EA и аж в 1984 году, но так получилось, что подконтрольная им студия Dynamix не смогла найти времени. Спустя шесть лет ее основатель Джефф Туннел уволился и организовал Jeff Tunnell Productions. Вместе с опытом он унес из Dynamix идею, которую реализовал своими силами.

Игры этой серии выходили с 1992 по 2001-й годы. Сейчас права на разработку Incredible Machines принадлежат очередной студии Туннела — PushButton Labs, но что он собирается с ними делать, пока неизвестно.

один из десятка доступных автомобилей и перелететь через дырку, поставив перед ней трамплин. Или воспользоваться воздушными шариками, хитро расставив вентиляторы так, чтобы емкость вынесло к джипу потоком воздуха.

Название Create соответствует истине, эта игра действительно поощряет созидание и фантазию. Тут сотни разнообразных стреляющих, летающих, прыгающих и других хитрых предметов, из которых можно строить самые странные механизмы удивительной сложности. Правда, порой игра устанавливает ограничения, например: «Сделайте это с помощью воздушного шарика, мотоцикла и клея», но иногда все-таки дает порезвиться.

Все это очень сильно напоминает серию The Incredible Machine. Но Bright Light ориентировалась и на другие игры жанра. Скажем, если вы видели бесплатную головоломку на языке Flash — Fantastic Contraption, то обнаружите тут похожие идеи. На каждой площадке есть несколько загадок, в которых игра просит построить какой-нибудь механизм, способный к самостоятельному передвижению. Она выдает вам вращающиеся колеса, балки, простой каркас. С их помощью можно свинтить тележку, танк, конвейер — все что угодно.

И наконец, самое приятное — то, что в Create отличный онлайн. Легко пролететь через сотню с лишним встроенных уровней за несколько дней, но игра на этом не закончится. Тут есть редактор, где можно собирать свои

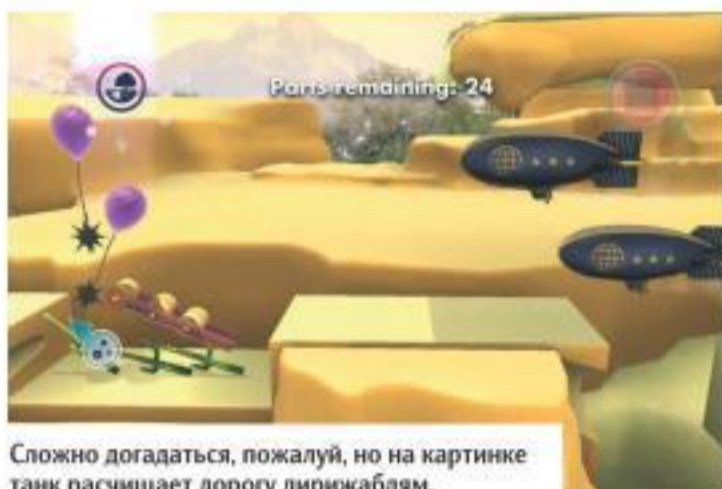
МАШИНЫ РУБА ГОЛДБЕРГА



Руб Голдберг был американским карикатуристом, который рисовал забавные и очень сложные машины. На его карикатурах устройство из часов с маятником, противовеса, плиты, велосипеда, рулетки и попугая могло справиться с таким невероятно сложным заданием, как приготовление яичницы.

Из-за этих рисунков с 30-х годов прошлого века имя Голдберга стало нарицательным для всех по-

добных машин. А сами механизмы периодически появляются в фильмах и сериалах. Например, в «Назад в будущее» такое устройство готовит доку Брауну завтрак.



Сложно догадаться, пожалуй, но на картинке танк расчищает дорогу дирижаблям.

задачи, чтобы потом публиковать их в интернете. EA даже сделала для этого внутренний «портал», отдаленно напоминающий YouTube, — со своими конкурсами и рейтинговой системой. Там можно меняться загадками, сценками, сложными машинами Голдберга и даже решениями других задач.

В *Fantastic Contraption* люди делали потрясающие штуки, и можно не сомневаться, что Create, с ее шикарным набором инструментов, соберет собственную армию последователей. Они придут в онлайн и станут меняться сконструированными из автомобильных шин котами, изобретать неожиданные головоломки и забавные механизмы и сделают игру еще интереснее и лучше.

Create приятна и красива, она увлекает и очаровывает. Но все-таки заметно, что кое-где EA сэкономила, и игра иногда бьет в глаза упущенными в бета-тестах мелочами. Например, очень раздражают неприятно размазанные фотографии на фоне большинства уровней. А еще мешает чрезмерно дружелюбный и обильный интерфейс — он слишком, до неудобства, упрощен. Скажем, тут нет жутко необходимой для сложных механизмов функции *copy-paste*.

Большие подсказки могут закрывать пол-экрана — за ними просто не видно игры. Определенная часть головоломок предлагает игроку возиться с вентиляторами и потоками воздуха. Но подсказка легко может перекрыть маленькую стрелку, которая показывает, куда вентилятор будет дуть! А еще игра норовит прилипнуть камерой к одному ключевому предмету, когда вы включаете движение. Это мешает рассмотреть, правильно ли вы расставили устройства на другом конце уровня.

Create не идеальна, но мелкие огрехи не портят удовольствия. Графика и управление — не самое тут важное.

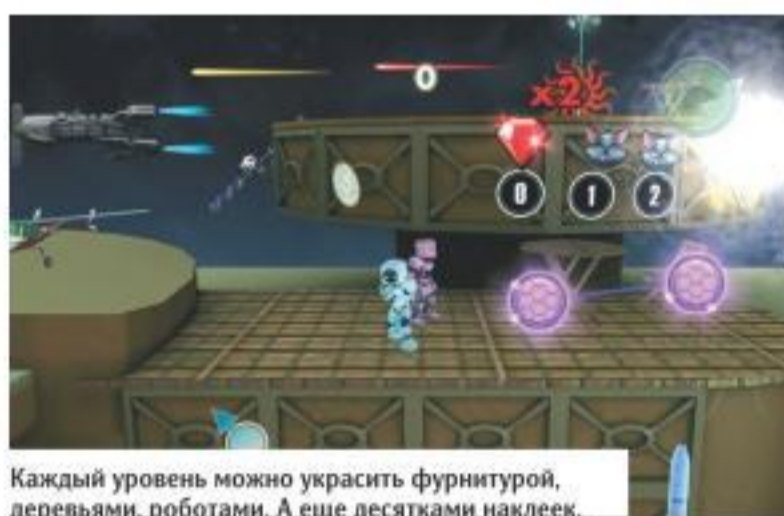
Главное тут, что возня с дирижаблями, динамитом, автобусами, тостерами, инопланетными летающими тарелками и футбольными



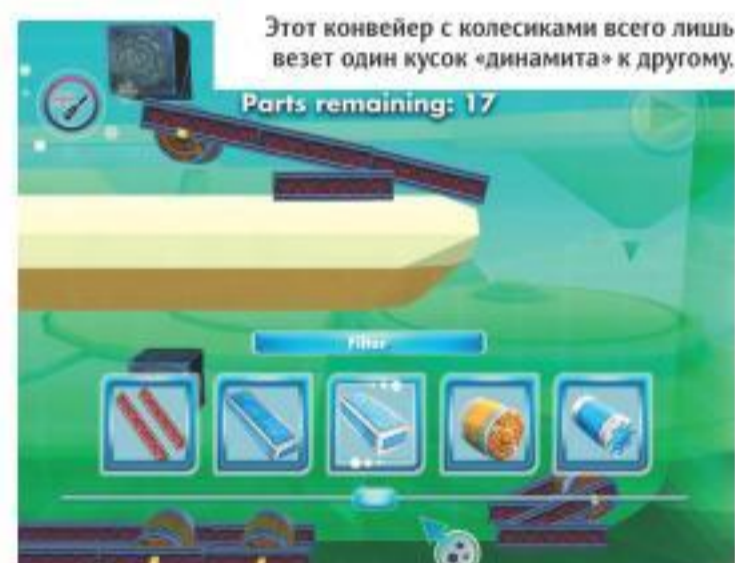
Даже такую несложную конструкцию не слишком легко собрать из-за примитивного интерфейса.

мячами гипнотизирует и держит у компьютера. Решение каждой головоломки воспринимается как акт бытовой магии. Хочется собрать на кухне несколько чайников, генераторов, колес с хомьяками и теннисных мячей, чтобы строить машины Голдберга в реальной жизни. Это идеальный конструктор для всех возрастов — от 3 до 103.

А еще стоит заметить, что с момента выхода последней *The Incredible Machine* прошло восемь лет. Да, рынок не спал, мы уже видели несколько похожих проектов, но игра EA отличается от них, как паровоз Стефенсона от каменных колес эпохи неолита. Она больше, красивее и позволяет обмениваться результатами в онлайн. Так что, если вам нравятся *Crayon Physics*, *Armadillo Run* и *Fantastic Contraption*, обязательно попробуйте. Create вас наверняка порадует.



Каждый уровень можно украсить фурнитурой, деревьями, роботами. А еще десятками наклеек.



Этот конвейер с колесиками всего лишь везет один кусок «динамита» к другому.



Газонокосилка с мячиком только что вылетела из телепорта и вот-вот забьет гол.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	9
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	7
ЗВУК	■■■■■■■■■■	8
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■	7

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- НЕВЕРоятное количество запчастей для конструкций
- ДРУЖЕлюБИЕ
- РАЗНООБРАЗНЫЕ ЗАГАДКИ

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- БОЛЕЕ УДОБНОГО ИНТЕРФЕЙСА
- ПРИЧЕСАННОЙ ГРАФИКИ
- ЕЩЕ БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ, ОСОБЕННО В ОНЛАЙНЕ

ВЕРДИКТ

Лучший конструктор из тех, что можно купить в магазине, неожиданно продается на дисках. Обязательная игра в коллекцию тех, кто любит головоломки, машины Голдберга и возню с гаечными ключами.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА	НАГРАДА ЖУРНАЛА
89%	

ЭТО CRAZY MACHINES



Серия *The Incredible Machine* потянула за собой целый жанр, планета успела увидеть много похожих игр и во второй половине двухтысячных у нас появился даже настоящий клон. Только, конечно, с современной картинкой и интерфейсом.

В 2005-м немцы из *FAKT Software* скопировали идеи Туннела в свою *Crazy Machines*. С тех пор они даже успели выпустить продолжение — *Crazy Machines 2* с поддержкой *Nvidia PhysX*. Получилась приятная игра, которую сегодня легко приобрести на Steam.

» РУКОВОДСТВО

УЛОВКИ, ХИТРОСТИ И СТРАННЫЕ ИДЕИ

Первый и самый важный совет — не относитесь к Create как к обычному набору головоломок. Ее не нужно преодолевать, изображая бульдозер на стройке, от первой до последней площадки. Хотя бы потому, что вы довольно быстро обнаружите несколько универсальных приемов, с помощью слишком легко пролететь добрую половину игры.

Не стоит. Гораздо интереснее экспериментировать. Пробуйте разные идеи, варианты, откажитесь от самых очевидных. Скажем, не стоит клеить телепорты по всему уровню. В общем, разбудите спящего в глубине души сумасшедшего инженера. Примерно так же мы когда-то играли в Sims. Разбираясь. Пробуя новое. С целью не заработать миллион долларов, а развлечься.

ТЕЛЕПОРТЫ, КОТОРЫЕ ЗАМЕНЯТ ВАМ ЛИФТ



Телепорты крайне полезная штука, которая поможет вам перенаправить летающее по уровню пианино или несущийся трактор в нужное место. Кроме того, с их помощью можно аккуратно забросить тяжелый предмет на большую высоту. Для этого всего лишь нужно растянуть телепорт по вертикали, чтобы круг «выхода» оказался над «входом». Стоит предмету попасть в нижнее отверстие, как он тут же угодит в цикл: вылетит сверху, по инерции пролетит несколько метров вверх, упадет и снова вылетит сверху. С каждым разом объект будет подниматься все выше и выше, пока не окажется на нужной вам высоте.

ОТРАЖАТЕЛИ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОБЕДЫ



Пинбольные отражатели невзрачно выглядят, но совершенно незаменимы — особенно там, где нужно набрать большое количество очков. Дело в том, что система подсчета баллов награждает за каждый случайный рикошет. Можно поставить на пути летящего предмета пару этих оранжевых цилиндров и молниеносно набить несколько легких тысяч.

Но еще лучше строить из них целые ловушки — коридор из десятка плотно составленных отражателей, во-первых, «поймает» объект, во-вторых, выплюнет его куда нужно, а в-третьих, после небольшой настройки наступит уже не тысячу-другую, а сотню или две сотни тысяч очков.

ФОКУС С МАГНИТАМИ



Магниты работают как крохотные системы антигравитации для всех металлических предметов. Если вам нужно, чтобы багги или велосипед перелетели по дороге через провал, линейка из трех-четырех магнитов над ним — красивый и удобный способ помочь железке в этом. Но магнитами можно не только левитировать объекты с колесами. С их помощью легко подвесить в воздухе несколько взрывоопасных канистр или подкорректировать траекторию парящего спутника. Экспериментируйте, пробуйте их в разных условиях. Магниты интереснее, чем кажутся на первый взгляд.

НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ МИНЫ



Космические мины, которые взрываются от касания, иногда могут быть даже полезнее отражателей. Они точно так же не подчиняются гравитации, и их можно лепить куда угодно — в пропасти и на облака. В отличие от отражателей они одноразовые (что неудивительно), но зато, сработав, легко могут зашвырнуть тяжелый неповоротливый предмет на другой конец площадки.

Взрыв мины может даже подбросить на десяток метров вверх увесистый каменный диск майя. К сожалению, некоторые вещи от взрывов ломаются — у автомобилей отрываюся колеса, дирижабли падают, — так что развешивайте эти коварные штуки с осторожностью.

РАКЕТА-НОСИТЕЛЬ — ДРУГ ЧЕЛОВЕКА



Вы наверняка обнаружите, что используете ракету-носитель чуть ли не чаще маленьких ракет. Она большая и массивная, а главное, очень нетороплива. Там, где обычная ракета прорежет уровень и скроется с глаз, этот Гаргантюа будет медленно парить над землей. Его очень легко подставить в нужное время в нужном месте — отбить летящий мяч, притормозить воздушный шарик или спровоцировать цепочку взрывов.

В плюсы ракеты-носителя стоит также записать ее отношение к законам всемирного тяготения. Бегемот не обращает особого внимания на гравитацию и одинаково неторопливо движется как вверх, так и вниз.

ПОЛЬЗУЙТЕСЬ КЛЕЕМ



Когда половина экрана забита минами, а в воздухе сталкиваются дирижабли и ракеты, довольно сложно рассчитать положение одного маленького автомобиля, который должен оказаться в ключевой точке, скажем, через пять секунд после старта. Поэтому в игре есть такая штука, как временный клей. Одна капля на дороге удержит попавшую в нее машину и даже ракету несколько нужных секунд.

Потом она испарится, а авто двинется дальше. А еще с помощью клея можно лепить важные мелочи на сами автомобили.

НОБЕЛЬ НЕ ЗРЯ ИЗОБРЕЛ ДИНАМИТ



Многие устройства на колесах — тракторы, пушки, фургоны, электрическая машинка из аттракциона — стартуют очень медленно и разгоняются крайне неторопливо. Иногда настолько, что не могут перепрыгнуть через трамплин. Но им легко можно придать нужный импульс, если уронить рядом взрывоопасную канистру или бомбу.

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ВОЗДУШНЫХ ШАРИКОВ



А если вам нужен легкий и осторожный толчок, то его можно совершить при помощи небольшой связки из вентилятора, воздушного шарика и груза. Вентилятор подует на шарик, шарик потянет за собой подвешенный груз, а тот ткнет то, что нужно. Незаменимая штука для красивых и аккуратных действий.

ТЕОРИЯ РЕПКИ



Если взрывы вам не по душе, а трактор все-таки надо разогнать, попробуйте сделать это с помо-

щью других механизмов с моторчиком. Их можно собирать по несколько штук, делая из ракет и джипов маленькие связки бурлаков.

И ЕЩЕ РАЗ ПРО ТЕЛЕПОРТ

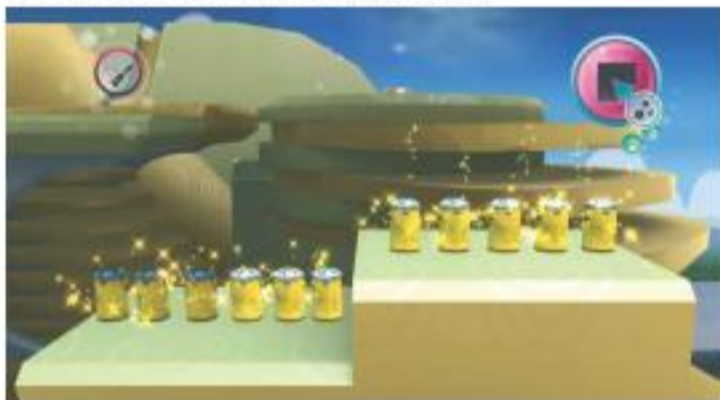


Кстати, телепорт — это не только дешевая альтернатива лифту, но и идеальный «вратарь». С его помощью можно быстро и безопасно зафиксировать любой летающий объект.

Предположим, вам нужно доставить к цели пролетающую мимо топливную ячейку. Можно оградить цель стенами, но это сложно, скучно и неинтересно. Гораздо проще установить там телепорт, который направит ячейку в нужную сторону.

К тому же телепорт незаменим при взаимодействии с взрывоопасными объектами, которые самоуничтожаются при контакте с твердыми поверхностями.

УТРЕННИЙ ЗАПАХ НАПАЛМА



В Create вообще интересно экспериментировать с динамитом и его аналогами. Скажем, из желтых канистр легко собрать целую цепочку взрывоопасного домино, которая за секунду протянет взрыв по всему уровню. И тут работают крайне любопытные физические законы.

Падающая бочка взрывается. Падающая бочка, которая стоит на падающем стальном бруске, приземляется без происшествий. Падающая бочка, которая стоит на падающем стальном бру-



Здесь нужно набирать очки, рикошета по уровню парящим спутником.



Через секунду будет взрыв. Типичное начало обычной головоломки.



Несмотря на страшную рожу на шарике, жутко простая задача.

се, который падает на другие бочки, стоящие на земле... о, вот тут вообще может произойти все что угодно.

Кстати, если Create просит довести куда-то взрывоопасные материалы, лучше фиксируйте их сразу на старте. Так безопаснее.

ВОЗДУШНЫЙ ШАР 2: ВОЗДУШНЫЕ ШАРЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ



А вот большие воздушные шары жизнерадостных цветов, медленно поднимающиеся вверх, можно использовать не только как украшение уровня, но и как симпатичные мосты. Помести-

те несколько штук поперек пропасти и позвольте транспорту проехать прямо по ним.

Чуть сложнее, но зато и интереснее использовать в качестве мостов маленькие воздушные шары.

КАК СТРОИТЬ МАШИНЫ?

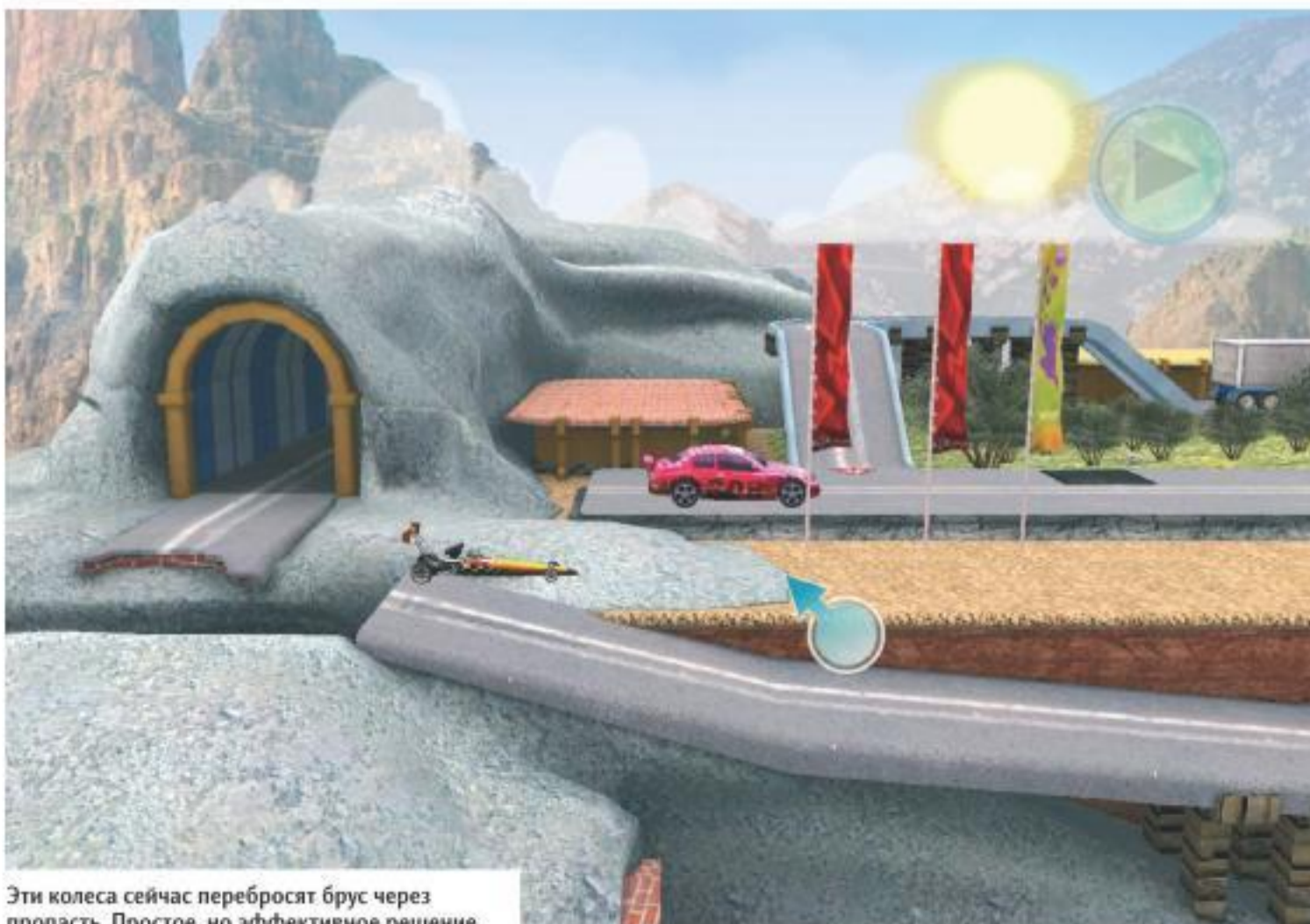


■ Далеко не в каждой головоломке со строительством «машин» нужно действительно собрать едущий механизм. Нередко задачу можно решить с помощью мостов, перекрытий или пачки сваренных в хитрую дугу балок. Попробуйте рассмотреть уровень с разных сторон, ищите линию наименьшего сопротивления.

■ Красные ребра, к которым подключаются колеса, чуть короче, но зато легче длинных стальных балок. В некоторых ситуациях, когда вы захотите построить мост или ступеньки, лучше использовать их — нередко можно обойтись без тяжелых синих блоков вообще.

■ И, кстати, даже если дело не решается обыкновенным мостом, это не значит, что нужно обязательно строить тележку на колесах. Попробуйте конвейер. Свяжите несколько брусков в линейку с колесами наверху — для такой системы может потребоваться меньше деталей, и она может оказаться эффективнее тележки.

■ Синие шарниры, которыми красные ребра клеятся к синим балкам, могут быть использованы не только по прямому назначению. Попробуйте не закреплять их, а просто положить под конструкцию — так она будет ездить на них, как на коньках.



Эти колеса сейчас перебросят брус через пропасть. Простое, но эффективное решение.

www.4x4game.ru

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 3

После многочисленных дополнений к самому первому «Полному приводу» можно было не сомневаться, что разработчики из «1С — Авалон» превратят игру в сериал. В самом деле, сколько там частей у Need for Speed? А внедорожники чем хуже?

Если вторая часть и дополнения предлагали игроку ровно то же самое, только на пять моделей и три трассы больше, то «Полный привод 3» вполне можно считать полноценным продолжением и работой над ошибками. Примерно таким должен был быть оригинальный «Полный привод» несколько лет назад. Стала ли игра лучше? Да. А вот стала ли она наконец симулятором?

Основы игровой механики, по сути, не поменялись. Разработчики вручают игроку внедорожник, помещают его на трассу поухабистей и погрязней, и предлагают проехать ее быстрее компьютерных оппонентов.

Игрок принимает участие в различных международных соревнованиях, этапы которых проходят в России, Таиланде, США, Малайзии и Африке. Заезды проводятся по трем дисциплинам: *спринт*, *трофи* и *триал*. Занятое по окончании каждого заезда место дает определенное количество очков рейтинга, с помощью которых игрок открывает новые трассы и машины — бездорожье разных стран со всеми сопутствующими прелестями. Нагромождения камней на горных этапах, глубокая грязь вперемежку с болотом — в этой игре, чтобы добраться до финиша первым, противопоставлено все время держать педаль газа утопленной в пол.

Аккуратность и продуманность вождения зачастую значат больше, чем высокая скорость. А поскольку соревнования проходят с соблюдением правил (хотя и не всех), лишний сбитый столбик или сход с трассы отбросят вас к последним местам куда вернее, чем медлительность.

Сказанное выше вполне применимо и к предыдущим играм серии. Но мелких изменений достаточно, чтобы «Полный привод 3» повернулся к нам совсем другой стороной.

КЛАССИЧЕСКИЙ ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ ВНЕДОРОЖНИК

Первым делом создатели игры ловко ушли от скользкой темы соответствия ТТХ представленных в игре машин их реальным прототипам. Как следует из описания, все внедорожники в игре теперь «очень напоминают известные модели». Если раньше знатоки могли задать резон-



ный вопрос, почему, мол, УАЗ в игре ведет себя совершенно не так, как ему полагается, теперь они этой возможности лишены.

У каждого джипа есть четыре параметра, определяющих его характеристики: крутящий момент, ускорение, управляемость и проходимость. Смотрите на очки рейтинга и всегда выбирайте самую лучшую модель в нужном классе — вот залог победы во всех следующих заездах.

Кажущееся многообразие трасс обманчиво — в игре представлены не соревнования полностью, а только некоторые их этапы. Например, «Ладога» включает в себя три этапа: «Зов Ладоги», «Максимальный драйв» и «Естественные трудности». Вследствие этого игра получилась короткая, пройти ее целиком можно буквально за пару часов. Но даже это не помешало разработчикам прибегнуть к самокопированию и периодически подсовывать игроку одни и те же участки на разных трассах.

От тюнинга прошлых частей игры (совершенно бесполезного, к слову) разработчики решили отказаться полностью. Теперь все устройства — компрессор, лебедка и прочие — установлены на машины по умолчанию, а соответствующий раздел в меню игры удален. Впрочем, на официальном сайте игры он остался. Странно.



Нет, ну не настолько же рыхлая...

ЖАНР	АРКАДНЫЕ ГОНКИ
РАЗРАБОТЧИК	1С-AVALON
ИЗДАТЕЛЬ	1С-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4Х4, SCREAMER 4Х4
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	2,0 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб, ВИДЕО 256 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО	CORE 2 DUO 3,0 ГГц, ПАМЯТЬ 2 Гб, ВИДЕО 256 Мб
НЕ ГАРАНТИРУЕТСЯ РАБОТА НА ВИДЕОАДАПТЕРАХ ATI	



Один из самых красивых этапов.

НОВАЯ ГРЯЗЬ, ТЕПЕРЬ — С КОЛЕЕЙ

Изменения коснулись и физической модели. Революция так и не свершилась — тяжеленный джип все еще скачет по кочкам, словно заправский заяц. Постоянно возникает ощущение, что вы управляете не внедорожником, а перекаченным футбольным мячом. Никуда не делись и регулярные застревания в предметах. Очень странно видеть, как массивная машина мгновенно останавливается, задев куст или наехав на маленький камень.

Но есть и положительные сдвиги. Теперь для победы недостаточно включить пониженные обороты и спокойно проехать всю трассу на приличной скорости и с отличной управляемостью. На протяжении почти всех заездов вы будете снижать давление в колесах, разблокировать дифференциалы — без всех этих манипуляций машина либо будет еле двигаться, либо вообще встанет.

Появился новый вариант покрытия трассы — глубокая грязь, гордость создателей игры. На этих участках машина оставляет после себя две глубокие колеи — иногда, впрочем, они остаются не прямо под колесами, а чуточку сбоку, да и ширина их не всегда совпадает с шириной покрышек. С другой стороны, когда едешь второй круг, видишь свои же следы — и приятно, и мож-



Этот призрак раздражал еще в предыдущих частях серии.

но попробовать проехать по ним же, сэкономив немного времени.

В третьей части «Полного привода» игроку приходится совершать куда больше действий, чтобы просто добраться до финиша. А уж если вы хотите победить, придется запомнить их нужную последовательность в зависимости от каждого участка бездорожья.

К большой чести разработчиков, обучающий режим выполнен на отлично. Никаких скрытых тузов в рукаве, учебный заезд научит вас абсолютно всему, что потребуется на протяжении всей игры. И не просто заставит разучить кнопки, но и подробно объяснит механику прохождения каждого такого участка трассы.

КРАСОТА СПАСЕТ «ПОЛНЫЙ ПРИВОД»

Ну и самое главное приобретение «Полного привода 3» — новый мотор под капотом. Стоящий одной ногой в могиле Chrome Engine отправлен на утилизацию, отныне на благо бездорожья работает Unreal Engine 3.

Новость, безусловно, хороша — в наше время таких замысленных текстур, как в прошлых играх серии, игроки бы уже не простили. Теперь все выглядит совершенно иначе: яркие сочные краски (правда, иногда несколько кислотные), приличное освещение — графика третьей части

на порядок лучше предыдущих. В сочетании с живым «металлизированным» саундтреком такая картинка делает приключения на бездорожье куда веселее.

Увы, судя по всему, разработчики не успели набить руку на новом движке — изредка игра все же показывает нелицеприятное. Например, текстуру грязи, вздыбившуюся над землей, или кусты, проходящие прямо сквозь внедорожник. Был еще забавный случай, когда я вылетел за ограждающие столбики и... проскочил за вертикальную стену текстуры леса.

Но думается, что это временные проблемы, которые исчезнут со временем и опытом. Тем не менее ни один «Полный привод» еще не выглядел так привлекательно и бодро. Да и дизайн уровней не подвел, отдельные этапы — та же «Ладога» — выглядят просто шикарно.

БЕЗДОРОЖЬЕ — В МАССЫ!

Став гораздо бодрее и интереснее, игра тем не менее оставляет ощущение недоделанности. Или торопливости, тут как посмотреть. Дело даже не в ее краткости. Этим грешили все предыдущие части, не говоря уже о дополнениях. Но почему в «Полном приводе 3» всего три режима заездов? Куда делись остальные?

Где упоминаемый в анонсе многопользовательский режим? Нет ни сетевых заездов, ни да-



Тому, кто проникнет в суть происходящего, — приз.

же режима split screen. И почему нет поддержки большинства видов рулей и контроллера от Xbox? Такое впечатление, что все это просто не успели сделать. Но... по слухам, и сетевой режим, и поддержка рулей, и исправление багов с застреванием в некоторых предметах появятся в первом же патче, который, возможно, выйдет раньше, чем эта статья. Что ж, главное, чтобы не в дополнении...

Смущает и невозможность изменить раскладку клавиатуры. При том, что некоторые элементы управления расположены в неожиданных местах, времени на ее изучение и привыкание придется потратить немало. Из прошлых частей переключало и несоответствие реального времени заезда занимаемому месту. Проехав однажды трассу, вы можете включить отображение собственного «призрака», который покажет, как вы ее проехали наилучшим способом. Так вот, даже обогнав его и не получив ни одного штрафа за съезд, вы все равно можете оказаться на втором месте или ниже. Или наоборот — явно опоздать везде где только можно и все равно выбиться в лидеры.

■ ■ ■

И все же «Полный привод 3» — это серьезный шаг вперед. Разработчики убрали все ненужное и бесполезное, чуточку усложнили игровой процесс и расширили физическую модель, повысив интерес к игре. А затем поставили все это на новый современный движок с картинкой, которую не стыдно показывать в приличном обществе. Это не просто движение вперед, но и шаг навстречу массовому игроку. Еще не полноценный симулятор, но уже гонки с достаточно сложной и необычной механикой, победа в которых вполне стоит затраченных усилий.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	7
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	8
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■	6
УПРАВЛЕНИЕ	■■■■■■■■■■	6
ФИЗИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ	■■■■■■■■■■	7

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- ДРАЙВ ЗАЕЗДОВ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ
- ЯРКАЯ ГРАФИКА

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- УЛУЧШЕННОЙ ФИЗИЧЕСКОЙ МОДЕЛИ
- ТОЛКОВОЙ ПОДДЕРЖКИ РУЛЕЙ

ВЕРДИКТ

Первая игра из серии «Полный привод», способная потягаться с «большими» западными проектами. К тому же изрядно похорошевшая благодаря переходу на новый движок.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА НАГРАДА ЖУРНАЛА

68%



Если поставить галочку в меню, игра будет сама подсказывать, что лучше всего сделать на каждом участке трассы.

www.supermeatboy.com



Вот уже много десятилетий героям платформеров просто-таки катастрофически не везет. То и дело сваливаются на голову всякие неприятности, иногда до того невероятные, что и во сне не увидишь. То злобные профессора существованию вселенной угрожают, то любовь всей жизни похитят — и гоняйся потом за ней до второго пришествия, то в напичканный ловушками зиндан сбросят... А то и все вышеперечисленное вместе.



Кровавые следы на стенах указывают, где Мясной Мальчик уже пробежал. Не в этой жизни, так в одной из прошлых.

Злобного доктора здесь зовут Зародыш, и желания всем напакоить у него в избытке. С логикой похуже — вместо того чтобы похитить принцессу или, на худой конец, дочь миллиардера, он крадет обычную Пластырную Девочку. По совместительству — Единственную и Настоящую Любовь Мясного Мальчика. Нашего главного героя, которому отныне предстоит пулей пролетать уровень за уровнем в погоне за утраченной личной жизнью. Штатпы? Ни в коем случае. Нестареющая классика.

СТАРОЕ О ГЛАВНОМ

Классика, исполненная на вполне современном уровне. У Team Meat слово «ретро» ассоциируется в первую очередь не с крупнопиксельной графикой и восьмибитной музыкой (хотя и с ними тоже), а с закрученным дизайном уровней, зубодробительными комбинациями ловушек и буквально переклестывающей через экран динамичностью происходящего.

Ни с чем из перечисленного в Super Meat Boy проблем не наблюдается. На пути к возлюбленной Мясной Мальчик будет преодолевать такие препятствия, при виде каких одобрительно присвистнул бы сам Персидский принц. Циркулярные пилы, прессы-давилки, маятники, осыпающиеся полы — все они только и мечтают украсить себя ошметками нашего

Берем разгон и пролетаем через все ловушки на одном дыхании. Иначе нас поймают мчащийся по пятам босс.



героя. А он знай себе бежит — и прыгает, и отталкивается от стен, — оставляя за собой кровавые потеки на горизонтальных и вертикальных поверхностях.

Иногда на помощь главному герою приходят компаньоны — все как один персонажи на шумевших игр от независимых разработчиков. Некоторые из них становятся доступны после прохождения секретных уровней, называемых «зонами искривления». Некоторые просто открываются после набора определенного числа бинтиков, раскиданных по уровням. Естественно, и зоны искривления, и обрывки бинта найти не так-то просто — мало того, что поди найди, так еще и поди доберись.

ПЯТЬ УРОВНЕЙ В СЕКУНДУ

Пусть вас не вводят в заблуждение первые, разминочные, этапы — сложность возрастает экспоненциально. Уровню к двадцатому Мясной Мальчик начнет умирать на шипах, лезвиях, остриях или просто за краем экрана чуть ли не каждые три секунды. К таким смертям игра относится очень толерантно: никаких штрафов, никаких ограничений и даже никакого уменьшающегося счетчика «жизней». Просто извольте пройти весь уровень заново. Хотя на фоне множества нынешних игр, в которых формула победы «перекатился, укрылся, отрегенировал», и такое выглядит оригинальным. Даром что тоже дань классике.

После прохождения уровня, единственное, что напечет вам о поражениях, — повторы. Каждый пытавшийся достичь цели Мальчик старательно повторит свой путь в записи. Десятки одинаковых героев несутся к концу уровня наперегонки. Толпа редеет практически с каждой ловушкой, а до финиша добегают только один. Стартовое количество Мальчиков

А вот, кстати, и он. Теперь нужно найти способ очень быстро убраться с пути этой бандуры...



ЖАНР	АРКАДА
РАЗРАБОТЧИК	TEAM MEAT
ИЗДАТЕЛЬ	TEAM MEAT
В РОССИИ	BUKA ENTERTAINMENT
НА ЧТО ПОХОЖЕ	N: THE WAY OF THE NINJA
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
ЖЕЛАТЕЛЬНО	1,4 ГГц, ПАМЯТЬ 768 МБ, ВИДЕО 64 МБ



Кто-то из Мальчиков уже добрался до ключа, кто-то еще только сошел со старта... До цели все равно дойдет только один.



опять же неуклонно увеличивается с каждым уровнем.

Вы, наверное, думаете, что этих уровней в игре немеряно? Ошибаетесь — их там пять раз по немеряно и потом еще с пару десятков совсем уж секретных. Для тех, кому этого не хватит, предназначен «Темный мир» — аналог «кошмарной» сложности из боевиков. Старые уровни ошетииваются коварными западнями в самых неожиданных местах — попробуйте-ка пройти.



Super Meat Boy — на редкость удачная смесь ретро с модерном. Безудержный драйв, ловушки, для преодоления которых нужно работать не только пальцами, но и головой, да в придачу еще и настоящий омлет из пасхальных яиц.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	10
ГРАФИКА	■■■■■■■■■	9
УДОБСТВО	■■■■■■■■	8
ДИНАМИЧНОСТЬ	■■■■■■■■■	9
ДИЗАЙН УРОВНЕЙ	■■■■■■■■■■	10

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- НЕОБХОДИМОСТЬ БЫСТРО ДУМАТЬ И ЕЩЕ БЫСТРЕЕ ШЕВЕЛИТЬ ПАЛЬЦАМИ
- СОТНИ И ТЫСЯЧИ БЕСТОЛКОВЫХ И КРОВАВЫХ СМЕРТЕЙ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ НА ПУТИ К ЦЕЛИ

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- СКОРОГО ПРОДОЛЖЕНИЯ ПОХОЖДЕНИЙ МАЛЬЧИКА ИЗ МЯСА

ВЕРДИКТ

На пути к Пластырной Девочке Мясной Мальчик, не снижая скорости, преодолевает прорыв опасных препятствий и смертоносных ловушек. По сравнению с этим восхождение на пьедестал почета должно показаться ему легкой прогулкой.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА	НАГРАДА ЖУРНАЛА
90%	

www.deathspank.com/home-tov

DEATHSPANK: THONGS OF VIRTUE

Чтобы прочувствовать, что такое DeathSpank, достаточно знать, что подзаголовок Thongs of Virtue переводится приблизительно как «Плавки добродетели», а имя героя на русском звучит как Смертешлеп. Можно еще добавить, что местный сюжет вертится вокруг шести волшебных трусиков — артефактов, которые когда-то «выковал» могучий маг, чтобы раздать их лучшим из людей. Но время на талии оказалось слишком тяжело, и один за другим они стали превращаться в злодеев и монстров.

ХОРОШАЯ ШУТКА

Thongs of Virtue — продолжение недавней DeathSpank: Orphans of Justice, — как и оригинал, выезжает на фонтане повсеместного абсурдного юмора. Читать и слушать ее одно удовольствие, сценаристы с легкостью ломают четвертую стену и тут же возводят ее обратно, разыгрывают пародию на «Властелина колец», затем на «Индиану Джонса», а в промежутке вставляют еще сотню намеков на другие фильмы и игры. Это балаган, бурлеск, ярмарка безумия, за которыми ясно угадывается почерк геймдизайнера Рона Гилберта, когда-то прославившегося сумасшедшими квестами в LucasArts.

По сравнению с первой частью мир DeathSpank немного изменился. Ныне тут идет современная война, с современным же оружием, — наравне с кувалдами и рапирами вы будете собирать гранаты и пулеметы. Но, несмотря на это, две игры похожи как братья-близнецы, и главная проблема осталась той же.

Как игра в жанре ролевых-боевиков Thongs of Virtue сильно уступает конкурентам в лице Diablo и Torchlight. Во-первых, из-за того, что ее перенесли с Xbox 360 и это сказалось на удобстве управления. А во-вторых, Гилберт как геймдизайнер по-прежнему не очень понимает, в чем суть хороших «rogue-like games». В DeathSpank нет классической приметы жанра: чувства упорного прогресса. Лучшие из таких игр всегда слегка напоминали тяжелую военную опера-



Из зубастых агрессивных куриц иногда выпадают окорочка, которыми можно пополнить здоровье.

цию — игрок слой за слоем вскрывал подземелье, как линию обороны. Шел к большой цели, развивался, перебирал добычу и время от времени наведывался в город, чтобы продать лишнее барахло.

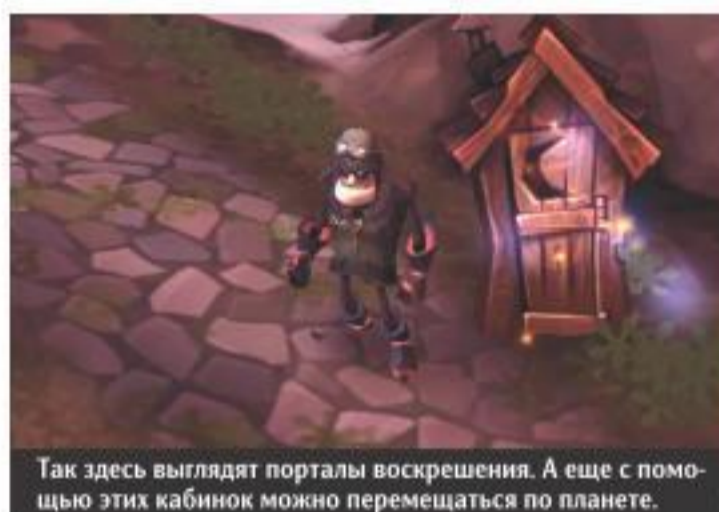
Thongs of Virtue вместо гигантских подземелий предлагает маленькие зоны с горсткой врагов. Без торговцев легко обойтись, потому что добыча перемальвается в деньги прямо в инвентаре. А большая цель спрятана за десятком мелких квестов с сотней подробностей, в которых скоро начинаешь путаться. Игрок не прорубается сквозь укрепления врагов, гораздо чаще ему приходится носиться по карте от одной ключевой точки к другой и искать, куда воткнуть шестеренку, провод или пакетик с костями.

Новый DeathSpank, как и старый, получился настолько похожим на квест, насколько «rogue-

ЖАНР	РОЛЕВАЯ ИГРА / БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	HOTHEAD GAMES
ИЗДАТЕЛЬ	ELECTRONIC ARTS
В РОССИИ	ELECTRONIC ARTS
НА ЧТО ПОХОЖЕ	TORCHLIGHT, MONKEY ISLAND
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	PS 3, XBOX 360, MAC OS
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	1,7 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб (1,5 Гб для WINDOWS VISTA и WINDOWS 7), ВИДЕО NVIDIA GEFORCE 6800 GT ИЛИ ATI RADEON X1900 GT



В библиотеке персонажи радостно цитируют Monkey Island 2.



Так здесь выглядят порталы воскрешения. А еще с помощью этих кабинок можно перемещаться по планете.

like game» вообще может на него походить. И скорее всего именно поэтому многих игра так и не «зацепит» — слишком уж она отличается от того, что обычно называют action-RPG.

■ ■ ■

Просто не относитесь к DeathSpank слишком серьезно. Представьте, что это пародия на Diablo, которую разыгрывают куклы-марионетки в бумажной стране. Но учтите — чтобы пройти игру из конца в конец, потребуется около пятнадцати часов, и мы должны на всякий случай предупредить — за это время марионетки вам могут и осточертеть.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	7
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	8
ЗВУК	■■■■■■■■■■	8
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■	6
ИГРОВОЙ МИР	■■■■■■■■■■	9

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- ВСЕПРОНИКАЮЩАЯ ИРОНИЯ
- КАРИКАТУРНЫЙ СТИЛЬ
- ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ, ОЧЕНЬ ПОХОЖИЙ НА ТИКА ИЗ ОДНОИМЕННОГО МУЛЬТСЕРИАЛА

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

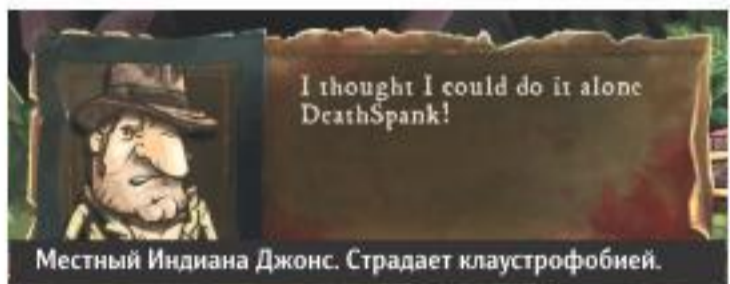
- МЕНЬШЕ МАЛОЗНАЧИТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ
- ВНЯТНОГО РАЗВИТИЯ

ВЕРДИКТ

Очаровательная игра, симпатичный эксперимент, но далеко не лучшая из «боевых» ролевых. А тем, кто будет играть на клавиатуре и мышке, придется столкнуться с не очень удобным управлением — изначально игра заточивалась под геймпад.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА | НАГРАДА ЖУРНАЛА

79%



Местный Индиана Джонс. Страдает клаустрофобией.



Первый босс. Из него выпадет прекрасный и смертоносный моноколь.

www.disney.co.uk/tron/tron-evolution.jsp

ТРОН: ЭВОЛЮЦИЯ



ЖАНР	БОЕВИК / ПЛАТФОРМЕР
РАЗРАБОТЧИК	PROPAGANDA GAMES
ИЗДАТЕЛЬ	DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
В РОССИИ	НОВЫЙ ДИСК
НА ЧТО ПОХОЖЕ	PRINCE OF PERSIA
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, PS3, PSP, NDS
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	3,0 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб, ВИДЕО 256 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО	CORE 2 DUO 3 ГГц, ПАМЯТЬ 2 Гб, ВИДЕО 512 Мб

В о мраке сияют, расплываясь, бело-голубые неоновые огни. Это Система — компьютерный мир, где живут программы и по которому бегают наш герой — закованный в мотоциклетную снарягу Анон.

Поначалу окружающий калейдоскоп огней кажется загадочным и преисполненным тайн. Но очень скоро становится понятно, что для победы надо лишь соблюсти два нехитрых правила: красное и желтое — бьем, а через глубокое и черное — перепрыгиваем. Вот и вся наука.

С незапамятных времен человечество усвоило простую истину: игры по мотивам громких премьер обычно бывают скучны если не по форме, то уж точно по содержанию. Но надежда на «ТРОН: Эволюцию» жила в наших сердцах — то ли потому, что сложно испортить позаимствованный из последнего «Принца Персии» игровой процесс, то ли из-за неплохого боевика TRON 2.0, отгремевшего на наших мониторах лет этак семь назад.

Оптимизм нас подвел. Не стоило сомневаться в вековой мудрости народных примет.

МЕЖ ДВУХ ТРОНОВ

А какой был замысел! Соединить одной игрой сюжеты двух фильмов. Первый — изначальный, краеугольный «TRON», что вышел в 1982 году, став первым «компьютерно-эффектным» фильмом в истории. Второй — «Трон: Наследие» — бодренькое, хотя и не идеальное продолжение, датированное декабрем 2010 года.

Что может быть плохого в том, чтобы показать конфликт между Кевином Флинном, творцом «Трона», и Клу, его виртуальным альтер эго? Где, как не в «приквельной» игре, искать ответ на вопрос, как и куда подевался во втором фильме Кевин? Ответ есть. Да и вообще к сюжету придирается не хочется — он вполне адекватен. Наш герой — Анон, защитная программа. Надев непроницаемый мотоциклетный шлем, он анонимно бежит по системе в компании с Куоррой — узнаваемой, но порядком изуродованной художниками.

Проблемы в системе начинаются сразу после внедрения Анона. На город нападают вирусы, а хитрый виртуальный политик Клу обвиняет во всех бедах независимые «изоморф-

ные» программы. Назревает софтоцид, и, чтобы спасти положение, Анон должен старательно изображать принца. Оф Персия.

У ЕЙ ВНУТРЕ НЕОНКА

Да, «ТРОН: Эволюция» — бессовестный клон последнего «Принца Персии» от Ubisoft. Скопировано управление, правила передвижения по платформам, забеги по стенам и прыжки с толчком от них же. Совершенно дословно воспроизведены «вороньи» скачки на большое расстояние и даже приделана куцая ролевая система с ростом в уровне и покупкой дополнительного здоровья, энергии и силы оружия.

Но не за то мы ругаем Propaganda Games, что они передрали с «Принца» что могли, а за то, что они сделали это плохо. Казалось бы, взять и скопировать игровой процесс из юбисофтовских «Персидских принцев» — чего уж проще? Надо всего лишь заставить героя прыгать по платформам, решать головоломки, а между делом — шинковать врагов, демонстрируя акробатические трюки.

Увы, не вышло. Первым делом в глаза бросается камера, которая болтается словно на резинке, уезжая в разные стороны при каждом маневре. В сочетании с кислотно-неоновыми цветами эффект получается убийный. Для глаз.



Четыре вида дисков, множество комбинаций. Но с таким неудачным управлением бои неизбежно вырождаются в простое «защелкивание» врагов до смерти.

Сами платформенные элементы оказались исключительно тоскливыми и при этом порой чрезмерно сложными. Обучающим режим немногословен — видимо, предполагается, что игроки уже мастерски освоили оригинальные игры про Принца вместе с акробатикой и сражениями. В особенно непродуманных участках уровней Анон улетает в пропасть десятки раз подряд — но тут дело отчасти спасают тесно расставленные точки сохранения. Обычно после неудачного прыжка не нужно далеко бежать к сложному месту. Но запоминаются, к сожалению, совсем другие моменты — например, тот, где герой, преодолев трудный стенобегательный участок, оказывается прихлопнут камнем. Вовремя не отскочил — беги по стенам опять.

Все эти неоновые платформы, прыжки, стрелки, опоры и кнопки приедаются уже к третьему уровню. Не помогают и сражения — они тоже однообразны донельзя. Открывается дверца, выскакивает порция врагов. Истребляем их как придется (лучше всего помогает метание взрывчатого диска). Здоровье и энергию пополняем на расставленных вокруг источника. Потом выбегает или прилетает новая порция врагов. Прополаскиваем, повторяем. Когда враги заканчиваются, вновь прыгаем по платформам, падаем в пропасть, загружаемся... Тоскуем по сюжетным сценкам.



Из точки А в точку Б выехал светоцикл...



Анон, как ему и положено, анонимен (хотя ему больше подошла бы классическая ухмыляющаяся рожа), а вот с Куоррой художники обошлись жестоко.

В конце концов, там хоть что-то происходит. А с игровым процессом беда. Кто видел первый уровень, тот, считай, видел их все. Не помогает даже периодическая смена цветовой палитры в окружающем пейзаже. Те же самые огни, пятна, полосатые враги — и лампочки неоновые в глазах...

«А МОЖЕТ, ОН ПОД ТРОН ЗАКАТИЛСЯ?»

Время от времени Анона сажают на светоцикл, чтобы игра совсем уж не потеряла «трончатость». Но и тут всю лезут недоработки. Управление самым загадочным образом не перенастраивается. Вдобавок оно очень кривое — время от времени светоцикл перестает отзываться на газ и тормоз. Да и маневренность у него никакая. Впрочем, как раз это не так важно, потому что каждый эпизод со светоциклом — это езда почти по прямой и поворачивать тут почти не нужно. Объехать яму на дороге или отвернуть от препятствия даже пытаться не стоит. Пока их разглядишь в неоновом сиянии, пока светоцикл начнет реагировать на нажатие кла-



виши, сто раз разобьешься. Проще убится, загрузиться и повернуть заранее.

Даже с управлением танком разработчики ухитрились напортачить так, что он время от времени начинает ездить кормой вперед и развернуть его правильно можно лишь методом проб и ошибок. Эпизоды с танками — это медленное передвижение, стрельба из пушки со сбитым прицелом и борьба с управлением. Но они удались в игре лучше всего уже потому, что хотя бы здесь камера перестает вредничать, а бесконечные загрузки — испытывать нервы игрока.

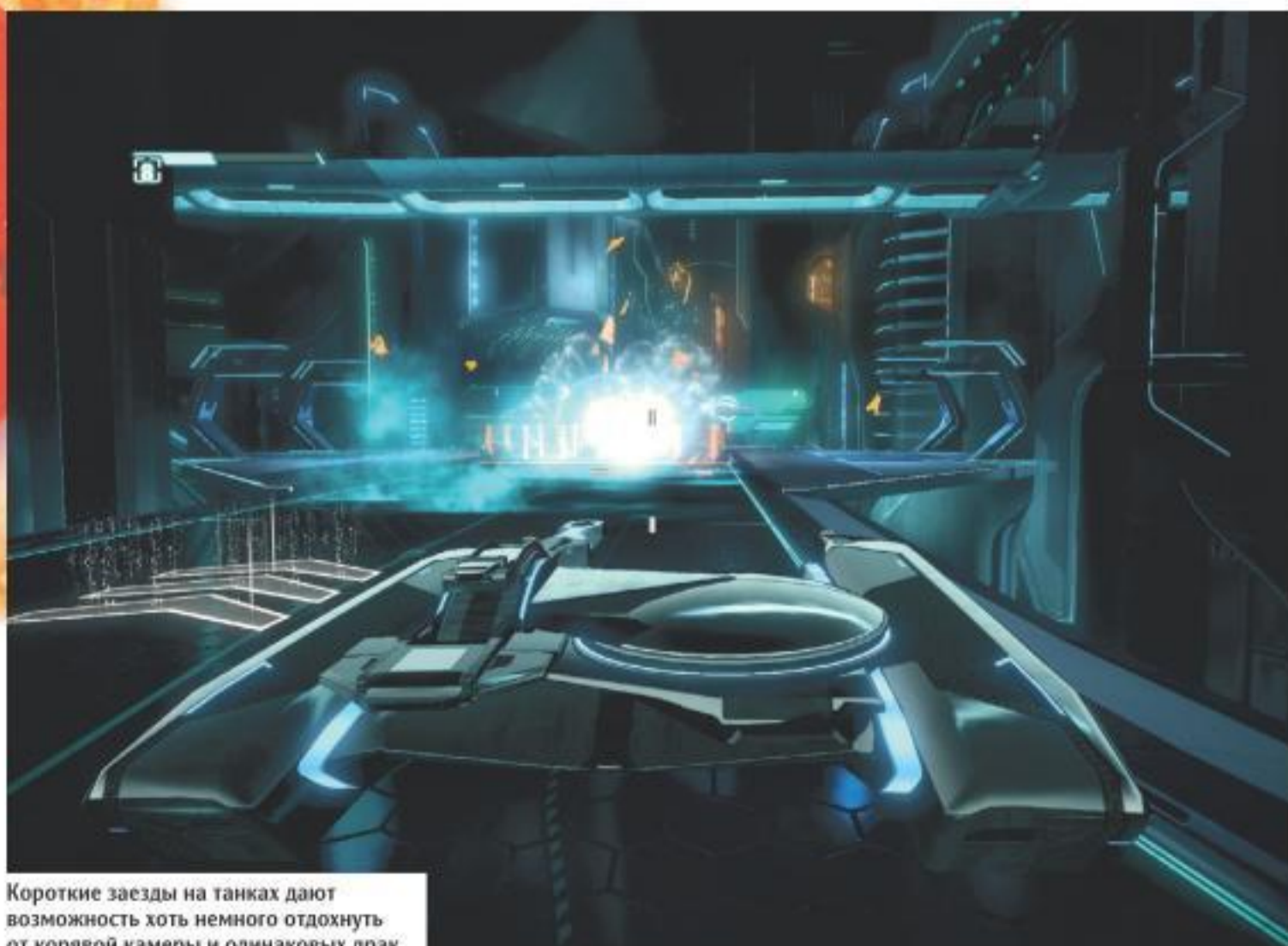
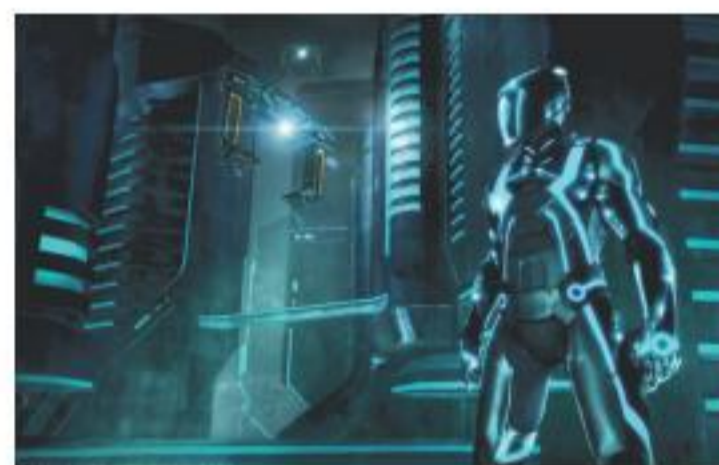
НО ТРОНУТЬ ЕГО НЕ МОГИ

Таков новый «ТРОН» — однообразный, несбалансированный, то скливающий и непродуманный. И ладно бы это просто была плохая игра — было бы не так обидно. Но хуже всего то, что у игры просматриваются задатки. Если бы камеру научили хорошим манерам (благо персидский пример всегда перед глазами), насколько легче было бы глазам переносить пятнистость кислотного мира! Если бы ее сократили раза в два за счет особо

занудных сражений и бесполовых головоломок, сгладились бы проблемы игрового процесса, и тогда, быть может, она стала бы простой, но приятной поделкой по мотивам фильма — с интересным сюжетом и неустойчивым прохождением.

Но амбиции разработчиков и неспособность понять, чем же силен «Принц Персии», погубили проект. Так что начинать с него знакомство с миром «Трона» не стоит. Да и любителям этой специфической вселенной игру, еще более специфическую, мы не порекомендуем. Лучше еще раз посмотреть оба фильма. Или пройти заново «Принца Персии». А еще лучше — достать пыльный диск и запустить заново TRON 2.0, который, как ни странно, с 2003 года совсем не состарился. Потому что хороший «Трон» времени неподвластен.

А плохой нам не нужен.



Короткие заезды на танках дают возможность хоть немного отдохнуть от корявой камеры и одинаковых драк.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	3
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	8
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■	6
ДИЗАЙН МИССИЙ	■■■■■■■■■■	4
АТМОСФЕРНОСТЬ	■■■■■■■■■■	3

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- БЕСКОНЕЧНЫЕ ГОЛУБЫЕ ПЕЙЗАЖИ
- БЕСКОНЕЧНЫЕ ОРДЫ ОДИНАКОВЫХ ВРАГОВ
- БЕСКОНЕЧНЫЕ ЗАГРУЗКИ

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- ТОЛКОВОГО УПРАВЛЕНИЯ
- ПРИЛИЧНОГО ИГРОВОГО ПРОЦЕССА
- СБАЛАНСИРОВАННЫХ ГОЛОВОЛОМОК

ВЕРДИКТ

На редкость неудачное переосмысление идей «Персидского принца». Новый «Трон» еще раз подтверждает нехитрую истину: мало клонировать хорошую игру — надо еще и сделать это качественно.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА	НАГРАДА ЖУРНАЛА
45%	

Мини-игры

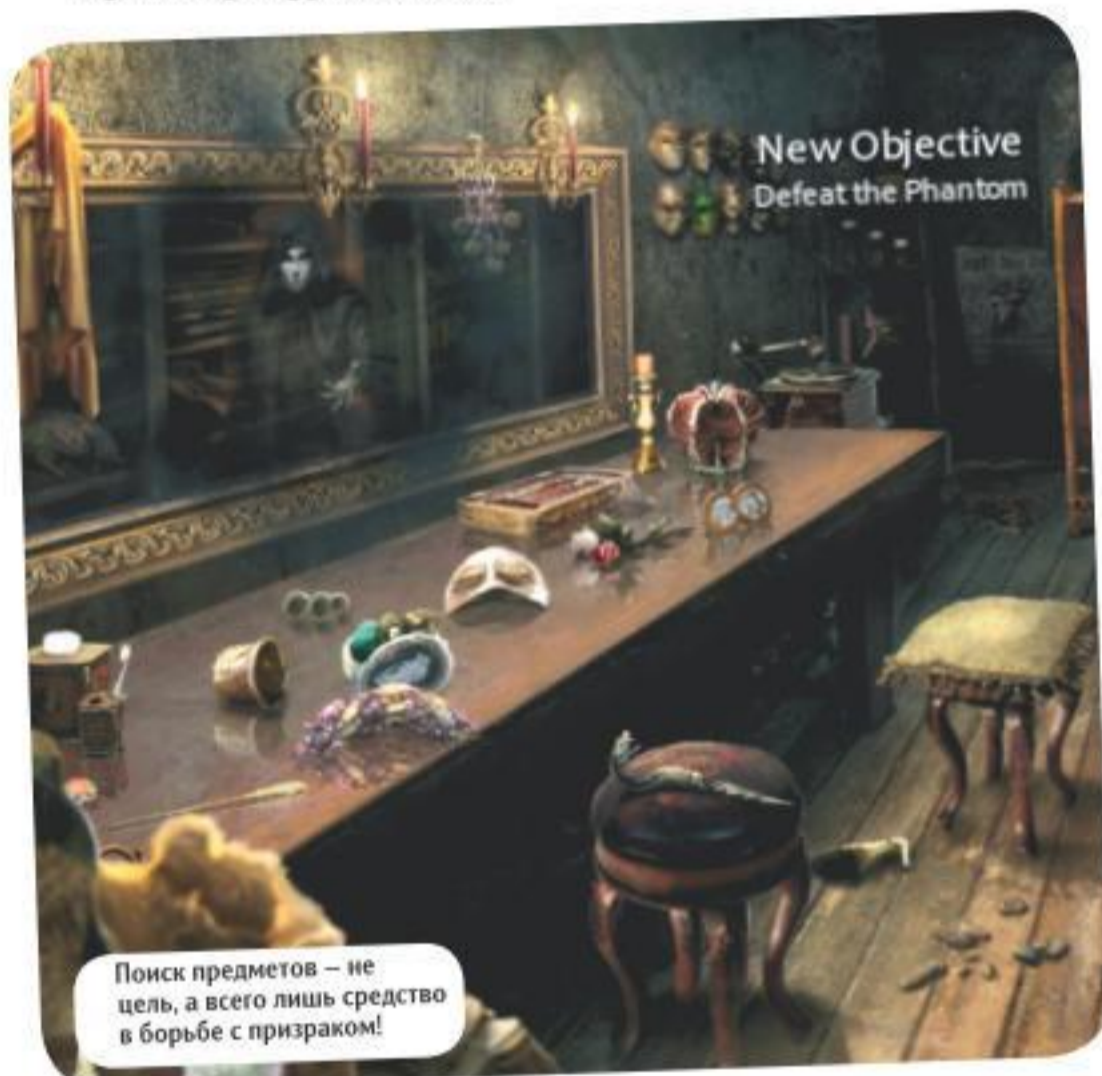


MYSTERY LEGENDS: The Phantom of the Opera

ЖАНР НАЙТИ ПРЕДМЕТ
РАЗРАБОТЧИК PIXELSTORM / PLAYPOND
ИЗДАТЕЛЬ BIG FISH GAMES

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА
90%

История о призраке старой парижской оперы уже не нова. Книга, мюзикл, кино по книге, киномюзикл... И вот уже на игру под названием «Призрак оперы» смотришь с подозрением, подозревая, что сейчас тебе будут в который раз рассказывать ту же самую байку о певице Кристине, виконте Рауле и жуткой фигуре в маске.



Поиск предметов — не цель, а всего лишь средство в борьбе с призраком!

В чем-то это подозрение оправдывается, но совсем чуть-чуть. Прежде всего, главная героиня здесь не Кристина, а ее дочь, которая, блуждая по лабиринтам полуразрушенного и заброшенного здания оперы, узнаёт много интересного и неожиданного из жизни своих родителей. А пока она ищет вещи, связанные с делами давно минувших дней, ее преследует таинственный голос и фигура в маске и черном плаще.

Довольно обычную комбинацию квеста и развлечения в стиле «найди предметы из списка в куче хлама» Phantom of the Opera украшает щедрыми намеками на хорошо знакомую историю и прекрасно прорисованными (хоть и, увы, статичными) фонами — получается пугающая и одновременно притягательная атмосфера готического романа. Огромное здание оперы полнится афишами, странными предметами, механизмами, которые наверняка можно найти только в театре, и головоломками. Не слишком блуждать помогает карта, на которой отмечено местоположение игрока и найденных, но еще не выполненных задач. Побегать придется изрядно, и это может наскучить. Но, право же, это мелочи, когда хочется понять, что же на самом деле происходит вокруг!

+ графика, атмосфера, интересные головоломки

- много беготни по зданию оперы

HAUNTED HALLS: Green Hills Sanitarium

ЖАНР НАЙТИ ПРЕДМЕТ
РАЗРАБОТЧИК ERS GAMES STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ BIG FISH GAMES

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА
95%

Психиатрические лечебницы вызывают у людей очень противоречивые чувства. С одной стороны, они несомненно нужны. С другой — пугают. И уж точно никто по своей воле не захочет очутиться в одной из них в качестве пациента. А вот мужу героини Green Hills Sanitarium пришлось...

О происходящем в заведении «Зеленые холмы» давно рассказывали странные и жуткие вещи. Тим просто хотел понять, что в этих рассказах правда, а что — выдумка напуганных обывателей. А теперь он пропал, успев написать в письме, что что-то обнаружил и ему придется задержаться.

Что ж, психиатрическая клиника еще не раз подтвердит худшие подозрения героини. Пациенты со странными фобиями и маниями, доктор, которому самое место в числе пациентов, вещи, не объяснимые с точки зрения разума... Здесь змея может в одно мгновение превратиться в обыкновенный резиновый шланг. Здесь голова и хвост одного верблюда могут торчать из разных стен друг напротив друга — и при этом сам верблюд сим фактом ничуть не озабочен! Но что самое замечательное — такие безумные выверты совершенно не вызывают негативной реакции. Наоборот, еще глубже погружают в атмосферу безумия, больше всего подошедшую очередному продолжению Silent Hill...

Чтобы выбраться отсюда, придется помочь больным, освободить пациентов от преследующих их страхов, а значит, найти множество предметов, решить все головоломки и постараться самому не запутаться в кошмарах. У каждого из обитателей лечебницы есть история болезни, которую можно прочесть и узнать, кем они были до того, как попали сюда, и что послужило причиной их заболевания.



Страхи пациентов как элементы оформления. Дизайнер, видно, тоже душевным здоровьем не отличался.

+ атмосфера безумия, интересно оформленные задачи

- высокая сложность головоломок



NIMBUS

ЖАНР АРКАДНАЯ ГОЛОВОЛОМКА
РАЗРАБОТЧИК NOUMENON GAMES
ИЗДАТЕЛЬ NOUMENON GAMES

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА
94%

Головоломки с использованием физических движков нынче не редкость. Напротив, их наплодилось столько, что большинство игр просто копирует друг друга. Но иногда на свет появляется что-нибудь эдакое, резко выделяющееся. Вот, скажем, *Nimbus!*



Ракета оставляет за собой завораживающий инверсионный след.

Стартовый видеоролик поведает слезливую историю о том, как огромное глазастое чудовище похитило ракету-девочку, а ракета-мальчик поспешил на выручку. Чтобы догнать злоумышленника, ему предстоит преодолеть не один десяток уровней, добравшись из точки старта к зоне выхода.

В чем же подвох? Да в том, что наш герой совершенно не умеет двигаться самостоятельно, только падать и планировать. Подняться ракета может, только оттолкнувшись от пружинящей поверхности или выстрелив собой из пушки. А стоит ей упасть на землю, потеряв ускорение, как она просто безжизненно замрет и уровень придется начинать сначала. Движение в *Nimbus* — это жизнь.

Кроме того, герою угрожают шипастые поверхности и лазерные лучи; дорогу преграждают телепортаторы и разноцветные двери, к которым придется искать ключи. Порой придется расчищать себе путь, расталкивая преграды собственным «телом» и стараясь при этом не потерять остатки скорости.

Игра получилась яркая и красочная, с отменной музыкой и очень обаятельными персонажами. Сложность нарастает постепенно, но уже первые уровни могут заставить крепко призадуматься — как и куда двигаться дальше. И одного логического мышления здесь маловато, необходима отменная реакция, чтобы лавировать между препятствиями.

+ любопытная игровая механика, отличное техническое исполнение

искали, не нашли



WOODY TWO-LEGS: Attack of the Zombie Pirates

ЖАНР АРКАДА
РАЗРАБОТЧИК NITRO GAMES
ИЗДАТЕЛЬ PARADOX INTERACTIVE

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА
85%

Однажды в преддверии Хэллоуина страшный и ужасный пират Вуди по кличке Двуногий раздобыл сундук золота. Приобретение, безусловно, ценное, но, к сожалению, к сундуку прилагалась целая армия нежити, которая стала преследовать Вуди и пытаться отобрать золото обратно.

Диспозиция каждого из уровней такова: посреди океана торчит остров, на нем Огромный Сундук с Золотом. К сундуку со всех сторон стремятся корабли-призраки, хотят растащить его содержимое. А вокруг острова нарезает круги утлое суденышко нашего героя, пытаюсь спасти хотя бы часть сокровищ.

Стрелка влево отвечает за залп левым бортом, стрелка вправо — соответственно, правым. Кроме того, стрелкой вверх можно активировать супероружие, если, конечно, его удалось выловить в одном из призовых ящичков.

Эти ящики обильно валяются из потопленных кораблей противника и бывают разные. Зеленые содержат «плюсик», вроде ускорения или замены обычных ядер на более мощные. В красных лежит какая-нибудь гадость — ускорение вражеских кораблей или инвертирование управления. Те, что со знаком вопроса, могут содержать что угодно, а из синих валяются украденные у вас деньги.

Дело в том, что большинство противников отнюдь не стремятся вас потопить. Их задача — добраться до сундука, нагрести золотишка и уплыть куда-то за экран. Игра продолжается, пока запас золота не иссякнет, — каждая гибель героя всего лишь дает призракам несколько секунд форы, после чего Вуди снова возрождается и стремится в бой. Спрашивается, кто же тут все-таки нежить?



Когда рядовые противники не справляются, им на помощь приходят боссы.

+ увлекательный игровой процесс, юмор

странное поведение кораблика при столкновениях с препятствиями



STARCRAFT 2
с WHITE-RA
УРОК №9

ДИВЕРСИОННЫЕ ОПЕРАЦИИ

Наш нынешний урок будет посвящен любимому многим «западлостроению», или, выражаясь академически, диверсионным операциям. Мы научимся проникать на базу врага, устраивать там погром и моментально отступать в случае необходимости. А также защищаться от этого самим.

Диверсии очень популярны и среди любителей, и среди профессионалов. Я неоднократно выигрывал практически безнадежные матчи только благодаря тому, что ухитрился провести на позиции противника горстку своих войск и уничтожить там ключевую постройку или просто перебить рабочих. Да и сам периодически терял преимущество в развитии, когда пропускал вражеских диверсантов к своим позициям. Ко всяческим пакостям со стороны соперника нужно быть готовым всегда и уж тем более не нужно пренебрегать ими самому. Каждая успешная операция может моментально переломить ход партии, став залогом победы или поражения.

ЧТО ЕСТЬ ДИВЕРСИЯ?

Диверсионные операции могут быть направлены на подрыв вражеской экономики, уничтожение важных построек, отдельных высокотехнологичных бойцов или даже небольших подразделений. Все эти действия могут быть эффективны на любой стадии игры — как на начальных этапах, так и в затяжных партиях. Хотя приоритеты будут постепенно меняться.

В самом начале очень важно получить экономическое преимущество. Его можно достичь двумя способами: либо построить побочную базу и наплодить побольше добытчиков — но это чревато тем, что соперник пойдет в раннюю атаку и вы не сможете отбиться от его армии; либо же проредить численность его рабочих, снизив скорость поступления ресурсов, — чем больше уничтожите, тем сильнее оторветесь в развитии.

Помимо экономического преимущества это даст и психологический эффект. Обеспокоенный противник начнет совершать ошибки, а вам ведь только это и требуется, верно?

Высшим пилотажем по праву считается операция, в ходе которой удастся не только перебить вражеских рабочих, но и сохранить жизнь своему отряду. Обычно это автоматически означает победу в текущем раунде.

Но уже ближе к середине эффект от уничтожения нескольких рабочих будет не таким заметным — разве что вам удастся уничтожить сразу всех. Чем дальше, тем проще становится восстановить их популяцию, а у терранов так и вовсе КСМы в изрядной мере замещаются МУ-Лами. И тут уже бывает полезнее лишить противника какой-нибудь технологической постройки, отбросив его в развитии.

Например, если вы с противником добрались до бойцов второго-третьего уровня и разменяли свои армии на поле боя, можно попытаться уничтожить то здание, которое отвечает за производство самых опасных войск. Таким образом вы не позволите ему восстановить армию в должном составе.

Еще более неприятным может оказаться уничтожение здания, в котором вот-вот закончится какое-нибудь ключевое исследование (как вы помните, в крупномасштабных битвах стандартные улучшения на атаку и броню колоссально важны). Верно подгадав момент, вы не только оставите врага без нужного улучшения, но и выиграете гораздо больше времени — пока здание отстроится, пока усовершенствование пройдет заново...

Крайне эффективными бывают и совсем мелкие диверсионные отряды — они могут контролировать карту и мешать сопернику построить дополнительную базу. Ему при-

дется разделить армию, чтобы разобраться с назойливой помехой, а это — время и нервы.

Очень часто неожиданным нападением с тыла можно отвлечь противника от основных сил, надвигающихся с фронта, — занявшийся истреблением диверсантов противник может не успеть среагировать на атаку. Искусно овладев этим приемом, можно выиграть не один десяток матчей.

СЛУЧАЙ ИЗ ПРАКТИКИ:

в одной из игр против террана я заметил, что на мою базу высадились три геллиона. Разумеется, я тут же отвел в сторону рабочих и начал подтягивать войска — в результате отделался легким испугом, лишившись всего трех-четырёх зондов. Но, с другой стороны, я потерял уйму времени, в течение которого ресурсы не добывались. А враг, воспользовавшись этим, успел построить побочную базу. Пока я собрался с силами и пришел к нему в гости, терран уже успел построить несколько бункеров и как следует окопаться. И в результате, несмотря на то, что диверсия не нанесла существенного урона экономике, он сумел получить преимущество и победить.

Кстати, иногда нападать совершенно не обязательно. Подведите к вражеским позициям пустой транспорт и сделайте вид, что собираетесь высаживать десант. Если противник попадется на крючок и разделит армию, чтобы остановить мнимую высадку, у вас откроется превосходная возможность для атаки.

Помните, что лучшая диверсионная операция — та, что оказывается для соперника полной неожиданностью. Чем успешнее вы будете скрывать свои намерения и чем внезапнее действовать, тем выше шансы на успех.

Кроме того, ни в коем случае не расслабляйтесь после удачной диверсии. Полученным преимуществом еще надо суметь воспользоваться. Например, моментально собрать большую армию и заявиться в гости к пытающемуся восстановиться противнику или же использовать полученную фору во времени для исследования технологий или постройки дополнительной базы.

На заметку: бывают случаи, когда игрок слишком увлекается пакостями и после одной успешной операции тут же пытается ее повторить. Этого делать ни в коем случае нельзя, так как противник уже будет к ней готов и сумеет отразить. Кроме того, вы скорее всего будете терять войска, и в итоге это может привести к ситуации, когда у вас вдвое больше рабочих, чем у соперника, зато совсем нет войск и вы не можете сдержать контратаку. Сохраняйте хладнокровие и не жадничайте.

МАСТЕРА ДИВЕРСИЙ И САБОТАЖА

Для точечных диверсий можно использовать любые войска, но у каждой расы есть признанные мастера этого дела, которые справятся с задачей быстрее и эффективнее остальных.



Колосс нашел уязвимое место в обороне.

ЖАНР	стратегия в реальном времени
РАЗРАБОТЧИК	Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Blizzard Entertainment
В РОССИИ	1С-СофтКлуб
РЕЦЕНЗИЯ В ЛКИ	№09 2010

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА **94%** НАГРАДА ЖУРНАЛА

ТЕРРАНЫ

Тут в ход идет все — начиная с первоуровневых бойцов и заканчивая самыми технологичными.

■ **Головорез** — при желании появляется очень быстро и напрямик направляется на базу противника знакомиться с рабочими. На уничтожение любого из них головорезу требуется три выстрела (то есть втроем они действуют максимально эффективно). При должном микроконтроле головорезы с самого старта обеспечат преимущество.

На заметку: казарму для производства головорезов можно построить прямо под базой противника. Рискованно, но порой эффективно.

■ **Морпехи** — отлично подходят для посадки в транспорт, под действием стимуляторов в считанные секунды расправляются с десятками вражеских рабочих, а если повезет — то и с некрупным защитным отрядом.

■ **Мародеры** — главное их предназначение — быстро сносить постройки, но при необходимости они могут пострелять по рабочим или подошедшим войскам.

■ **Геллионы** — очень быстро передвигаются и атакуют по площади, что позволяет проскакивать на незастроенную базу и массово выжигать рабочую силу. Даже без улучшений трех выстрелов будет достаточно, чтобы перебить всех рабочих в радиусе поражения.

■ **Танки** — очень эффективны при высадке на возвышенность где-нибудь возле дополнительной базы. Без транспорта или авиации выбить их оттуда практически невозможно.

■ **Медэваки** — служат для доставки отрядов на базу противника. В первую очередь, разумеется, пехоты — ее они заодно будут подлечивать.

■ **Викинги** — если противник забыл прикрыть рабочих, викинги могут высадиться в самой их гуще и безнаказанно обстреливать, пока не подойдет подкрепление.

■ **Ворон** — может развлечь рабочих, подбросив им к линии минералов пару зенитных комплексов. А ракета «гончая», запущенная в скопление рабочей силы, может уничтожить сразу нескольких.

■ **Банши** — просто рождены для диверсионных заданий. На рабочего достаточно двух выстрелов, к тому же после изобретения невидимости банши становятся настоящим кошмаром для противника, не озаботившегося детекторами.

■ **Призрак** — чаще всего используется против протоссов, так как может незаметно подкрасть-



Десант зергов попал в заготовленную ловушку.

ся к армии противника и бахнуть в самый ее центр из орудия ЭМИ, сняв все энергетические щиты и обеспечив преимущество в бою. Кроме того, может навести ядерную ракету куда-нибудь в глубокий тыл противника. Даже если тот сумеет ликвидировать диверсанта, сообщение о готовящемся ядерном ударе заставит его понервничать.

ПРОТОССЫ

Протоссы не могут похвастаться тем же многообразием бойцов, что и терраны. Но при выходе в технологии именно их диверсии получают самыми эффективными.

■ **Постройки** — простейший способ заставить противника врасплох — это построить пилон прямо у него на базе (или хотя бы где-то неподалеку), а сразу после изучения «врат искривления» начать призывать туда бойцов. Даже если враг вас заметит и уничтожит пилон, его потеря не сильно скажется на вашей экономике, и вы в любой момент сможете изменить дальнейшую стратегию.

■ **Сталкеры** — используя способность «скачок», они могут пробираться в тыл и уничтожить там рабочих или выбранное здание. Кроме того, они могут позволить себе вступить в бой с отрядом защитников, а при необходимости — отступить посредством того же «скачка».

■ **Призма искривления** — очень опасное оружие против любого противника. Помимо того, что в нее умещаются четверо зилотов, два бессмертных либо один колосс, она в любой точке карты может разложиться в своеобразный аналог «пилона», в поле действия которого можно призывать бойцов из «врат искривления».

■ **Колосс** — если доставить его призмой к линии минералов противника, колосс моментально выжжет там всех рабочих, после чего спокойно загрузится в транспорт и улетит.

■ **Фениксы** — истребители протоссов могут приподнимать вражеских рабочих над землей и сбивать их в воздухе, при необходимости быстро отступая. Только помните, что одновременно кого-то удерживать и стрелять феникс не может, — захватывайте с собой коллег.

■ **Высшие тамплиеры** — эффективнейшее оружие для убийства рабочих, одним псионным штормом можно накрыть сразу десяток, а то и два. Единственная сложность — добраться. Они настолько медлительные, что лучше закидывать их «призмой».

■ **Темные тамплиеры** — постоянно невидимы и укладывают рабочего с одного удара. Если враг пренебрег детекторами, могут навести немало шороху.

■ **Материнский корабль** — используется крайне редко. Но уж если долетит до вражеских позиций, массовая телепортация всей армии прямо в стан врага может разом переменить исход любой партии.

ЗЕРГИ

Зерги практически не обладают оружием массового поражения, способным уничтожить рабочих пачками. Но за счет высокой маневренности их бойцы могут нагнать ужас даже на самого матерого профессионала.

■ **Зерглинги** — в первом StarCraft проскочившие на вражескую базу зерглинги могли творить там что угодно, обкусывая рабочих по краям и постепенно продвигаясь вглубь. Во второй части с этим стало посложнее, но метод все еще актуален.

Просочившись к оппоненту, «собачки» могут избегать прямых столкновений, носиться по базе и понемногу грызть все, что плохо лежит, одиноко стоит или просто криво на вас смотрит. Это может быть одинокий боец, постройка где-нибудь с краю или заблудший рабочий.

На ранней стадии зерглинги опаснее всего для протоссов. Зилоты и часовые не будут за ними успевать, а сталкеров против них нужно много — обычно для уничтожения одного шагохода хватает четырех ускоренных «собак».

Терраны прикрываются от зерглингов застройкой, но и тут можно попробовать проскочить, дождав-



Чем проламываться сквозь оборону террана, проще сделать высадку и уничтожить дополнительную базу.

шись, когда противник сам опустит хранилища под землю — например, чтобы выйти кем-нибудь за пределы базы.

В «зеркальном» матче нюансов больше всего — в частности, ваших зерглингов должно оказаться как минимум больше, чем вражеских. Но если противник предпочел стационарную оборону, ее всегда можно оббежать. Или же попытаться счастья на побочной базе, тут же отступив, если запахнет жареным.

На заметку: вместе с зерглингами можно попытаться провести и рабочего, который тут же примется мутировать в ползучего плеточника — тому-то все равно, на чьей слизи расти, своей или вражеской.

■ **Тараканы** способны ползать под землей, оставаясь невидимыми. При этом они могут проползать под чужими войсками (но не под зданиями), что позволяет неожиданно выскакать с тыла. Таким образом можно попробовать добраться и до рабочих.

С другой стороны, тараканы достаточно крепки и сильны, чтобы выступать в открытую и точно сносить здания. К примеру, у протоссов кузня часто бывает частью застройки — ее-то и можно попытаться уничтожить.

■ **Муталиски** — наверное, один из самых неприятных пакостников в арсенале зергов. Даже если у противника вся база утыкана ПВО, летающие бестии могут найти лазейку в обороне и устроить погром. В первую очередь, безусловно, стоит стремиться к рабочим, но даже если они хорошо прикрыты — не беда. Можно полетать по периметру и почистить базу от лишних построек и отбившихся бойцов.

■ **Заразители**, как и тараканы, умеют ползать под землей. Если подобраться к рабочим, можно выкопаться, использовать микоз и тут же спрятаться, наколдовав напоследок пару зараженных пехотинцев — их можно вызывать прямо из-под земли.

■ **Гиблинги** — их взрывы за линией вражеских минералов наносят колоссальный урон. Всего четверых камикадзе достаточно, чтобы оставить побочную базу без тружеников. Проще всего доставлять их на рубежи посредством надзирателей, сбросив «бомбы» прямо на головы рабочих, но можно попытаться пробежать и так.

Кроме того, гиблингов можно закопать на предполагаемом пути следования вражеской армии. Противник наверняка обрадуется, когда они выпрыгнут прямо у не-

го под носом и взорвутся в самом центре армии.

■ **Канал нидуса** — гордость инженерной мысли зергов, благодаря которой можно моментально перебросить в любую точку карты сколь угодно большую армию. Он пригождается в затянувшихся играх, когда пробиться сквозь укрепления «в лоб» очень трудно. А если суметь выкопаться незаметно для противника где-нибудь неподалеку от базы, можно попробовать победить просто благодаря скорому подводу подкреплений.

■ **Надзиратели и владыки** — после исследования брюшных мешков и ускорения зерг получает в свое распоряжение бесчисленное множество десантных кораблей. Ими можно воспользоваться как угодно — например, загрузить в них всю армию и высадиться прямо на базе противника. Кроме того, можно устроить сразу две высадки в разных местах или просто отвлечь внимание противника десантом, а самому напасть «в лоб».

УСЛОВИЯ

Как видите, выбор диверсионных средств очень велик и позволяет не повторяться, постоянно держа противника в напряжении. Решая, какую из тактик использовать, учитывайте следующие аспекты:

■ Оценивайте, насколько эта тактика безопасна. Не потеряете ли вы отряд, и не перейдет ли противник в наступление.

■ Не слишком увлекайтесь действиями на другом конце карты, параллельно развивайте экономику.

■ Выбирая диверсионные войска, учитывайте развитие технологий — как и что вы будете исследовать далее.

■ Если операция на грани срыва, лучше отступить. Уцелевший отряд потом можно будет присоединить к основной армии.

СИТУАЦИИ

В ходе игры инициатива может перейти из рук в руки несколько раз. Неудачные атаки, размены армий, плохой контроль карты — все это способствует резкой смене игровой обстановки.

Если после сражения вы потеряли всю армию, но сил противника не хватает, чтобы вас добить, он скорее всего попытается «запереть» вас на базе, а сам примется за постройку побочной базы. В такой ситуации полезно предпринять диверсионную вылазку к его позициям. Поскольку все его силы сосредоточены у ваших позиций, возникает неплохая возможность перебить незащищенных рабочих и даже уничтожить какую-нибудь из баз. А если противник успеет сре-

агировать и отведет часть армии на защиту, шансы прорвать блокаду резко увеличатся.

СЛУЧАЙ ИЗ ПРАКТИКИ:

в одной из турнирных игр противник (тоже игравший протоссами) одолел меня в открытом бою, и мне пришлось отступить на базу. При попытке подняться за мной наверх, я отсекал часть его армии «силовым полем» и немедленно уничтожал. В итоге оппонент обосновался прямо у выхода с моей возвышенности и принялся осваивать дополнительные месторождения ресурсов. Медлить было нельзя, я построил призму искривления, посадил туда четверых зилотов и высадил среди рабочих на его базе. Противник попытался уничтожить их небольшим отрядом, но к тому моменту я уже разложил призму в пилон и призвал через «врата искривления» еще четверых зилотов. В итоге я расправился и с рабочими, и с защитниками практически без потерь, и противнику пришлось срочно снимать блокаду и нападать на диверсантов основными силами. А пока он гонялся за зилотами, я спокойно спустился с возвышенности, занял ближайшее месторождение ресурсов и даже успел там укрепиться, в результате чего выиграл партию.

Случается также, что противник окопался на двух базах и сидит в глухой обороне. Вы, конечно, можете воспользоваться этим, чтобы захватить полкарты. Но есть риск, что противник накопит огромный

ударный кулак, который однажды просто выйдет из-за укреплений и примется методично уничтожать ваши позиции.

Чтобы обезопасить себя, стоит пару раз наведаться к противнику гости мелкими штурмовыми отрядами и попробовать подорвать экономику. На восстановление головы рабочих он потратит немало времени, к тому же вы сможете оценить состав его армии и заранее подготовиться к сюрпризам.

КАК ЗАЩИТИТЬСЯ ОТ ДИВЕРСИОННЫХ ОПЕРАЦИЙ?

Чтобы обезопасить себя от пакостей с вражеской стороны, необходимо учитывать множество факторов:

■ Расу оппонента — у каждой из них свой стиль и свои возможности.

■ Стадию игры — по ходу матча арсенал подлых приемов постепенно расширяется.

■ Текущую игровую ситуацию — в зависимости от того, отсиживаются оппоненты в обороне или постоянно пересекаются в мелких стычках, в ход идут разные способы подгадать друг другу.

■ Стиль противника — если он играет агрессивно, то и к диверсиям скорее всего будет прибегать гораздо чаще.

■ Количество ресурсных баз — чем их больше, тем сложнее их все защитить. Как вам, так и противнику.

Меры по предотвращению диверсий можно условно разделить на «профилактические» и «хирургические». Первые направлены на то, чтобы просто отпугнуть затеявшего пакость соперника и заставить свернуть операцию. Вторые подразумевают уничтожение

Терраны даже не подозревают, что диверсионный отряд тараканов крадется прямо у них под ногами.



Диверсионный отряд выполнил свою миссию до прихода вражеского подкрепления.



диверсионного отряда. Для этого нужно сначала позволить противнику добраться до места назначения и лишь потом — внезапно на него напасть.

Хирургия, понятно, несколько более рискованна и требует больших вложений, но она же и эффективнее. Ведь если противник, увидев стену защитных сооружений, отступит, он просто присоединит диверсантов к основной армии и снова займется в гости. А вот если эту группу уничтожить и пойти в контратаку, есть большой шанс моментально переломить ход партии.

На заметку: если вы заметили приближающийся транспорт, а поблизости нет войск, способных его остановить, не мешкайте, а отводите рабочих на соседнюю базу — пусть они временно поработают там, а вернуть их вы всегда успеете.

С другой стороны, профилактика позволит спокойно развиваться, следуя собственному плану и не отвлекаясь на проделки соперника. Чтобы отбить охоту лишней раз вас беспокоить, можно предпринять следующее:

- Постройте несколько оборонительных сооружений возле линии минералов. Это сделает невозможной атаку малым количеством сил, а если в постройку встроен еще и детектор, то и налет невидимками.

- Держите мобильный отряд стрелков в предполагаемом месте высадки десанта. Увидев комитет по встрече, противник будет вынужден изменить маршрут или даже вернуться обратно.

- Правильно застраивайте свою базу, оставляя за линией минералов как можно меньше пространства для вражеских маневров.

- Расположите часть своих зданий (пилонов, хранилищ) по периметру базы, чтобы заметить неприятеля еще на подлете.

- Разведка — лучший способ борьбы с диверсантами!

На заметку: есть игроки, для которых пакости — основной способ взаимодействия. Они будут отсиживаться у себя на базе и доставать вас вылазками, пока не уверятся в своем однозначном превосходстве. Против таких клиентов следует держать по небольшому отряду возле каждой дополнительной базы и не стесняться постоянно строить новые.

Некоторые способы диверсий используются чаще других, и к ним имеет смысл готовиться просто так, на всякий случай, даже если данных разведки недостаточно.

Скажем, играя против террана, скорее всего стоит ожидать

прилета к вам на базу медэвака — редкая партия обходится без постройки этих кораблей. Поэтому очень рекомендуется всегда иметь дома небольшой противовоздушный отряд, который собьет транспорт, прежде чем тот кого-нибудь высадит.

Зерги могут заметить подлет вражеского транспорта своими надзирателями, расположив их по периметру базы, протоссам поможет наблюдатель, которому стоит задать маршрут патрулирования. А терраны могут подвесить возле своей базы завод (при условии, что он не нужен для постройки армии).

Если вы заметили у протосса призму искривления, стоит сразу подготовиться к появлению непрошенных гостей. Играя терраном, можно построить один-два викинга и сбить транспорт на подлете или подвести небольшой отряд к предполагаемому месту прилета диверсантов и сбить призму, а затем заняться теми, кто успел высадить-

ся. Зерги могут быстро подвести часть войск для отражения атаки, а королевой вести целенаправленный огонь по кораблю. Протоссам лучше всего держать на краю базы четыре-пять сталкеров, которые за несколько выстрелов смогут сбить любое десантное судно.

На ранней стадии игры ждать коварных набегов стоит в первую очередь от зергов. Их ускоренные «собачки» могут просочиться сквозь мельчайшую брешь в вашей обороне. Против них лучше всего работает грамотная застройка. Скажем, протоссам следует оставлять на входе только узенький проходик в одну клеточку, который своим мощным торсом закроет зилот, а сталкеры и часовые будут стрелять у него из-за спины.

Это интересно: против тихих набегов тараканами отлично работает включение ультраграфики. При таких настройках ползущих под землей диверсантов будет выдавать достаточно четкий силуэт.

По возможности не позволяйте зергу уходить безнаказанным. За каждый съеденный пилон, хранилище или казарму он должен расплачиваться потерями личного состава. Протоссы могут отсекал ему пути к отступлению силовыми полями, уничтожая армию по частям, а террану помогут мародеры с их замедляющими снарядами.

Сложнее всего при игре против зерга противостоять налетам муталисков — даже базовый навык микроконтроля позволяет гонять их по карте, избегая прямых столкновений. Сами зерги могут противопоставить им спрятанного разрителя с микозом наготове. Нужно лишь подманить муталисков по-



Двум викингам ни за что не остановить налет муталисков.

ближе, выкопаться да обездвигнуть разом всю стаю. Теперь с ней можно делать все что угодно.

Протоссам я бы рекомендовал использовать сталкеров с исследованной способностью «скачок». Они могут телепортироваться прямо под эскадрилью и дружными залпами уничтожить одну особь за другой. Нелишними будут и фотонные пушки где-нибудь возле рабочих.

Терранам помогают защититься ракетные турели, пехота и гроза муталисков – торы (стреляя по воздуху, они наносят урон по площади).

Кроме того, стоит пользоваться и специализированной противовоздушной авиацией (викинги, фениксы, губители), а также стараться располагать здания таким образом, чтобы они все были прикрыты с воздуха.

ТАКТИКИ

**ТЕРРАНЫ
ВЫСАДКА ГЕЛЛИОНОВ**

Очень рискованная стратегия. Если противник выходит в быстрые технологии или хорошую экономику – вам несдобровать. Зато если все получится, вы в считанные минуты одержите победу.

Развивайтесь согласно таблице. Заранее отправьте медэвак к базе противника – он двигается медленнее геллионов и может затормозить всю операцию. Когда достроится третья огнемётная машинка, загружайте их все в транспорт и забрасывайте как можно ближе к рабочим. Ваша цель – уничтожить как можно больше добытчиков; старайтесь целенаправленно поливать огнем их скопления. Не позволяйте геллионам отвлекаться на защитников, указывайте им цели вручную.

Это важно: для успешного применения этой тактики нужно быть постоянно в курсе того, чем занят соперник, так что держите КСМ поблизости от его базы. Если враг выдвинется в атаку, вы всегда можете успеть построить бункер.

Преимущества:

- Возможность убить массу вражеских рабочих малым количеством войск.
- Быстрая вторая база, хорошая экономика и ранний выход в технологии.
- Огромное разнообразие вариантов своего дальнейшего развития.

Недостатки:

- Если вы прозеваете атаку или не успеете построить бункер, все труды пойдут насмарку.

■ Геллионы уязвимы для атак с воздуха и защитных сооружений, готовый к их появлению враг может легко отбиться.

■ Стратегия довольно требовательна к микроконтролю.

**ПРОТОССЫ
БЫСТРЫЕ ТЕМНЫЕ
ТАМПИЕРЫ**

Эта стратегия чаще всего используется против терранов, но пригодна и в сражениях с зергами. Суть ее сводится к максимально скорому появлению темных тамплиеров, которые должны навести на вражеской базе шороху.

Развивайтесь согласно таблице. Когда темное святилище будет готово примерно наполовину, постройте пилон неподалеку от вражеской базы – именно к нему вы должны будете при-

ТАКТИКА ТЕРРАНОВ

6	Имеющиеся КСМ отправляем добывать минералы, в командном центре заказываем нового.
7	Строим КСМ.
8	Строим КСМ.
9	Строим КСМ.
10	Строим хранилище.
10	Строим КСМ.
11	Строим КСМ.
12	Заказываем казарму.
12	Строим КСМ.
13	Строим КСМ.
13	Строим перерабатывающий завод.
14	Строим КСМ.
15	Отправляем двух дополнительных рабочих на добычу газа.
15	Строим хранилище.
15	К этому моменту у нас достроится казарма, в которой нужно заказать морпеха, а рабочего, который ее строил, отправить на разведку.
16	В командном центре заказываем улучшение «станция наблюдения».
16	Строим второй перерабатывающий завод.
16	После появления морпеха убиваем вражеского разведчика.
16	После появления станции наблюдения вызываем МУЛа.
16	Строим КСМ.
17	Строим морпеха.
17	Строим завод.
18	Строим морпеха.
18	Переводим двух рабочих на добычу газа.
19	Строим КСМ.
20	Строим хранилище.
20	Строим морпеха
21	Строим КСМ
22	Строим КСМ.
22	Строим лабораторию у завода.
22	Строим космопорт.
24	Строим геллион.
24	Заказываем улучшение «адское пламя» для геллионов.
24	Вызываем очередного МУЛа.
25	Строим КСМ.
26	Строим морпеха.
28	Строим медэвак.
30	Строим геллион.
31	Строим КСМ.
32	Строим морпеха.
32	Строим хранилище.
34	Строим геллион.
34	Строим командный центр.

ТАКТИКА ПРОТОСОВ

6	Имеющиеся зонды отправляем на добычу минералов, в нексусе заказываем нового.
7	Строим зонд.
8	Строим зонд.
9	Возводим первый пилон.
9	Строим зонд.
10	Как только достроится пилон, строим очередной зонд и используем способность «искривление времени» для ускорения постройки рабочих.
11	Строим зонд.
12	Строим врата.
12	Отправляем зонд на разведку.
13	Строим зонд и снова используем способность «искривление времени».
14	Строим зонд.
14	Возводим ассимилятор.
15	Строим зонд.
16	Возводим второй пилон.
16	Как только достроится ассимилятор, отправляем три зонда на добычу газа.
17	Строим зонд, используя способность «искривление времени».
18	Заказываем кибернетическое ядро.
18	Строим зонд.
18	Строим второй ассимилятор.
19	Строим зонд.
20	Строим зонд.
20	Переводим трех рабочих на второй ассимилятор.
21	Заказываем первого сталкера, чтобы убить вражеского разведчика.
23	Строим зонд.
24	Заказываем улучшение «врата искривления».
24	Строим третий пилон.
25	Строим зонд.
26	Строим зонд.
26	Заказываем «сумеречный совет».
26	Заказываем зилота.
29	Строим зонд.
30	Строим зонд.
30	Строим пилон.
30	Строим вторые врата.
31	Строим зонд.
31	Строим «темное святилище».
31	Заказываем зилота.
33	Заказываем зонд.
34	Заказываем зонд.
35	Заказываем зонд.
36	Заказываем зонд.
36	Заказываем нексус на побочной базе.



Сталкеры со «скачком» моментально подсакивают к линии минералов противника.

звать пару невидимок. Ваша главная цель — уничтожить как можно больше рабочих противника и посеять панику, чтобы во время возникшей заминки спокойно достроить и развить побочную базу.

Это важно: обязательно контролируйте карту, отслеживая перемещения противника. Если он выдвинется в атаку, постройте часового — хоть это и отложит появление тамплиеров, он выиграет вам немного времени, перекрывая проход силовым полем. И будьте готовы, если потребует, отменить постройку второго нексуса, чтобы не потерять ресурсы.

Преимущества:

- Шанс немедленно разделаться с обескураженным противником.
- Возможность если не уничтожить, то заблокировать вражескую армию еще до появления у него детекторов.
- Быстрая вторая база и развитая экономика.

Недостатки:

- Тактика очень уязвима для ранних атак или быстрого появления у противника детекторов.
- Игра происходит практически вслепую, разведка осуществляется только рабочими.
- Если вы не нанесете достаточно урона, противник может контратаковать и победить.

ЗЕРГИ ДИВЕРСИИ ТАРАКАНАМИ

Тактика основана на умении тараканов закапываться и передвигаться под землей, оставаясь невидимыми. Она не очень применима против терранов из-за их склонности застраивать вход на свою базу, но протосса или зерга обязательно заставит понервничать.

Развивайтесь согласно таблице. После появления второго инкубатора в нем следует заказать королеву, а после ее рождения — начать распространять слизь посредством опухолей.

Когда процесс мутации инкубатора в логово завершится примерно на две трети, закажите рассадник тараканов. Как только он достроится, изучите по очереди оба улучшения — на скорость и возможность передвижения под землей. Одновременно закажите в инкубаторе исследование закапывания.

Все свободные ресурсы вкладывайте в войска, пока есть газ — стройте тараканов, когда нет — зерглингов.

Это важно: зерглинги нужны для уничтожения разведки противника, контроля карты и получения информации о выходе противника с базы. Если оппонент атакует, постройте нескольких ползучих плеточников и встречайте его во всеоружии.

Когда все исследования будут завершены, можете сами выдвигаться в атаку. Перед позициями противника прикажите тараканам закопаться и подкрадывайтесь к рабочим как можно ближе. Установите точку сбора где-то неподалеку, закажите еще подкреплений (и не забывайте делать это в будущем), а затем выкапывайтесь и атакуйте.

На заметку: по мере возможности закапывайте раненых тараканов — под землей они регенерируют с колоссальной скоростью и скоро смогут снова вступить в бой.

Преимущества:

- Вы будете чувствовать себя уверенно на любом этапе игры.

- Есть шанс незаметно проползти к самой линии минералов и нанести колоссальный ущерб экономике.

- Если у оппонента не окажется ни одного детектора, вы можете моментально выиграть игру.

Недостатки:

- Противник может помешать планам, пойдя в слишком раннюю атаку.
- Все используемые войска уязвимы к атакам с воздуха.
- Тактика требовательна к микроконтролю.

■ ■ ■

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

1. Опробуйте в диверсионных операциях все описанные войска.
2. Уничтожьте одним диверсионным отрядом двадцать рабочих противника, никого при этом не потеряв.
3. Совершите десять убийств одним диверсантом и вернитесь к себе на базу.
4. Используйте отвлекающий маневр с высадкой десанта, одновременно атакуя с фронта основными силами.
5. Уничтожьте диверсионную группу противника, не потеряв не одного бойца.
6. Сбейте транспорт врага, не дав ему высадить войска.
7. Используйте отвлекающую диверсию, чтобы укрепиться на дополнительной базе.

Вот и все на сегодня. А в следующем номере мы поговорим о том, как разрабатывать собственные тактики, а также о том, как играть с противником, который уже успел изучить ваш стиль игры и заранее знает, что вы собираетесь делать.

ТАКТИКА ЗЕРГОВ	
6	Имеющихся рабочих отправляем на добычу минералов, в инкубаторе заказываем нового рабочего, а повелителя посылаем на разведку.
7	Заказываем рабочего.
8	Заказываем рабочего.
9	Заказываем рабочего.
9	Строим надзирателя.
10	Заказываем рабочего.
10	После появления надзирателя заказываем сразу двух рабочих.
12	Заказываем рабочего.
13	Заказываем рабочего.
14	Строим второй инкубатор на дополнительной базе.
13	Посылаем одного из рабочих на разведку.
13	Заказываем рабочего.
14	Строим омут рождения.
13	Строим экстрактор.
12	Заказываем рабочего.
13	Заказываем рабочего.
14	Заказываем рабочего.
15	Заказываем рабочего.
16	Строим надзирателя.
16	Когда достроится экстрактор, отправляем трех рабочих на добычу газа. А как будет готов омут рождения — заказываем в инкубаторе королеву.
17	Заказываем четырех зерглингов и отправляем их бегать по карте и охотиться на разведчиков.
18	Заказываем рабочего.
19	Заказываем рабочего.
20	Заказываем второй экстрактор.
19	Улучшаем инкубатор до логова.
20	Заказываем рабочего.

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

РУКОВОДСТВО ДЛЯ НОВИЧКОВ

Жанр	футбольный симулятор
Разработчик	Winning Eleven Productions
Издатель	Konami
В России	1С
Рецензия в ЛКИ	№01 2011

Пока маркетологи EA воспевали свою «революционную» FIFA, главные конкуренты не подавали признаков жизни — за время разработки новой PES нам показали только несколько роликов и картинок, демонстрирующие улучшенную графику. Даже релиз игры в России прошел незаметно! Оказывается, тишина нужна была, чтобы в спокойной обстановке создавать лучший футбольный симулятор.

Но как адаптироваться к игре новичку, у которого есть лишь клавиатура? Как научиться управлять футболистом, если ваши пальцы уже намертво прикипели к треугольнику WASD?



Забить прямым ударом со штрафного почти нереально, лучше слегка катнуть мяч вперед на ногу набегающему форварду.



На низкой сложности соперник крайне пассивен — можно вот так простоять весь матч, никто и не подумает проявить прессинг.

ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

НАСТРОЙКА ИГРЫ

Клавиатура вполне подходит для Pro Evolution Soccer, но сначала ее нужно настроить. Частично это можно сделать в меню внутри игры, но нам нужен более тонкий инструмент: откройте настройки через специальный ярлык (кнопка «Пуск» и так далее) или просто запустите *settings.exe* в папке PES 2011.

В открывшемся окне легко понять, как кнопки геймпада связаны с клавиатурой, — для удобства мы приведем эти данные в таблице чуть ниже. Однако часть кнопок геймпада по умолчанию оставлена без внимания, поэтому сопоставим левому стику (L) кнопку **Control**, а правому стику (R) — кнопку **Shift**.

Сочетаниям «R-вверх», «R-влево», «R-вниз», «R-вправо» присвоим цифры от 1 до 4. Так нам будет легче исполнять финты. Если вам удобнее, в качестве альтернативы можно использовать дополнительные цифровые клавиши справа.

Еще одно изменение необязательно: мы заменим в раскладке кнопку X кнопкой S. Такой вариант намного привычнее тем, кто привык к комбинации WASD. В дальнейшем при описании сочетаний клавиш мы будем предполагать, что вы сделали эту замену.

Продолжим регулировку уже внутри игры. В меню настроек выберем полуавтоматический (semi-assisted) режим передачи управления: в атаке компьютер сам переключает нас между футболистами, а в защите мы делаем это вручную (клавиша Q). Так нашим защитникам будет легче создавать численное преимущество — естественный интеллект сможет объединиться с искусственным. Кроме того, это избавит от ряда глупых ошибок.

Наконец, выберите подходящую камеру. Рекомендуем поставить ее в положение «вертикальный широкоугольный» (vertical wide), в таком положении проще анализировать варианты для развития атаки.

СКАЖИ МНЕ, КТО ТВОЙ СОПЕРНИК, И Я СКАЖУ, КТО ТЫ

Идеально сбалансировать симулятор футбола практически невозможно, и в этом году Konami ужесточению компьютерного интеллекта уделили не так много внимания. Напротив, в угоду реалистичности хватка ИИ была в меру ослаблена — даже на «лучшем игроке» соперник часто упускает мяч за боковую линию, делает неточные передачи и ошибается при голевых ситуациях.

Разработчики в очередной раз не смогли залатать дыру в уровнях сложности — пропасть между «обычным игроком» и «профессионалом» так и осталась незаполненной. Если на первых трех уровнях соперник набирает обороты постепенно, то уже с четвертого очень здорово прибавляет в мастерстве. Особенно это касается контроля мяча и игры в обороне.

■ **Новичок.** На начальном уровне соперник не умеет играть вообще. Если игра в пас и атаки еще могут удаваться, то защита — это проходной двор. Можно неторопливым бегом войти в штрафную, даже не обыграть, а пройти мимо сонных защитников и обстрелять застывшего на месте вратаря с двух метров.

■ **Любитель.** Соперник по-прежнему позволяет делать на поле все, что захочется, но действия в обороне стали слаженнее, защитники при первой же возможности выбьют мяч в аут из-под ног нашего зазевавшегося форварда, пытаются блокировать прострелы, передачи вразрез теперь уже не гарантируют выход на свидание с голкипером соперника.

■ **Обычный игрок.** Самый сбалансированный уровень игры. В защите соперник не допускает явных ляпов, вратарь вовремя выбегает из ворот и выбивает мяч из-под ног нападающего. Длинные пасы вразрез защиты уже менее эффективны и часто перехватываются, да и мяч вблизи штрафной соперника в подкате не так просто отобрать. Фланговые проходы с прострелом остаются самой действенной тактикой в атаке — за скоростными вингерами соперник просто не успевает.

■ **Профессионал.** Важнейшим элементом игры становятся замены — накопленная усталость влияет на скорость, и во втором тайме измотанные вингеры будут бесполезны, а значит, нужно иметь и в резерве быстрых полузащитников. Усталость в PES 2011

РЕЙТИНГ
ЖУРНАЛА

80%

НАГРАДА
ЖУРНАЛА





Время, оставшееся на прием мяча, зависит от уровня сложности.



Фланговые проходы совершайте на небольшом расстоянии от боковой линии, чтобы оставалось место для маневра при прессинге со стороны защитников.

СООТВЕТСТВИЕ КЛАВИШ		
PlayStation	Xbox	PC
	Y	W
	X	A
	A	X (S)
	B	D
L1	LB	Q
L2	LT	Z
R1	RB	E
R2	RT	C



Когда при фланговом забеге перед нами возникает защитник, важно свернуть к боковой линии прямо перед предполагаемым контактом.

здорово переработана – раньше она фактически была «для галочки».

■ **Лучший игрок.** На высшем уровне даже Испанией можно влететь самой заурядной команде, и залогом успеха будет тактика «не проиграть». Только при игре от обороны (тактика 4-4-2 или 1-3-5-1) и благодаря контратакам можно чего-то достигнуть на этой сложности. Главная беда – соперник быстрее бегаёт, поэтому при фланговых забегах не передерживайте мяч. Очень эффективна игра в одно касание, но для ее реализации нужно много быстрых, выносливых игроков в команде.

Это важно: от усталости зависит сила удара по мячу. Если в начале игры для мощного удара достаточно заполнить индикатор силы на половину или две трети, то в конце матча бить нужно изо всех сил.

Кроме традиционных уровней сложности, существуют еще два параметра, влияющих на силу компьютерного оппонента.

■ **Класс команды.** На каком бы уровне вы ни играли, гранд будет сильнее аутсайдера, вплоть

до того, что выиграть Лигу чемпионов «Интером» на «обычном игроке» легче, чем киевским «Динамо» на «любителя». Слабость подконтрольного нам аутсайдера проявляется в скорости и усталости – игроки заурядной команды выдохнутся уже в начале второго тайма и будут уступать даже команде равного уровня. К примеру, когда я играл сборной Катара против Португалии, начало матча было отличным – три забитых мяча после прострелов в штрафную должны были гарантировать спокойную жизнь, однако второй тайм был полностью проигран – техничные португальцы просто «перебегали» моих подопечных и забили три мяча в ответ, сыграв на опережение защиты.

На заметку: в игре есть такой незаметный на первый взгляд параметр, как стиль игры, и он проявляется как у соперника, так и у нашей команды. Играя разными клубами или сборными, вы заметите, что у одних лучше получается игра в пас, другие более технично обрабатывают мяч, третьи слаженнее действуют при игре в обороне. Это касается и сопер-

ников: у Швейцарии плотная оборона, поэтому прострелы в штрафную редко приносят успех, у латиноамериканских сборных хорошо развиты командная игра и умение держать мяч – против них трудно играть в обороне.

■ **Турнирная стадия.** Вы удивитесь, заметив, что соперники с каждой стадией в Лиге чемпионов или просто турнире на вылет играют все сильнее, причем это не зависит от того, «Клуж» против вас или «Манчестер Юнайтед». Это усиление проявляется в улучшенном контроле мяча и точности передач – чем ближе к финалу, тем меньше ляпов в обороне допускает соперник. Усиление незначительное, но при игре за середняка контраст между стадиями может быть весьма ощутимым.

ПУТИ К ПОБЕДЕ

ФУТБОЛ-2011

Игра не стала тяжелее, просто к новшествам надо привыкнуть. Теперь успех в поединках зависит не только от качеств Месси, Руни и прочих, а от нашей реакции, ма-

стерства и умения быстро анализировать ситуацию на поле.

Основные типы паса остались прежними: по земле (клавиша S) и навесные (D). Есть еще высокий пас на ход по воздуху (Q+D одновременно), но этот прием непросто, поэтому первое время без него можно обойтись. Если передачи по земле кажутся вам недостаточно точными, пригодится комбинация для передач точно в ноги (Q+S).

Удивительно значимыми стали длинные передачи на ход (W), разрезающие оборону соперника с выходом один на один, важно только при этом не заскочить в офсайд. Этот пас можно ускорить, путив мяч по дуге (Q+W). Все типы передач можно делать в одно касание, если нажимать кнопки за мгновение до приема мяча, – точность при этом, конечно, падает.

Это важно: опытные нападающие сами покидают опасную зону, когда есть угроза оказаться «вне игры», и при контратаках не вырываются за спины защитников соперника. Но если на острие атаки молодые юнцы (в Мастер-лиге популярна тактика скупки перспективной молодежи), прострелы на забегание нужно выполнять осторожно и посматривать, чтобы кто-то из форвардов не оказался в офсайте.

Мы давно привыкли: владельцы клавиатур с трудом выполняют финты. К счастью, в новой версии PES можно привязывать движения к четырем комбинациям – делается это в настройке тактики перед началом матча. А вызывать комбинации просто: надо нажать Q вместе с «правым стиком», на клавиатуре Q+цифра (от 1 до 4).

Расскажем также о популярной проблеме. Часто, исследуя разные финты, игроки случайно нажимают комбинацию Q+Shift. Это



Угловые подавать бесполезно, лучше сделать пас к ближней штанге, а потом переправить мяч на линию штрафной для удара по воротам.



Легким движением ноги вратарь превращается в лежачего наблюдателя происходящего.

совершенно отдельная функция: с ее помощью управление переключается исключительно на вратаря. Полезно, если вы хотите пару минут посмотреть на действия команды со стороны. Та же комбинация вернет в нормальный режим.

ФЛАНГОВЫЙ ПРОХОД

Фланговый проход — популярный путь к чужим воротам. Что может быть проще: пас на скоростного полузащитника и длинный забег с мячом по флангу с дальнейшим прострелом в штрафную площадь. Бежать нужно не около кромки поля, а поближе к центру, чтобы в случае прессинга было куда отступить. Фланги менее насыщены игроками, чем центр поля, поэтому строить атаки легче всего именно таким образом.

В PES 2011 защитники легко догоняют нападающих, особенно на высоких уровнях сложности. Чтобы иметь хотя бы шанс на побег, нужно во время движения не держать клавишу бега (E), а нажимать ее два или три раза подряд. Футболист будет пробрасывать мяч далеко вперед и потом догонять его — скорость резко увеличится. Другой вариант решить проблему: комбинировать проход с передачами в касание или делать короткие рывки поближе к боковой линии.

Если на одном фланге скопилось много игроков оппонента и дальнейший рейд чреват потерей мяча, переведите мяч по воздуху на противоположный фланг (важно только рассчитать силу удара — при передачах по воздуху индикатор силы не стоит заполнять более чем наполовину).

Когда крайний полузащитник прорывается к лицевой линии, приходит время для передачи. Можно просто сделать точный пас (S), но лучше сильно прострелить низом (S дважды подряд).



Если вы атакуете слева, то важно, чтобы подающий был левшой. Аналогично, D — высокая подача в расчете на удар головой, но мы рекомендуем двойное нажатие D — сильный прострел на высоте около метра. Есть вариант подачи по высокой дуге (C+D), но он малоэффективен.

Завершаются фланговые атаки ударом в одно касание. Чтобы нападающий его выполнил, нужно нажать удар (A) непосредственно до встречи с мячом.

КОНТРАТАКА И ДЛИННЫЕ ПЕРЕДАЧИ ВРАЗРЕЗ ЗАЩИТЫ

После исполнения стандарта соперником быстро перехватывайте мяч и одним длинным прострелом выводите форварда на свидание с вратарем (Q+W). Превосходно работает на средних уровнях сложности, на высоких разворачивайте атаку в несколько передач.

Чтобы ускорить атаку, полезно зажать E перед получением направленной вперед передачи. Тогда футболист не станет принимать мяч, а пропустит его вперед, чтобы потом догнать.

Завершать такие атаки лучше ударами на точность (C+A+стрелки). Если хотите обыграть голкипера и закатить мяч уже в пустые ворота, замедлите нападающего перед самым стол-

кновением, а потом резко ускориться с движением в сторону — вратарь будет уложен на газон, а нам останется только катнуть сферу в ворота или забежать в них вместе с мячом.

ПРОРЫВ ПО ЦЕНТРУ

В PES 2011 повысилась важность игры через центр. Здесь не обойтись без финтов, поэтому особенно важна техника футболистов. Также придется применять дриблинг (C+стрелки): скорость бега упадет, но и вероятность потерять мяч уменьшится. Кроме того, с помощью дриблинга можно неожиданно развернуться, пробросив себе мяч пяткой.

На подходе к штрафной поможет финт «радуга»: нужно нажать Z, а потом два раза Shift. В случае успеха мяч перелетит через защитников неожиданно для них, и можно будет ударить с лету. Если соперник теснит вас особенно усердно, симулируйте повреждение (Control+Shift). Только будьте осторожны: если рядом никого не будет, рефери покажет вам желтую карточку.

ИГРА В ОДНО КАСАНИЕ

Дриблинг на высоких уровнях сложности не поможет, а вот быстрые атаки с точными пасами в одно касание — вполне. Тактика эффективна на 4-5 уровнях слож-

ности, на низких в ней просто еще нет необходимости. Только сферу в воздух не стоит поднимать — верховой мяч тяжелее принять, и этим промедлением обязательно воспользуется соперник.

Чтобы выполнить эту простую комбинацию, нужно зажать Q и сделать пас (S). Отдавший передачу футболист побежит вперед. В момент приема мяча нужно сделать пас на ход (W) — мяч вернется к предыдущему владельцу. Если Q будет все еще зажата, пас будет более агрессивный, но менее точный.

Есть и еще один вариант: нажать C через мгновение после передачи S — сделавший передачу игрок сделает рывок вперед.

ДОЛОЙ ОСТОРОЖНОСТИ!

В прошлых играх серии при ударах, передачах или навесах индикатор мощности мы заполняли едва ли наполовину, иначе мяч просто летел очень далеко от цели. Теперь эту шкалу переработали, и часто приходится делать пасы (особенно низом) на полную мощность. Не пренебрегайте этой возможностью — сильные передачи нужны при игре в обороне, чтобы мяч летел быстрее и у соперника было меньше шансов его перехватить вблизи нашей штрафной.

ОБОРОНА

Управление защитой существенно не изменилось. S — активное сопротивление, попытки перехватить мяч. A — вызов товарищей на помощь для коллективного прессинга (другие зоны при этом, конечно, освобождаются). W — выход вратарем вперед в крайних случаях.

Самый опасный прием — подкат (D). Некоторые даже советуют вообще не применять его, ведь судьи не жалеют красные карточки при жестких нарушениях. С другой стороны, при атаке со-

ПЕНАЛЬТИ!



Перед тем как приступать к серьезным соревнованиям, лучше отточить навык пробивания пенальти на тренировке.

Пробивание и отражение ударов с одиннадцатиметровой отметки всегда было адской мукой для игроков в PES (особенно для любителей играть на клавиатуре). Нынешний год не стал исключением, и облегчать управление разработчики не стали — напротив, этот своеобразный ритуал проработали еще глубже, а удары и прыжки вратарей мы можем настраивать более тщательно, знать бы, какие кнопки и когда нажимать.

При ударе и нашем бездействии игрок пробьет пенальти автоматически (низом по центру). Чтобы начать разбег, нажмите А. И в это время, когда игрок приближается к мячу, у нас есть секунды, чтобы в точности отрегулировать направление удара. Время удерживания клавиши А при разбеге совершенно не влияет на силу удара — мы можем регулировать только точность клавишами со стрелками.

Различных комбинаций исполнения удара великое множество, опишу лишь основные из них (советы актуальны исключительно для положения камеры, означенного выше):

■ Удар парашютом — при разбеге нажмите стрелку вниз; чем дольше вы удерживаете эту клавишу, тем выше полетит мяч.

Для справки: в историю футбола этот тип исполнения одиннадцатиметровых вошел под названием «паненочка». Впервые удар в этом стиле исполнил полузащитник сборной Чехословакии Антонин Паненка в серии послематчевых пенальти на ЧЕ-1976, в матче против сборной ФРГ.

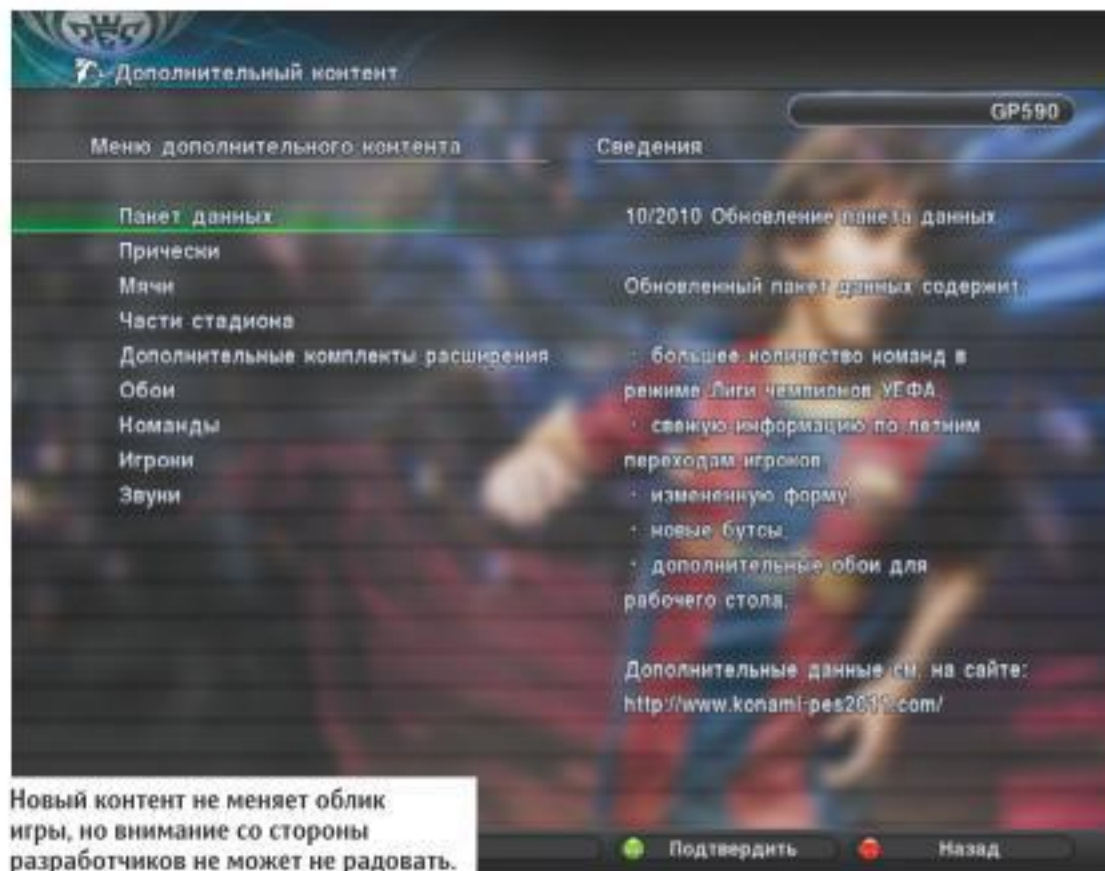
■ Удар в угол низом — нажимайте клавиши «влево» или «вправо» во время разбега футболиста; чем дольше вы удерживаете одну из кнопок, тем дальше от центра ворот будет направлен мяч.

Это важно: клавиши со стрелками «вправо» и «влево» обладают в игре невысокой чувствительностью, и, чтобы положить мяч точно в угол ворот, нужно зажать одну из этих клавиш чуть более чем на одну секунду. А вот для направления удара вверх нужно просто нажать соответствующую стрелку, без удерживания, иначе мяч полетит значительно выше ворот.

■ Удар по воздуху — самый эффективный тип удара, но и самый трудный, ведь при разбеге нужно сначала нужное время удерживать одну из стрелок направления удара, а потом успеть нажать клавишу «вверх», чтобы при ударе футболист поднял мяч. Одновременное нажатие клавиш направления не принесет результата, так как клавиши горизонтальной и вертикальной коррекции имеют разную чувствительность.

Отбивать пенальти тяжелее, точнее — разобраться в самих принципах управления. Перед ударом соперника, пока игрок не начал разбег, мы можем сделать пару шагов вратарем в стороны, используя клавиши «влево» и «вправо».

Когда оппонент начнет движение к мячу, мы должны нажать и удерживать одну из клавиш направления и в нужный момент нажать клавишу А, чтобы вратарь совершил прыжок. Если мы не совершим никаких действий, голкипер останется в центре и отразит удар лишь в том случае, когда мяч полетит прямо на него.



Новый контент не меняет облик игры, но внимание со стороны разработчиков не может не радовать.

перника спереди подкат — самое мощное и эффективное оружие. Главное — выбрать момент.

Это хитрость: если у вас случился жуткий провал в обороне и вражеского бегуна с мячом не остановить даже фолом, просто... сбейте с ног любого другого игрока команды соперника — судья остановит игру, даже если мгновением позже мяч окажется в сетке наших ворот.

КОГДА НУЖНА ТАКТИКА

В современном футболе профессионализм тренера не менее важен, нежели технические характеристики и уровень физической подготовки игроков команды. В футбольном симуляторе тренер и все, что происходит вне поля, конечно, не так сильно влияют на саму игру, как в реальности, но и в этом аспекте Konami сделала большой шаг вперед.

Прежде всего тактика важна в онлайн-режимах, когда соперником выступает реальный противник (при более тонкой настройке параметров тактики и предматчевых установок сопернику будет тяжелее подстроиться под ваш стиль игры, ведь он индивидуальный и непредсказуемый). И, разумеет-

ся, тонкая настройка тактики необходима в Мастер-лиге, если вы решили этот режим отыгрывать исключительно в роли тренера.

А вот в игре против компьютера роль тренера будет не так важна, так как все основные действия на поле совершаем именно мы (ИИ дружественных игроков в PES 2011 как никогда пассивен).

Очень важны здесь выбранная тактическая схема и расстановка игроков на поле. Можно самому назначить каждого игрока на свою позицию, можно применить простые параметры и поставить на матч самых свежих игроков или самых умелых. Выбор игроков «по физическому состоянию» особенно эффективен в Мастер-лиге — мало того, что свежий молодежь иногда быстрее и ловчее именитых звезд, так еще при таком подходе все будут регулярно получать игровую практику, не останется тех, кто вечно протирает шорты на скамейке запасных.

Управлять тактикой можно и во время матча. Самый простой инструмент — переключатель между атакой и обороной. Сочетание В+Е зовет футболистов вперед, а В+С заставляет лучше следить за собственными воротами.

Кроме того, можно вызвать заранее заготовленное изменение тактики. Для этого нажмите В вместе с одной из клавиш управления (W, A, S, D).

На повторах можно не только любоваться красивыми голами, но и анализировать собственные ошибки.



KINGS' CRUSADE. ЛЬВИНОЕ СЕРДЦЕ

ПЕХОТНОЕ УЧИЛИЩЕ

Жанр	стратегия в реальном времени
Разработчик	Neocore Games
Издатель	Paradox Interactive
В России	1С / Snowball Studios
Рецензия в ЛКИ	№01 2011

Представьте себе картину — через поле, вздымая клубы пыли, мчится бронированный клин рыцарской конницы. Отполированные латы блистают на солнце, земля вздрагивает под копытами лошадей, длинные копья целят прямо в грудь вражеским пехотинцам. Всадники врезаются в строй противников... и бесславно гибнут. Как и в настоящих сражениях, в *Lionheart: Kings' Crusade* битвы выигрывают армии, а не отдельные отряды. Пусть даже речь идет о грозных крестоносцах.



Специальные войска арабов, будь то бомбардировщики с дымовой завесой или ассасины с маскировкой, затраченных денег не окупают.



Герой и его гвардия — смотрятся эффектно, да и мораль соратникам поднимает.

- ☑ ФОРМИРУЕМ АРМИЮ БЕЗ СЛАБЫХ СТОРОН
- ☑ УЧИМСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ РАЗНЫЕ ВИДЫ ВОЙСК
- ☑ НАЛАЖИВАЕМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ
- ☑ СВОДИМ ПОТЕРИ К МИНИМУМУ

ГОТОВИМСЯ К БОЮ

Если вы хотите уйти с поля брани победителем и покрыть свое имя славой на века, вам нужно освоить две науки: правильный выбор отрядов перед сражением и их грамотное взаимодействие во время боя. Иными словами, сформировать армию без недостатков — значит, уже обеспечить себе победу на 50%.

Стандартный состав вашего войска будет выглядеть так:

- 2/6 — лучники и/или арбалетчики;
- 2/6 — пехотинцы для защиты стрелков, из них 1-3 отряда латников (в зависимости от вашей казны), остальные — пикинеры;
- 1/6 тяжелой кавалерии;
- 1/6 легких войск — один-два отряда кавалерии плюс один-два отряда пехоты (при дефиците золота всадниками можно пренебречь).

В зависимости от специфических условий боя это соотношение может меняться. К примеру, на равнине арабы могут наступать одной кавалерией —



Черкесские всадники обожают давить врагов. Ведь с таким «heavy-metal» лошадаками это легче легкого!

вражеская пехота будет безуспешно гоняться по барханам за конными лучниками, латники рассеют кавалерию неприятеля, а легкие всадники ударом с нескольких сторон довершат разгром измотанного противника.

Это важно: что касается тяжелой кавалерии, то в целом арабы получают за те же деньги более слабые войска, чем европейцы. Поэтому при сражении на ровной местности крестоносцам есть смысл делать ставку на конных латников, а подданным Саладина — на пикинеров.

Заполняя список отрядов, которые отправятся в бой, вы должны задать себе два вопроса. Первый: как я собираюсь побеждать? Основных вариантов не много. Если вы намерены прорвать оборону противника по одному из флангов — необходимо сделать ставку на тяжелую кавалерию. Хотите взять врага в клещи — потребуется легкая конница. Предстоит «игра от обороны» — можно набрать побольше пикинеров и лучников.

Вопрос второй: кто мне может помешать? Как и в любой стратегии, в *Lionheart: Kings' Crusade* на любой лом найдется свой прием. Пикинеры боятся лучников, лучники боятся легкой кавалерии, легкая кавалерия боится конных

рыцарей, а конные рыцари теоретически не боятся никого, но на практике часто платят за победу чрезмерными потерями. Поэтому в армии всегда должно быть несколько отрядов, прикрывающих слабые стороны вашей основной ударной группировки.

СОЛДАТЫ: ИНСТРУКЦИЯ К ПРИМЕНЕНИЮ

ЛУЧНИКИ И АРБАЛЕТЧИКИ

Именно дальнобойные отряды, а вовсе не рыцарская кавалерия, определяют развитие событий на поле боя. Град стрел может согнать врага с насиженной позиции, остановить решительное наступление или, наоборот, вынудить неприятеля прорываться к позициям лучников. Отряды противника теряют боевой дух, просто попав под обстрел, а если они при этом несут потери, показатель «боевостости» падает еще сильнее. Иногда враги просто не успевают добраться до дальнобойных отрядов, впадая в панику еще на подходе.

Это важно: всегда помните о том, что стрелки могут нечаянно задеть своих. Если дальнобойные отряды ведут стрельбу из-за спинок пехотинцев, лучше заранее прекратить огонь, чем скосить стрелами собственных солдат.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА

80%

НАГРАДА ЖУРНАЛА





Отступающую кавалерию, особенно если она не понесла серьезных потерь, преследовать не стоит. Лучше займите оборону и дождитесь ее возвращения.

Первой целью стрелков обычно оказываются лучники и арбалетчики противника — дуэлью дальнобойных отрядов открываются многие сражения. Победа в этом «соревновании» сулит немалые дивиденды: подавив вражеских стрелков, вы заставите противника наступать, а это позволит дать несколько залпов по приближающимся солдатам практически в упор.

Чтобы обеспечить себе преимущество и избежать высоких потерь, можно пойти на хитрость. Отправьте перед стрелками в набег на позиции противника отряд легкой кавалерии. Вражеские лучники немедленно переключатся на него, однако нанести серьезного урона быстрым всадникам не смогут. Конница же, не доезжая нескольких метров до позиций неприятеля, должна развернуться и ехать назад. Повторяйте этот алгоритм до победного конца.

Это интересно: отряды, укрывшиеся в лесу, получают дополнительную защиту от стрел — однако вести огонь по оставшемуся «снаружи» врагу могут без всяких штрафов. Такой вот парадокс.

В обороне стрелки должны стоять в первом ряду, и чтоб пехотинцы в затылок дышали. Так дальнобойные отряды получат возможность «до упора» поливать стрелами врага, лишь в самый последний момент отступая за спины рукопашников (если вы сражаетесь против AI — используйте паузу, чтобы провести маневр вовремя). Противостоя наступающей кавалерии, так лучше не делать — не успеете перестроиться, да и существенный урон всадникам стрелки все равно не нанесут.

Если превратности судьбы заставили вас наступать пехотой, лучники опять же идут в первом ряду. Их задача — постараться отвлечь на себя вражеских стрелков или сократить число неприятельских пехотинцев (все зависит от того, насколько высоко вы оцениваете шансы своих рукопашников выиграть схватку без посторонней помощи).

На заметку: средневековая военная наука гласит: «Лучник на холме стоит пяти пехотинцев, лучник на равнине не стоит ничего».

МИНИМИЗИРУЕМ ПОТЕРИ



От отряда легкой пехоты (1) почти ничего не останется, зато более ценные войска не пострадают от вражеских стрел.

В Lionheart: Kings' Crusade потери — главная проблема любого полководца, особенно в кампании. Да и во время отдельной битвы «перерасход» солдат может превратить почти достигнутую победу в поражение.

■ Не стесняйтесь использовать дешевые отряды в качестве пушечного мяса. Ситуации, когда какое-то из подразделений нужно подставить под удар, возникают регулярно, так что лучше всегда иметь под рукой отряд, который не жалко потерять и который можно легко заменить.

■ На ранних этапах кампании король — универсальное оружие, способное заменить целый отряд. При этом потерь он по понятным причинам не несет.

■ В кампании всегда можно дать ключевому отряду пропустить миссию, восстановив при этом треть состава. В сочетании с медиком (который в обязательном порядке должен быть при всех основных отрядах) вы получите восстановление примерно 60% солдат. Чтобы отсутствие подразделения не стало критическим, выберите наименее сложную битву. Специально отложите прохождение нескольких легких миссий на конец кампании, когда потери возрастут и отдых основным подразделениям будет требоваться регулярно.

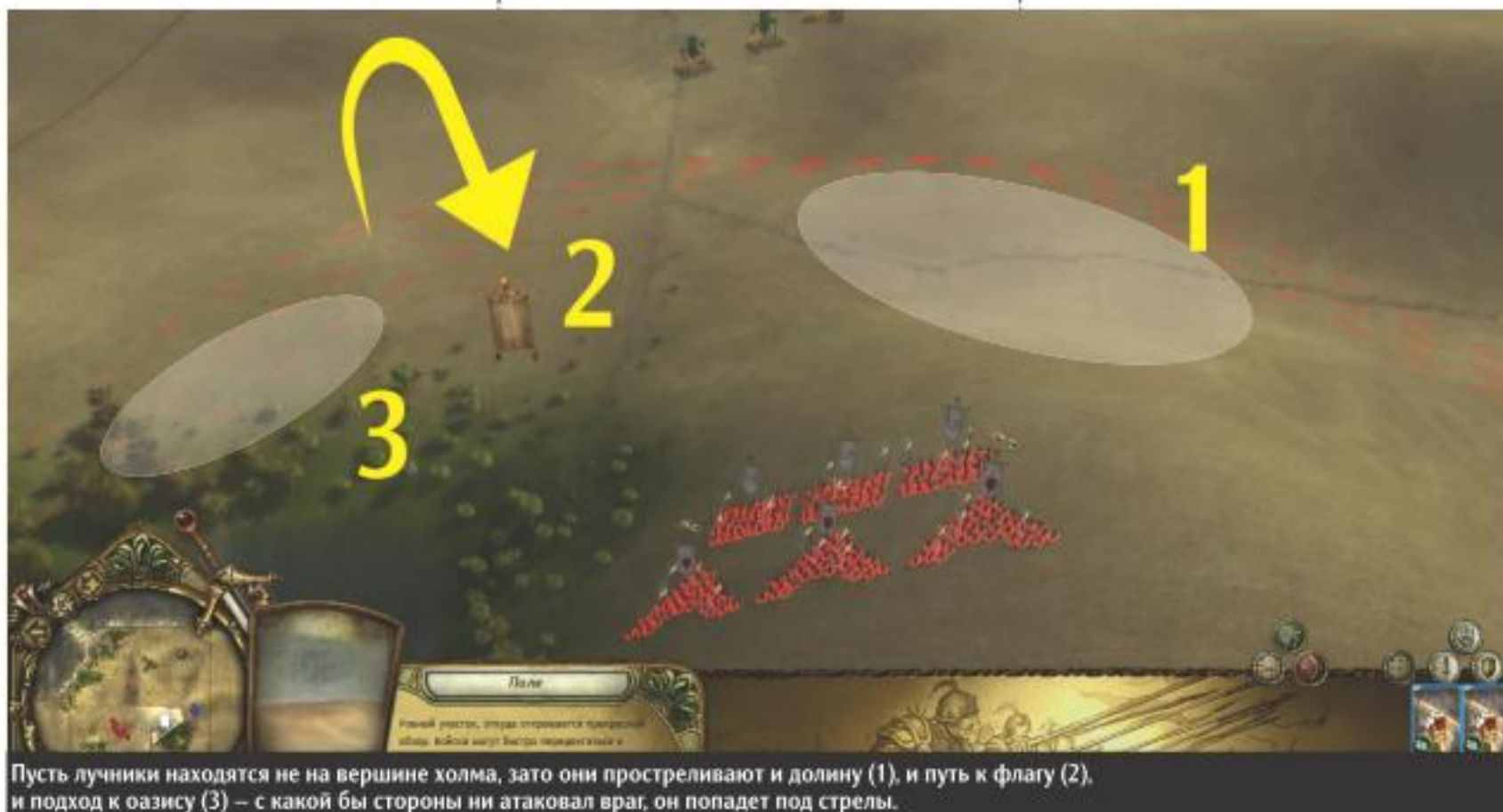
ЛЕГКИЕ ВОЙСКА

В средневековых армиях легкая пехота была в подавляющем большинстве, но ее функции сводились к роли пушечного мяса. В Lionheart: Kings' Crusade ситуация та же. Урон подобные отряды наносят минимальный, живучесть у них ни к черту, поэтому в армии стоит держать одно-два самых дешевых подразделения — для использования в качестве живого

щита (см. врезку «Минимизируем потери») или экстренного латания дыр в обороне. При таком обращении до конца битвы они часто не доживают — но кого это волнует?

Несколько более ценны пехотинцы, оснащенные метательным оружием (наемники из Стирии, нубийцы). Пусть они успевают отстреляться (вернее, «отброситься») по врагу всего один раз, но сдвоенный или строенный залп копьями может изрядно проредить наступающие когорты и снизить их боевой дух. Если предстоит оборона, особенно против пехотной армии, — есть смысл заменить пару подразделений пикинеров на метателей копий.

Пикинеры в Lionheart: Kings' Crusade — это костяк обороны любой армии. С одной стороны, они стоят недорого и вы можете позволить себе понести серьезные потери. С другой — при лобовом столкновении копейщики способны серьезно потрепать любой отряд независимо от его силы. Именно пикинеры вместе со стрелками формируют «фронт» вашего построения, ими же следует по возможности прикрывать развертывание осадных орудий и маневры кавалерии.



Пусть лучники находятся не на вершине холма, зато они простреливают и долину (1), и путь к флагу (2), и подход к оазису (3) — с какой бы стороны ни атаковал враг, он попадет под стрелы.



Идеальное место для засады. Отряды (1) стоят в удобной для атаки ложбине, но наступающего противника ждет затаившаяся в лесу кавалерия (2).

Легкая кавалерия — пожалуй, самый специфический род войск из всех. В силу высокой скорости она может успевать на многих участках поля, но низкие боевые качества позволяют использовать ее лишь там, где не ожидается серьезного сопротивления противника:

- Отвлекать на себя огонь стрелков (см. выше).
- Разведка — подскочить к лесу, проверить наличие засады и в случае чего задать стрелкача.
- Глубокий фланговый охват — заехать в тыл противнику и грозить оттуда кулаком. Во-первых, враг получит минус к боевому духу, а во-вторых, вынужден будет выделить несколько отрядов — спину прикрыть.
- Преследование бегущего противника.

Это интересно: в кампании ваша легкая кавалерия представляет собой более грозную силу — всадники, добивающие врага, получают львиную долю опыта, а значит, растут в уровнях быстрее всей остальной армии.

■ Попытки выманить врага из обороны под стрелы и сабли коллег. Происходит это просто — подъехали вплотную к неприятельскому строю, подразнили, ускакали. Еще лучше сделать вид, что всадники пытаются обойти один из флангов (или покушаются на флаг), — противник наверняка выйдет часть войск на перехват.

■ Можно использовать кавалерию для ликвидации вражеских прорывов, но только в самых крайних случаях. Дешевле подставить под удар ненужный пехотный отряд. Всадники, пусть даже легкие, — вещь слишком ценная.



И вот результат: турецкие копейщики разгромлены ударом во фланг.



Правильная атака: пехота наступает через лес (1); лучники, укрытые деревьями, нейтрализуют вражеских стрелков (2); два отряда всадников заходят врагу во фланг (3).

ТЯЖЕЛЫЕ ВОЙСКА

С тяжелыми войсками все гораздо проще. Главная задача бронированных пехотинцев — стоять по месту главного удара противника, цементируя оборону. Если место главного удара предугадать невозможно (как чаще всего и бывает) — расставляйте латников вперемежку с пикинерами. Так они всегда смогут «поддерживать» соседей, если станет жарко.

На заметку: нет смысла усиливать латниками и без того хорошую позицию. Солдаты на холме или в лесу и так будут чувствовать себя комфортно — тяжелую пехоту лучше поставить на равнину.

Старайтесь «отлавливать» латниками основные подразделения.

Тяжелая пехота надолго свяжет их боем, что даст кавалерии возможность пройти по флангу, разогнать лучников и ударить недругам в тыл. В качестве наступающей силы эти медлительные рыцари не очень хороши. Хотя если у вас есть перевес в стрелках, а враг засел в обороне — можно подвести к его позициям лучников под прикрытием латников.

Тяжелая кавалерия — это ваш паровой каток. Правда, весьма хрупкий: одна схватка с чрезмерно большими потерями, и дорогой отряд потеряет возможность отработать потраченное на него золото. Бойцы данной весовой категории вообще не признают полумер. Имея хотя бы незначительное преимущество, они легко затопчут врага, без него — увязнут в бою надолго. Значит, это преимущество им надо создать.

На заметку: тяжелая кавалерия больше других родов войск выигрывает от присутствия капитана в отряде.

Если вы обороняетесь, держите своих всадников в тылу. Как только вражеские отряды увязнут в бою с передней линией, обходите их с фланга и бейте в спину. Наступать следует так: кавалеристы идут вперед вместе с остальными бойцами, однако перед самым вражеским строем останавливаются и пропускают прочих солдат вперед. Далее все так же: обходим схватку сбоку и бьем противника в тыл.

Кроме того, старайтесь рассеивать при помощи тяжелой кавалерии одинокие отряды противника, отбившиеся от основных сил, — как правило, они ничего не могут противопоставить латникам.

И ВОТ НАШЛИ БОЛЬШОЕ ПОЛЕ...

ОБОРОНА

■ Формировать оборонительное построение начинайте с дальнобойных отрядов. А их, в свою очередь, расставляйте, отталкиваясь от рельефа. Постарайтесь заранее прикинуть, по какому пути будет наступать враг, и располагайте стрелков так, чтобы его маршрут простреливался всеми лучниками.

■ Если у вас есть герои, они должны находиться на самом опасном участке обороны. Имеющиеся артефакты тоже следует раздать тем отрядам, которые примут на себя основной удар.

■ Старайтесь расставлять войска не в линию, а немного «полу-месяцем» — так противнику будет сложнее обойти вас с флангов (особенно это актуально для сражений небольших армий, когда нет возможности выделить резервы для противодействия вражеским маневрам).

■ Засада в лесу — крайне полезная штука. И дело тут вовсе не во внезапном ударе сзади — такое даже с AI проходит редко. А вот обозначить свое присутствие в лесу и сидеть там, угрожая вражескому тылу, — хорошая возможность снизить боевой дух врага и отвлечь часть сил от основного сражения.

■ На всякий случай стоит повторить золотое правило любого стратега: лучше плохая оборона, чем хорошее нападение. Всегда старайтесь спровоцировать врага на наступление. Если не получается, соберите всех стрелков на одном из флангов, подведите к вражеской позиции и засыпьте ее градом стрел — возможно, это заставит врага стронуться с ме-

ста. Сами наступайте только в том случае, когда сдвинуть противника с мертвой точки невозможно.

На заметку: в деле выманивания врагов из обороны нет равных арабским конным лучникам. Своей тактикой «бей-беги» (или «стреляй-скачи») они способны вывести из себя любого противника.

■ Хорошая провокация — стоящий в чистом поле отряд лучников без всякой поддержки. Само собой, при условии, что либо рядом находится лес с засевшими в нем латниками, либо где-то неподалеку пасется кавалерия, готовая кинуться на помощь по первому свисту. Для такой хитрости требуется тонкий расчет, зато и плюсы от нее велики — от возможности оттяпать у врага один-два отряда до провокации противника на не выгодное ему наступление.

НАСТУПЛЕНИЕ

■ Компьютерные полководцы имеют привычку отсылать отряды, чтобы захватить флаг или занять выгодную позицию. Поймать врага в тот момент, когда он разделит силы, — редкая удача, сулящая немалое преимущество.

■ Как показывает практика, по полю боя лучше всего передвигаться нестройной толпой (формация Horde). Разреженный строй позволяет существенно сократить потери от лучников, да и скорость отрядов будет выше.

■ Идеальная формация для рукопашного боя — клин (Wedge). Перестраиваться в нее нужно в самый последний момент, после того, как вы дойдете до врага.

■ Наступать через лес — одно удовольствие. Тем более что в Lionheart: Kings' Crusade даже тяжелая конница без особых проблем едет сквозь чащу. Если про-



Правильное построение обороны: Первый ряд (1) — пикинеры вперемежку с латниками и отряд героя; второй (2) — лучники (сзади, так как враг наступает кавалерией); третий (3) — пара конных отрядов для фланговых маневров и дешевая пехота «для запаса».



Пример флангового маневра — вражеские войска увязли в бою с пехотой, а тяжелая кавалерия тем временем заходит им в тыл.

тивник имел неосторожность занять оборонительную позицию рядом с зелеными насаждениями — обязательно воспользуйтесь его ошибкой.

■ Старайтесь давить врага массой. Направляйте все отряды в одну точку, сосредоточьте удар на одном из флангов. Ни в коем случае не нужно растекаться «мыслию по древу» (то есть — войсками по фронту).

■ Моральное состояние войск может стать ключевым фактором при равенстве сил, а то и принести победу армии, уступающей

противнику в числе. Старайтесь использовать все возможные способы подорвать боевой дух врага: град стрел, рейды легкой кавалерии по тылам, и т.д.

■ Очень резко желание сражаться падает при виде отступающих товарищей. Обрушиваясь всей массой на противника, выберите слабый отряд, который легко обратить в бегство. Стоит дрогнуть паре наиболее «податливых» подразделений, как сработает принцип домино, и в бегство обратится значительная часть вражеских сил (за исключением самых стойких).

■ Весьма действенная тактика — пытаться обойти врага с двух флангов одновременно. При этом первым начинает движение небольшой отвлекающий отряд, а остальные силы с некоторым опозданием выдвигаются с другой стороны. Противник обязательно начнет разрываться, пошлет против наступающего отряда большие силы, чтобы раздавить его с минимальными потерями, — тогда отряд-приманка отступит под защиту лучников, а на ослабленные позиции врага обрушится удар основных сил.

■ Если при обороне возвышенность — подарок судьбы, то при наступлении — совсем наоборот. Атакуя врага, укрепившегося на холме, приготовьтесь к большим потерям. Что можно посоветовать? Выберите для подъема наиболее пологие участки, начинайте штурм сразу с двух, а то и с трех направлений. Если стрелки врага бьют не навесом, а прямой наводкой (так бывает, когда они стоят впереди рукопашников) — двигайтесь по спирали, это позволит снизить потери.

■ Отдельный разговор — осада вражеских городов. Тут, к сожалению, придумать какую-нибудь хитрость практически невозможно. Ждите, когда осадные орудия проделают в стене дыру побольше, а потом кидайтесь к ней все толпой. Вперед засылайте лучников — пусть они отгонят вражеских солдат от пролома, что позволит вашим бойцам более или менее спокойно пролезть внутрь. Живой щит в данном случае актуален как никогда.

■ Если вражеские войска сели в оборону на одной из улиц — пошлите часть войск в обход по соседнему переулку и ударьте им в тыл (правда, иногда улицы оказываются непроходимы из-за того, что отряды натываются на невидимую стену, — такой вот баг).



При дефиците бюджета можно атаковать лучниками и пикинерами: первые выходят на дистанцию огня и начинают обстрел противника, вторые их прикрывают. Дежурный отряд кавалерии обеспечивает угрозу флангу.

TEAM FORTRESS 2

ДОКТОР СТРЕЙНДЖЛАВ,

ИЛИ КАК Я ПЕРЕСТАЛ ВОЛНОВАТЬСЯ И ПОЛЮБИЛ ХИРУРГИЧЕСКУЮ ПИЛУ

Жанр	боевик (многопользовательский)
Разработчик	Valve
Издатель	Valve
В России	Бука
Рецензия в ЛКИ	№11 2007

О х, не любят, не любят на публичных серверах медиков, ох, как часто команда не может одолеть далеко не самого сильного врага только потому, что нет всемогущего уберзаряда. Новички сообщества TF2 уверены, что немец с добрыми глазами — персонаж скучный, неинтересный и не требующий никакого опыта. Кстати, это заблуждение находит сторонников и среди достаточно опытных игроков, что наводит на грустные мысли.

Стереотипы — порождение лени человеческой мысли, и они должны быть разрушены. Так ломаем же еще один стереотип, освободим, что называется, невинного из темницы! И начнем мы, согласно заветам предков, с хитроумной футуристической экипировки несправедливо обиженного эскулапа...

«ЭТО КОГО ТЫ НАЗВАЛ ВШИВЫМ ИНТЕЛЛИГЕНТОМ?!»

Обзор вооружения

■ Шприцет



Медик хоть и дал клятву Гипократа, но в опасных для своей кожи условиях вынужден ее нарушать. Правда, назвать это нарушением язык не поворачивается — шприцет при завидной скорости стрельбы наносит просто смехотворный урон. Его хватает, только чтобы страдать непуганых разведчиков и отгонять шпионов от спины пациента, не более. Любого серьезного бойца стрекот этой игрушки и неприятные колющие боли в спине только разозлят.

Зато у шприцета есть уникальное свойство — его снаряды летят по параболической траектории и подчиняются госпоже Гравитации; используйте этот трюк, чтобы поливать соперников из-за любого горизонтального укрытия. Забавно наблюдать, как разъяренный пулеметчик силится понять, что же за наглец смеет его тревожить.

Если же спрятаться негде, а противник уже «наточил топор», старайтесь не просто держать его в перекрестье прицела, а все время водить им в стороны. Такая тактика позволит создать вокруг исколотой вражьей тушки заслон из маленьких мерзавцев с остро заточенными клювами.

■ Шприцет-вампир



Вариант для врачей, практикующих нетрадиционную медицину. Каждый шприц, будучи вонзенным в ляжку супостата, не только нанесет дежурный ущерб, но и переправит три единицы здоровья стрелку, то бишь медику. Мало? Не забудьте про скорострельность. Крупная мишень либо свора более мелких — прекрасный источник бодрости духа и тонуса всего организма! Жаль, что мишени не упустят возможности отомстить кровососу, если только медик находится в зоне видимости.

За такую восхитительную функцию придется заплатить — Blutsauger (с нем. «кровосос») купирует природную регенерацию здоровья у медика аж втрое! Тривжды подумайте, прежде чем брать в дорогу шприцет-вампир. Ну достанете вы его от силы раза три за раунд (если, конечно, пациенты ведут себя благоразумно и не прут грудью на амбразуру, воодушевленные целебным лучом), а раны-то затянутся нескоро... С другой стороны, боевому медику, таин-

Как в анекдоте. Медик обиделся, ушел в другую команду и распилил все раздатчики. Воистину, нет ничего мудрее фольклора.



ственному мутанту с психологическими отклонениями, такой подарок придется очень даже к месту.

■ Лечебная пушка



Вершина современных медицинских технологий, ускоритель заряженных частиц, которые в считанные секунды восстанавливают любые повреждения органики, будь то ушиб или сквозное ранение от разрывного патрона. Жаль, покойники не встают, но от выживших пациентов жалоб не поступало! Частицы, разгоняемые пушкой, вылечивают застарелые ранения на порядок быстрее, чем свежие.

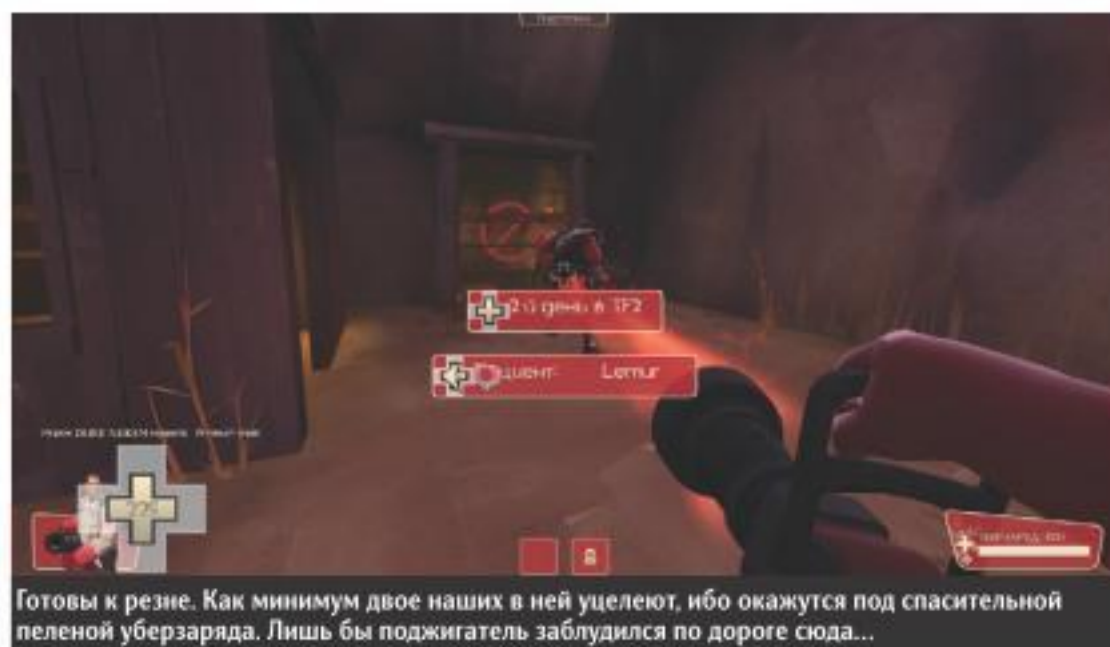
Квантовые физики обеих корпораций RED и BLU до сих пор бьются над разгадкой этого феномена.

Лечебная пушка формирует из частиц гибкий поток, называемый лучом. Он «прилепляется» к одному пациенту и лечит только его, но с легкостью меняет цели по желанию хозяина лечебной пушки — достаточно навести прицел и нажать ЛКМ.

Это важно: включите в настройках специальную опцию, чтобы не держать постоянно кнопку атаки для удержания луча. Процесс «лучевой» терапии станет приятен не только для пациента, но и для врача!

К сожалению, частицы нестабильны. Ходят слухи, они распадаются на шкварки и преоны на расстоянии 10-12 метров от источника. Поэтому медик должен держаться недалеко от своего большого и сильного друга, но в то же время не лезть на рожон и прятаться за углами — целебный луч огибает углы примерно градусов в 150. Если пациент слишком быстро свернет и пропадет из поля зрения, спасительная связь разорвется, и бравоый вояка рискует остаться один на один с ракетами и бомбами.

Помимо всего прочего, лечебная пушка имеет несколько по-



Готовы к резке. Как минимум двое наших в ней уцелеют, ибо окажутся под спасительной пеленой уберзаряда. Лишь бы поджигатель заблудился по дороге сюда...

РЕЙТИНГ
ЖУРНАЛА

94%

НАГРАДА
ЖУРНАЛА





Огнемётчик с критическим уроном — мучающий кошмар наяву, особенно в тесных коридорах карты 2fort. Делайте ноги!



Подрывники так и норовят сорваться с места и улечь на юг, то есть в самое пекло. К сожалению, медики «дозаправку в воздухе» делать пока не научились.

бочных, но полезных эффектов. Один из них — так называемый *overheal*, или избыточное лечение. Дело в том, что от длительного воздействия луча клетки тела переносят урон значительно легче. Говоря по-человечески, запас здоровья пациента временно возрастает в полтора раза, если доктор продолжает терапию, несмотря на отсутствие ран. Уровень «иммунитета» быстро возвращается к обычному показателю — когда медик прекратит лечение.

Это важно: старайтесь до начала боевых действий полечить как можно больше сослуживцев. *Overheal* снижается медленно и поэтому подарит несколько лишних секунд, а то и минут жизни.

Другой побочный эффект тоже не обрадует противника. В процессе лечения из ран (из вполне здорового организма — тоже) высасываются инородные тела, расщепляемые на уберчастицы. Они отправляются в специальную камеру, где копятя с течением времени. Когда камера заполнится, медик активирует так называемый уберзаряд. Частицы вырываются из ствола и создают вокруг доктора и его пациента поле, которое поглощает абсолютно весь урон в течение десяти секунд своего существования.

Уберзаряд — главный козырь любой команды, нападающей или обороняющейся. Короткий срок компенсируется полной безнаказанностью — когда еще можно, стиснув зубы в торжествующей улыбке, расстреливать беззащитных недоброжелателей? Впрочем, это забота вон того не в меру упитанного парня с пулеметом или вон того, в каске, ну или вон того пьяного афротландца. Наша задача — обеспечивать агрессору

надежное прикрытие и своевременное лечение. Кажется, что может быть проще? Накопил заряд, нашел скопление врагов побольше и дал «убер» какому-нибудь пулеметчику! Ан нет, стратегия применения неуязвимости требует подробного рассмотрения, чем мы в дальнейшем и займемся.

■ Критическая пушка



Плод больной фантазии Valve, критическая пушка отличается от собрата только в одном аспекте — уберзаряд. Для начала, заряд копится на 25% быстрее — мелочь, а приятно. Но сам заряд (в народе — крит-убер) не дает неуязвимости. «Безобразия!» — скажете вы и ошибетесь. Критический убер, используя неизвестные науке принципы, заставляет оружие атаковать исключительно критическими ударами, выстрелами или взрывами, которые наносят втрое больший урон. Время то же — десять секунд. Пациент превращается в монструозную машину смерти, совершенно не помышляющую о своей безопасности! Ситуации, когда выгодней получить в руки оружие массового поражения, а не глобальный противоядерный «зонтик», мы рассмотрим отдельно.

■ Хирургическая пила



Вы пробовали ампутировать конечности? Обязательно попробуйте, это занятно! Пила отличается от своих собратьев среди

других классов (бутылка, мачете, гаечный ключ и иже с ними) повышенным шансом критической атаки — учтите это. Шпионы противоположной команды не оценят ваш выбор... Повышенная скорость (107% от скорости шпиона) позволяет медику внезапно контратаковать и нанести несколько быстрых ударов — один из них обязательно станет фатальным.

■ Уберпила



У этой игрушки отобрали повышенный шанс попадания «в яблочко». Взамен нам предлагают альтернативный способ сбора уберзаряда, непосредственно из крови, — каждый удар уберпилой по вражеской тушке дарит медику 25% «убера». Полезно, не правда ли? Еще бы!

На заметку: заметив предателя в ваших рядах, не спешите сдавать его сильным товарищам. Бросайтесь ему наперерез и порубите в петрушку — это гораздо лучше, чем просто «фраг» в чью-то копилку. Только убедитесь, что на фронте не нужна первая помощь.

■ Спаситель



Весьма специфическая штука. С одной стороны, урезает бесценное здоровье медика на целых десять пунктов! С другой — если доктор набрал хоть сколь-нибудь «убера» и сложил буйну головушку на поле брани, он сохранит до 20% волшебной жидкости после

повторного рождения. Брать стоит, если вы не рассчитываете ввязываться в ближний бой, — уберпила покажет себя в этом случае гораздо более полезной. Отказ от возможности накопить халявный заряд на подвернувшемся под руку шпионе — серьезный шаг. И вообще — хороший доктор позволяет себе погибнуть только без единой капли уберзаряда!

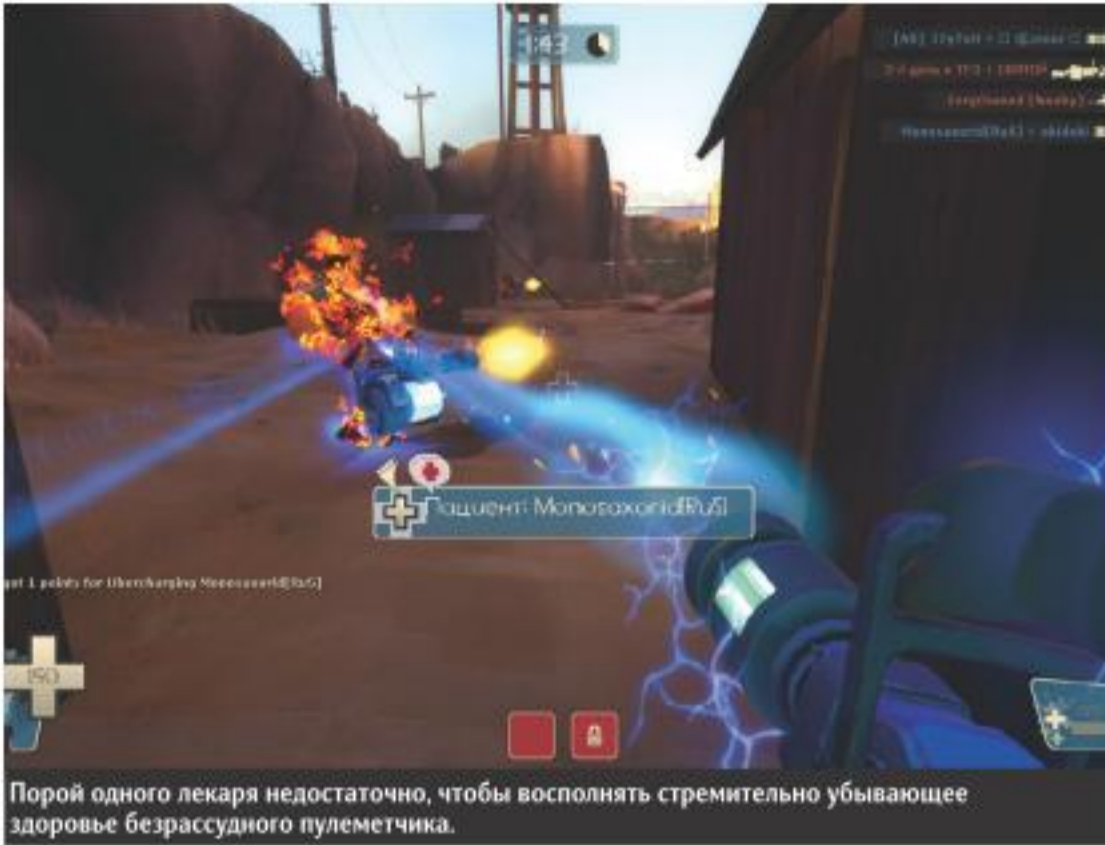
ЗАЖИМЫ... СКАЛЬПЕЛЬ... СПИРТ... УБЕР!

С кем медик должен дружить и кому должен давать уберзаряд

Нетрудно догадаться, что заряда бодрости ценой в несколько вражеских жизней достоин не каждый класс в игре. Применение убера разнится от экстренной защиты точки и внезапной остановки вагонетки до прорыва укреплений или банального расстрела пушечного мяса. Различные свойства ваших боевых товарищей обеспечивают широкий простор для импровизации. Возможные варианты партнерства, подкрепленного абсолютной неуязвимостью, мы сейчас и изучим.

ПУЛЕМЕТЧИК

Огромный, плечистый и неуклюжий; его подруга смолкает только для того, чтобы ее возлюбленный смог перекусить. Русский богатырь — самая лакомая цель не только для снайперов противника, но и для дружелюбных медиков. Колоссальный запас здоровья пулеметчика — весомый аргумент в пользу использования убера именно на его откормленной туше. Ведь даже когда запас чудо-зелья иссякнет, витязь сможет защитить своего врача и сохранить жизни обоим.



Порой одного лекаря недостаточно, чтобы восполнять стремительно убывающее здоровье безрассудного пулеметчика.

К сожалению, что г-жа Александра, что г-жа Наталья исключительно неэкономно расходуют боезапас, разбрасывая пули по большой площади. Если враг отступит на приличное расстояние, убийственный поток свинца превратится для него в безобидный ручеек. Также пулемет не лучшим образом действует на строения инженера: техасец, умело прячась за своими игрушками, без проблем успевае ликвидировать неполадки — если, конечно, верзила не подберется к цели настолько близко, что все пули попадут в нее. Но с такой-то скоростью — и атаковать в упор... Настоящий подвиг.

Конек пулеметчика — уничтожение живой силы в пределах десятка метров. Если недруги облюбовали удобную позицию

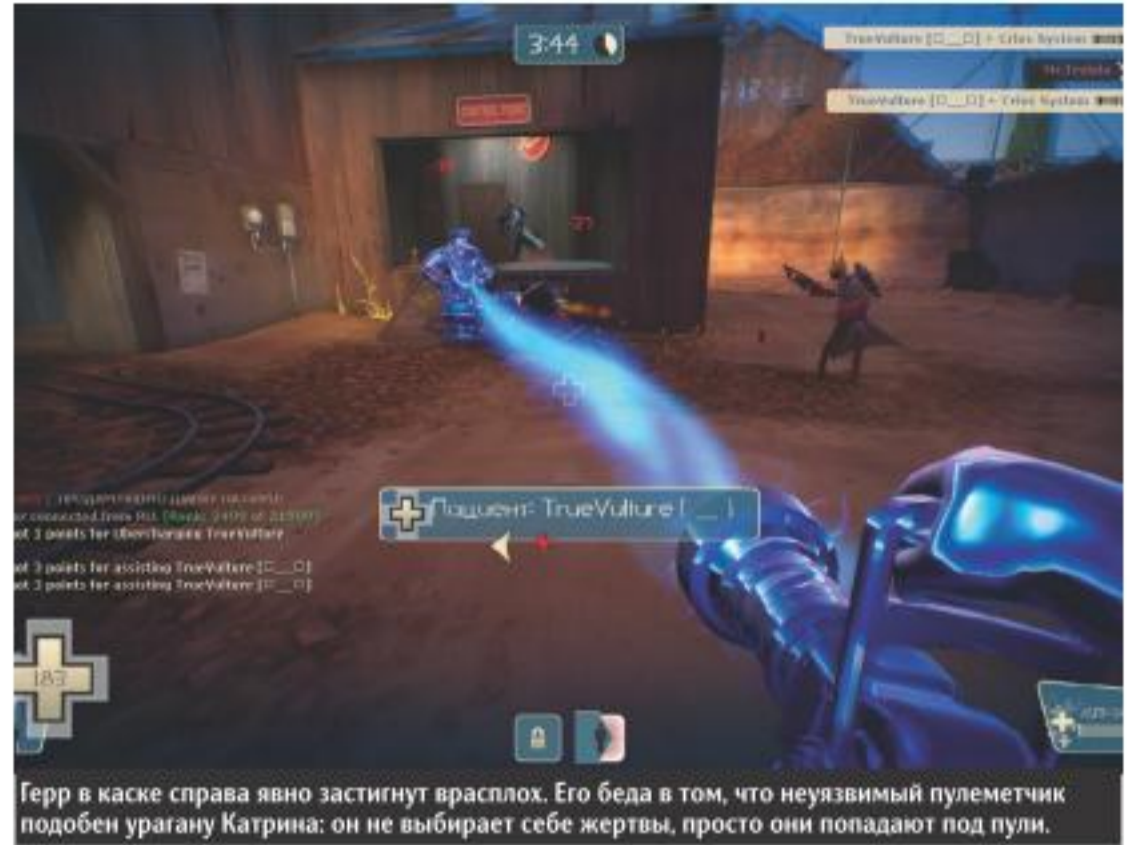
и ошиваются там во множестве, стоит нажать заветную кнопку — и расчистить тем самым дорогу для атаки или, наоборот, отразить нападение.

ПРЕИМУЩЕСТВА ПУЛЕМЕТЧИКА:

- ➕ значительный урон и высокая скорость стрельбы;
- ➕ нет необходимости перезаряжаться;
- ➕ завидное здоровье;
- ➕ сильный деморализующий эффект.

НЕДОСТАТКИ:

- ➖ малая скорость;
- ➖ промахнуться по пулеметчику решительно невозможно;
- ➖ излишек внимания со стороны врага.



Герр в каске справа явно застигнут врасплох. Его беда в том, что неуязвимый пулеметчик подобен урагану Катрина: он не выбирает себе жертвы, просто они попадают под пули.

РАЦИОНАЛЬНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ УБЕРЗАРЯДА:

- защита контрольной точки, вагонетки или ключевой позиции, когда остальные союзники уже мертвы или отступают.
- прорыв обороны без пушек; с толпами манифестантов у пулеметчика короткий разговор;
- «контрубер» — если на вас напал неуязвимый здоровяк, стоит отплатить ему той же монетой.

Это интересно: если совместить события вселенной TF2 и нашего с вами мира, то выйдет, что во Второй мировой войне медик и пулеметчик воювали друг против друга. Тем не менее в игре они друзья не разлей вода. Ирония судьбы?

СОЛДАТ

«Слушай, зануда, я работаю один. Но в этот раз, так и быть, разрешаю тебе прикрывать мой тыл» — примерно такова реакция солдата, бывалого вояки, когда медик плетется хвостиком за его мужественной спиной. И вправду, доктор несколько сковывает ему движения: эквалайзер в случае неминуемого провала операции не достать, под ноги ракетой себе не шарahnуть, дабы взмыть под об-

лака. Но это не значит, что связка «солдат-медик» бесполезна! Во все нет. Ракеты сего рехнувшегося патриота преодолевают большие дистанции, разгоняя всякую шушеру, а быстрый залп всех четырех снарядов снесет что угодно, кроме перелеченного пулеметчика.

Если опытный медик заметит на солдате его знаменитые сапоги со стальной подошвой, он не станет уделять лишнее внимание этому индивиду — такие ребята склонны к внезапным прыжкам типа rocket-jump за пределы досягаемости лечебной пушки. Приоритет для наученного горьким опытом врача — солдат со знаменем. Напомню: флаг победы позволяет своему хозяину копить специальный заряд путем нанесения врагам увечий и травм. Заполнив шкалу заряда доверху, солдат дует в трубу и дарит всем окружающим союзникам «мини-крыть» на двенадцать секунд или пока знаменосец не свалится замертво. Правильно скоординированная атака с применением флага запомнится врагу надолго... А если медик защитит трубача от трагических случайностей «убером», то победа практически гарантирована.

Однако на знамени белый свет еще не сошелся клином, и многие солдаты предпочитают жизнь простого рядового, а не руководителя наступлением. Эти ребята неплохо подходят как для разборок с толпа-

НА БЕЗРЫБЬЕ И ИНЖЕНЕР — РЭМБО

Дело было на любимой всеми карте 2fort. Ваш покорный слуга всеми силами поддерживал стремительную атаку синей команды в затопленных тоннелях, именуемых «кишкой». Инженер, желая закрепить успехи союзников, заложил автотурель на площадке, очень удобной для защиты. Между тем наше наступление провалилось, и все бойцы полегли, а движимый жадой мести противник пошел в контратаку. Автор этих строк к тому моменту накопил около 90% «убера» и не нашел ничего лучшего, чем заполнить заряд до конца с помощью инженера.

Пациент с говорящим ником Неукок. И ведь правда — никому не дам его укокать!



Когда технарш улучшил свое творение до второго уровня, в комнату ворвались члены красной команды во главе с пулеметчиком. Наш инженер весьма удивился, ощутив на своей коже прохладный ток неуязвимости. Бросив пушку, механик обрушил всю мощь своего гаечного ключа на голову ошарашенного верзилы. Здоровяк свалился замертво от тяжелой черепно-мозговой травмы и многочисленных пулевых ранений, а его сотоварищи поспешно отступили, напуганные яростью инженера, и вскоре к месту боевой славы подоспел с точки возрождения основной костяк армии — солдаты и подрывники. Мораль: не стесняйтесь использовать уберзаряд даже на слабых классах, если другие пути к отступлению отрезаны. Даже если рядом никого нет, а жизни медика угрожает опасность — активируйте неуязвимость просто для выживания. Команда скажет вам спасибо.



Разведчик витает в облаках в буквальном смысле. Солдат отправит его еще дальше.



Сразу за углом инженер поставил свою пушку. Теперь мы узнаем, из какого теста слеплен этот поджигатель!

ми злодеев, так и для сноса «гнезд» (большинство инженеров ставят свои строения очень плотно и словно запираются там — конструкция внешне напоминает гнездо, а по сути им и является). Как ни крути, солдат универсален, поэтому и ярких особенностей у него нет.

БОЕВЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА:

- ☉ ракеты наносят немалый ущерб за короткий промежуток времени и мало зависят от расстояния;
- ☉ второе по крепости здоровье в игре;
- ☉ нападение врасплох: благодаря ракетному прыжку солдат натурально обрушивается на застигнутых врасплох противников.

ИЗЪЯНЫ:

- ☹ малая скорость, опять же — вторая в игре (только в порядке возрастания);
- ☹ перезарядка — четыре снаряда кончаются всегда некстати, а дробовик — оружие, полезное лишь в умелых руках;
- ☹ «ползущие ракеты»: от атаки солдата на расстоянии хотя бы нескольких метров нетрудно увернуться; «Прямое попадание» исправляет положение, но требует меткости из-за маленького радиуса взрыва снарядов.

СИТУАЦИИ, ТРЕБУЮЩИЕ ПОМОЩИ «СВЫШЕ»:

- ☉ любой опасный момент, когда требуется срочно противопоставить вражеской агрессии что-то весомое;
- ☉ атака или контратака;
- ☉ солдат, использующий знамя победы на рубежах противника, нуждается в уберзаряде.

ПОДРЫВНИК

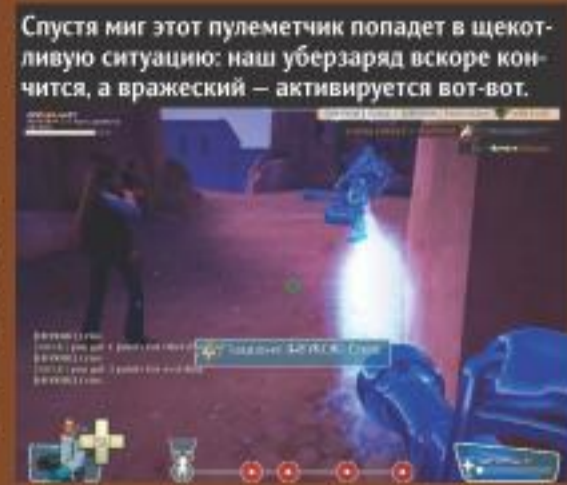
Играя подрывником, нужно учитывать кучу нюансов — и все благодаря траектории гранат и бомб. Поэтому далеко не каждый игрок может заплатить медику за лечение горсткой «фрагов». Однако автор этих строк отдает свой выбор не русскому богатырю и не безумному ветерану, а чернокожему шотландцу. Бомбы-липучки — самое мощное оружие в TF2, а гранаты — приятное дополнение. Сам по себе калека страшен, а с медицинской страховкой — вообще головная боль для неприятеля.

Это важно: во время обновления «Война» подрывнику вручили альтернативу его стандартной экипировке — щит и меч. Так вот, применяйте уберзаряд на

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЗАНАВЕС

Чрезвычайно увлекательно наблюдать за столкновением двух связок типа «пулеметчик-медик». Когда это происходит, другим бойцам стоит наблюдать со стороны. Вот уж поистине эпическое зрелище, рядом с которым сражения на просторах Средиземья кажутся уличными потасовками!

Представьте себе: друг напротив друга неловко маневрируют исполины, щедро угощающие своего оппонента пулями по двести долларов каждая. На их высоких лбах выступил пот, а лица искажены гримасами ярости, ненависти — и детского безотчетного восторга. За их могучими спинами снуют истинные арийцы, беспощадные к врагам Рейха, но опасющиеся шальной пули. Исход битвы зависит от них, тщедушных и трусливых медиков. Наступает момент — и один из докторов включает уберзаряд. Спустя пару секунд неуязвимость облекает противоположную сторону конфликта. Машины прекращают стрельбу и просто бодаются, пока один из соперников не потеряет неуязвимость первым... и он погибает, а вслед за ним — его торопливый друг. Мораль: кто первым включит убер, тот и проигрывает единоборство. Терпите, ждите, пока ваш напарник не окажется одной ногой в могиле, и только тогда начинайте праздник.



Спустя миг этот пулеметчик попадет в щекотливую ситуацию: наш уберзаряд вскоре кончится, а вражеский — активируется вот-вот.

них только в крайнем случае! В гранатомете только четыре снаряда, а беготня с отрубанием голов — дело бесполезное и даже вредное. Берегите заряд для истинных подрывников, то есть тех, кто использует либо стандартный бомбомет, либо его измененный вариант — «Шотландское сопротивление».

Самое эффективное применение неуязвимой связке «медик-подрывник» — разрушение укрепрайонов, в первую очередь — пушек. Метод шотландца прост и практичен до безобразия: он раскидывает вокруг «гнезда» и в нем самом все свои восемь липучек. Ну а для одинарного хватит двух бомб. По нажатии подрывником ПКМ мины детонируют, забирая с собой в ад все игрушки инженера. Прибегают союзники и смешивают с грязью остатки обороны.

Еще каждый подрывник любит больше жизни засады: хлебом не корми — дай заминировать дверной проем. Для засад подходят места больших скопления неприятеля: вагонетка, контрольная точка, различные проходы. Только в неуязвимости лиходея уже не нуждается, и медик может с чистой совестью идти на фронт.

ДОСТОИНСТВА ПОДРЫВНИКА:

- ☉ немалое здоровье;
- ☉ средняя скорость; больше, чем у солдата, но меньше, чем у поджигателя;
- ☉ колоссальный урон и широкий радиус взрывов;
- ☉ благодаря параболической траектории гранат и бомб подрывник может вредительствовать из безопасного места;
- ☉ взрывы могут подбросить неудачливого недруга, дезориентировав его или отправив к черту на рога.



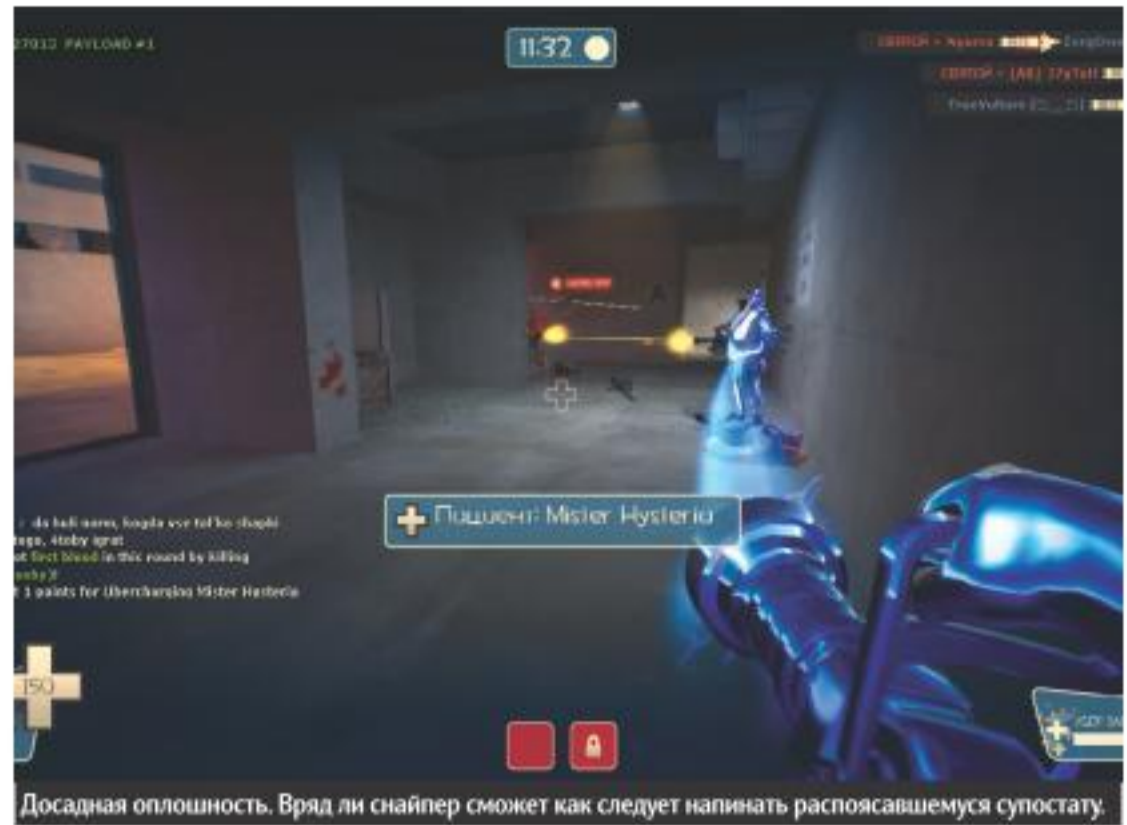
Подрывник, отличный выбор для тех терапевтов, которые не любят лишнюю суету. Чпок, чпок, чпок, чпок, би-и-ип — БА-БАХ, и все, можно открывать шампанское.



Пример грамотной атаки: пулеметчик принимает огонь на себя, а подрывник закидывает матеряющую живность липучками. Ах да, медики всех лечат и не твякуют.



Результат разброда в команде: один медик не в курсе, что другой собрался включить убер. В итоге включают оба, чтобы потом горько об этом пожалеть.



Досадная оплошность. Вряд ли снайпер сможет как следует напичкать распоясавшемуся супостату.

СЛАБЫЕ МЕСТА:

- отсутствие любого стрелкового оружия — разведчик или шпион легко одерживают над подрывником верх;
- сложность в управлении;
- гранатомет и бомбомет весьма специфичны и слабо подходят для обычного боя (один на один или группа на группу).

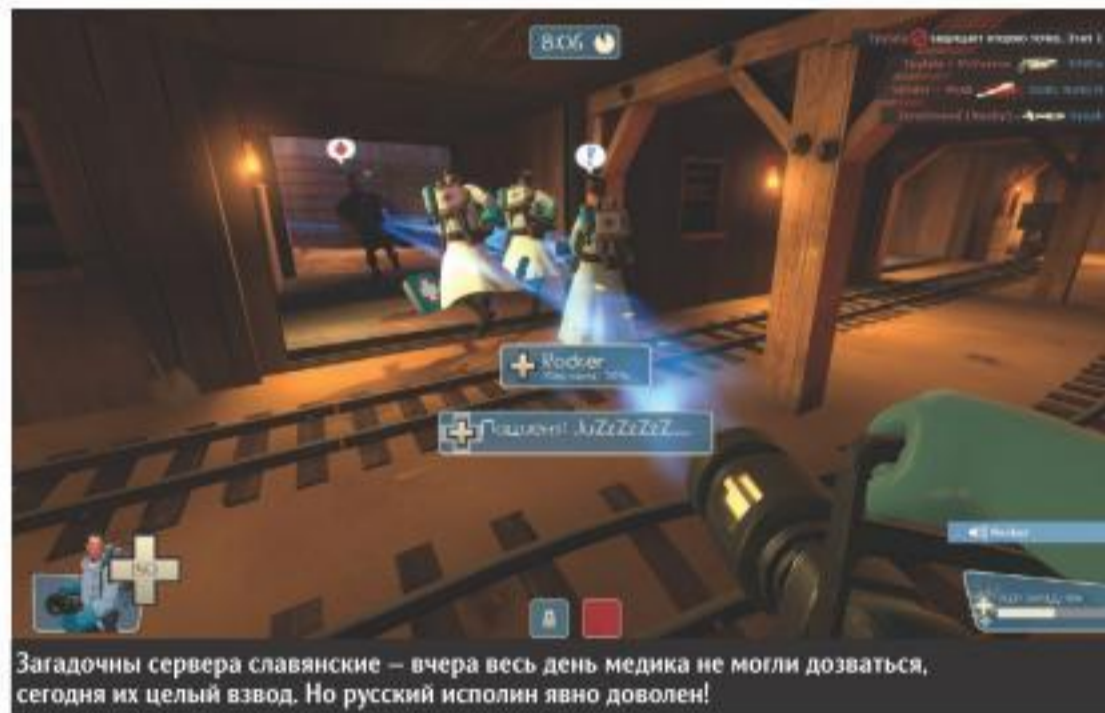
ПОВОД ДЛЯ ВКЛЮЧЕНИЯ «УБЕРА»:

- пресловутый снос строений;
- атака или контратака;
- если есть желание — попробуйте не выпускать врага с точки возрождения.

ПОДЖИГАТЕЛЬ

Выбор настоящих маньяков! Медик за спиной превращает психопата в противогазе в безумное человекоподобное существо с неукротимым желанием жечь, жечь, ЖЕЧЬ! Перелеченный поджигатель после удачной засады вполне способен выжить, а если медик не прекращает терапию — так и вовсе спалить все дотла, лишь бы топлива хватило. К сожалению, огнемет эффективен на очень маленькой дистанции, и для сколь-нибудь дельного мероприятия поджигатель вынужден подбираться на расстояние вытянутой руки. Опять же засады никто не запрещал.

Если медик надеется на продолжительные жаркие диверсии в самом вражеском логове, стоит очень серьезно отнестись к выбору партнера. Неопытные игроки в роли поджигателя придерживаются стратегии «W + ЛКМ», то есть ломятся вперед, сжигая все без разбору. Любой адекватный противник с легкостью обратит такого умника в бегство, а то и вовсе уграбит. «Цепляйтесь» за тех поджигателей, которые внезапно выскакивают из всех щелей, пшикают пламенем в каждого союзника



Загадочны сервера славянские — вчера весь день медика не могли дозваться, сегодня их целый взвод. Но русский исполин явно доволен!

(вдруг шпион?) и активно используют сжатый воздух и топор.

Уберподжигатель — это весело, полезно и очень быстро. Приоритет для пламенных встреч остается за тесными замкнутыми помещениями или коридорами, но поджигатель также лихо разбивает пушки и раздатчики. После одного из обновлений маньяку добавили Homewrecker — «домолом», если дословно, а в народе — кувалда. Урон по постройкам у этого инструмента вдвое выше, чем у стандартного топора. Зато враги из плоти и крови не так охотно расстаются с жизнью (-50%). Кувалда без проблем отправляет в утиль пушку третьего уровня в два удара — без уберзаряда этого, само собой, не проделать. Обновление Polyscount добавило в арсенал маньяка Чистильщик — самодельный огнемет, напоминающий аппарат для заправки машин. Убойная сила меньше, но переключение на другое оружие занимает на 65% меньше времени; тактика «поджиг-и-отоварил-огнетопором» становится легкой и удобной в обращении. Другая обновка не представляет интереса: Разъединитель хоть и лупит аж на 25% сильнее обычного пожарного топора и за каждое убийство дарит хозяину 75 очков здоровья, но остается забавной безделушкой в сравнении с тем же огнетопором.

ПЛЮСЫ ПИРОМАНЬЯКА:

- мощные атаки в упор;
- скорость (100% от скорости шпиона);
- пламя, охватившее неприятеля, дезориентирует и деморализует его;
- головная боль для солдата и подрывника; взрывоопасные снаряды поджигатель возвращает отправителю с мини-критами;

МИНУСЫ:

- беспомощность на обширных пространствах и под открытым небом;
- самоубийственная философия; даже опытные поджигатели склонны к безнадёжным маневрам с целью забрать с собой на тот свет несколько человек;

ЧТО ДОЛЖНО ЗАСТАВИТЬ МЕДИКА НАЖАТЬ ПКМ:

- небольшие помещения с толпами неверных;
- вылазка с целью потоптаться на нервах инженера и сломать его любимые железки;
- сдувание чужого убера с удобной позиции, а то и вовсе насильственная разлука медика с его мощным дружкой.

ИНЖЕНЕР, СНАЙПЕР И ШПИОН

Если тучи уже сгустились и скоро разразится гроза, а вокруг из своих ни души — только вон тот одинокий парень в каске (или маске, или шляпе), можно включить заряд. Лучше использовать неуязвимость хоть как-то, чем потерять ее вместе с жизнью.

Это интересно: некоторые товарищи ратуют за регулярное использование уберзаряда на шпионах: дескать, неуязвимый шпион (не желторотый новобранец, само собой) сможет нейтрализовать пушки инженера, не рискуя быть убитым, и, возможно, зарезать самих строителей. Со своей стороны могу сказать, что этим новаторам просто не хватает внимания, и им надоело долгие одиночные операции в глубоком тылу.

РАЗВЕДЧИК

У тандема «медик-разведчик» есть свои плюсы. Во-первых, мобильность: главное, чтобы быстрый хулиган держался поблизости от своего педиатра. Во-вторых, эффект неожиданности. Когда с крыши, как снег на голову, пикирует неуязвимый разведчик, глаза у защитников лезут на лоб. Уговорите храброго мальчика орудовать битой, а не обрезом, — вот увидите, как полетят клочки по закоулочкам!

МЕДИК

Если есть на свете настоящие психи, то это убермедики. Такая тактика именуется по-разному: medic-rush, crazy-medics и т. д., но суть ее от этого не меняется. Пара медиков — своего рода однополый брак: вроде нельзя, но если очень хочется, то можно. Эскулапы вооружаются уберпилами, шприцетами-вампирами и стандартными лечебными пушками.



Малыш, ты выглядишь нездоровым. Дай-ка я вырежу тебе аппендикс... и селезенку... и гипофиз...

Один медик непрерывно лечит другого, который доблестно сражается с оккупантами, организуя массовые прививки сибирской язвы и принудительные ампутации. При этом о своем здоровье можно не беспокоиться (кроме, конечно, психического), ведь оно:

1. Восстанавливается само по себе;
2. Лечится другим медиком;
3. Добывается с помощью шприцов.

Поскольку медики шевелят булками весьма резво, даже пулеметчик будет в замешательстве. Урон от деятельности недругов ликвидируется за считанные секунды, за вами может угнаться лишь разведчик (только не по зубам ему эти ребята, бешеные медики), противный треск шприцемета приводит бессильных супостатов в бешенство — что же еще нужно для счастья?

Но рано или поздно настает момент, когда тиски неприятельских сил готовы сомкнуться на сумасбродных врачах. Пора включать уберзаряд! Да не простой, а бесконечный: воюющий медик размахивает пилой, собирая заряд для себя. Когда у его коллеги оказывается на исходе волшебная сила, атакующий доктор врубает «убер» на нем. Второй врач достает из широких штанин пилу, и... Повторять до полного истребления войск противника на поле боя. Надо сказать, что сие сумасшествие требует немалого игрового опыта. Быстрое пе-

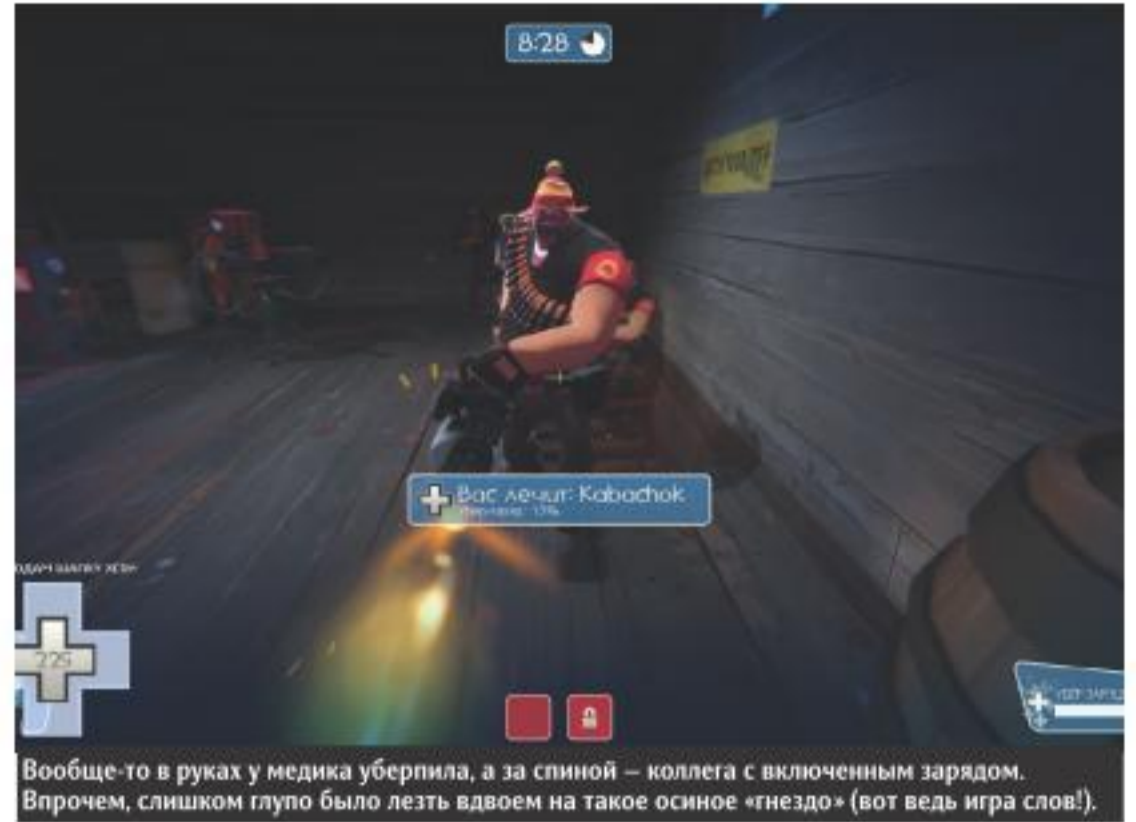
реключение с атаки на поддержку и ориентация в улюлюкающей гуще врагов — не для новичков.

В целом тактика «медик-раш» зарекомендовала себя как весомый аргумент в борьбе с империалистами и коммунистами, но старые ортодоксальные доктора по-прежнему считают ее детской шалостью. Выбор за вами.

«ШЕСТЬ ТАБЛЕТОК ЗА РАЗ МОЖНО, НО ОЧЕНЬ НЕЖЕЛАТЕЛЬНО!»

Общие рекомендации по игре медиком

- В мирное время перемещайтесь преимущественно прыжками, регулярно озирая окрестности. Медик не скован прицелом, ведь луч свободно огибает его тело, а значит, именно он обязан прикрывать тылы и препятствовать операциям шпионов. С другой стороны, в непосредственной близости от фронта прекращайте скакать аки горный козел и наведывайтесь в палаты к больным, следите за делами на границе и постоянно перемещайтесь и оглядывайтесь — шпионы и снайперы так вас любят, что прямо спина чешется. Или лоб. Кстати, снайперы люто ненавидят приседания — как часто мозг несчастной жертвы бывал спасен благодаря вовремя подогнувшимся коленкам!



Вообще-то в руках у медика уберпила, а за спиной — коллега с включенным зарядом. Впрочем, слишком глупо было лезть вдвоем на такое осиное «гнездо» (вот ведь игра слов!).

- Уберзаряд повышает самооценку вплоть до возникновения мании величия. Если ваш пациент возомнил себя царем царей и прет танком на неприступные вражьи ряды — бегите прочь. Клятва Гиппократа в этот момент становится пустой формальностью, ведь жизнь медика значительно важнее самоуверенной задницы какого-нибудь пулеметчика.

- Требуйте, чтобы аптечки оставляли вам; как бы ни был искусен медик, сам себя он лечить не умеет. А все эти мужественные бестолочи с радостью предпочтут целебный луч медпакету, если, конечно, не опустились ниже плинтуса.

- Когда ваш целеустремленный пациент подставляет свое брненное тело вражеским пулям, не спешите следовать за ним. Скрывайтесь за углами, за заборами, в различных особенностях рельефа или интерьера, но не выпускайте защитника из зоны действия пушки. Это заметно затруднит работу противникам — их наверняка не обрадует перелеченный пулеметчик с бесконечным запасом здоровья. Правда, подрывник при желании и наличии рук правильной формы запросто выкурит трусливого медика из его норки — будьте бдительны!

- Желательно осведомиться о количестве патронов у потенциального объекта убертерапии. Иначе вас может ожидать конфуз: вы уже активируете желанную способность, а

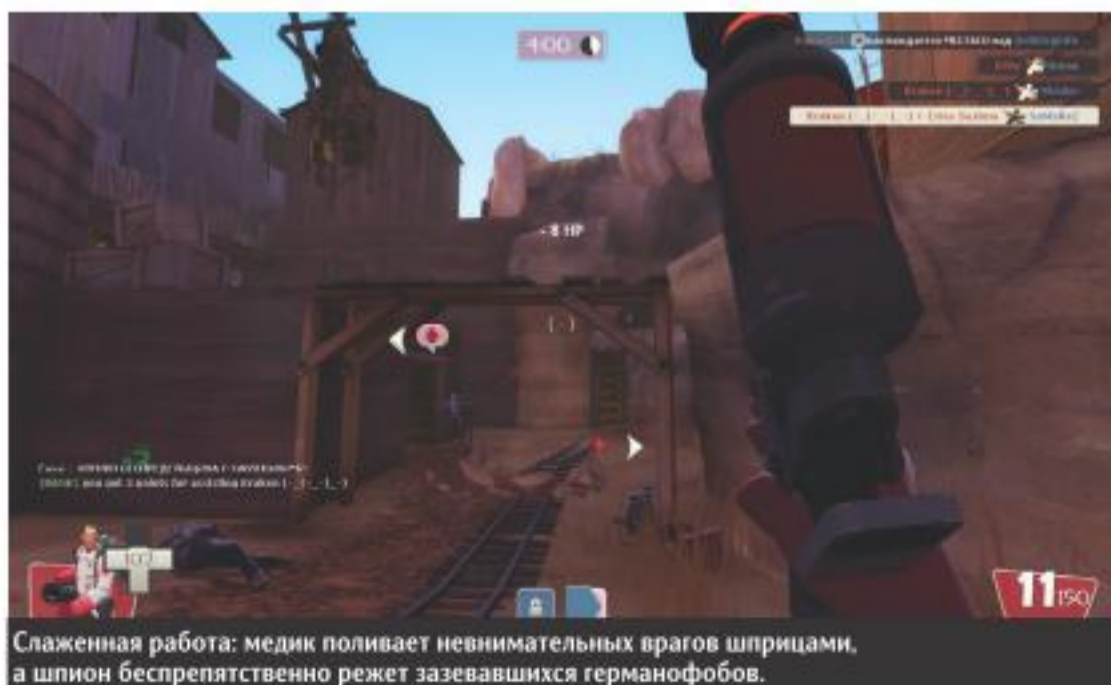
подружка пулеметчика отчаянно зацелкает, требуя зарядки. В такие моменты «эфир» зачастую разрывается от массы выражений, приводить которые в журнале мы не будем.

- Когда «убер» уже накоплен, пушки заряжены, копья наточены, а за поворотом ошетились стволами «гнезда» инженеров, стоит подумать о разумном применении неустойчивости. Включайте заряд и лезьте на рожон первым, а ваш друг должен выскочить спустя полсекунды. В таком случае все турели сосредоточат огонь на вас, позволив более сильному бойцу беспрепятственно подобраться поближе и пустить агрессоров на металлолом. Лишь бы весь этот сабантуй закончился раньше, чем уберзаряд.

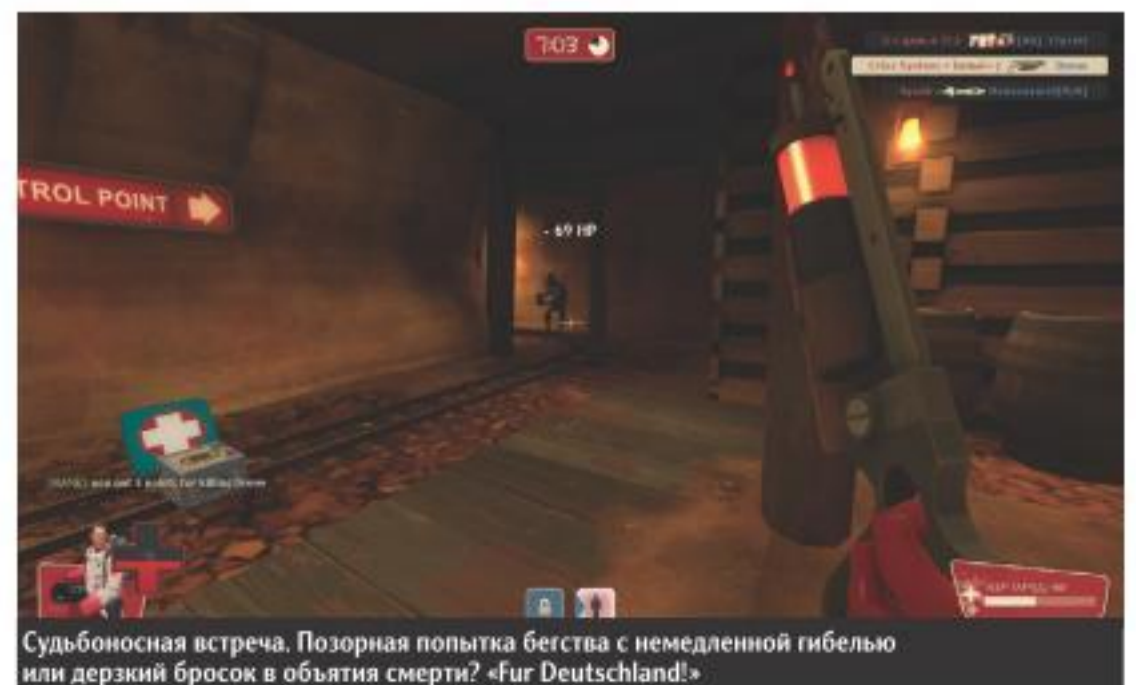
- Всегда — нет, ВСЕГДА проверяйте своего партнера на вшивость, если вы не видели, как он стрелял. Если вы случайно дадите заряд засланному казачку, то... Додумывайте сами.

■ ■ ■

Внимательный и догадливый читатель наверняка усвоил, что лечение — далеко не самая скучная процедура в Team Fortress 2, а медики ничуть не уступают в значимости своим вооруженным до зубов союзникам. Утрите носы этим самодовольным проходимцам, докажите, что вы



Слаженная работа: медик поливает невнимательных врагов шприцами, а шпион беспрепятственно режет зазевавшихся германофобов.



Судьбоносная встреча. Позорная попытка бегства с немедленной гибелью или дерзкий бросок в объятия смерти? «Fur Deutschland!»

WORLD OF TANKS

ПТ САУ — ТИХИЕ ОХОТНИКИ

Жанр	онлайн боевик / симулятор техники
Разработчик	Wargaming.net
Издатель	Wargaming.net
В России	Wargaming.net
Рецензия в ЛКИ	№10 2010

Игроки, выбравшие противотанковую самоходную установку, редко бывают недовольны в «песочнице». Среди танков первого, второго и даже третьего уровня стартовые «пэтэшки» выгодно выделяются огневой мощью и возможностью пробить любую броню. Да, приходится платить медлительностью и отсутствием башни, но это воспринимается как должное.

Но на следующем уровне все меняется. Игрока начинают бросать к «большим дядям», разъезжающим на «тридцатьчетверках» или КВ, фактически неуязвимых для огня ПТ САУ третьего уровня. К тому же появляется серьезная артиллерия, для которой малоподвижная «пэтэшка» — идеальная цель. На этом месте многие начинающие игроки разочаровываются в противотанковых установках.

Однако он вовсе не бесполезен, а просто требует особого мышления и тактики, которые позволяют полноценно реализовать все его преимущества и нивелировать недостатки. Так как же превратить ПТ САУ в по-настоящему опасную машину?

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ ПТ САУ

Начнем с того, что ПТ САУ уступают танкам в прямом столкновении. Конечно, в «честном» поединке с места «пэтэшка» может справиться с танком своего уровня (тут многое зависит от конкретных машин). Но, увы, — обладатели танков тоже это знают и поэтому в честную перестрелку вступать не спешат, предпочитая хитрости. Например — воспользовавшись своей подвижностью, зайти во фланг или в тыл и спокойно обстрелять машину, нарезая вокруг нее круги.

ПТ САУ не имеет башни и не может стрелять и маневрировать одновременно. Чтобы поймать врага в прицел, «пэтэшке» нужно развернуться всем корпусом. Однако противник тоже не стоит на месте, двигаясь по линии вращения машины, чтобы быть вне досягаемости ее орудия. И при этом ведет непрерывный обстрел борта и кормы. О том, что будет, если удастся сбить с ПТ САУ гусеницу, и говорить не хочется. Таким образом, можно потерять свою «пэтэшку» даже при встрече с относительно слабым танком, не сделав по нему ни одного серьезного выстрела.

Поэтому наша задача — вести бой издалека, не подпуская машины противника и поддерживая огнем свои танки. Тем более что одно из основных достоинств класса — очень точный прямой выстрел. Но и тут не все так просто, ведь малоподвижная и больно жалящая «пэтэшка» становится очень уязвимой, если ее обнаружат.

Броня, способная выдержать попадание снаряда 76-мм и выше, есть только у самых серьезных самоходок, ранние же ПТ САУ бронированы слабенько, и одного-двух попаданий им хватит с головой.

Из этого следует важнейший вывод: **главное для противотанковой установки — выбор правильной позиции и маскировка.**

Умелая маскировка — вообще очень важная вещь в игре, но



В ближнем бою ПТ САУ не очень хороша, но этого точно успею прочувствовать.

для ПТ САУ это главный козырь класса и ключ к пониманию правильной тактики для этих машин. Правильно замаскированная СУ-85 легко уничтожит ранний тяжелый танк (КВ или Т1), но, будучи им обнаружена, не выдержит и нескольких секунд прямого боя. Идеальная ситуация для нас — обстрелять противника, который не видит атакующую его ПТ САУ и не может ответить, или навести на позицию противотанковой установки огонь артиллерии.

Самый впечатляющий и приятный опыт при игре этим классом — когда пара совершенно невидимых для противника «пэтэшек» останавливает атаку превосходящих сил врага, безнаказанно подбив пару танков и заставив уцелевших отступить перед не-

известным и от того еще более страшным противником.

Чтобы добиваться такого эффекта, надо хорошо представлять, как работает система маскировки в World of Tanks.

МАСКИРОВКА

Кроме таких базовых показателей, как толщина брони и мощность двигателя, у всех машин есть характеристика «**Радиус обзора**». Она определяет дистанцию, с которой танк может обнаружить машину врага. Если радиус обзора равен 400 метрам, то на 401 метре танк противника для игрока просто невидим. Максимально возможный радиус обзора — 500 метров.

Вроде все просто. К тому же в игре есть легкие «разведчики-светлячки»! Благодаря им тяжелые машины ведут бой на дистанциях, превышающих их радиус обзора. На деле же все намного сложнее, потому как есть множество факторов, снижающих заметность танка.

В первую очередь — габариты самой машины. Как несложно догадаться, легкий танк менее заметен, чем тяжелый, а высокая машина заметнее низкой. Таким образом, низкопрофильные и легкие ПТ САУ менее заметны, чем танки аналогичных уровней, и, учитывая свою невысокую живучесть, просто обязаны этим пользоваться.



Очень точный прямой выстрел — одно из главных преимуществ класса.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА **87%** НАГРАДА ЖУРНАЛА

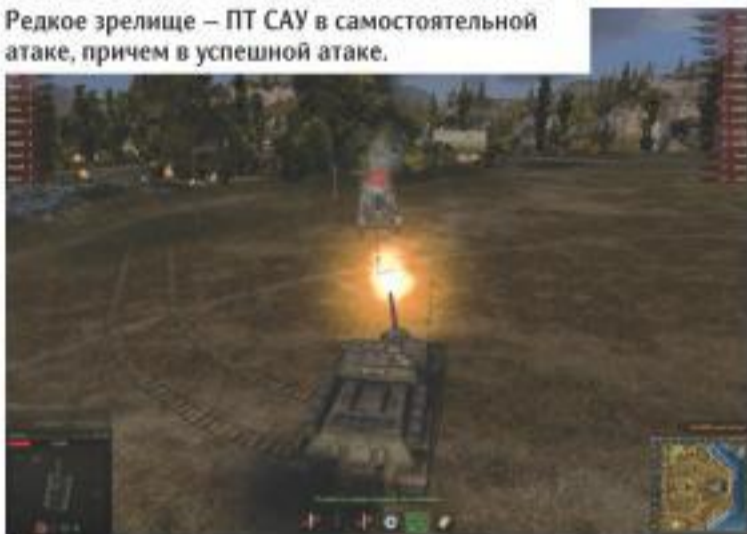
Заросли спереди, заросли справа — со стороны врага я почти невидим.



Гусеницу сбил — теперь самое время быстро отступить за вот этот домик!



Редкое зрелище — ПТ САУ в самостоятельной атаке, причем в успешной атаке.



Туроператор World of Tanks предоставляет вам приятнейшую возможность поохотиться на «Тигров»!



Противник прорвался прямо к базе, ничего хорошего нам тут не светит.

Второй фактор — рельеф и ландшафт местности. С рельефом все очевидно — за блокирующим линию обзора холмом ваша машина для противника не видна, но и вы его видеть не можете. С элементами ландшафта чуть сложнее. Стены домов действуют, в принципе, так же — блокируя и линии видимости, и выстрелы (только учтите, что небольшие деревенские дома разрушаемы и долго укрытием от огня не прослужат). Но всякие кусты частично блокируют видимость, делая укрывшийся в них танк намного менее заметным.

Следовательно, чтобы обнаружить спрятавшуюся машину, нужно подъехать ближе. При этом она видит приближающийся танк абсолютно четко, поскольку вблизи (если быть точным — с пятнадцати метров) кусты считаются абсолютно прозрачными — действует так называемый «эффект занавески». Таким образом, замаскировавшаяся машина получает серьезные преимущества, так как может некоторое время безнаказанно вести огонь по приближающейся цели.

Это важно: с пятидесяти метров танки видят друг друга в любом случае, даже если между ними непроницаемое препятствие.

Учтите, что выстрел или движение демаскируют, на несколько секунд повышая заметность

укрывшейся машины. Демаскирующий эффект тем сильнее, чем больше калибр орудия. Но, несмотря на это, малозаметная ПТ САУ, замаскировавшаяся на самой границе радиуса обзора тяжелого танка или укрывшаяся в густых зарослях (эффект понижения заметности тем сильнее, чем больше кустов между машинами), может вести огонь из мощнейшей пушки, оставаясь совершенно невидимой.

ТАКТИКА

В первую очередь ПТ САУ боевая машина поддержки, ее задача — оставаясь в тени, поддерживать огнем с позиции оборону и наступление. Выбор позиции — важнейшая часть тактики, определяющая успешность «пэтэшки» в бою. Лучшая позиция сочетает в себе три достоинства: первое — местность с нее простреливается по прямой максимально далеко и в максимально широком радиусе, второе — на ней есть где хорошенько замаскироваться, третье — перед ней стоит тяжелый танк.

«Пэтэшка» может, конечно, навоевать что-то и сама, но лучше всего работает в команде, где ее задача — максимально повысить плотность огня. Если впереди схлестнется пара равных танков, победит, как правило, тот, кого лучше поддержат огнем, поэтому ваша задача не зевать и стрелять хорошо.

Чтобы сделать стрельбу эффективной, изучите характеристики будущих целей и вашего орудия. Если вы знаете, что этот танк не пробивается из вашей пушки броневой снарядом ни в лоб, ни в борт, «выключите» сначала цель полегче. Если такой не наблюдается, а запаса премиумных снарядов на «черный день» нет, попробуйте обстрелять бронированного

монстра осколочно-фугасными (всегда возите с собой штук 10-15). Пробить ими то, что не пробивается броневой снарядом, не получится, но сильный взрыв на броне — неприятная штука. Ведь он может повредить какие-то из внешних систем танка, а то и контузить кого-то из экипажа, что значительно облегчит «работу» с целью для тех, кто может пробить броню.

ПРАВИЛА МАСКИРОВКИ

Пример неправильной маскировки. Корпус ПТ САУ выступает из зарослей, и противник может ее видеть.

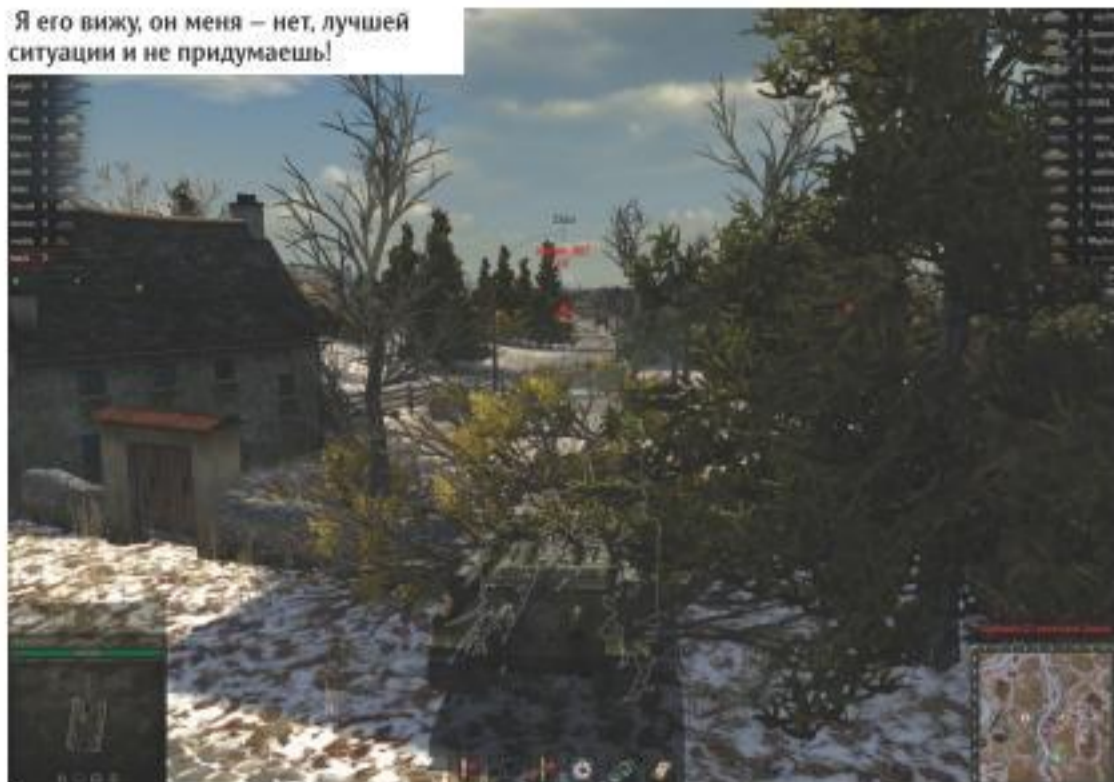


Пример правильной маскировки. Обнаружить ПТ САУ с этой стороны будет непросто.



Чтобы замаскироваться, достаточно встать за кустами, полностью скрывающими контур танка со стороны ожидаемого появления врага. Чтобы проверить тщательность своей маскировки, можно нажать правую кнопку мыши и повернуть камеру так, чтобы осмотреть танк со стороны предполагаемого появления противника. Торчащее из куста орудие не демаскирует танк, но выступающая из-за куста часть корпуса или башни сводят маскировку на нет. Также нужно всегда помнить о том, что вражеский разведчик, подошедший с незамаскированной стороны, легко вас обнаружит и передаст данные своей команде. Если вы уверены, что были пусть на короткое время, но обнаружены, — смените позицию, противник может обстрелять «засвеченную» позицию и по памяти. Также помните: особо умелые артиллеристы могут вычислить ваше положение по трассеру снаряда (это тем легче сделать, чем больше калибр вашего орудия). Поэтому менять позицию после серии выстрелов не вредно в любом случае.

Я его вижу, он меня — нет, лучшей ситуации и не придумаешь!



На заметку: эффект фугасного заряда зависит от его калибра.

Если тяжелопробиваемый танк движется на вашу позицию, огонь открывать придется в любом случае, но если он обходит ее — не торопитесь стрелять и оцените обстановку. Если выходит, что это именно вы «засветили» непробиваемого монстра для своей команды, возможно, лучше не выдавать свое присутствие и поработать некоторое время корректировщиком артиллерийского огня. Если неуязвимый противник вас заметил, лучше не геройствовать в заведомо проигранном бою, а постараться укрыться за зданием или в складках местности. Так вы сможете, изредка высываясь оттуда, передавать своей команде данные о положении вражеского сверхтяжелого танка, что досадит ему намного сильнее, чем ваш предсмертный комариный укус.

Не полагайтесь на автоприцел (для ПТ САУ он почти всегда скорее вреден). Если ведете огонь по бронированной машине, предпочтение отдавайте слабозащищенным плоскостям и прямым или близким к ним углам попадания. Если танк начал разворот, придержите выстрел до момента, когда он подставит бок или корму под удачным углом. Если в этот

момент ваша пушка будет перезаряжаться после выстрела, отпавленного на рикошет лобовой плитой, — будет обидно. Точным попаданием можно сбить гусеницу даже самому тяжелому врагу, что сделает противника легкой целью для вашей артиллерии и других товарищей по команде.

В наступлении двигайтесь на отдалении за своими машинами, «перебегая» от одной хорошей позиции к другой. Впрочем, если ситуация диктует атаку «рашем», просто увяжитесь за какой-нибудь хорошо бронированной машиной. Она примет на себя урон — вы поддержите ее огнем. Впрочем, если вы катаетесь на тяжелой ПТ САУ, такой как «Фердинанд», вы сами уже можете служить стальной стеной для более легкой техники.

При выборе оборудования всегда предпочитайте пушке с большим уроном орудие с большей броней. Все-таки ваша задача — бить тяжелые, а не легкозащищенные цели (с этим справятся и средние танки). При первой же возможности купите маскировочную сеть — «пэтэшке» в засаде она совершенно необходима. Учитывая, что артиллерия нас любит, покупаем также противоосколочный подбой.

Из снаряжения рекомендую возить с собой стандартные ремкомплект и аптечку, для советских ПТ САУ подойдет также подкрученный регулятор оборотов двигателя. Хотя эта штука и повреждает мотор, она совершенно незаменима, если все-таки приходится бороться с легким или средним танком, прорвавшимся в ближний бой.

Каких-либо откровений касательно развития экипажа ПТ САУ не существует, сама специфика класса диктует единственный ответ: навык «маскировка» — наше все.

На заметку: навык «маскировка» понижает заметность танка, даже если тот движется.

Круговая оборона на безымянной высоте.



ПРОТИВОТАНКОВЫЙ ПАРК

Хоть ПТ САУ и были важной частью американской военной доктрины, американских машин этого класса в игре пока нет. Рассмотрим коротко шестнадцать советских и немецких «пэтэшек», доступных сейчас на выбор игрокам.

АТ-1 И PANZERJAGER I



Советские и немецкие ПТ САУ имеют ряд серьезных различий, но эти две машины можно рассматривать в паре без опасения что-либо упустить. Ранние «пэтэшки» выделяются на фоне «песочницы» впечатляющими огневыми характеристиками. АТ-1, впрочем, выглядит внушительнее, орудия этой машины легко разносят танки первого и второго уровня, поэтому умелым танкистам случается набить на этой ПТ САУ 8-9 «фрагов».

Panzerjager I хоть и маневреннее, но подобными результатами похвастаться не может. Впрочем, уже на следующем уровне немецкие ПТ САУ отыграются.

СУ-76 И СУ-85Б



По сути, это один и тот же корпус, только с разной «начинкой». Слабые броня и живучесть вынуждают командиров этих машин вести бой исключительно «засадным» способом. Иначе они просто долго не живут.

Впрочем, даже лучшие пушки, доступные на СУ-76, слабоваты супротив KV и PzKpfw IV. СУ-85Б в этом плане выгодно отличается от предыдущей модели, но опыта для открытия серьезных орудий нужно много и первое время приходится кататься с теми же надоевшими пушками.

MARDER II



Не отличается от СУ-76 в плане брони и почти не отличается по живучести (170 против 150 у советской машины), массе и мощности двигателя. Казалось бы, перед нами та же слабенькая ПТ САУ, обреченная на унылое прозябание в ожидании следующей машины. Однако пара-тройка важных отличий превращают Marder II в по-настоящему опасную «пэтэшку», по сравнению с которой СУ-76 выглядит бедной родственницей.

Во-первых — потрясающий радиус обзора в 460 метров (самый большой среди всех ПТ САУ в игре!), во-вторых, очень большие углы наведения по горизонтали (СУ-76, как и все советские машины, наводится только в очень узком конусе) и отличные поздние орудия. Обстрел KV из СУ-76 — дело не безнадежное, но близкое к тому. Marder II пробивает KV в любой точке.

HETZER



Переход на ПТ САУ четвертого уровня быстро остужает пыл «немецких» бронейщиков. Hetzer во всем, кроме брони, уступает предыдущей машине. Он тиходней, обладает куцым радиусом обзора (300 метров), а лучшая из его пушек немного

Артиллерия нас любит...
ничего с этим не поделаешь.



уступает «топовому» орудью Marder II. А тут еще и странные углы наведения (орудие почти не поворачивается вправо) – и перед нами одна из самых нелюбимых игроками ПТ САУ.

Очень небольшие размеры и лобовая броня в 60 миллиметров (дающая неплохие шансы против легких и ранних средних танков) не помогают этой машине реабилитироваться. Многие игроки предпочитают устанавливать на «Егеря» 105-миллиметровое орудие и стрелять исключительно осколочно-фугасными. По крайней мере, этот метод позволяет гарантированно попортить врагам здоровье.

СУ-85 И СУ-100



Игрок, развивающий линейку советских истребителей танков, ждет возможности пересечь на СУ-85, как ребенок Нового года. После хлипкой СУ-85Б эта машина выглядит внушительно. Ее броня позволяет не бояться легких танков, а орудие пробивает первый ИС и «Тигра» в борт. Платить за это приходится меньшей подвижностью. Да и насладиться выросшими характеристиками не получается – ее ведь бросает к еще более серьезным противникам, и, когда «светить» с вражеской стороны приезжают не «Стюарты» и А-20, а «Пантеры»... Впрочем, игрок, уже собаку съевший на организации засад, будет знать, что с этим делать.

СУ-100 по сути та же СУ-85, только с улучшенной броней и впечатляющими орудиями. Давшая название машине стомиллиметровая пушка Д-10с имеет шанс пробить стандартным бронебойным снарядом ИС-4 в лоб, а осколочно-фугасный снаряд, выпущенный из такой пушки, снимает со сверхтяжелого танка около 5% жизни. Ну а 122-миллиметровое орудие, такое же по бронебойности, но с увеличенным уроном, демонстрирует еще более впечатляющие результаты.

STUG III, JAGDPZ IV И JAGDPANTHER



Эти машины очень похожи на СУ-85 и СУ-100, только лучше бронированы спереди, хуже с бортов и несколько подвижнее, что делает их более удобными в наступлении.

Возможности по поражению танков противника растут от машины к машине. Так, StuG III может пробить «Тигра» в борт, а «топовая» пушка JagdPanther угрожает

СУ-152 И ИСУ-152



Если сравнивать эти тяжелые ПТ САУ со сверхтяжелыми танками, то броня у них не очень серьезная (90 миллиметров лобовой брони у ИСУ-152). Но зато «пэтэшки» обладают потрясающей огневой мощью. Например, при небольшой доле везения достаточно одного выстрела, чтобы уничтожить средний танк. Вдобавок ни один тяжелый танк не будет рядом с ними в безопасности. Достаточная для борьбы со средними танками броня позволяет им действовать автономно, но все же прикрытие из тяжелых танков очень упрощает игру.

FERDINAND И JAGDTIGER



Эти самодвижущиеся крепости – вершина немецкой танкостроительной мысли. 200 миллиметров лобовой брони у «Фердинанда» и 250 миллиметров у «Ягдтигра» позволяют им быть спереди совершенно неуязвимыми для большинства танков в игре и трудноуязвимыми даже для самых тяжелых машин. За это приходится платить относительной уязвимостью бортов («всего-то» 80 миллиметров!) и довольно высокой для класса заметностью, а также несколько меньшим в сравнении с СУ и ИСУ-152 уроном. Впрочем, для этих бронированных чудовищ, способных участвовать в атаках наравне со сверхтяжелыми танками, это не такая уж и проблема.

Ply! .bmp – Готовсы! Пли!
Кому-то сейчас не поздоровится.



ОБЪЕКТ 704

Объект 704 – мощнейшая советская САУ. Обладает огневой мощью ИСУ-152, но при этом сильней бронирована, а броня распределена по корпусу намного рациональнее за счет большего угла наклона броневых листов. Все это делает эту ПТ САУ одной из самых опасных машин, с которыми вы можете столкнуться на просторах World of Tanks.



F1 2010

БЫСТРЕЕ ВЕТРА

Жанр	спортивный симулятор (гонки)
Разработчик	Codemasters Studios Birmingham
Издатель	Codemasters
В России	Buka Entertainment
Рецензия в ЛКИ	№ 11 2010

На трассе Сильверстоун сегодня дождь, и лишь ярко-синий болид на дороге немного скрашивает окружающую серость. Гонщик рвется к победе, он невероятно быстр — и вдруг болид теряет управление и врывается в стену. Однако — о чудо! — через пару секунд машина выезжает целая и невредимая, а водитель идет на следующий круг, как живой. «Что за это за режим такой?» — удивляются наблюдатели. Все объясняется просто: сегодня на Сильверстоуне проводятся «гонки на время».

Чем «гонка на время» отличается от простого гран-при? Во-первых, нет никаких соперников. Во-вторых, шины не изнашиваются, топливо не кончается, а машину невозможно повредить. Еще одно отличие не так очевидно, но очень важно. Дело в том, что в режиме карьеры на трассу налипают резина с шин и, соответственно, немного увеличивается сцепление. В этом режиме шин на трассе просто завалились — дорога даже немного почернела.

Наконец, правила тут очень жесткие. На простой гонке за небольшой срез поворота вас простят, выдав лишь выговор. Здесь же малейшее касание области за трассой приносит за собой укоряющую надпись «Круг не засчитан». Перемотка ведет к такому же результату.

Все это логично, если учесть, что наша цель — показать наименьшее время. Чтобы было проще, из списка лидеров можно загрузить «призрак» интересующего вас гонщика, чтобы потом биться исключительно с ним. А вот настройку машины — пожалуй,

самый важный компонент — придется делать самому или смотреть в соответствующей таблице на соседних страницах. Если у вас нет руля, рекомендую достать где-нибудь геймпад: с его помощью куда легче управлять машиной на скоростных поворотах некоторых трасс.

Естественно, знание трассы в этом режиме невероятно важно. Есть специальный тест, с помощью которого очень удобно определять, насколько хорошо вам известна та или иная карта. Пройдите на ней круг, засекайте время и где-нибудь его запишите. Затем возьмите секундомер, начните отсчет времени, а пока он тикает, закройте глаза и попытайтесь представить себе ваш круг во всех деталях. Как тормозить, где поворачивать, сколько секунд длится прямая... После того как воображаемый болид пересечет финишную черту, остановите секундомер. Если время на нем не сильно отличается от настоящего — поздравляю, вы готовы ставить рекорды.

Подчас болиды превращаются в «Боинги».



ТРАССЫ

Мы не будем рассматривать все трассы — лишь самые интересные, сложные и запоминающиеся, причем только в «сухом» варианте.

СУДЗУКА, ЯПОНИЯ



Примерно по такой траектории нужно брать первые виражи Судзуки.



Именно здесь надо начинать тормозить перед последним поворотом Судзуки.

Когда-то главе компании Honda стало очень скучно — ни новые машины, ни прототипы, ни успешный бизнес не могли улучшить ему настроение. И вот однажды он поднял трубку, вызвал главу гоночного департамента и сказал: «Построй-ка мне трассу мирового уровня. Хочу проводить гонки». Это не шутка, а совершенно правдивая история того, как на обычном японском пустыре выросла Судзука. Теперь она проводит не только Формулу-1 на пару с Фудзи-Спидвей, но и чемпионат NASCAR и многие другие гонки. Скоростные повороты очень хороши, но, увы, за полвека существования здесь погибло семнадцать человек.

Из машин хорошо покажет себя Red Bull, чуть хуже McLaren. Рекомендую попытать счастья и на Ferrari — она прекрасно ведет себя на первых поворотах. Настройка для итальянца приведена в таблице в скобках после основной. Скорости на коробке передач я очень рекомендую сдвинуть вправо на два-три деления.

На заметку: большинство виражей проходится по так называемому апексу — это траектория, по которой болид проведет наи-

РЕЙТИНГ
ЖУРНАЛА

90%

НАГРАДА
ЖУРНАЛА



меньшее время в повороте. Чаще всего это тропа с наименьшим радиусом поворота. Однако нередко будут встречаться повороты, которые так не возьмешь, — о них мы поговорим отдельно.

Сектор один: после прямой немного сбавляем скорость, входим в поворот и уже в нем продолжаем тормозить. После того как болид возьмет апекс второго виража, давим на газ. Теперь следует, пожалуй, самый важный отрезок трассы. Это связка из нескольких очень скоростных поворотов, к которым есть только один подход: брать очень узко, прямо на грани среза «угла». Определить, на правильной ли вы траектории, просто: на входе в эти виражи чуть дальше бордюра есть ровное синее покрытие. Если вы его задеваете на высокой скорости — все идет отлично. Для второй связки придется немного снизить обороты и сохранить их для следующего левого виража. Тут можно сыграть широко, чтобы набрать хорошую скорость перед быстрым участком.

Сектор два: спуск взять очень легко: немного тормозим, берем апекс и выходим как можно более широко. А вот подъем и следующий за ним вираж — это настоящий «убийца кругов». Я долго пытался понять, где же там тормозить. В итоге оказалось, что надо снизить скорость на первом повороте направо и затем сразу же после того, как болид преодолет гору. Аккуратно, не задевая бордюры, проезжаем шпильку и мгновенно давим на газ. Ключ к знаменитому повороту «Ложка» — это, конечно, апекс. После их прохождения можно расслабиться — больше ничего сложного не будет.

Сектор три: немного отпускаем газ и пролетаем поворот на отличной скорости. Перед связкой виражей тормозим поздно, чтобы ненароком не задеть бордюры, и пролетаем ее вторую часть на полном газу. Вот и финиш!

ХОККЕНХАЙМ, ГЕРМАНИЯ



Вот к чему приводит попытка обгона по внутреннему радиусу. Прощай, антикрыло!

Все же жаль, что в игре хотя бы на правах призовой трассы нет Нюрбургринга. Только представьте: накрапывает дождик, зеленеют деревья, а ваш болид вылетает на «Карусели»... Романтика! Впрочем, его соотечественник Хоккенхайм тоже очень хорош. В большинстве своем на нем широкие и скоростные повороты за исключением парочки небольших, но уж очень неприятных шпилек. Как и у большинства трасс Формулы, у этой тоже есть темные страницы в истории — когда-то именно тут разбился Джим Кларк.

Здесь лучше брать McLaren. Я испытывал как Ferrari, так и Red Bull, и они обе вчистую проигрывали болиду Батона и Хэмилтона. Причины тому — очень хорошая устойчивость на виражах и невероятные тормоза. Однако итальянец может неплохо показать себя в начале первого сектора и середине второго, так что совсем со счетов я бы его все же не сбрасывал. Но коробку передач в таком случае придется сдвинуть в прицел на максимальную скорость.

Сектор один: после прямой идет правый поворот. Будьте аккуратны — немного вылететь за трассу там очень просто, а это чревато. Лучше нацеливаться на апекс, чуть-чуть притормозить и, как только он будет позади, сразу же давить на газ. Дальше очень важно затормозить чуть позднее, чем показывает траектория, и выйти из поворота по широкой траектории. Так мы наберем большую скорость, что очень важно перед первой прямой.

Сектор два: промчавшись сквозь прямую, готовимся тормозить сразу после «оранжевых» стрелок. Не забирайте направо слишком рано — вылетите с трассы. Но и широко идти совершенно незачем. Если вы начали рано газовать и при этом не зацепили бордюры на выходе, поздравляю — вы прошли самый сложный участок трассы. После скоростного виража идет резкий поворот налево, в который нужно заходить максимально узко, но при этом не задеть бордюры. Дальше скорость лучше не снижать.

Сектор три: будьте осторожны: вылететь на повороте после прямой проще простого. Немного тормозим и стараемся ненароком не срезать вираж, постепенно набирая скорость. Не пугайтесь копии «Карусели» немного позже. Главное — взять апекс, остальное машина сделает сама. На последних поворотах можно поддаться соблазну проехать очень узко, но я этого не рекомендую. Могут и «шахматный» флаг показать. Лучше брать немного широко, стараясь не налегать на тормоза.

САН-ПАУЛУ, БРАЗИЛИЯ



У Хэмилтона явно что-то с головой. Иначе он не стал бы лезть под такой траекторией в первый поворот на Монако.

Несмотря на то, что условия там, мягко говоря, неблагоприятные, Гран-при Бразилии все еще проводится на Сан-Паулу, рядом с которым, кстати, родился Рубенс Баррикелло. В сезоне этого года именно на этом этапе Дженсон Баттон чуть было не стал жертвой вооруженного ограбления, Адриан Сутиль вдребезги разбил свой болид в самом начале гонки, а Red Bull взял кубок конструкторов.

Но сама трасса чудо как хороша. После нескольких кругов от скорости начинает кружиться голова — и это несмотря на громадные перепады высот и, как следствие, сильную недостаточную поворачиваемость. Тут надо испытывать кандидатов в космонавты — если человек сможет справиться с перегрузками, полет на Луну ему будет казаться прогулкой в парке.

Болид берем... правильно, McLaren. Я питал легкую надежду на Red Bull, но уже первый поворот ее развеял — «Бык» просто не может поворачивать на такой скорости и под таким углом. Зато «Мак» проехал тот же вираж совершенно спокойно.

А вот с настройкой машины вышла неувязка. Для меня сработала... стандартная настройка на сухую трассу, причем любые изменения в ней очень сильно замедляли болид. Но я все же рекомендую попытаться увеличить скорость на прямой и взять для этого либо Ferrari, либо «Быка», поскольку McLaren в такой конфигурации терял очень много времени в конце первого сектора. Не забываем подкрутить передачи, и вперед!

Сектор один: тут только один крутой поворот, но он очень важен. Тормозить надо рано, и желательно это делать как показывает идеальная траектория. Как только станет ясно, что апекс пройден, — давите на газ! Не бойтесь второй части виража — она проскакивается без особых проблем. Если успеть вовремя набрать скорость, следующая прямая промчится очень быстро.

Сектор два: вот он, «убийца кругов». Вираж поистине страшен. Чуть перебрали со скоростью — и круг не засчитают. Особенно опасно промахнуться со входом и задеть бордюры — в этом случае занос неизбежен. Тормозить надо сильно и поворачивать очень скоро после того, как мы начали сбрасывать скорость. На подъеме в гору немного тормозим и стараемся как можно больше ускориться перед следующим поворотом. Спуск, как и следующий вираж, нужно пройти на полном газу. Останется лишь аккуратно повернуть, и этот бешеный сектор закончится.

Сектор три: успели вовремя набрать скорость после поворота? Поздравляю, осталось лишь на всех парах примчаться к финишу. Вираж лучше брать узко, желательно достичь апекса и при этом не зацепить бордюр.

СИЛЬВЕРСТОУН, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ



Если вы страдаете клаустрофобией, на трассу в Монако лучше не выезжать.

Возможно, самая быстрая из трасс в игре. При этом «быстрая» вовсе не означает, что на ней мало узких шпилек, — их полно, просто пролетать они будут невероятно быстро. При этом тут очень, очень ломаный ритм: от световой скорости первых виражей трасса плавно переходит к очень серьезному испытанию тормозов, а дальше закидывает на смесь из прямых и сложных поворотов. Немудрено, что именно здесь в середине прошлого века стартовало самое первое гран-при Формулы-1. Драмы тут в свое время тоже было немало: когда-то на Сильверстоуне у болида Айртона Сенны на последнем круге кончилось топливо, и он проиграл гонку Найджелу Мэнселлу.

Думаю, не стоит рассуждать о том, зачем мы берем на трассу McLaren. Лучше сразу перейдем к секторам.

Сектор один: первый поворот напоминает Хоккенхайм. Чуть давим на тормоза и выходим максимально широко. Сразу же после следующего левого виража чуть-чуть сбавляем скорость, проезжаем вторую часть по бордюру и вновь снижаем обороты. После того как машина пройдет апекс, давим на газ и стараемся зайти в «угол» максимально узко и сохранить при этом скорость. Останется лишь на полном газу взять налево — и через пару секунд сектор будет пройден.

Сектор два: не усердствуем с тормозами и пытаемся взять апекс поворота направо. На прямой выдаем на несколько мгновений газ, резко снижаем скорость перед связкой и проходим ее по узкой траектории. Не забудьте слегка нажать на тормоз перед второй ее частью — это даст нам возможность выйти из виража на неплохой скорости. Несмотря на идеальную траекторию, на «угле» направо лучше вообще не замедляться и выйти широко, чтобы потом проехать вблизи от бордюра. Завершаем сектор сильным торможением перед виражом.

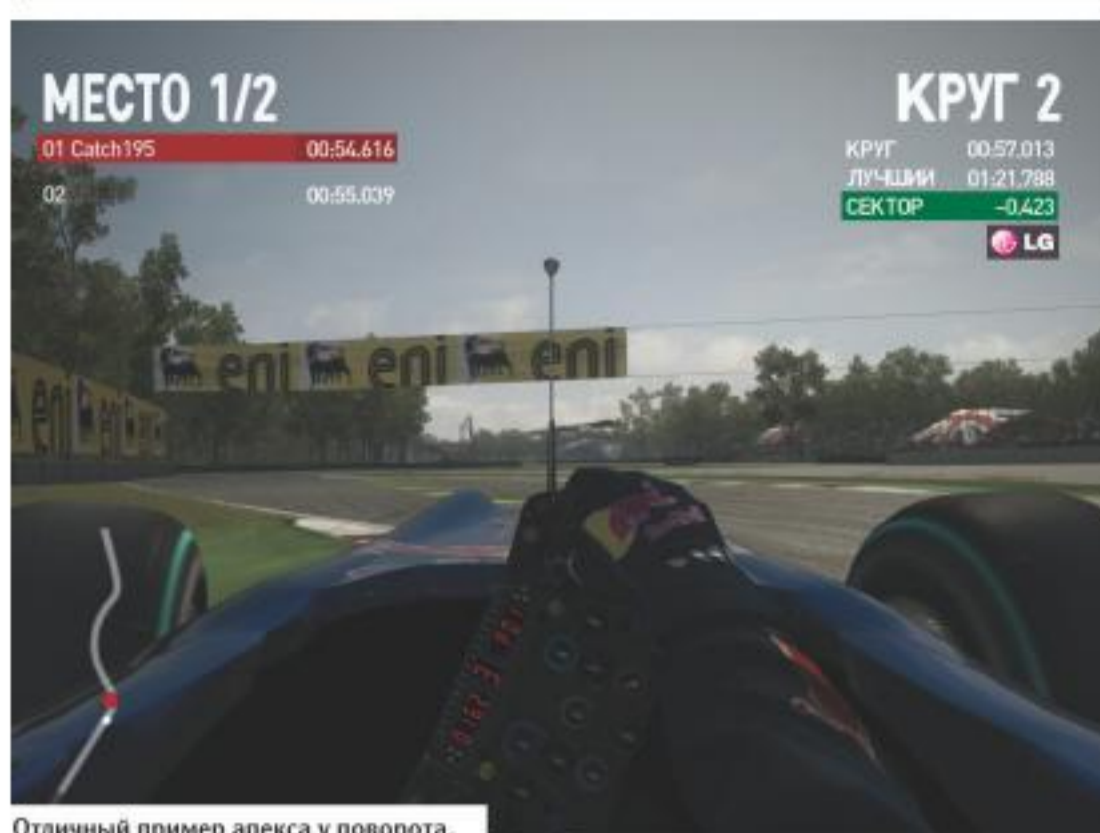
Сектор три: следующие повороты проходятся по одинаковому алгоритму: тормоз — апекс — полный газ. Выезжаем на прямую и готовимся тормозить сразу после «оранжевых» стрелок, поворачивая при этом. Мгновенно давим на газ, вновь тормозим и узко проходим следующий вираж. Останется лишь пару раз повернуть направо, и трасса закончится.

НАСТРОЙКИ БОЛИДА

Параметр	Судзука	Хоккенхайм	Спа	Монако	Монца	Сильверстоун
Аэродинамика	3,1 (6,2)	4,2	1,1	9,7 (8,10)	1,1	4,1
Тормоза	50-50; высок., мал.	49-51; высок., мал.	50-50; средн., мал.	46-52; средн., мал.	50-50; высок., мал.	50-50; средн., мал.
Баланс	50-50; 11, 11	80-20; 3, 8	50-50; 4, 11	60-40; 7, 8 (50-50; 11, 11)	50-50; 4, 11	80-20; 2, 8
Подвеска	1, 1, 11, 11 (1, 3, 11, 11)	2, 2, 4, 6	1, 1, 5, 5	1, 1, 7, 8 (8, 8, 4, 4)	1, 1, 5, 5	1, 1, 5, 6
Выравнивание	-1,5; -3,5; 0,15; 0,5	-1,3; -3; 0,09; 0,35	-1,5; -3,5; 0,15; 0,5	-1,5; -3,5; 0,15; 0,5	-1,5; -3,5; 0,15; 0,5	-1,5; -3,3; 0,13; 0,38.

В таблице можно посмотреть конфигурации болида для разных трасс — это очень важно. Мастерство можно приобрести, тогда как указаний по настройке машины в игре мало. В строках дается значение соответствующих компонентов машины. В игре параметры расположены «в столбик», а здесь — просто через запятую.

МОНЦА, ИТАЛИЯ



Отличный пример апекса у поворота.



Одна из самых известных трасс Формулы-1. На ней было все: и аварии (всего за восемьдесят лет тут погибло двадцать пилотов), и обидные механические поломки, и головокружительные победы. Где-то в боксах вьется дух команды Scuderia Ferrari, для которых Монца — практически родной дом.

Это интересно: именно название этой трассы было фломастером написано на костюме Себастьяна Феттеля, когда он стал чемпионом мира в Абу-Даби в этом году.

Машину я настроил под устойчивость в поворотах — конфигурация с упором на максимальную скорость тут не жилец. Компенсировать будем коробкой передач. Да, на прямых такая машина смотрится худо, но зато в первом секторе способна показать великолепное время. Поэтому я рекомендую вам поэкспериментировать — вдруг у вас получится то, что не вышло у меня. Машину берем Red Bull (скорость) или McLaren с Ferrari (устойчивость и тормоза).

Сектор один: Монца встречает негостеприимно: связкой после главной прямой. Проезжать ее нужно очень, очень аккуратно: чуть задели бордюр — и мы в пролете. Немного сбросьте скорость посередине и постарайтесь выйти как можно шире при максимально возможной скорости.

сти. Следующий вираж направо пройдет без особых усилий, но после него нужно сразу готовиться ко второй связке.

Сектор два: она, к счастью, не такая зубодробительная, как первая. Достаточно взять апекс в ее первой части и проехать вторую на грани среза поворота. Игра за такое наказать не должна. Затем немного сбрасываем скорость и стараемся сохранить ее на вираже направо. То же самое делаем и со следующим «углом». Теперь можно расслабиться — будет длинная прямая.

Сектор три: тормозить перед виражом нужно рано, иначе вам грозит вылет с трассы. Очень важно найти такую точку торможения, при которой вы бы не задели бордюр на повороте и сохранили достаточно скорости. Для меня такой точкой стал момент сразу после небольшой горки. Газовать после поворота нужно мгновенно, иначе круг будет убит. В финальном повороте достаточно взять апекс и не переборщить с тормозами. После таких финишей кажется, что в комплекте с игрой должна поставяться валерьянка...

МОНТЕ-КАРЛО, МОНАКО



Льюис пока не понимает, что промчался в миллиметрах от смерти. Но догадывается.

Вот она, жемчужина Формулы-1. Трасса такая узкая, быстрая и опасная, что гонщик Нельсон Пике как-то сравнил езду на ней с наматыванием кругов на велосипеде по очень маленькой гостинице. И с ним трудно не согласиться — клаустрофобия тут действует во всей красе, особенно в туннеле. С ним, кстати, связана еще одна опасность: при выезде свет просто слепит виртуального гонщика, и ориентироваться в пространстве становится трудновато. Здесь в свое время чуть не погиб Дженсон Баттон, а Михаэль Шумахер повернул, наверное, самый опасный маневр за всю свою карьеру.

Машиной я бы взял Red Bull. Ferrari, конечно, легче управлять, но она вчистую проиграет «Быку» первый и конец второго сектора, что фатально для времени. McLaren же явно немного тушует на узких шпильках. В таблице настройка тоже дана именно для синего болида, а в скобках — конфигурация, немного уравнивающая шансы «Мака».

А вот с коробкой передач все не так однозначно. Я бы все же сдвинул скорости влево деления на два, если машина стабильно проигрывает время в первом и втором секторах. Не то чтобы скоростные участки тут были длинны, а вот хорошая скорость в начальных виражах очень важна. Однако Ferrari, возможно, подойдет противоположная настройка.

Сектор один: начинаем тормозить чуть после «оранжевых стрелок». Едва машина начнет приближаться к апексу — поворачиваем и даем полный газ. После прямой немного тормозим, начинаем давать влево и на мгновение убираем ногу с педали газа в середине виража, после чего вновь набираем обороты. Затем останется лишь притормозить, взять апекс следующего «угла» и на всех парах домчаться до конца сектора.

Сектор два: идеальная траектория нагло врет — тормозить тут надо поздно. Есть соблазн взять немного шире, но на такой трассе это может закончиться очень плачевно. Лучше проехать апекс, дать полный газ на прямой и вновь сбавить обороты для очередного виража. Тут очень важно ненароком не начать поворачивать слишком рано, иначе машина зацепит бордюр. После того как болид развернется, начинаем набирать обороты и сохраняем скорость на последующем спуске. Дальше желательно зайти с широкой траектории, но неплохо затормозить, достать апекс и сразу же нажать на газ.

Дальше будет, пожалуй, самый важный поворот на трассе. Тормозить можно поздно, а зайти в вираж нужно с максимально узкой траектории. Если не задели бордюр — поздравляю, вы это сделали. Мгновенно поворачиваем направо и жмем на газ. Следующий «угол» элементарно прохитится на неплохой скорости — только не переборщите с тормозами.

Сектор три: если вы грамотно проехали предыдущий поворот, тормозить рекомендую по идеальной траектории. Затем огибаем стену и как можно быстрее проезжаем вторую часть виража. Останется лишь преодолеть еще пару углов по отработанной тактике «вход с широкой траектории — апекс — полный газ», и мы на финишной прямой.

СПА, БЕЛЬГИЯ



А вот так «Руж» выглядит в реальности.



МЕСТО 3/3

Знаменитый поворот «Ля Руж» на Спа — место пострашнее знаменитого «Штопора» в Laguna Seca.

Возможно, самая любимая трасса у гонщиков со всего мира. Причиной тому невероятная скорость и то, что в Спа очень красиво — даже Нюрбургринг не может ничего противопоставить этому буйству зелени. Однако «любимая» не значит «безопасная».

В свое время гонщики Крис Бристоу и Алан Стэйси разбились на ней в первые пятнадцать минут гонки, а в том же году знаменитый Стирлинг Мосс серьезно пострадал еще во время практики. Спа — одна из немногих трасс, которые подвергались официальному бойкоту со стороны команд.

У болидов конкуренция идет между «Быком» и McLaren. Первый уделывает всех на прямых, второй догоняет его в поворотах. Лично я предпочитаю Red Bull, потому что основной бич Спа — это вовсе не повороты. Это... тормоза! Здесь очень легко слишком уж сильно сбросить скорость и «убить круг». Поэтому подстроиться под «Мак» достаточно трудно. А вот на синем болиде вы через пару кругов выучите места для торможения, а этого уже достаточно для нормального времени.

Сектор один: после разгона начинаем сбрасывать скорость сразу после «оранжевых» стрелок, после чего берем апекс и вновь налегаем на газ. Знаменитый поворот «Ля Руж» проходит тривиально: достаточно лишь взять чуть правее идеальной траектории и продолжать ехать как по прямой. Затем будет прямая совершенно неприличной длины — специально для нее я очень рекомендую сместить скорости на коробке передач вправо, чтобы в конце участка ваша скорость превышала 360 километров в час.

Сектор два: этот вираж проходится без хитростей: сильно тормозим одновременно с траекторией и проезжаем апекс. А вот во второй его части стрелки неплохо бы проигнорировать и зайти широко, с прицелом на дальнейшую скорость. Следующий вираж должен пройти на полной скорости, хотя если болид не вписывается, можно чуть-чуть отпустить газ в его середине. Немного сбрасываем обороты перед следующим виражом и проезжаем его как можно ближе к бордюру, но при этом не задевая его. Во время прохождения постарайтесь по чуть-чуть увеличивать скорость.

Следующий «угол» пролетается быстро, на минимуме тормозов. Тормозить для скоростного виража надо одновременно с идеальной траекторией, но не так сильно, как она показывает. Идеальный вариант — выйти широко и слегка задеть внешний бордюр. Для прохождения еще двух поворотов достаточно взять апекс и не забыть наращивать в них скорость.

Сектор три: осталось лишь проехать череду очень быстрых виражей (не переборщите с тормозами на последнем), и болид окажется у связи. Рекомендую пропустить идеальную траекторию мимо и начать сбрасывать скорость очень поздно — как только сама связка станет отчетливо видна. Апекс, полный газ — вот и финиш!

SID MEIER'S CIVILIZATION V

«Цивилизация» — это серия-легенда. Существует уже двадцать лет и до сих пор ухитрилась не испортиться. А на этот раз еще и обогатилась — появились маневры, тактические ходы, игра стала ближе к жанру wargame. Шутка ли — провести выбранную страну сквозь тысячелетия, управляя ее военной силой, экономикой, дипломатией? Каждый ход «Цивилизация» ставит перед нелегким выбором, и его последствия могут привести к победе или поражению. В этой игре много неочевидного, и каждая ошибка дорого стоит. Она просто просится в наш Дуэльный клуб!

БИТВА 1. БОРЬБА ЗА КОЛОНИИ

- Размер маленький
- Тип мира острова
- Стартовая эпоха средневековье
- Дополнительное условие много городов-государств

ПЕРВИЧНОЕ НАКОПЛЕНИЕ КАПИТАЛА

Пушкар: Доставшийся мне островок не так уж мал, по меркам карты это вообще континент. Три-четыре города разместятся на нем свободно. Неподалеку от точки старта пасутся слоники, есть залежи мрамора, на западе виднеется источник красителей и выводок крупного рогатого скота, а на юге — бананы и лошади. Это не го-

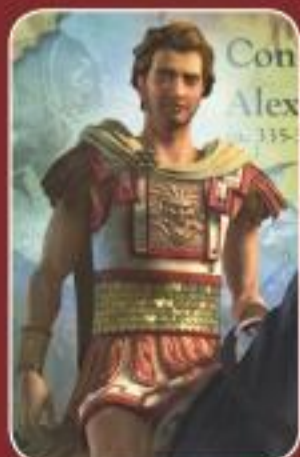


Пушкар: Чувствую себя на старте вполне вольготно, на этом острове определенно есть где разместиться.

Пушкар: На маленькой островной карте уютнее всех чувствуют себя представители племени Сонгай. Их главное преимущество в том, что путешествующие по воде бойцы умеют обороняться, а значит, разведка, экспансия и высадка десанта к позициям противника превращаются из рискованного предприятия в плевое дело. К тому же уникальная постройка африканцев дает уйму очков культуры, не требуя при этом денег на содержание, — а это хороший задел для стремительного роста границ и крепкой экономики.



Грабский: Народ Эллады хочет торговли, а не войны. Это жестокие сонгайские пираты мечтают прикончить любого, кто не покорится им. Но цель Греции — объединить мелкие государства в мощный союз, способный противостоять любому агрессору. Для дипломатической победы мне нужно заручиться поддержкой городов-государств и не дать себя уничтожить до постройки штаб-квартиры ООН. Выстоят ли свободные народы вместе или же погибнут поодиночке?



воря уже об обилии рыбных косяков вдоль всей линии побережья. И ни единого соседа. Раздолье!

Строю один город, затем второй, а с третьим приходится повременить — на восточном полуострове ошметинились копытами варвары, а все мои войска уплыли на разведку. А вернувшись, вдруг обнаружили на месте варварского лагеря полуживого греческого гопни... то есть гоплита — элитную греческую пехоту. Напасть на него, что ли? Нет, рано. Удовлетворимся пока информацией о том, что противник обосновался где-то неподалеку, и продолжим развиваться.

Все-таки возвожу третий город и начинаю думать, куда бы вложить избыток финансов. Пожалуй, стоит подружиться с каким-нибудь из городов-государств, желательно из тех, что богаты железом. На выбор имеется воинственный Тир и приморский Брюссель. Останавливаюсь на втором варианте — бойцов я лучше буду производить сам, каких захочу, а не каких подсунут. А еда лишней никогда не будет. Даже если это капуста.

Грабский: Греция расположилась на уютном острове на юге карты. Пространства мало, поэтому ищу хорошие места под закладку городов. Рабочие

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ



Год рождения:
1986

Образование:
журналистика

Игровой стаж:
19 лет

Преданный поклонник серии

начиная с первой части, любитель переставлять фишечки с места на место и строить идеальные города. Войну в «Цивилизации» полагает злом, хотя и неизбежным. Мечтает пожать руку Сиду Мейеру, а также о том, чтобы человечество могло и в самом деле построить большую ракету и улететь на Альфу Центавра в полном составе.

сразу строят торговые посты. В этой игре я намерен дружить с городами-государствами, и потому деньги превыше всего. На прибрежных отмелях много рыбы; я покупаю рыбные участки моря и заказываю в городах рабочие лодки. Однако города растут как-то медленно.

Золото тоже не спешит заполнять казну. В сопровождении гоплита на юго-запад острова отправляется поселенец — основывать третий город. Остальные гоплиты поплыли разведывать Ойкумену. Александра нашел довольно быстро — его остров к востоку от моего.

Важнее всего быстро заработать денег, чтобы успеть договориться с каким-нибудь городом. Изучаю в самом начале денежное обращение, чтобы строить рынок. Он не только прибавит денег, но и будет периодически вызывать великого торговца, который поможет в моей дипломатической миссии. Пространство трачу в основном на торговые посты. Из политических институтов, получаемых за культуру, выбор очевиден — патронаж. После экономических открытий перехожу на исследования флота.

Вот Осло, первый мой союзник, доставляет в Грецию пищу. Вскоре уже и Флоренция начала распространять на греков свою культуру. Города наконец начали нормально расти. Теперь решим другую проблему — во всей Элладе нет ни грамма железной руды. Отдаю городу-государству Тир мягкий металл в обмен на твердый.

На Востоке пока затишье — надеюсь, не перед бурей. Эти сонгайские пираты, оказывается, вполне деловые и почти цивилизованные люди. Мы заключили сделку по обмену предметами роскоши, и теперь в Афинах праздник. Надо бы еще увеличить приток денег. Нахожу единственный незаселенный остров и отправляю туда поселенца с рабочим. Остров этот совсем рядом с землями Александра, но других не осталось.

ВЯЧЕСЛАВ ГРАБСКИЙ



Год рождения :
1987
Образование:
политология
Игровой стаж :
12 лет

Чаще играет в игры, где нужно захватывать мир, а не спасать. В стратегиях больше всего ценит широкое пространство решений и невозможность взять грубой силой. Любит «Цивилизацию» за неповторимость каждого поединка, а также за то, что та не сводится к извечному «кто первым настроит армию побольше».



Пушкарь:
Соперник поселился у самых моих границ. Интересно, что он задумал?

Ручеек золота стал полноводной рекой. Греция уже заключила союз с шестью городами-государствами и быстро приобретает новых союзников. Кто-то из них подарил мне великого полководца. Начинаю с его помощью золотой век. Каких только товаров не увидишь на афинском базаре! И какого из языков не услышишь! Греция рада каждому чужеземцу, приплывшему с товаром, а не с обнаженным мечом. Застой сменился экономическим чудом.

Пушкарь: Контакт с Брюсселем налажен, скоро у меня будет железо! Это прекрасно, оно позволит мне строить мощные фрегаты взамен каравелл, от которых всего-то и толку, что быстро плавают и далеко видят. Нет, Сонгаю нужен тяжелый флот, тем более что разведка уже не очень актуальна — карта разведана почти целиком.

Грабский:
Есть деньги — много друзей. Прямо как в жизни.

Переориентирую науку на открытие навигации. Вовремя родившийся великий ученый сильно ускоряет процесс, но, когда я попытался заказать первый фрегат, внезапно выяснилось, что железо в закрома родины еще не поступало. В чем дело?

Стучусь властям Брюсселя. Те бодро рапортуют, что души во мне не чают и готовы незамедлительно приступить к поставкам ресурса, едва я соединю наши государства дорогами. Какое-то время перевариваю информацию, пытаюсь понять, как построить мост через океан. Гавани и порты в моих городах имеются, значит, проблема не в этом. Но в чем тогда?

Тщательный осмотр карты показал, что источники железа и правда есть только у двух городов. Причем оба на одном острове. Хм... А что, если... А что, если просто захватить

Грабский:
На пути неисчислимых вражеских орд отважно стоят триста спартанских копейщиков.

один из них, присоединив к своей империи, а дорогу протягивать уже от него? Кроме того, это позволит мне добывать железо самому, а заодно лишит оппонента доступа к стратегическому ресурсу вообще. Ведь других месторождений на карте попросту нет!

Сказано — сделано. Все города моментально переходят на производство каравелл и особой сонгайской конницы, имеющей плюсы к захвату городов. Постепенно флотилия стягивается к ничего не подозревающему Тиру, подкрепляется великим полководцем и буквально за пару ходов завоевывает поселение.

Очень кстати рядом обнаруживается варварский лагерь с пленным рабочим. Отбиваю несчастного у дикарей, вручаю ему лопату и приказываю копать шахту. Появление фрегатов уже не за горами.

ГОРЕ ПОБЕЖДЕННЫМ

Грабский: Наконец есть возможность заложить мощный флот. Нынешних пары каравелл не хватит, чтобы обезопасить моря для греческих купцов. Вот с верфей сходит первый фрегат, скоро будет второй. Еще немного, и Эллада станет сильным морским государством, способным защитить себя и колонии.



Пушкарь:
Захват Тира обеспечит меня необходимым железом. А вот этот вот рабочий его мне и выкопает.



Но нет, не станет... Александр напал на Тир, мой единственный источник железа. Что же делать?! Нужно придти на помощь союзнику, но флот Сонгая значительно сильнее моего. Более того, уникальная особенность этой цивилизации делает их наземные войска защищенными на море. Как помочь Тиру? Экономика только продышалась, и у Эллады всего несколько посудин. Греция ограничилась официальным осуждением сонгайской агрессии. Вернувшийся в Афины посол произнес вошедшую в историю фразу: «Я привез мир нашему поколению». Но все понимали, что на самом деле произошло и что произойдет дальше.

Итак, я остался без железа, и теперь мне не видать фрегатов, разве что под сонгайским флагом. А каравеллы ощутимо слабее. Произвожу их во всех городах, агрессору нужно дать отпор. Успеваю заложить еще несколько посудин. Приток золота воистину огромен, и я могу нанять несколько отрядов для обороны городов.

Пушкар: Сразу после захвата Тира приходит сообщение из Брюсселя: железо прибыло в столицу. Почему только сейчас? Испугались, что вслед за Тиром я приду еще и к ним? Непонятно. Но вполне своевременно.

Не мешкая ни десятилетия, строю сразу четыре фрегата — на все доступ-



ные ресурсы. А имеющиеся каравеллы отправляю ненавязчиво патрулировать греческие границы. Надеюсь, противника это не слишком настожит. Впрочем, ни войск, ни флота у него практически нет. Самое время объявлять войну!

Защищая Вячеслава, против меня выступило с полдюжины городов-государств по всему миру. Где-то далеко, у северного полюса, абсолютно мирный городок Рагуза внезапно расстрелял отряд копейщиков, просто проходивший мимо по своим разведческим делам. Ближайшие соседи ощетиываются оружием. Дела...

Но мне и не нужно ввязываться с ними в затяжной конфликт. Флот мо-

Пушкар: Заплутавший разведчик ни за что ни про что пострадал от нейтрального города.

Пушкар: Заплутавший разведчик ни за что ни про что пострадал от нейтрального города.

ментально занимает пролив вокруг столицы соперника и начинает бомбардировку побережья. Спустя несколько ходов защита Афин снижается настолько, что отряд конницы занимает город без единого выстрела. Даже расовые плюсы не пригодились.

Габский: Еще бы немного времени... но мне его не дали. На горизонте показались корабли Александра. Я бы много сейчас отдал за несколько требуше, но железа совсем не осталось. Мой жалкий флот смели за пару ходов — из Сонгая приплыла целая армада, заслонившая горизонт. На берег Эллады высаживается десант. Копейщики стоят насмерть, пытаюсь хоть немного задержать конницу неприятеля. Пара залпов корабельных орудий, и полумертвых копьеносцев давит кавалерия. Афины, оплот свободных народов, город купцов и философов, лежат в руинах. Это конец. И только через несколько веков сонгайские археологи, ведущие раскопки в западных колониях, узнают, какая тут когда-то была цивилизация...



РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Вячеслав Габский: Я проиграл в развитии. Надо было больше внимания уделить вначале расширению городов. Культурные здания быстро увеличили бы территорию, и я быстрее застроил бы ее торговыми постами. А так экономический подъем Греции начался слишком поздно и ничего не изменил. Кто не может прокормить собственный флот, будет кормить чужой — история неумолима. Александр грамотно воспользовался обстановкой и отобрал у меня единственный источник железа. Мое поражение стало неизбежным.

Александр Пушкар: Когда выяснилось, что на всей карте только два источника железа и оба — на одном острове, дальнейший план созрел моментально. И вполне оправдал себя — лишенный возможности строить что-то серьезнее каравелл, противник долго не протянул.

БИТВА 2. ХОЛОДНАЯ ВОЙНА

Габский: В этом сражении мы с Александром решили немного переиграть историю. Чем закончится противостояние США и Советского Союза в параллельной реальности? СССР (в моем лице) стремится к миру во всем мире. Мы планируем отправить ракету к далеким звездам в качестве символа превосходства советской системы, где нет эксплуатации человека человеком! Но американская военщина по указке мирового капитала готовит коварные планы по нападению на Страну Советов.



Пушкар: Американцы в Civilization V, прямо скажем, не блещут. Единственное толковое преимущество – бомбардировщик B17 с плюсами к атаке городов и повышенным шансом уклониться от истребителя. Пожалуй, к нему и следует стремиться, а сразу после изобретения – нападать. Это в нашей реальности Америка боялась, что русские уронят на нее атомную бомбу. А в альтернативной пусть этого боится СССР!



- Размер маленький
- Тип мира континенты
- Стартовая эпоха современность
- Дополнительное условие кроме дуэлянтов на карте есть две случайные цивилизации, управляемые искусственным интеллектом

ВЫПОЛНИМ И ПЕРЕВЫПОЛНИМ

Габский: Русская земля богата ресурсами. Повсюду вижу залежи металлов и угля. Первый приказ нового советского генсека – во всех городах обучать рабочих, чтобы форсированными темпами провести индустриализацию. Ура, товарищи, стране нужны уголь и сталь!

Разведчики докладывают, что СССР с трех сторон окружен водой. На севере горы, а за ними оплот мирового капитала, желающий разжечь войну против Государства Рабочих и Крестьян. Перейти горы можно только в двух местах, и они очень удобны для обороны. Отправил туда бойцов Красной армии. Пусть окапываются.

Городских жителей я направил работать в культурные здания, иногда даже в ущерб сельскому хозяйству. Ведь нужно быстрее расширить территорию, а культура этому способствует. Советские границы действительно быстро разрастались, и я тренировал все новых рабочих, чтобы сразу застроить приобретенные земли.

Пушкар: Хорошо, что мы начинаем не в древнюю эпоху, а то у противника был бы замечательный повод поохотиться над первобытными американцами. Старт в современности – это сразу трое поселенцев и вполне достойная армия морпехов, можно сразу как следует распространиться по карте.

Рекогносцировка показала, что вокруг полным полно бесхозных земель с ресурсами. Мало того, что пря-

мо вокруг столицы есть хорошие участки под три-четыре города, так еще и на северо-западе обнаруживается узкий проход на огромный безлюдный полуостров. Одиноким нейтральный городок не в счет – он притулился на самом краешке и никак не мешает экспансии. Наверное, с атакой на СССР стоит пока повременить. Лучше разовьюсь как следует, нахапаю всего и побольше (буржуй я или кто?), а потом просто передавлю массой.

Первые же города принесли государству лошадей и алюминий. Нефть виднеется чуть поодаль, у восточного побережья, уголь есть на полуострове, отхватить и то и другое – дело ближайшего будущего. Из общественных институтов принимаю социализм, плановую экономику и коммунизм. А что делать? Только так можно обеспечить городам резкий прирост продукции. Может, русские не так уж и неправы? Отгоняю эту мысль как крамольную. Тем более что Вячеслав изволил злорадоваться, предлагая заменить звездочки на флаге серпами или на худой конец молотами. Ну погоди у меня, дай только рабочий прототип Kuzma's Mother достроить!

Габский: Раз уж планирую космическую победу, из политик беру рационализм. На выбор дано несколько чудес света, но действительно нужные мне уже недоступны. Я счел полезными только малые чудеса: национальный колледж, увеличивающий очки науки, литейную, ускоряющую производство, а также героический и национальный эпосы. Ученые продвигаются по древу открытий к космическому кораблю, но сначала приказываю им изучить мотопехоту и артиллерию, что-

бы обезопасить рубежи. К сожалению, при всем богатстве ресурсов в России нет алюминия. Как я узнал немного позже, урана тоже нет. Нет их и у соседних городов-государств.

Создаю эсминец для разведки. Отправляю его на поиски городов-государств и двух ведомых компьютером цивилизаций, с которыми можно торговать. На южном берегу СССР обосновались варвары и увели в плен рабочего. Ничего особенного, вернул его назад... Странно, что эти варвары двадцатого века выглядели как взвод парашютистов, но чего не бывает. Маловато денег – строю торговые посты. Продаю Великобритании и Франции излишки стратегических ресурсов, и экономика идет на поправку.

Вот и первая деталь космического корабля готова. Тем временем противник основал четвертый город, за ним пятый. Посмотрим с помощью дипломатии, что у него есть. Так, обменяться, что ли, с проклятыми буржуями предметами роскоши? А со стратегическими ресурсами у них что? Медведь мою балалайку, да это же уран! Космической победы еще ждать и ждать, и кто знает, доживет ли до нее Россия. У Александра могут вот-вот появиться ядерные ракеты и боевые роботы. Значит, мне ничего не остается, кроме как нанести превентивный удар по Соединенным Штатам.

Пушкар: Продолжаю понемногу распознать по карте. Нехватку культуры компенсирует умение покупать клетки за полцены – сразу после возведения города к нему докупаются все ключевые участки с ресурсами. Закрома родины пополняются ураном, теперь дело только за учеными – поставил им задачу по изобретению Огромных Боевых Человечкоподобных Роботов и теперь с нетерпением жду результатов. А пока строю во всех городах экономические сооружения, чтобы не ждать подолгу строительства, а просто покупать то, что нужно. Там, где строить больше нечего, произвожу корабли и бомбардировщики – чай, пригодятся. Излишки денег раздаю городам-государствам в обмен на еду и культуру – тоже хорошо.

Пушкар: Интересно, как они топорами от винтовок отбиваться намерены?



В это время Вячеслав почти одновременно запускает программы «Аполлон» и «Манхэттенский проект». Чего же от него ждать, выхода в космос или ядерной войны? А, неважно. Как только на вооружение поступят ОБЧР, это уже не будет иметь ровно никакого значения.

КРАСНАЯ УГРОЗА

Грабский: Нас с капиталистами разделяет труднопроходимый узкий скалистый перешеек. Мотопехота и танки там застрянут, но для парашютистов это не преграда. К счастью, города хорошо развиты и не загружены работой. Заказываю всюду десантников!

Потом объявляю Александру войну и забрасываю трех десантников к приграничному Нью-Йорку. Парашютисты не атакуют в ход высадки, поэтому приказываю им окопаться. Тем временем советские корабли обстреливают американские отряды. На следующий ход город Нью-Йорк получил имя Новосталинск. Территорию возле него использую как базу для размещения следующей волны десантников.

Американский солдат! Ты стал орудием в руках капитала. Пока ты проливаешь кровь, разжиревшие богачи пируют на Багамах! Мы воюем не с тобой, а с твоими эксплуататорами. Сдавайся, и в плену тебя ждут борщ, каша и хорошее обращение.

Проклятые империалисты уже стягивают войска под Вашингтоном, но парашютистов много и они быстры. В следующий ход битва разворачивается уже под стенами столицы мирового буржуазства. Первые два отряда десанта героически погибли за Родину, но им на смену летят новые. Два эсминца и линкор обстреливают вражеский город. Наконец после нескольких ходов яростной схватки твердыня мирового капитала сдалась.

На далекой Родине благодаря ударному труду стахановцев Москва, Ленинград и Новгород тренируют десантников очень быстро — всего за пару ходов. Бросаю троих парашютистов через море на соседний материк, где Александр основал колонию.

С Востока подходит подкрепление врагу, да какое! Американская военщина начала производить боевых роботов. Стальной монстр разом уничтожил отряд парашютистов. Возможно, придется отступить. Если Александр построит еще несколько таких, план покорения космоса может рухнуть. Роботов нужно задержать и захватить вражеские промышленные центры раньше. Как там с ракетой? О, уже готовы ее ускорители.

Пушкар: Вот так-так! Вячеслав коварно напал в самый неподходящий момент, за считанные ходы до изобретения ядерной тяги! Более того, я только что поделился порцией денег с очередным независимым городом, и мне не на что покупать войска! Пытаюсь отбиться чем богат, но отрядов противника слишком много. Я давлу их танками, обстреливаю эсминцами, утюжу бомбардировками, а они все прибывают и прибывают.



Нью-Йорк сдался в первые годы войны, а советская саранча продолжила движение в сторону столицы. Яйцеголовые наконец-то разродились чертежами боевых роботов, но у меня не хватает средств на покупку даже одного, а строятся они не меньше шести ходов. Пока brave бостонские инженеры прилагали пулеметы на шагающий каркас, под обстрелом пал Вашингтон. Робот подоспел слишком поздно, столица успела перейти под знамена противника.

К счастью, боевой мощи гиганта хватило на то, чтобы восстановить справедливость и вернуть город истинному владельцу, то есть мне. Но продержался он лишь один ход — свежие силы Вячеслава все-таки добились махину. Вашингтон опять потерял!

ИМПЕРИАЛИСТЫ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Грабский: Робот Александра отбивает Вашингтон обратно. Рядом еще стоят два моих полка. Отступить и занять выгодную позицию? Нет! Русские не сдаются. Оборона Вашингтона потрепана, и даже раненым десанникам удалось захватить город. Как только жители американской столицы сняли с Белого Дома табличку «Вашингтонский обком КПСС», ее пришлось вешать обратно.

В это время на соседнем материке парашютисты при поддержке флота подняли красный флаг над двумя американскими городами — Чикаго и Сиэтлом. Высылаю подкрепление к Вашингтону. Надо поскорее взять промышленный Бостон, способный быстро производить роботов. Защитим американских трудящихся, уже вдохнувших запах свободы от эксплуатации капиталом!

Пушкар: На поле боя появляется еще один робот и принимается топтать мельтешащих под ногами парашютистов. Плохо, что он может атаковать лишь единожды за ход. Мне бы хоть три таких машины, но их просто негде производить. На западном полуострове, который я полагал безопасным, потеряно два города из трех. В оставшемся, конечно, организован цех по сборке шагающих разрушителей, но Филадельфия город скорее аграрный, нежели промышленный. Робота строить будет долго.

Нет, надо принимать решительные меры. Вячеслав сам инициировал Манхэттенский проект — очень любезно с его стороны, теперь мне ничто не мешает ударить по нему ядерной боеголовкой. Сначала — защищаясь. А потом, глядишь, война переместится уже на территорию соперника. Я же вижу, что у него почти не осталось отрядов.

Грабский: Вот к Бостону подходит советская армия, и на следующий ход она ринется в атаку. Но что это такое в небе? На мою армию падает атомная бомба! Некогда отважные бойцы, готовые идти за генсека в любое пекло, моментально гибнут и ни в какую атаку уже не пойдут. А тут из-за бостонских баррикад показывается очередной боевой робот. Он без труда добывает выживших. Советская армия разгромлена!

Похоже, придется переходить к обороне, благо резервы еще остались. Главное, что солдаты даже ценой собственной жизни выполнили долг перед Родиной и не дали капиталистам вероломно вторгнуться в СССР. Но тут вдруг достраивается последняя деталь космического челнока. Надо же, а я почти о нем забыл! Космическая программа завершена, и это победа, товарищи!

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Александр Пушкар: Не успел, просто не успел. Еще бы несколько ходов, и отряд боевых роботов на ядерной тяге без труда растоптал позиции Вячеслава. Но увы, доступ к стратегическим ресурсам не всегда гарантирует победу. Рассчитывая начать войну на более позднем этапе развития, я совершенно не подготовился к более ранним атакам.

Вячеслав Грабский: Честное комсомольское, изначально думал, что буду защищаться. Наличие у обеих сторон ядерного оружия могло бы установить некое равновесие, но у Советов урана не было. Тем не менее своевременный превентивный удар плюс развитие города, способные тренировать отряды толпами, сделали свое дело. Александр отчаянно защищался и не дал себя уничтожить, но советская ракета в это время уже летела к звездам.

БИТВА 3. ЗАПАД-ВОСТОК

Пушкарь: Спешить нам некуда, впереди шесть тысяч лет на развитие и рост. Нацию нужно выбрать соответствующую, чтобы ее преимущества играли роль на протяжении всей партии. Пожалуй, остановлюсь на французах — их бесплатная культура в каждом новом городе дает огромные преимущества в дебюте, позволяя подмять под себя огромную территорию.



А у кого много земли — у того много ресурсов, денег и производственных мощностей. Не важно, какую стратегию изберет противник, гибкость французов позволит подстроиться под любую ситуацию и достойно ответить.

Габский: Александр хорошо умеет развиваться, за сотни ходов его производственные мощности и экономика уйдут слишком далеко вперед. Значит, остается только уничтожить государство соперника как можно раньше. Китай — один из лучших воинственных народов в игре. Особенно хороши чо-ко-ну, китайские арбалетчики, стреляющие два раза за ход вместо одного. Моя цель — как можно раньше добраться до нужной для чо-ко-ну технологии «механизмы», натренировать сильную армию и пройти огнем и мечом по земле Александра. Подобно Цинь Шихуанди, я объединю все под небесами!



- Размер маленький
- Тип мира Пангея
- Стартовая эпоха древность
- Дополнительное условие кроме дуэлянтов на карте две цивилизации, управляемые искусственным интеллектом

РОЖДЕНИЕ ТИГРА

Пушкарь: Ага, Вячеслав выбрал У Цзетянь, а значит, его стратегические планы легко предугадать. Бояться его стоит лишь в период позднего средневековья, когда Китай обзаведется своими убер-арбалетчиками. В принципе, мне достаточно пересидеть этот период в обороне и как можно скорее изучить порох — а дальше пойти в контратаку мушкетерами. Сколько бы раз ни стреляли чо-ко-ну за ход, их сила — всего 12 единиц, в то время как у д'Артаньянов — все 20. Исход этой войны вполне предсказуем.

Что ж, с далеко идущими планами Франция определилась, пора взглянуть, что мы имеем на практике. Поселенец появился на веселенькой зеленой полянке у реки, рядом есть серебро, коровки, всяческая растительность. Замечательное начало для неспешного развития. Выделенный мне воин отправляется на разведку, в свежестроенном Париже начинается воспитание рабочего. Научные исследования направлены на изучение календаря — это даст возможность обрабатывать дикорастущие ресурсы роскоши, а также шанс заполучить много культуры от постройки Стоунхенджа. Политика также направлена на культурное развитие — ветка Воли как раз позволит получить

дополнительные очки от каждого города, а заодно ускорит появление поселенцев. Пожалуй, можно позволить себе кофе с круассаном.

Габский: Пекин тренирует рабочего, потом разведчика. Последний отправляется прочесывать окрестности. Важно как можно раньше найти Александра. Далее по очереди заказываю еще двух поселенцев. По древу технологий планомерно продвигаюсь к письменности, нужной для Великой библиотеки. Стартовый воин очищает будущую землю Срединного Царства от варваров.

В это время разведчик вернулся с донесением, и весть эта была печальна. Судьба выделила народу Китая слишком мало жизненного пространства. Пригодной для заселения почвы хватает лишь на три города, остальная земля с трех сторон отгорожена горами и морем. С четвертой же стороны располагается управляемый искусственным интеллектом Сонгай. Это значит, что расширять жизненное пространство отныне придется за счет его земли. Чужие города приносят больше несчастья гражданам, чем свои, но это еще полбеды. Куда хуже, что общих границ с Александром у меня нет и быстро захватить Париж не получится.

Пушкарь: После постройки Орлеана вдруг обнаглели варвары. Они умудрились увести обоих рабочих прямо из моих границ, а позднее захватили в плен беззащитного поселенца. И ведь мне даже ответить им нечем — единственный сильный отряд (мои стартовые воины отыскивали в руинах продвинутое вооружение и пере-квалифицировались в копыеносцев) пасется на противоположном конце континента, а в городах я не могу строить никого сильнее простых воинов —

нет технологий. Приходится изучить хотя бы верховую езду, чтобы произвести лучников на колесницах. Несколько отрядов отправляются к варварам и тут же гибнут — те успели обзавестись копьями, и кавалерия их не страшит. Кажется, я здорово теряю темп.

Габский: Достроилась библиотека; в качестве премиальной технологии беру государственную службу. Если бы не библиотека, мне бы еще долго пришлось изучать ее. Отныне я могу строить чудо света Чичен Итца и тренировать средневековых копыеносцев, что с удовольствием и начинаю. Следует захватить земли чернокожих как можно раньше. С нетерпением жду открытия доступа к китайским арбалетчикам.

Когда армия подтянулась к вражеским границам, китайские ученые наконец преподнесли мне модель скорострельного арбалета. На что теперь направить их умы? Приобретение чужой земли по очевидной с точки зрения игровой механики, но необъяснимой с точки зрения политики причине вместо патриотического подъема вызывает недовольство. Технология «банковское дело» откроет доступ к чуду света Сокрытый дворец, ополовинивающему недовольство за количество городов. Вот новое направление исследований.

Еще один рапорт от разведчика опечалил сердце императора Поднебесной. Оказывается, земли Александра лежат на крайнем Западе, и их закрывают от меня обширные территории Османской империи. Ну ничего, сейчас добыю африканцев, и турки познают силу китайского оружия. Город за городом захватываю территорию Сонгая. Жители Пекина, Шанхая и Гуанчжоу в это время строят колизеи и цирки. Великое учение фацзя (известное западным варварам как легизм) учит управлять с помощью наказаний, но разработчики «Цивилизации» не читали «книгу правителя царства Шан», и потому приходится задабривать народ.

Габский: Пока главная битва шла на западной границе империи, Александр ударил с моря и освободил захваченный сонгайский город.



Пушкарь: Стартовое развитие сильно омрачают варвары, регулярно совершающие набеги на окрестности Орлеана.





Вот последняя твердыня Сонгая пала, бойцы отдыхают, чтобы с новыми силами обрушиться на турков. Сокрытый дворец почти достроен, осталось всего два хода. Пока что оставляю оккупированные города сателлитами, потом постепенно возьму их под свое командование.

Пушкар: В конечном итоге все-таки выбиваю варваров с насиженных позиций и возвращаю себе рабочую силу. Интересно, сильно ли я из-за них отстал?

Оказывается, нет. Вячеслав в какой-то момент увлекся войной где-то у себя и даже стер с лица земли цивилизацию Сонгай, но при этом умудрился отстать по очкам едва ли не вдвое. У меня же набеги варваров оказались единственной значимой неприятностью, которая ничуть не помешала продолжить экспансию. В каждом новом поселении моментально возводились все доступные культурные здания, общественные институты принимались один за другим, города исправно строили чудеса света...

Похоже, Вячеслав благополучно упустил момент, когда на меня можно было успешно напасть. Пока он там бряцал оружием, моя держава достигла истинного процветания. Золотые века пошли один за другим, я уже не успеваю раздавать деньги городам-государствам. Те в ответ исправно снабжают меня едой, культурой и отрядами, которые тут же усылаются на разведку и регулярно приносят добычу, отвоёванную у варваров. Держава стремительно набирает обороты, каждый следующий ход все сильнее укрепляет мои позиции.

Интересно, оппонент все-таки решится объявить мне войну? Думаю, мне будет что ему ответить.

ЗАСТОЙ В ВОЙНЕ, УСПЕХИ В НАУКЕ

Грабский: Удача снова отвернулась от Поднебесной. Не суждено было мне возвести Сокрытый дворец, Александр опередил меня всего на один ход. Теперь с завоеванием Турции придется

повременить, пока не сделаю свою империю счастливой. Города-марионетки вместо жизненно важных зданий строят черт-те что, приходится город за городом аннексировать их. Пока я решал проблемы с ассимиляцией покоренных народов и учил африканцев писать иероглифами «мы обожаем императора», турки обзавелись неплохой армией из мечников эпохи Возрождения. С моим войском вряд ли справятся, но задержать и ослабить до подхода армии Александра — вполне смогут.

Снова откладываю завоевание, чтобы получить техническое превосходство над врагами. Благо наступил Ренессанс и теперь мне доступны политики из категории «рационализм». Трудовые резервы перераспределяю на специалистов и строю максимум торговых постов, ведь благодаря рационализму я получаю от них дополнительные очки науки. У Александра много городов, и они хорошо развиты. Несмотря на это, рационализм и часто рождающиеся великие ученые позволили китайской науке быстро догнать французскую. В индустриальную эпоху мы вступили практически одновременно. Великое учение фацзя всеильно, потому что верно.

Пушкар: Наконец-то Новое время. Но, как выяснилось, не только у меня! Разведчики доложили, что Вячеслав перешел в новую эпоху на один ход позже! А это значит, что военный потенциал у него о-го-го какой, особенно с учетом обилия ветеранов, поднабравшихся опыта в стычках с Сонгаем. Надо срочно что-то предпринять — например, отсечь соперника от запасов нефти и попытаться завладеть ею самому. Ведь нефть — это не просто ресурс, нефть — это танки.

На моей территории месторождение только одно, и то — на воде, для его

Пушкар: Когда рабочих много, облагораживание нового города происходит едва ли не мгновенно.

Пушкар: Полторы тысячи монет за два нефтяных месторождения — вполне справедливая цена. Сейчас бы еще границы немного расширить...



разработки потребуется открыть дополнительную технологию. Еще две скважины можно пробурить на узкой нейтральной полосе сразу за владениями турок. Срочно гоню туда поселенца, но умудряюсь опоздать буквально на ход — османы возводят там свой город. Идти на них войной в мои планы пока не входит, так что я просто его покупаю. Полторы тысячи монет и временная поставка серебра с золотом — ничтожная цена за полную нефтяную монополию на планете.

Понемногу стягиваю войска к новоприобретенному городу с непривычным названием Диярбакыр. Переименовать его, что ли, пока подданные языки не сломали? Ай, ладно, сейчас не до этого, в воздухе ощутимо пахнет приближающейся войной.

Грабский: К сожалению, я действовал слишком осторожно и потерял много времени. Китай начал вторжение лишь в современную эпоху. Турки к тому времени только изобрели нарезные стволы, и не смогли оказать мне серьезного сопротивления. Зато система дорог у турок хорошая — на радость армии захватчиков. За считанные ходы Османская империя стала частью великого Китая. На оккупированных территориях рабочие основывают множество торговых постов, которые хорошо стимулируют науку. Мой соперник тоже не сидел, сложа руки. В историю альтернативного мира это событие вошло как пакт Лебре-Чжуцзяня. Александр ударил по Турции с запада и захватил город, прилегающий к узкой полосе суши и разделяющий наши империи. Нелегко будет взять такой форпост. Надеюсь, недавно изобретенные атомные бомбы помогут.

Нашел на своей земле уран — хоть с этим повезло. Пекин создает Манхэттенский (или как его бы обзвали китайцы) проект, остальные города тренируют мотопехоту. Это будет самая великая война в мировой истории. Моя цель — захватить какой-нибудь из вражеских городов недалеко от Парижа и, используя его как аэродром, забросать Париж атомными бомбами. К сожалению, нас разделяет удобный для обороны перешеек, придется хорошенько попотеть. Согласно великому учению фацзя, изнеженная Франция должна быть повергнута в прах дисциплинированным Китаем, в котором каждый подданный боится начальника больше, чем врага.

Пушкарь: Так и есть, Вячеслав объявляет о начале боевых действий. А подать сюда барабан и саблю! Стоп, как это не против меня?

Интересные дела, соперник предпочел для начала напасть на Турцию. Что ж, выбор его, а мне — лишнее время на подготовку. Можно, конечно, поддержать османов войсками, но я лучше поступлю хитрее и нападу на них с другой стороны. Им-то уже все равно, а я смогу как следует укрепить перешеек и не подпустить Вячеслава к сердцу своей империи.

Как и следовало ожидать, янычары только шашки тупили о танковую броню, их сопротивления даже никто не заметил. Однако захватить я все равно успел только один город сомнительной ценности, а стратегически важный Стамбул достался сопернику. Тем временем пришло сообщение — китайцы завершили Манхэттенский проект. Кажется, пора копать бомбоубежища.

Перенаправляю производственные мощности на создание танков и мотопехоты. Всех устаревших бойцов — в первую очередь конницу — по-немногу сплавляю городу-государству Монако, притаившемуся под боком у Вячеслава. Когда начнется война, будет шанс, что они нападут с тыла и внесут сумятицу в планы соперника. Заодно и влияние на город растет. В городах появляются гарнизоны, ждут сигнала к взлету бомбардировщики... Противник, где ты? Я готов!

ЗАПАД ЕСТЬ ЗАПАД, ВОСТОК ЕСТЬ ВОСТОК, И С МЕСТА ОНИ НЕ СОЙДУТ

Габский: Стягиваю мотопехоту и самолет с первой атомной бомбой к границам. В тылу остается один французский город, в незапамятные времена то ли захваченный, то ли купленный у турок. Но мне до него дела нет, для победы нужно лишить противника столицы. Александр видит мои приготовления и наверняка тоже вооружается.

Вот атомная бомба падает на укрепившуюся в обороне мотопехоту, и мои части вступают в бой. Бас тяжелых орудий, речитатив пулеметов, предсмертные крики и ругань на французском и китайском заглушают радиодоклад. Сквозь помехи главнокомандующий докладывает о колоссальных потерях. На место убитых тут же встают новые, и схватке нет конца. Земля дрожит от разрывов — с обеих сторон фронта ведет огонь артиллерия. Вот мой героический танк по морю зашел в тыл и уничтожил французский расчет, но тут же был подбит вражеской мотопехотой.

На другом конце мира в это время корабли Александра обстреливают мой прибрежный город из числа отвоеванных у Сонгая. Высадившийся десант захватывает его. Неприятно, но этот городок для меня десятого значения, судьба Китая сейчас решается не там. Монако, соседний город-государство, вступает в войну на стороне Франции. У этой маленькой страны оказалась подозритель-



но большая армия. Не трата времени на схватку с ней, иду прямо на город и захватываю его. Войска Монако исчезли сами собой — наверное, в плен сдались.

Пушкарь: Ядерная бомба обрушилась на Марсель, разом выкосив половину жителей. В ответ на позиции Вячеслава посыпались авиабомбы и артиллерийские снаряды. Раненые бойцы отступают, а им на смену приходят свежие силы и сдерживают, сдерживают натиск...

Где-то в тылу соперника хулиганят случайно оказавшиеся там разведчики. Заплыв на территорию дружественного города-государства, каравеллы за скромную доплату моментально переоборудовались в линкоры и принялись обстреливать прибрежные поселения. Там же окопался и одинокий воин, которого пришлось улучшить долго и мучительно — сначала до копейщика, затем до мечника... И так пока он не превратился в полноценное мотострелковое подразделение и не захватил город Дженне, некогда аннексированный Вячеславом у Сонгая. От предложения забрать поселение себе я отказался, решив отдать его истинным владельцам. У африканцев тут же отыскался наследник престола и с благодарностью принял от меня в дар ключ от города. Сонгай снова в игре!

Впрочем, осталось совсем немного. Ситуация на фронте патовая, ни я Вячеслава, ни Вячеслав меня передавить не в состоянии. Но мне это только на руку — французская культура уже выросла до такого уровня, что я полностью открыл целых пять веток социальных институтов. Теперь осталось только заложить проект утопии в одном из городов и продержаться всего двенадцать ходов.

Габский: Тем временем на главном театре военных действий китайская армия так и не продвинулась в глубь французской территории. Прекрасно налаженная индустрия Александра быстро производит отряды. Китайская армия разбита, сохранившиеся дивизии

Габский: Скоро китайский мирный атом согреет в пыль западных варваров.

переходят к обороне. Сунь-цзы учил, что полководец должен быть подобен текущей воде, я же был подобен тонущему булыжнику. Провал? Дождаться бы еще нескольких атомных бомб, да сравнять все с землей... Но не сложилось — Александр завершил проект утопии. Привыкшие к казарменному режиму и еде по талонам китайцы увидели, как хорошо живут французы. Китайцы хотят жить как во Франции, и власть моя вот-вот рухнет. А великое учение фацзя не содержит ни одного совета, что делать в таком случае.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Вячеслав Габский: Неудачное для моих планов географическое положение и несколько ошибок не дали Китаю победить. Если бы я покорил Сонгай и Турцию быстрее, огромная территория, застроенная торговыми постами, помогла бы китайской науке и экономике уйти далеко вперед. Также стоило попробовать напасть на Францию с моря. Рискованно, но не менее рискованной была попытка взять хорошо защищенный скалистый перешеек.

Александр Пушкарь: Мне повезло развиваться едва ли не в тепличных условиях. Территория для освоения оказалась огромной, от агрессии Вячеслава меня прикрывал буфер в лице Османской империи. Лишь варвары попортили изрядно крови на раннем этапе, захватывая рабочих с поселенцами и разоряя территорию. Неизвестно, как повернулась бы игра, если бы пришлось действовать по изначальному плану — отсиживаться в обороне, пережидая пик военного развития соперника. Но мне элементарнейшим образом даже не пришлось этого делать — когда Вячеслав все-таки собрался с силами и напал, исход партии уже ничто не могло переменить.

2:1

Победа
Александра
Пушкаря



Кен Ливайн не хотел быть геймдизайнером. Да что там говорить — он даже не задумывался о существовании такой профессии. Ему всегда казалось, что игры просто «создаются». Да, сегодня все знают Ливайна как автора Bioshock и SWAT 4. Как геймдизайнера, который доказал, что у игр может быть по-настоящему сложный, умный сюжет. Как разработчика, которого всегда вспоминают в спорах на тему игр как части мирового искусства. Но начинался его путь совсем-совсем по-другому...

ИСТОРИЯ ПРОВАЛА

В конце 1980-х Кену было чуть больше двадцати. Он закончил дорогой частный колледж в Нью-Йорке и пересек страну, чтобы осесть в Лос-Анджелесе. Молодому янки очень хотелось найти работу в Голливуде, сочинять свои тексты и, как водится, покорить мир. И если бы не один нерадивый агент, у него бы это, наверное, получилось.

Занятно, что за System Shock 2 и даже за Freedom Force стоит сказать спасибо женщине, имя которой Кен предпочитает даже не вспоминать. Она была сотрудником одного голливудского агентства. Первым проектом начинающего сценариста должна была стать семейная комедия — но пока тот работал над сюжетом и героями, дама уволилась, забыв его предупредить. А Ливайн вдруг остался без карьеры и денег.



Я ПРИЕХАЛ ТУДА И ПОТЕРПЕЛ ПОЛНЫЙ КРАХ КАК СЦЕНАРИСТ.

Карьера Ливайна как разработчика началась очень странно, с цепочки случайностей, чужой глупости, с провала. Как же он смог стать



Этому миру срочно требуется еще одна игра.

тем, кем является сегодня? Как из неудачника-сценариста получился отличный геймдизайнер?

Отчасти ему повезло. Прыгая с работы на работу, переезжая из города в город, в середине 1990-х, не особо понимая, куда двигаться дальше, он вдруг наткнулся на объявление о работе. И умирающая карьера вдруг завертелась.

ХОРОШИЙ ВОР

По странному совпадению, в середине 1990-х в студии Looking Glass тоже не особо понимали, куда двигаться дальше. Это была не очень большая команда, которую собрали бывшие сотрудники Origin System. К тому времени они успели попробовать себя почти во всех жанрах. Выпустили пару гонок и игр про самолеты и даже симулятор американского футбола.



ОДНАЖДЫ Я УВИДЕЛ РЕКЛАМУ НА ОБЛОЖКЕ ЖУРНАЛА. ЭТО БЫЛО ОБЪЯВЛЕНИЕ ОТ LOOKING GLASS STUDIOS, КОМПАНИИ, КОТОРУЮ Я ОЧЕНЬ ЛЮБИЛ. ИМ ТРЕБОВАЛСЯ ДИЗАЙНЕР. Я НЕ ЗНАЛ, ЧЕГО КОНКРЕТНО ОНИ ХОТЯТ, НО РЕШИЛ ПОЗВОНИТЬ...

Но самый большой успех пришел от экспериментов с ролевыми играми. Сначала в классическом мире Ultima — с дилогией Ultima Underworld. А потом и с полностью оригинальным System Shock. Все три проекта собрали хорошую прессу и приличное число поклонников. Наверное, поэтому в 1996-м Looking Glass стала делать фэнтезийный Dark Camelot — трехмерный боевик с боями на мечах про Британию времен короля Артура.

Ливайна взяли на этот праздник жизни по воле случая. Он сам считает, что его наняли из-за того, что у него был опыт работы сценаристом, пусть и не особо удачный. По его словам, в то время игровая индустрия стремилась слиться с голливудской и боссам Looking Glass показалось, что бывший сценарист с полезными знакомствами сможет им в этом помочь. Dark Camelot стал его первым проектом.



Хороший вор оставляет после себя только следы на макушках.

The Lost – грустный пример того, как труд десятков людей может погибнуть из-за ошибки юриста.



И ОНИ ПОДУМАЛИ: «СТОП, ОН ЖЕ ИГРОК! И ОН РАБОТАЛ В ГОЛЛИВУДЕ!»

Сегодня мы знаем этот трехмерный боевик как Thief – все-таки у Looking Glass действительно не было верного плана, и игра успела несколько раз поменять концепцию. Сначала их маркетинговый отдел решил, что король Артур в XX веке никого не заинтересует. Потом выяснилось, что самописный трехмерный движок плохо подходит для веселых боев на мечах. Так Dark Camelot из боевика стал превращаться в экспериментальный симулятор вора в техномагическом мире.

Позже Ливайн будет вспоминать, что многому научился за это время, но тогда в студии царили пессимизм и уныние. Looking Glass мало верила в Thief и торопилась его закончить. Компания даже влетела в финансовые трудности и, сражаясь за жизнь, начала увольнять людей.

В итоге ее затруднения с деньгами привели к тому, что в 1997-м Кен Ливайн вместе с двумя друзьями-коллегам уволился и открыл в Бостоне новое предприятие – Irrational Games.

Thief оказался для него первым и в то же время последним серьезным проектом в стенах Looking Glass. В титрах игры указано, что он занимался черновыми вариантами истории и дизайна. Наверное, из-за этого у игры оказалась необычная подача сюжета. Совсем как в кино – здесь очень многое завязано на речь, атмосфера рисуется диалогами, монологами и цитатами.



Кстати, это справедливо почти для всех игр Ливайна.

ИРРАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Компанию Looking Glass основали два бывших сотрудника Origin. Одну из своих самых известных игр – Ultima Underworld – они сделали вместе со своей старой студией, по знакомству. Спустя восемь лет история повторилась – первым проектом Irrational Games стало продолжение хита Looking Glass.

System Shock 2 оказался для Ливайна «игрой мечты» – он всегда считал себя ярким поклонником первой части. А для небольшой Irrational Games проект стал жутко амбициозным предприятием. В самом начале они даже хотели сделать свой маленький «Апокалипсис сегодня»: если помните, у Копполы герой Мартина Шина плыл по реке убивать сумасшедшего полковника Курца. Ливайн набросал похожую историю, только вместо реки у него был космический корабль.

Проектом заинтересовались в Electronic Arts, и в студию стали поступать чеки на приличные суммы. Первый из них – на 75000 долларов – укрепил боевой дух разработчиков и заразил их оптимизмом. Но изначальная задумка вскоре все равно поменялась.

ПУДРИТЬ МОЗГИ ИГРОКУ... В ТО ВРЕМЯ ЭТО БЫЛА НЕОБЫЧНАЯ ИДЕЯ ДЛЯ ВИДЕОИГР.

Переписывая сюжет, Ливайн решил, что игрока стоит не сколько заин-

тересовать, сколько красиво обмануть, и в итоге примерно в середине истории System Shock 2 вдруг делал неожиданный поворот, выворачивая все наизнанку. Это был финт в стиле фильмов М. Найта Шьямалана. За год до «Шестого чувства» System Shock 2 точно так же «выдергивал коврики» из-под ног игрока, полностью меняя его отношение к происходящему. Публике понравилось.

Пресса оценила игру на редкость положительно, несколько газет и журналов даже назвали System Shock 2 игрой года. К сожалению, она не слишком хорошо продавалась, но даже такой успех позволил Irrational Games окрепнуть и с надеждой смотреть в будущее.

ЮМОР СПАСЕТ МИР

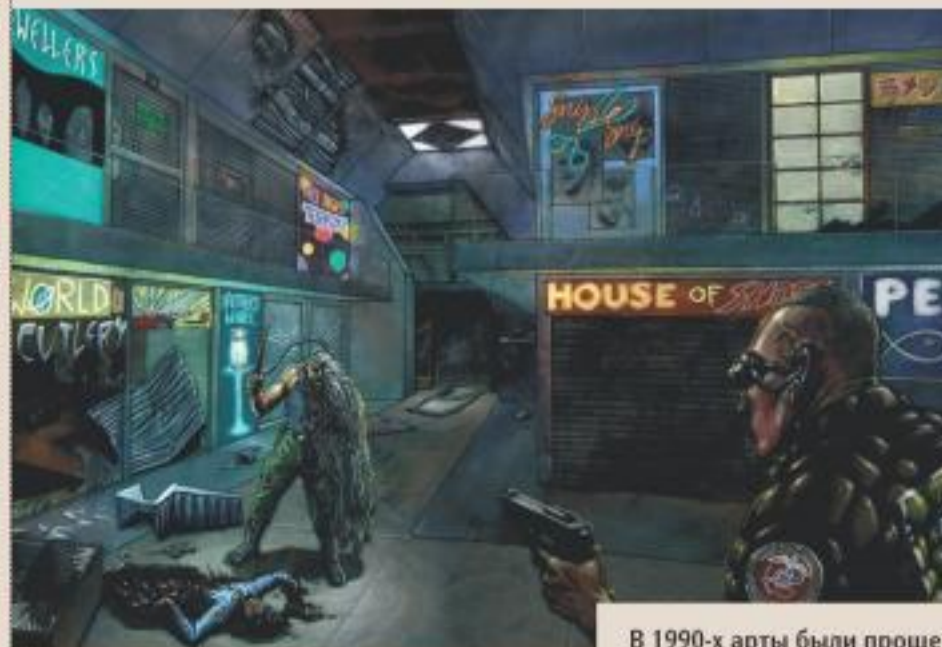
Правда, студия все равно рисковала закрыться, выпустив всего одну игру. В 2000-м из-за проблем с деньгами у издателя Eidos вдруг лопнула Looking Glass. Irrational Games работала вместе с ней над stealth-боевиком Deep Cover, но проект пришлось свернуть. Тогда студия решила попробовать себя в жанре survival horror и запустила проект The Lost. Он должен был повествовать о судьбе официантки Аманды Райт, которая заключила сделку с дьяволом, чтобы вернуть свою дочку из мертвых. Но в 2002-м почти доделанную игру пришлось отменить из-за проблем с издателем Crave Entertainment.

Это интересно: The Lost не желал умирать просто так. В 2008-м игру выкупила предприимчивая индийская студия FXLabs и после небольшой переделки выпустила ее в Индии под названием Agni: Queen of Darkness. Чуть позже FXLabs даже подготовила западный релиз (который, впрочем, мало кто видел), дав игре название Inferno.

Но Irrational Games повезло, они выжили. Не в последнюю очередь потому, что Ливайн прошел школу Looking Glass и знал, что не стоит полагаться только на один проект. В том же 2002-м студия неожиданно выпустила смешную тактическую стратегию Freedom Force, которую делала параллельно с The Lost.



Shodan стала одним из самых известных злодеев в видеоиграх.



В 1990-х арты были проще.

Веселый и красочный Freedom Force выбивался из общего стиля студии.



Между прочим, тогда команду знали как мастеров страшных игр. Представьте реакцию поклонников – например, если бы Team Silent вместо очередного Silent Hill вдруг решила заняться мультипликационным квестом про бобров-камикадзе?

SWAT – один из тех проектов, которым нужно продолжение, но дождемся ли мы его?

в ту же ловушку. Игры Ливайна – оригинальные, инновационные – были слишком необычными для того, чтобы приносить деньги.

Следующие несколько лет – с 2002-го по 2005-й – Irrational пыталась соблазнить массы целым рядом разноплановых игр: отличным боевиком Tribes: Vengeance; продолжением Freedom Force с подзаголовком vs. The 3rd Reich; и полицейской тактикой SWAT 4. Но, несмотря на хорошие оценки – 83, 86 и 85 соответственно (по версии Metacritic), – ни одна из игр не стала хитом продаж.

Так Irrational добралась до смены поколения консолей. Производственные бюджеты резко выросли, жить по-старому стало невозможно. И в начале 2006-го студия потеряла независимость, продавшись издателю Take-Two. Компанию даже переименовали, ее офисы стали называться 2K Boston и 2K Australia.

В ИГРЕ БЫЛО НЕ ОЧЕНЬ МНОГО ШУТОК. ШУТКОЙ БЫЛ ВЕСЬ ЕЕ МИР.

Тем не менее Freedom Force неожиданно оказалась очень успешной. Игра немного напоминала X-Com, но в реальном времени, про супергероев, а также с текстом и картинками в стиле золотой эры комиксов США. С диалогами вида: «Бежать некуда, злодей! Сейчас ты расскажешь, зачем шпионил для Советской России!», которые трудно было читать без улыбки до ушей.

Но главное – благодаря Freedom Force студия сумела остаться на плаву.

ИГРА НА ВЫЖИВАНИЕ

По итогам 2002-го Freedom Force оказался одной из лучших игр года, сайты и журналы ставили ей девятки с десятками, но, как и System Shock 2, она не продавалась миллионными тиражами и не смогла сделать из Irrational Games студию-звезду. Команда, пережив прародителя Looking Glass, попала



Tribes в исполнении Irrational стал похож на какой-нибудь Warhammer 40.000 Light.

МЫ ШЛИ К УСПЕХУ ОТНЮДЬ НЕ ЛЕГКОЙ ПОХОДКОЙ В СТИЛЕ ТЕЙЛОР СВИФТ (ДВАДЦАТИЛЕТНЯЯ ПОП-ЗВЕЗДА В США).

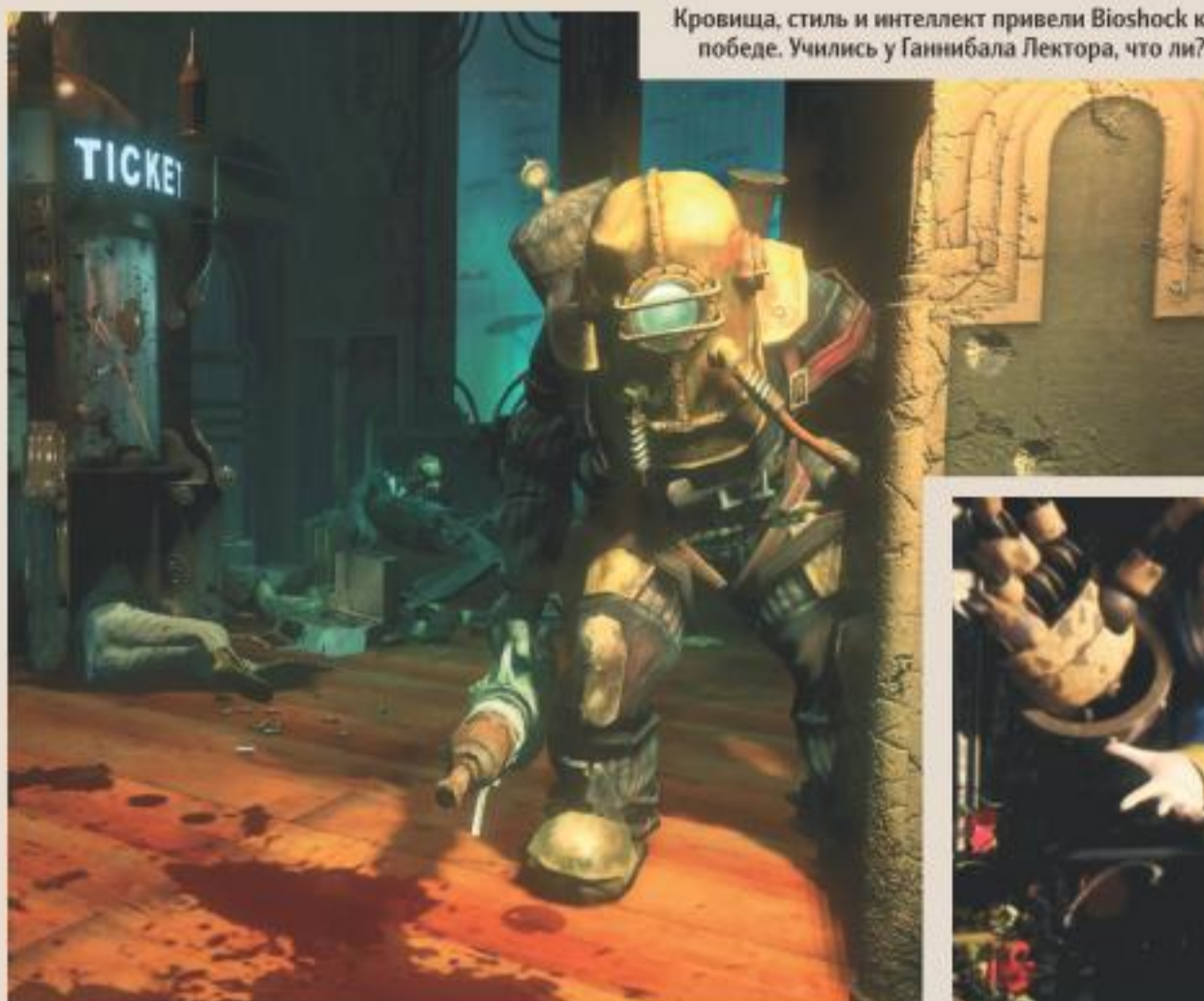
ЭТО ЗАНЯЛО ЖУТКО МНОГО ВРЕМЕНИ. РАБОТАЛИ БЕЗ ЗАРПЛАТ, ДЕНЕГ НИКОГДА НЕ ХВАТАЛО, МЫ СУЩЕСТВОВАЛИ В УСЛОВИЯХ ПОСТОЯННЫХ ФИНАНСОВЫХ НЕУДАЧ. МЫ ПРОБИВАЛИСЬ. ПРОБИВАЛИСЬ С БОЛЬШИМ ТРУДОМ.

К НАМ ПОСТУПАЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ОТ РАЗНЫХ ИЗДАТЕЛЕЙ, НО С 2К У НАС УЖЕ СФОРМИРОВАЛИСЬ УСТОЯВШИЕСЯ ОТНОШЕНИЯ. МЫ СОГЛАСИЛИСЬ.

НЕМНОГО ВЕЗЕНИЯ

Под «устоявшимися отношениями» подразумевался Bioshock, который 2K подписала задолго до покупки Irrational Games. С самого начала игра подавалась как идейное продолжение System Shock 2. Это даже было указано в первом дизайн-документе с набросками идеи, который Ливайн показывал менедже-





Кровища, стиль и интеллект привели Bioshock к победе. Учились у Ганнибала Лектора, что ли?



Девочка выглядит вполне прилично. Но могло быть гораздо хуже.



Новая игра Irrational – Bioshock: Infinite – один из самых важных проектов 2012 года.

рам издателя. Но почему тогда не System Shock 3?

Да потому, что права на третью часть все еще принадлежат EA и те держат их крепче бультерьера с синдромом патологической жадности. Ливайну пришлось возвращаться к своей самой известной игре обходными путями.

Это интересно: стоит заметить, что пару лет назад Electronic Arts даже объявляли о начале работ над System Shock 3. Но с тех пор про него ничего не слышно, проект, похоже, тихо заглох

«Обход» поначалу чуть не завел студию в какую-то глушь. Первый вариант сюжета из того же документа выглядел крайне странно. Но в процессе работы из него исчез остров с культом, а затем и одержимые нацисты. В конце концов студия остановилась на философии объективизма и подводном городе Восторг.

С высоты 2010-го долгая история Bioshock выглядит удивительной чередой проб и ошибок. Скажем, в самом начале мир игры сильно опирался на биотехнологии, поэтому вместо магнитофонов с записями игрок должен был собирать странные органические биодиктофоны – штуки из плоти с ушами и губами. А маленьких сестричек изначально собирались сделать в

виде доберманов на инвалидных колясках. А еще раньше они были морскими слизнями.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ФИНИШ

Ливайну в очередной раз повезло. Издатель решил, что у Bioshock хороший потенциал, и впервые в своей истории проект Irrational получил достойную поддержку деньгами и рекламой.

Про System Shock 2 не раз говорили, что он опередил свое время. Если судить по Bioshock, то ровно на восемь лет. В 2007-м игра покорила внимание игроков. Bioshock собрал ворох наград от разных СМИ: «игра года», «лучший звук», «лучший сюжет»... Но главное – проект Ливайна наконец-то продался тиражом в четыре миллиона экземпляров.

Поползи слухи о том, что Голливуд снимет фильм, 2K немедленно запустила в производство вторую часть. А Ливайн и его команда превратились из любимой студии знатоков в фаворита публики. Издатель даже вернул 2K Boston старое имя – Irrational Games...

Если разбираться с этой историей, перечитывая старые интервью и бизнес-отчеты, очень быстро выясняется, что единственный человек, которого не стоит спрашивать о причинах успеха Ливайна, это сам Ливайн. Он слишком часто противоречит сам

себе. Скажем, делая игры с великолепными сюжетами, он однажды несколько минут доказывал другим разработчикам на Game Developers Conference, что истории в играх нужно делать настолько простыми, насколько это возможно.

Я ДУМАЮ, МОИ ИГРЫ ПОПАДАЮТ В ИНТЕРЕСНУЮ НИШУ МИРОВ – ГДЕ-ТО МЕЖДУ СИМУЛЯЦИЕЙ И СКРИПТАМИ. И ПРИ ТОМ, ЧТО НАШИ ПОВЕСТВОВАНИЯ УНИКАЛЬНЫ, Я МОГУ ЧЕСТНО СКАЗАТЬ, ЧТО ИСТОРИЯ ДЛЯ НАС ВСЕГДА ЗНАЧИЛА МЕНЬШЕ, ЧЕМ САМА ИГРА.

Но все-таки что в первую очередь характерно для его работ? Почему игры Ливайна каждый раз собирают такие высокие оценки и почему другие разработчики (вроде авторов Singularity – Raven Software) старательно пытаются снять их под копирку?

Да, в чем-то Ливайну помогает опыт работы сценаристом. Мир каждого проекта Irrational Games проработан на совесть. Настолько, что, скажем, в неизвестной GlaDOS из Portal явно угадываются черты злобного искусственного интеллекта Shodan из System Shock 2.

А еще Ливайна как геймдизайнера никогда не пугали эксперименты.

Например, почти одновременно с первопроходцами этого подхода из Valve он попробовал не в роликах знакомить игрока с сюжетом, а показывать историю через саму игру, через мелкие сценки и диалоги. У призраков System Shock 2 и ученых Half-Life на самом деле гораздо больше общего, чем может показаться.

Я ДУМАЮ, ЧТО КАЖДЫЙ РАЗ МЫ СТАРАЕМСЯ... ПРЕДЛОЖИТЬ ИГРОКУ СТОЛЬКО СВОБОДЫ, СКОЛЬКО ВОЗМОЖНО. ПУСТЬ ОН САМ ОПРЕДЕЛЯЕТ, КАК ЕМУ ИГРАТЬ.

Может быть, в этом он прав?

ПЕРВЫЙ ВАРИАНТ СЮЖЕТА BIOSHOCK



С самого начала в игре было много негуманоидных монстров.

Бывший спецназовец Карлос Куэлло после армии устроился работать «депрограммером» — человеком, который спасает людей с промытыми мозгами из когтей опасных культов. В первом задании в игре он летел на самолете вместе с членами культа «Ясный рассвет», притворяясь одним из них. Самолет двигался в сторону далекого острова Спасение, где Карлос должен был отыскать пропавшую дочь некоего магната, однако незадолго до приземления его раскрыли. Чудом уцелев, спецназовец оказался на острове и должен был искать путь к возвращению домой, а заодно попытаться все же выполнить свою миссию.



ГАРПИИ



Размахивая грязными, дурно пахнущими крыльями, гарпии подлетели ближе. Вот уж грязнули! Сальные курицы с женскими головами и грудями. Но ни капли очарования: лица как у ведьм, груди безобразные. А голоса — хриплые, сиплые! На лапах — громадные шершавые когти.

Пирс Энтони, «Замок Ругна»

Ч

ерно-белая мораль давно устарела. Мы знаем, что миру свойственны полутона и оттенки. Однако встречаются такие существа, в описании которых не найти ни одной положительной черточки. Гарпии — из их числа. Эти полуженщины-полуптицы собрали целый букет нелестных эпитетов в свой адрес. Гарпий именуют злобными, вонючими, сварливыми, отвратительными тварями. И дело тут не в физическом уродстве. Женская голова и торс, птичьи крылья и когтистые лапы — не самый обычный облик, однако встречаются сочетания и похлеще. Своей отрицательной репутацией гарпии обязаны не внешности, а поведению. А все-таки, может быть, мы их недопонимаем? И если приглядеться непредвзято, то окажется, что гарпии «на лицо ужасные, добрые внутри»?

ИХ СОМНИТЕЛЬНОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Нет чудовищ гнусней, чем они, и более страшной язвы, проклятья богов, из вод не рождалось Стигийских. Птицы с девичьим лицом, крючковатые пальцы на лапах; Все оскверняют они изверженьями мерзкими чрева, Щеки их бледны всегда от голода.

Вергилий, «Энеида»

Первыми обругали... то есть, простите, описали гарпий античные авторы. По своему обыкновению, древние греки придумали гарпиям замысловатую генеалогию, причем не одну. Если и можно быть в чем-то уверенным, исследуя античные корни любого персонажа, — так это в том, что все кому-то родственники. Богам ли, героям ли — но семейственность обеспечена. Маленький был мир у древних, каждый встречный непременно оказывался родственником зна-



Краснофигурная керамика «Финей и гарпии».

комых или знакомым родственников — даже если он чудовище.

Итак, по разным версиям, на отцовство гарпий претендуют морское божество Тавмант, ужасный великан Тифон и бог сурового северного ветра Борей. Их вероятными матерями называют океаниду Электру или Озомену. Разные авторы указывают разное число сестер-гарпий — две, три, пять... Их имена или прозвища: Келено (Келайно) — «мрачная», Аэлло — «вихрь», «ветер», Аэллопода — «ветроногая», Окипета — «быстролетящая», Подарга — «быстроногая». Все эпитеты указывают на связь с вихрем, ветром, бурей, штормом. Изначально гарпии были божествами бури, стремительными и грозными.

Гарпии внезапно налетают, как ураганный шквал, и столь же внезапно исчезают, но не просто так, а с добычей. Они крадут детей, похищают человеческие души. Вероятно, слово «гарпия» (αρπυιαί) происходит от греческого αρπάξω («хватать», «похищать») и означает «похитительница». Как ни странно, у свирепых, уродливых птицеженщин оказалась добронравная красавица сестра — Ирида, богиня радуги и вестница богов. Это, конечно, если принять версию, что родителями гарпий были Тавмант и Электра. Ирида и спасла сестер от расправы аргонатов после истории с Финеем, царем Салмидесса.

История вкратце такова. Как только царь Финей с чадами, домочадцами и гостями садился за стол, откуда ни возьмись прилетали гарпии и

учиняли безобразие. Они расхватали еду, загаживали стол испражнениями и оставляли по себе такое зловоние, что уже никто ничего есть не мог. Вот как описывал Вергилий их застольные манеры: «К ужасу нашему, тут внезапно с гор налетают / Гарпии, воздух вокруг наполняя хлопаньем крыльев. / С гнусным воплем напав, расхищают чудовища яства, / Страшно смердя, оскверняют столы касаньем нечистым». Царь страдал, худел и готовился помереть, но заехавшие к нему в гости аргонавты затрубили в медные трубы, стали махать мечами и прогнали гарпий. Правда, в отместку гарпия Келено напрооричила им гадостей.

Унесенная бурей.



Гарпия, Monstrorum Historia, 1642 год.



Да уж, вели себя гарпии нехорошо. Но оправдание у них имеется. Наказанием Финею их назначили не кто-нибудь, а олимпийские боги, с богами же спорить — себе дороже.

ИХ ОДИОЗНАЯ РЕПУТАЦИЯ

— *Будь они прокляты!* — произнес он вслух. — *Черт бы побрал этих гарпий! Кровожадные твари! Он не мог отвести взгляд от незнакомок. В их облике было что-то злое. Длинные крючковатые носы напоминали птичьи клювы, а донельзя похожие лица были абсолютно неподвижны. Свободного покроя накидки развевались на ветру подобно крыльям огромных птиц.*

Агата Кристи, «Стимфалийские птицы»

Выполняя волю богов, гарпии мстили смертным, прогнавшим олимпийцев. Страшные твари пикировали на грешника, разрывали его тело на куски, поедали и оскверняли останки. В роли мстительниц они уподобились безумным эриниям, богиням мести (римский вариант — злобные фурии). Имя одной из сестер-эриний, Мегеры, по сей день остается нарицательным для сварливой женщины, так же как слова «фурия» и «гарпия».

Это интересно: по одной из версий, побежденные Гераклом в качестве третьего подвига ужасные стимфалийские птицы с медными перьями и когтями тоже были не простыми пернатыми, а птицедевами, дочерьми озера Стимфала и нимфы Орниты. Близ храма Артемиды Стимфалийской стояли статуи девушек с птичьими лапами.

Джулия Белл, «Танец».



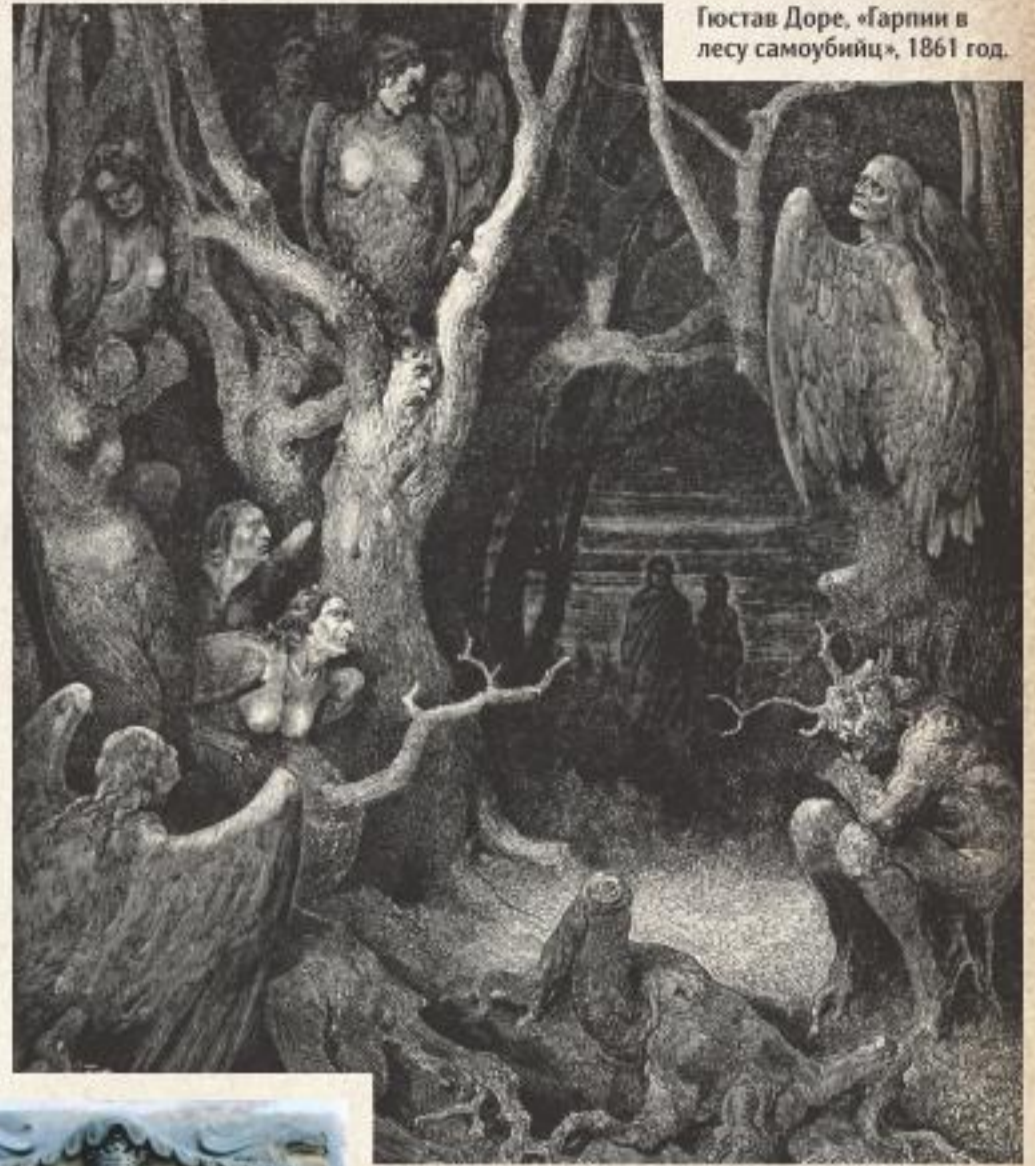
К средним векам репутация у гарпий сложилась чернее некуда. Они превратились в символ алчности, ненасытности, нечистоплотности, сварливости, жадности, гнева, мести, зависти и еще множества разных грехов. Данте Алигьери поместил их в седьмом круге ада, в чудовищном лесу, где души самоубийц превращаются в колючие кусты и деревья и гарпии питаются их листьями, причиняя страдальцам боль. Сами они при этом тоже терзаются и мучаются, что заставляет вспомнить средневековые нравоучительные сочинения, где гарпии олицетворяют кающихся убийц.

Попытка найти светлые стороны в образе гарпий была неожиданно предпринята в геральдике. Джон Гуиллим в XVI веке выделяет две геральдические разновидности гарпий — одни имеют женское лицо и туловище, крылья и мощные когти хищной птицы, другие — все то же самое, только птица не хищная. Трактовка символа — победа над низменным врагом. Обладатель герба с гарпией «свирип, когда спровоцирован». Это, по крайней мере, оставляет лазейку — может быть, если гарпию не провоцировать, она не нападет?

ИХ ЧУДОВИЩНЫЙ ОБЛИК

Крылья, сложенные за спиной, сутулили фигуру, из-за чего существо казалось еще ниже ростом. Грудь и живот, отдавая дань морали, прикрывал корсет со шнурованным лифом. Формы, которые лиф частью скрывал, а частью — и какой частью! — преподносил зрителям в откровенном декольте... О, эти дивные формы! А если поднять глаза от восхитительного бюста и посмотреть «твари» в лицо — все, прилетели, крылья, не крылья, когти, не когти, да хоть павлиний хвост, женюсь, и баста! Лик статуи, выточенный из слоновой кости. Темный, влажный агат глаз. Рот — алый лук, цветочные стрелы. Тонкая линия носа, хищный трепет ноздрей. Смотри, брат, не опускай взгляда. Иначе увидишь, как гостя, безупречно ловкая в небе, ковыляет по дороге на птичьих лапах, коротких и мощных. Заканчивались лапы жуткого вида когтями, оставлявшими в земле глубокие борозды. Рук у существа вроде бы и не было. Вместо рук — крылья с глянцевыми перьями, окрашенными в густой индиго.

Генри Лайон Олди, «Гарпия»



Гюстав Доре, «Гарпии в лесу самоубийц», 1861 год.



Гарпия на гербе Нюрнберга — фронтально расположенный орел с коронованным женским бюстом, то есть головой, шеей, плечами и грудью женщины.



Птица счастья завтрашнего дня прилетела, крыльями звеня...



«Только без рук!»

В физическом облике гарпии главное, как ни странно, не роскошный женский бюст и не смертоносные орлиные когти. Главное — это руки. Есть они или их нет, вот в чем вопрос!

Если рук нет, а есть только крылья — именно такими рисуют гарпий античные авторы, — то бедным девушкам не позавидуешь. Питаться без помощи рук — та еще задачка. А есть гарпии должны много, как любые птицы, потому что полет сжигает уйму калорий. Сразу становится понятно, почему несчастные в описании Вергилия были бледны от голода, почему бросались на пищу и почему отвратительно вели себя за столом. Право же, стоит их пожалеть.

Кроме того, крылатые безрукие гарпии никак не могли соблюсти личную гигиену. Они неизбежно были грязны, а перья их кишели паразитами. Птицы могут почиститься с помощью клюва — но ведь и клюва бедняжкам не досталось! Голодные, вонючие, грязные, одолеваемые клещами, со спутанными и слипшимися волосами... Неудивительно, что лица гарпий перекошены от злости, а характер — премерзкий. Да они ведь даже почесаться не могут! Какой там седьмой круг ада, сеньор Алигьери, девушкам и без того плохо.

Судя по всему, первое поколение гарпий действительно не имело рук. Затем стали появляться особи с руками, и к нашим дням этот признак закрепился как устойчивый. Увы, скверный характер гарпий тоже стал доминантой. Ну, по крайней мере, теперь понятно, откуда он взялся.



В.М. Васнецов, «Гамаюн, птица вещая», 1895 год.

В.М. Васнецов, «Сирин и Алконост. Песни радости и печали», 1896 год.

И тем не менее в фэнтези можно встретить вполне чистоплотных и обаятельных представительниц этой крылатой породы. Келена Строфада из романа «Гарпия» Г.Л. Олди, Глоха из «Времени гарпии» Пирса Энтони — весьма привлекательные особы, хотя многие все равно считают их чудовищами.

Но есть существа, которые обликом совпадают с гарпиями, а репутация у них с самого начала была отменно положительной. Это райские птицы русских сказаний и лубочных картинок. Откуда же они такие взялись?

ИХ ПРИМЕРНАЯ РОДНЯ

*Птица Сирин мне радостно скалится —
Веселит, зазывает из гнезд,
А напротив — тоскует-печалится,
Травит душу чудной Алконост.
Словно семь заветных струн
Зазвенели в свой черед —
Это птица Гамаюн
Надежду подает!*

Владимир Высоцкий, «Купола»



Чтобы отпугнуть райскую птицу, приходилось стрелять из пушек — а не то заслушаешься и не очнешься.



Алконост — явно не хищная и не дикая птица, а весьма цивилизованная.

Птица Алконост обязана своим появлением на свет ошибке переписчика. В списке XIII века «Шестоднева» Иоанна Болгарского вместо «алкуонь есть птица морская» появилось слитное «алкуонесть», от которого в дальнейшем произошли формы «алконость», «алконосъ». Так птичка зимородок («алкион», греч. λκυών) превратилась в загадочного Алконоста. Но история эта еще запутаннее, ведь прежде чем стать зимородком, дочь бога ветров Эола Алкиона была женщиной. Овидий в «Метаморфозах» пересказывает драматический сюжет — муж Алкионы погиб в бурном море, и она бросилась со скалы, но боги превратили ее в морскую птицу зимородка, затем Алкиона оживила мужа, и он тоже стал зимородком. Когда Алкиона высидит яйца и выводит птенцов на морском берегу, Эол в течение двух недель удерживает ветры, и море спокойно. Вот и Алконост таким же образом успокаивает море, только объяснение насчет заботливого дедушки Эола утерялось.

Алконоста принято изображать в виде птицедевы с большими крыльями, ярким оперением, птичьими ногами без особо заметных когтей, женской головой и верхней частью тела. Чаше Алконоста изображают с руками, хотя иногда — без. Голова женщины-птицы увенчана короной, в руках она держит райские цветы и книгу или свиток.

Вторая из мифических райских птиц — это Сирин. О ней уже упоминалось на страницах нашей Красной



Гарпия в World of Warcraft.



А вы пробовали расчесываться когтями?

книги, когда шел разговор о сиренах. Именно от греческих сирен происходит мифическая сладкоголосая птица Сирин с человеческим лицом. И Алконост, и особенно Сирин поют так чудесно, что можно заслушаться, упасть без чувств и умереть.

Птица говорун... то есть, простите, Гамаюн, славится не песнями. Гамаюн — птица вещая, посланница богов и провозвестница будущего. Крик ее приносит счастье. Если Гамаюн повеет кому-нибудь на голову своими крыльями — быть тому царем, а если птица упадет на землю — быть большим бедам и владыкам смерть. Когда Гамаюн летит с востока, поднимается страшная буря. Выглядит вещая птица Гамаюн примерно так же, как ее товарки — Сирин и Алконост. А еще точнее, все три выглядят как обыкновенные гарпии, только причесанные и умытые.

И Сирин, и Алконост, и Гамаюн — имена собственные. Так, может быть, эти прекрасные существа не просто родня гарпиям? Может, они сами гарпии и есть? Убедительнее всего аналогия просматривается на птице Гамаюн — вестница богов, связанная с бурей... совсем как дочери Тавманта и Электры! Но никто, заметьте, не зовет райских птиц чудовищами, совсем даже наоборот. Что ж, «красота — в глазах смотрящего», верно?

Это интересно: португальцы привозили в Европу с островов южных морей чучела ярких тропических птиц. Чучела были безногими, и даже ученые вплоть до XVIII века верили, что живые птицы, названные райскими, не имеют ног. Знаменитый естествоиспытатель Карл Линней внес в свою классификацию безногую райскую птицу (*Paradisea aroda*). Считалось, что отдыхают эти птицы, уцепившись хвостом за ветку, а большую часть жизни проводят в полете. Райская птица Гамаюн тоже иногда изображалась безногой, как вечный обитатель поднебесья.

ИХ СЕРЬЕЗНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

— Мы находим женихов среди соседей. Приходится. Иначе род гарпий действительно ждала бы смерть. Первая гарпия родилась в правремена от связи человека с грифоном. Люди и грифоны — вот кто мог бы нам помочь. Но все гораздо сложнее. Ни человеческие мужчины, ни грифоны обычно не склонны вступать в брак с гарпиями. И нам не всегда удастся увлечь их к любовному источнику. А от смешанных браков рождаются, увы, гарпии только женского пола. Гарпий может родиться только от гарпия. А пока мы просто орава уродливых куриц.

Пирс Энтони, «Замок Ругна»

Изначально гарпии были женского пола, и только. Про мужчин с самой античности и речи не шло. Даже у морского народа, сирен-русалок, и то встречаются рыбохвостые джентльмены, тритоны да водяные, а у гарпий что? На всем пространстве цивилизации — только слухи об одном-единственном индийском Гаруде, да и тот, похоже, все-таки совсем орел.

Поэтому русалки еще могут себе позволить завлекать человеческих мужчин песнями и призывными позами, а гарпиям подобная роскошь непозволительна. Критическая ситуация для выживания вида! Тут уж не до сантиментов — хватай кого попало и тащи размножаться. Именно так и поступают гарпии Ксанфа, а также их товарки в World of Warcraft.

В мире Warcraft гарпии — это бывшие ночные эльфийки, которые предали свою королеву Азару, были прокляты за предательство и получили в наказание черты хищной птицы. Во всяком случае, так гласит легенда. Ноги бывших эльфийских дев заканчиваются птичьими лапами с огромными когтями, а вместо рук у них большие крылья. Гарпии распространились по всему Калимдору, начиная от Гор Каменного Когтя. Они нападают на путешественников, загаживают источники и стерегут свою территорию. Старые гарпии владеют элементарной магией бури. Это чудовищно нечистоплотная раса, их гнезда невыносимо воняют, а тела покрыты грязью и экскрементами.



Молодой гарпий мужского пола. Мрачен, необщителен, недоволен жизнью.

Это интересно: а вот в Тамриэле (The Elder Scrolls) в гарпий превратились поклонявшиеся даэдрам женщины, которых обманом заставили съесть свою предводительницу. Гарпии гнездятся в районе залива Иллиак, предпочитают заброшенные руины. Тамриэльских гарпий напоминают также «крылатые сумраки» Обливиона, однако эти твари еще опаснее.



Ничего себе синяя птица!

По слухам гарпии отлавливают для размножения самцов любых пород, однако предпочитают эльфов, орков и людей как более подходящих по размерам. Слишком больших или слишком маленьких мужчин гарпии безжалостно съедают. Впрочем, в пищу идут и те самцы, которые исполнили свою роль. Если отловить подходящего самца вовремя не удалось, гарпии откладывают неоплодотворенные яйца, из которых выводятся копии хищных мамочек. Партеногенез в действии! По другим слухам самцы у гарпий все-таки рождаются — но очень, очень редко. Проблемы в целом это не решает.

Это интересно: в цикле романов о Гарри Поттере гарпия — талисман единственной полностью женской команды по квиддичу «Холихедские Гарпии». Джинни Уизли после окончания Хогвартса становится выдающимся игроком этой команды.

ИХ СКВЕРНЫЕ МАНЕРЫ

— В трясине, так ты хочешь сказать? — прокаркала Гаркуша. — А я скажу иначе — в дерьме! Чему тебя только учили? Пойми, девчонка, ты ведь не эльф поганый, который может, сидя под своим вязом, вязать словесные кружева. Главное оружие гарпии слово — и слово это должно быть громким, грозным и грязным.

Пирс Энтони, «Время гарпии»

Гарпия в качестве монстра оказалась очень востребованной. Это как раз тот случай, когда одиозная репутация, чудовищный облик и скверные мане-



DnD — бой гарпий со злобглазом.

ры пошли существу только на пользу. Стандартно злобные и неизменно хищные гарпии встречаются во множестве игр. Несколько однообразно, правда... но зато всегда известно, чего ждать от подобного противника.

В мирах вселенной Dungeons and Dragons гарпии появились еще в 1975 году. Описание существа было простым: нижняя часть тела — орла, верхняя — человеческой женщины. В первом издании «Книги монстров» определение было расширено: гарпии — это хищные птицы с лицом и туловищем женщины, которые издают столь приятные звуки, что их зову невозможно противиться. Подманив добычу, гарпия раздирает ее когтями и пожирает.

В редакции 3.5 (2003 год) появилась также гарпия-лучник. Стоит отметить несомненное родство гарпий DnD с сиренами (сиренами), призывные песни — это их метод. Иногда нечеловеческая часть гарпий изображается как птичья, иногда — как принадлежащая рептилиям. Иными словами, можно встретить гарпию с кожистыми крыльями, а можно — с крыльями в перьях.



Гарпия — одно из старейших существ в DnD.



HoMM IV. Крылатый спецназ.

«Кто сказал «жалкая курица?!»

В любом случае приятной эта встреча не станет. В репертуаре гарпий преобладают Песни Отчаяния, Песни Кошмаров, Песни Слабости, Песни Камня и так далее, вплоть до Песен Смерти.

В серии пошаговых стратегий Heroes of Might and Magic гарпии были весьма ценными бойцами за счет своих особых свойств. При атаке они подлетали к противнику, нападали и возвращались на прежнее место. И если обычную гарпию в HoMM III враг еще мог наградить ответным ударом, то быстрая гарпия-карга (улучшенный вариант летающих бойцов замка Подземелье) сматывалась безнаказанной. Не отвечал противник и на атаку гарпий в HoMM IV. Правда, если возникала идея заблокировать гарпиями вражеских стрелков, приходилось оставлять крылатых тварей под носом у противника, жертвуя преимуществами их особых свойств. Но чем-нибудь и кем-нибудь все равно придется пожертвовать, на войне как на войне. Гарпии не особо сильны и не слишком защищены, они погибают во множестве, однако для хорошего полководца отряд гарпий в HoMM — полезная боевая единица.

В играх всегда нужны монстры, которых можно класть пачками без тени сожаления. Несимпатичным гарпиям эта роль подходит как нельзя лучше. К примеру, в Lineage II от игрока в разных заданиях требуется вытрясти из гарпий то двадцать перьев, то тридцать яиц. Ну какая гарпия расстанется со своим потомством без боя? Приходится устраивать сплошной гарпицид.

Хороши также гарпии ролевой игры Drakensang и серии «Готика». В смысле, хороши для убийства. В «Го-



Рожденная для полета



Красотка из «Аллодов». Готова влюбиться, или стукнуть ее еще разок для верности?

тике» эти монстры с женским торсом, птичьими крыльями и лапами обитают в заброшенных замках и оглашают окрестности громкими, отвратительными криками.

ИХ ЗАГАДОЧНАЯ НАТУРА

— *Столько радости связано с крыльями! Еще когда я была девочкой и крылышки у меня были совсем маленькие и усаженные перьями, как у птицы, я каждый день мечтала о полетах и все прыгала с деревьев, сотни раз обдиралась и ревела. А потом я стала взрослой, и крылья у меня развернулись в полную силу, я начала учиться летать. Нет, это ни с чем не сравнимо, когда ты паришь и воздух покачивает тебя, как в колыбели, или когда, сложив крылья, камнем ныряешь вниз и тугой прохладный ветер свищет в ушах.*

Георгий Гуревич, «Крылья Гарпии»

И все-таки можно очаровать гарпию. Например, в ролевой игре «Аллоды Онлайн» встречается задание влюбить в себя даже не одну, а десять штук гарпий с помощью кольца любовного приворота. Увы, для того чтобы подобраться к гарпии поближе и коснуться ее кольцом, сначала придется исколошматить ее до полусмерти. Только когда у когтистой красотки останется 10-15% жизненных сил, она подпустит к себе ухажера. Ну и влюбится, куда ж ей деваться.

Чем еще можно добиться благосклонности гарпии? Уже упомянутые свирепые твари мира Warcraft, как ни странно, довольно умны и увлекаются загадками и головоломками. Правда, путешественник, который примется



Гнездовые гарпий в онлайнной MMORPG Wizards World.

развлекать гарпию интеллектуальными играми, рискует быть утащенным в гнездо в качестве партнера для размножения. Оно вам надо?

Вряд ли стоит дарить симпатичной гарпии цветы. Лучше драгоценности. Хотя почему-то нигде не упоминается о том, питают ли гарпии особое пристрастие к украшениям и тащат ли отовсюду к себе в гнездо побрякушки, как драконы — золото. По идее, могли бы, ведь к ярким бусам частенько равнодушны и птицы, и женщины. Скорее всего, у диких гарпий просто мало возможностей себя украсить. Ювелирными цацками обвешаны только культурные птички Алконост, Сирин и Гамаюн. Возможно, юная гарпия обрадуется подарку в виде маникюрного набора, вот только кусачки

для ногтей нужны помощнее.

Но, учитывая вечный голод гарпий, пожалуй, выше всего они оценят подношение в виде куска мяса. Большого. Очень большого! Вилки и ножи можно не

предлагать. Главное — постараться, чтобы девушка не перепутала вас и мясо.

А затем, глядя на сытую, довольную, умытую, причесанную и принаряженную гарпию, всякий скажет — да это же райская птица!



А что там внизу, у людей?



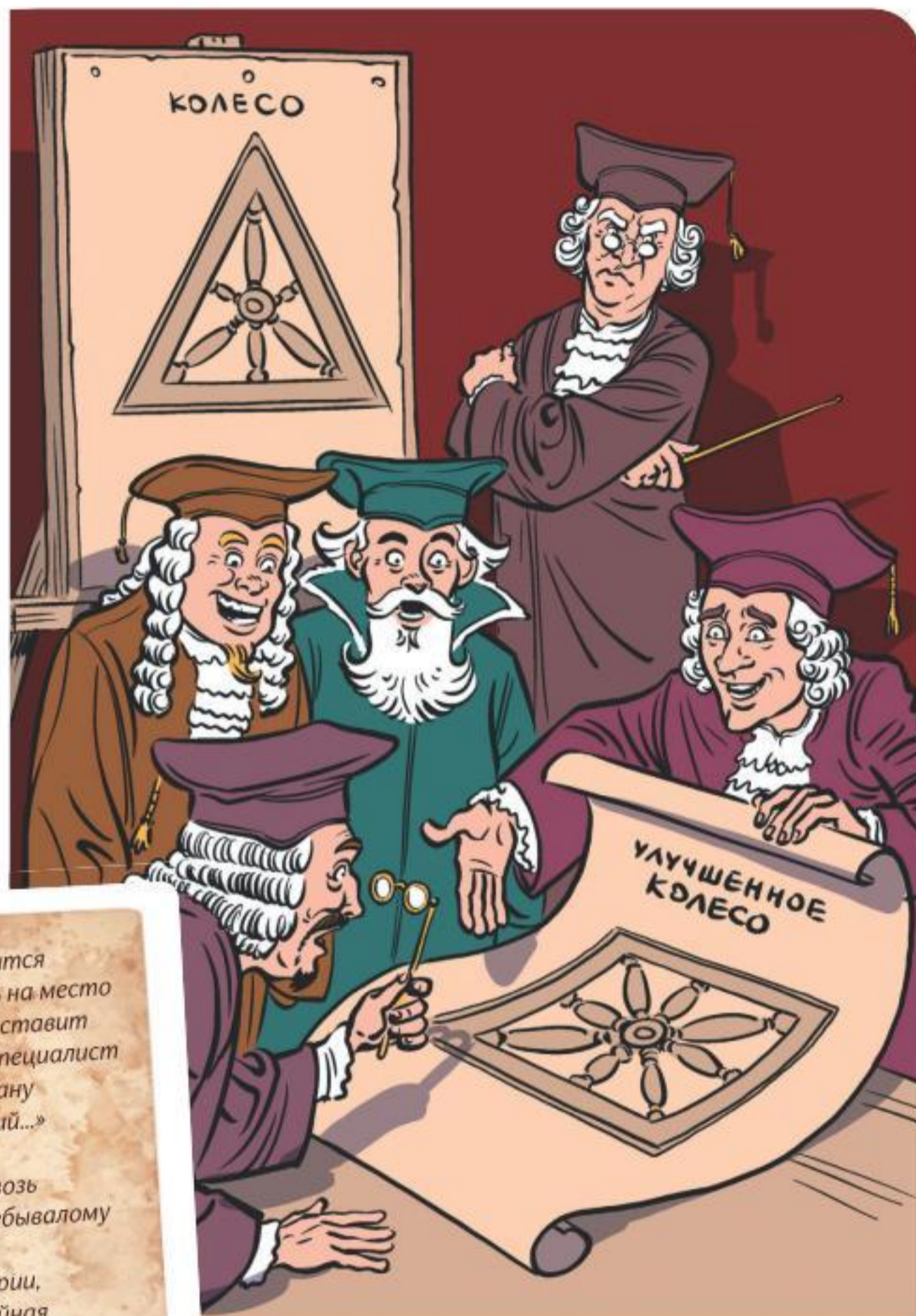
Когти в тон перьям — это модно!

ДЕГРАДАЦИЯ, ИЛИ «ЦИВИЛИЗАЦИЯ НАОБОРОТ»

ВНИМАНИЕ, НОВАЯ РУБРИКА!

Эта рубрика возникла под впечатлением от читательского конкурса, где мы предлагали вам принять участие в развитии журнала. В ее основу легло письмо от Игоря Печорина, предложившего, чтобы авторы и редакторы ЛКИ изредка фантазировали на тему «было бы очень здорово, если бы...». Задумку требовалось лишь чуть-чуть докрутить. Ведь раз в месяц придумывать новый идеальный геймдизайнерский концепт — задача непосильная даже для мощной игровой студии. Ну а раз за разом мечтать о «лучшей графике, революционном звуке, лихом сюжете и чтоб не глючило» попросту скучно.

Мы назовем рубрику «Игры, которых не было» и будем ежемесячно публиковать по одной идее несуществующей игры. В каждой из них несомненно скрыт изъян, та причина, по которой такая игра до сих пор не увидела свет. Поэтому мы постараемся сначала поделить концепцией, а затем критически рассмотреть ее с разных сторон.



«...Гигантский линкор почти достроен — еще полгода, и он отправится наводить порядок в пограничных секторах; давно пора поставить на место Империю Восходящей Сверхновой. Но пришедшая звездная депеша ставит крест на грандиозных планах — только что скончался последний специалист по холодным термоядерным реакторам. Не видать теперь флагману приличного движка, придется переходить на допотопный плутоний...»

«...Добыча угля неуклонно падает. Коррупция и бюрократия, насквозь пронизавшие руководство энергетических компаний, привели к небывалому застою в некогда золотоносной отрасли народного хозяйства. Убыточные шахты закрываются одна за другой, участились аварии, горняки отказываются уходить в забой. Под угрозой сталелитейная промышленность, а следом встанут и танковые заводы...»

«...Ваши ученые забыли секрет колеса...»

В реальном мире процессы развития и деградации существуют параллельно, а общий вектор эволюции равен их сумме. Если она больше нуля — прогресс, меньше — упадок и вырождение. В большинстве игр вторым фактором пренебрегают, развитие идет только вверх. Если и можно откатиться назад, то только из-за удачной атаки противника или в силу какого-нибудь стихийного бедствия, услужливо подброшенного генератором случайных чисел.

Но представьте себе стратегию, где прогресс невозможен, а деградацию не остановить. Вложения в науку и технологию лишь замедляют постепенную утрату знаний, доставшихся в наследство от предков. Тот, кто не жа-

леет средств на ученых и инженеров, теряет технологии медленнее остальных и может сохранить за собой определенный запас баллистических ракет, когда соседи уже пересядут на конницу. Словом, вообразите себе «Цивилизацию», где время потекло вспять.

Несложно подвести под такой проект и сюжетную базу. Допустим, неизлечимый нейровирус, изобретенный на определенном этапе гонки биологических вооружений. Или истощение природных ресурсов — в этом случае можно даже поставить утрату знаний в прямую зависимость от «эха войны»: каждый следующий конфликт понемногу разрушает мирную инфраструктуру.

СЛОВО ЭКСПЕРТАМ

Почему таких игр нет? Перед нами «игра-демотиватор», уверенно погружающая игроков в депрессию. Все безнадежно, будущее безрадостно, армия слабеет, экономика разваливается. Вместо уверенного доминирования и торжества амбиций — чувство полной беспомощности.

Сомнительна и динамика партии. Вначале победить достаточно легко — несколько ядерных ударов радикально меняют политическую карту мира. Но дальше боевые действия затягиваются и могут прийти к патовой ситуации, когда два племени не в силах перебить друг друга дубинками.

Как все же это сделать? Такая механика могла бы пойти шуточной игре без малейших претензий на достоверность. Ирония способна скомпенсировать депрессивный настрой, а игровыми условностями можно подправить баланс, провисающий в начале и конце партии.

Кто мог бы справиться? ГранХ в соавторстве с Пьером Гийодом; Питер Молинье.



Рубашка, штанишки, голоручка-голоножка... Тыфу! Я подскочил так, что даже стул упал, распахнул шкаф, сдернул с себя всю эту бело-синюю дрянь и натянул свое родимое – боевую маскировочную куртку и маскировочные штаны.

А. Стругацкий, Б. Стругацкий, «Парень из преисподней»



КАМУФЛЯЖ



Л

юбой, кто испытал на собственном опыте непередаваемое ощущение камуфлированного обмундирования на своем теле, очень хорошо поймет переживания Бойцового кота Гага. Ведь то чувство защищенности и собранности, которое дает камуфляж, не способен, пожалуй, дать даже бронезилет. Как известно, поразить можно цель с любой степенью защиты — вопрос здесь заключается лишь в мощности оружия. А вот цель, которую стрелок не может распознать, — совсем другое дело. И дальнобойная снайперская винтовка с оптикой, и многоствольный пулемет с рекордной скорострельностью в таких условиях окажутся мертвым грузом.

Итак, давайте познакомимся поближе с камуфляжем — пятнисто-полосатым обмундированием, наверняка сохранившим такое количество жизней, которое не поддается никакому учету.

НЕМНОГО ТЕОРИИ

Сразу хочу оговорить следующее — теория камуфляжа на сегодняшний день существует лишь в общих чертах, сформулированных еще в начале XX века. С тех пор она не претерпела никакого принципиального развития. Причина такого положения вещей очень проста: человеческое зрение — очень точный и легко приспособляющийся-

ся к любым условиям инструмент. Гарантированно обмануть его при любых произвольных условиях практически невозможно. И то многообразие приспособительных защитных механизмов, которое царит в природе, доступно человеку лишь в предельно примитивной форме — статичной покровительственной окраске.

ХОЧЕШЬ ЖИТЬ — ВЫГЛЯДИ НЕВКУСНЫМ

Камуфляж (от французского *camouflage* — *маскировка*) — отнюдь не изобретение человеческого разума. Природа успешно пользуется им миллионы лет, а беспощадный естественный отбор за это время отточил умение живых существ скрывать факт

своего присутствия от врагов и от жертв до совершенства. Все способы маскировки в природе можно свести к двум основным типам — мимикрия цвета и мимикрия формы.

Мимикрия цвета позволяет замаскироваться и слиться с цветовым фоном, не давая глазу наблюдателя зацепки для распознавания. Помните, как старуха Шапокляк оценивала окраску крокодила Гены? «Вы лежите на газоне — и вас не видно!» Превосходная по точности и лаконичности формулировка. От экваториальных пустынь и субтропических джунглей до серой тундры и белоснежного заполярья — везде можно встретить живых существ с покровительственной окраской. Пустынные ящерицы раскрашены во все оттенки песочного цвета, белые медведи, которых выдает только черный нос, заботливо прикрывают его лапой при подкрадывании к добыче, спины оленят покрыты пятнами, прекрасно скрывающими их в солнечном лесу.

Север средней полосы, где в течение года цвет окружающей обстановки меняется радикальным образом, заставляет горностаев и зайцев своевременно менять окраску шерсти. Но настоящим экспертом в вопросе мимикрии цвета среди сухопутных животных можно считать хамелеона — его способность изменять окраску отдельных участков тела достойна восхищения. К слову, подводная фауна куда богаче на мастеров камуфляжа, подобных хамелеону. Например, морская камбала, лежащая на клетчатом «шахматном» дне аквариума, приобретает такую же клетчатую окраску спины.

Мимикрия формы — это попытка выдать себя за другой объект (живой или неживой). Иногда такая способность называется подражанием. Гусеница бабочки-пяденицы имеет окраску, в точности соответствующую ветвям

С первого взгляда трудно поверить что это — живое.



Покровительственная окраска рыб очень напоминает современные образцы камуфляжа.



Такому камуфляжу можно только позавидовать. Но создавался он не годами, а миллионами лет.

растений, на которых она обитает. Но это еще не все — при малейшей угрозе такая гусеница мгновенно вытягивается под углом к сетке и замирает, становясь поразительно похожей на острый сучок. А тропические насекомые отряда палочников иногда настолько похожи на сухую траву и листья, что даже пристальный взгляд не может узнать в них живых существ.

Можно также вспомнить большую выпь — болотную птицу семейства цаплевых. Ее шея имеет характерную струистую окраску, но при естественном положении птицы практически не маскирует ее. При опасности выпь замирает и вытягивает шею строго вверх, уставившись клювом в зенит. При этом узор на шее до такой степени сливается с камышом и осокой, что можно не увидеть выпя даже на расстоянии вытянутой руки.

Это интересно: однажды мне довелось нос к носу столкнуться с выпью, неторопливо пересекающей тропинку в зарослях камыша. Внезапно обнаружив рядом с собой потенциального врага, выпь недолго думая вытянулась в струнку прямо посреди тропинки. Пришлось осторожно обойти старательно топчущуюся на месте птицу, чтобы не разрушить ее веру во всемогущество полосатой шеи.

Разумеется, мимикрия формы невозможна без мимикрии цвета. Поэтому ее следует считать не самостоятельным методом, а неким развитием принципа покровительственной окраски с искажением не только наблюдаемого, но и реального контура.

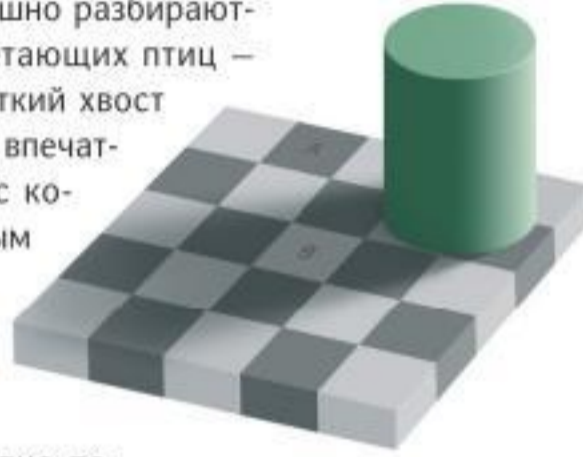
ВИДИШЬ СУСЛИКА?

Давайте теперь чуть подробнее поговорим о зрении. Критически настроенный читатель, разумеется, вправе задать резонный вопрос — а для чего, собственно, столько места отведено рассуждениям о механизмах зрения, если речь идет о такой несложной вещи, как камуфляж? Казалось бы, достаточно взять ткань белого цвета, выкрасить ее хаотичными пятнами в палитре окружающего ландшафта — и дело, как говорится, в шляпе. К сожалению, все гораздо сложнее, чем кажется на первый взгляд. И сложность эта состоит в понятии «распознавание образов», благодаря которому наблюдатель зачастую способен увидеть контур человеческого тела даже в качественной маскировке.

Вывод из всего вышесказанного достаточно прост: чтобы скрыться от чьего-то внимательного взгляда, следует понять, как именно этот внимательный взгляд работает и какие имеет недостатки.

Живые существа, находящиеся ниже человека на эволюционной лест-

нице, зачастую располагают очень специализированным зрением. Так, например, лягушка почти не видит неподвижных элементов окружающего мира, зато превосходно распознает движущиеся объекты. Это позволяет ей успешно охотиться на насекомых, движущихся на фоне густой растительности. Обмануть зрение лягушки несложно — достаточно провести перед ней фальшивую мушку на тонкой леске. Зато у комара практически нет шансов пролететь мимо лягушечьих глаз незамеченным. Маленькие цыплята вполне успешно разбираются в силуэтах пролетающих птиц — длинная шея и короткий хвост не производят на них впечатления, зато силуэт с короткой шеей и длинным хвостом воспринимается как прямая угроза. Если же движущийся «длинношей» силуэт внезапно полетит назад, став «длиннохвостым», цыплята не станут принимать в расчет, что он только что был безопасным, — они незамедлительно спрячутся.



Одна из типичных физиологических иллюзий. Клетки А и В имеют одну и ту же яркость.

■ ■ ■

Связка «глаз-мозг» человека — очень интересная система. С одной стороны, она способна распознавать даже самый отвратительный почерк и выделять искомым объект в куче похожих по форме и очертаниям объектов. С другой стороны, ее довольно легко обмануть — всем известны так называемые «оптические иллюзии», заставляющие видеть то, чего нет, и не замечать того, что находится прямо перед носом. Достаточно слегка «подтолкнуть» наблюдателя — и он с готовностью увидит в одной и той же картинке и очаровательную девушку, и уродливую старуху.

Мозг человека способен не только к распознаванию контура или динамической фильтрации изображения. Он постоянно проводит дополнительную обработку увиденного — обобщение, осмысливание, выделение характерных деталей, систематизацию. Эта способность, столь важная для дальнейшего развития интеллекта, может временно играть с наблюдателем злые шутки. Попробуйте, к примеру, быстро запомнить черты лица человека на фотографии, перевернутой вверх ногами, а затем отыскать его среди множества других лиц. А ведь при нормальном положении изображения такая задача решается даже мимолетным взглядом.

■ ■ ■

Склонность видеть привычное и пытаться подогнать под него увиденное

впервые — одна из особенностей человеческого мозга. В фильме «Interstate 60» приводится превосходный пример такого явления. Некий врач-ассистент по имени Рэй, проведя скоростной тест на распознавание мастей игральных карт, показывает Нилу Оливеру ошибочно распознанные красные «пики» и черные «червы». Механизм такого ошибочного распознавания весьма прост — мозг, увидев красный цвет и априорно знающий о существовании фигуры «сердечко красного цвета», не станет тратить лишнее время на детальный осмотр контура, а ограничится лишь одной характерной деталью, отличающей показанную масть от такой же красной «бубны».

Такая способность мозга к «скоропалительным суждениям», разумеется, тоже используется при создании камуфляжа. В хаотическом нагромождении валунов, когда система распознавания буквально перегружена обилием однотипных, но непохожих друг на друга объектов, очень легко слиться с местностью, если поза тела и паттерн камуфляжа подобраны удачно. Лес, тундра, болото — эти и многие другие ландшафты содержат огромное количество типовых и вполне ожидаемых фрагментов, под которые достаточно несложно замаскировать человеческую фигуру.

СТЫКОВКА НАУК О СТЫКОВКЕ ПЯТЕН

Понятие *камуфляжного паттерна*, то есть цветовых пятен определенных форм, расцветок и взаимного расположения, прошло длительный путь. Какие цвета характерны для той или иной местности, какими должны быть размер и форма пятен, на какой дистанции камуфляж начнет маскировать человека — все эти вопросы до

недавнего времени решались древним как мир методом проб и ошибок. Цветовая гамма, превосходно скрывающая человека на фоне лесного кустарника, выдает его с головой при смещении буквально на пару метров. Талантливо созданный паттерн «тигровые полосы» надежно скроет лежащего в зарослях тростника солдата, но стоит лишь встать — и он виден как на ладони.

■ ■ ■

Создание камуфляжа хотя бы какой-то степени универсальности — очень сложная задача, не имеющая однозначного решения. И лишь недавно к этой задаче подключилась наука, родившаяся на стыке биологии и кибернетики, — теоретическая бионика. Именно



Так выглядит один из типичных паттернов — Woodland.



Унифицированные цветовые палитры «цифрового» камуфляжа. Городской, пустынный, морской, горный и лесной.



она способна понять механизмы распознавания зрительных образов и сформулировать однозначный метод создания оптимальной маскировки.

Как я уже писал выше, чтобы надежно замаскировать объект на фоне местности, надо в первую очередь понимать механизмы распознавания, с помощью которых наблюдатель видит этот объект. Здесь играет роль и траектория осмотра объекта, и задержки взгляда на его ключевых элементах, и время, прошедшее с начала осмотра до момента распознавания.

Накопленная в ходе экспериментов информация о движениях глаз сама по себе ничего не дает. Но если помещать в поле зрения наблюдателя объекты с разными паттернами окраски, всякий раз регистрируя траекторию осмотра и скорость распознавания, то можно определить, какие именно изменения окраски приводят к затруднению и замедлению этого процесса. Найдя окраску, максимально затрудняющую распознавание, выясняют, на каких расстояниях она будет действенной. Проверяется также время распознавания контура при разных положениях наблюдаемого объекта, при ходьбе, на бегу, в процессе переползания. В соответствии с полученными данными вносятся коррективы — и снова череда тестов. Вот таким образом, шаг за шагом, создаются эффективные образцы современного камуфляжа.

ОТ ХАКИ ДО ФЛЕКТАРНА

История военного камуфляжа действительно небогата событиями. Можно сказать, что цветовая маскировка — одна из немногих технологий, освоенных военными спустя столетия после ее появления. Ведь охотники всех народов мира использовали такую маскировку еще тогда, когда добывали зверя и птицу при помощи копий, луков и стрел. Но до уровня совершенства искусство маскировки подняли все же военные.

До конца XIX века армии, как правило, принимали участия в крупных сражениях. Средств радиосвязи и оперативного сбора информации о расстановке сил тогда еще, разумеется,

не было, поэтому военачальники руководили своими подразделениями, ориентируясь по цвету их мундиров. Да и солдатам в гуще боя было проще ориентироваться, мгновенно определяя врагов по цвету. К этому времени возникло множество традиций, связанных с цветом формы, и военные, заботясь больше о воинском духе, нежели о безопасности солдат, не спешили расставаться с ними.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Как ни странно, первыми, кто отказался от цветастых мундиров, оказались консервативные британцы, которым излишняя вычурность формы вышла боком еще во времена американской войны за независимость. Так, например, 19 апреля 1775 года в бою под Лексингтоном несколько сотен колонистов наголову разгромили отряд англичан численностью в две тысячи человек, доказав преимущества маскировочной тактики.

Считается, что цвет хаки (на фарси khak означает «пыль») был введен сэром Гарри Барнетом Ламсденом, создавшим в 1847 году Корпус проводников (разведка и авангард), действующий в рамках британской пустынной тактики. Форма была одобрена в качестве «допустимого цвета» в 1861 году, а спустя всего лишь три года командование аннулировало ее. Однако подразделения, несущие службу на северо-западной границе Индии, не торопились отказываться от хаки и переходить на предписанный уставом белый цвет.



Вот такая цветовая неразбериха царила в армиях начала XX века. Сразу видно, кто учел опыт англичан, а кто заупрямился.



Яркая форма осталась только для парадов. А на войне не стоит броско выглядеть.



Абиссинская кампания 1867–1868 годов, когда пограничные силы Армии Британской Индии были направлены на усмирение распоясавшегося императора Эфиопии, могла бы послужить прекрасным примером эффективности обмундирования хаки, но упрямые, заносчивые и косные лорды не сделали из полученного опыта никаких выводов.

К концу XIX века во многих армиях мира начинает внедряться нарезное оружие под унитарный патрон. Дистанция поражения пехотинца и его маневренность резко возрастают, а цветовое распознавание в штыковом бою и при командовании войсками стремительно теряет смысл.

В 1899 году вспыхнула англо-бурская война. Она не только ознаменовалась появлением пулеметов, бронепоездов и колючей проволоки, но и убедительно показала превосходство огневого боя над штыковым. Буры — великолепные стрелки — буквально выкашивали боевые порядки англичан.

Это интересно: выходцы из Голландии, составлявшие большую часть населения Республики Трансвааль, презрительно называли британских солдат «омарами» за их красные камзолы. Думаю, этого факта достаточно для понимания одной из важнейших причин потерь Великобритании в англо-бурской войне.

Особенно чувствительными были потери офицеров, которых буры, демонстрируя прекрасное понимание тактики, убивали в первую очередь. К концу войны практически все британские силы получили новое обмундирование цвета хаки.

С российской армией непродуманность цвета обмундирования сыграла злую шутку во время русско-японской войны. Светлое летнее и темное зимнее обмундирование, возможно, казались практичными с точки зрения интенданта, но совершенно не способствовали маскировке. Неповоротливость военно-бюрократического аппарата требовала значительного времени на разработку, утверждение, изготовление и поставку в



Российская форма времен войны с Японией была слишком светлой для боевых действий. А вот для фотографий на память вполне подходила.

Русские солдаты времен Первой мировой войны. А те, что потемнее — французы.



Г Л А З Х У Д О Ж Н И К А И У М Н А Т У Р А Л И С Т А



Покровительственная окраска змеи позволяет наступить на нее и терзаться не муками совести, а болью от укуса.

Так уж вышло, что изобретение камуфляжного рисунка, крепко связанного сегодня с представлениями о современной армии, приписывается сугубо мирному человеку — художнику и натуралисту Эбботу Тайеру. Строго говоря, Тайера нельзя считать «отцом камуфляжа», но его исследования покровительственной окраски в природе стали фундаментом теории. В 1892 году Тайер формулирует закон, названный впоследствии его именем. Согласно этому закону, темная спина и светлое брюхо в животном мире приводят к оптическому «сглаживанию» рельефности силуэта и затрудняют его распознавание.

В 1898 году, во время испано-американской войны, Тайер предложил использование такой окраски для американских военных кораблей. Это предложение было оформлено патентом в 1902 году. Последующие исследования привели Тайера к так называемому Dazzle camouflage (ослепляющая маскировка), то есть контрастной хаотической окраске кораблей, делающей их распознавание чрезвычайно затруднительным.

В 1909 году 60-летний Тайер выпускает весьма интересную детскую книгу «Concealing Coloration in the Animal Kingdom», в которой каждая нечетная страница содержала загадочную картинку. Малышам предлагалось найти и узнать животное, скрывающееся среди переплетений стеблей и листьев. На обратной стороне листа был нарисован тот же участок пространства, но без растений, чтобы ребенок мог увидеть, кто же среди них прячется.

Спустя некоторое время Тайер узнал, что его книжка чрезвычайно популярна не только у детей, но и у серьезных мужчин в генеральских погонах. Закон Тайера лег в основу научной теории мимикрии, а на базе этой теории военные разработчики выработали ряд принципов войскового камуфляжа.

Будучи стопроцентным американцем, Тайер понял, что его работы беззастенчиво используют, не оплачивая их и не ставя его в известность. Недолго думая он потребовал денежного вознаграждения, а когда ему отказали, подал на Министерство обороны в суд. Министерство успешно отбивало все его аргументы, приводя неоспоримые доказательства огромных объемов исследований, ведущихся в рамках создания камуфляжа. Судебные тяжбы по искам «отца камуфляжа» длились практически до 1921 года, то есть до смерти художника.

войска новой формы. Поэтому русские солдаты специально пачкали белые гимнастерки, чтобы сделать их неприметными на поле боя.

Это интересно: генерал Куропаткин, командовавший Маньчжурской армией, был человеком, напроочь лишенным аристократического слабоумия. Отметив поведение солдат, он отдал приказ, не имевший аналогов в истории войн, — он запретил подчиненным стирать форму. После этого потери резко снизились.

В 1910 году в России проводились исследования тканей для пошива обмундирования офицерского состава. Ткань, созданная по технологии переплетения разноцветных нитей, получила название «шанжан». Она в зависимости от интенсивности и угла освещения меняла цвет, визуально деформируя контур человеческого тела. Однако по причине высокой стоимости производства проект так и остался нереализованным.

Дело окончательно стронулось с мертвой точки к началу Первой мировой войны — практически все армии мира переоделись в «цвета пенджабской пыли», в той или иной степени варьируя оттенок. Войска стали гораздо незаметнее, но на тактику боя это пока не слишком влияло — инертность мышления нашептывала генера-



Итальянский трехцветный камуфляж образца 1929 года.



Немецкий Splittermuster был создан в 1931 году.



Один из наиболее удачных паттернов — Flecktarn — также был создан в Германии.

лам, что крупномасштабные сражения решают все. В таких условиях, разумеется, об индивидуальной маскировке солдата не могло быть и речи. А теория пятнистого камуфляжа к тому времени уже была, хотя и в зачаточном состоянии.

БЫТЬ ПЫЛЬНЫМ НЕДОСТАТОЧНО

Окончание Первой мировой войны ознаменовалось поистине удивительной пересортицей в раскраске армий разных государств. Российская армия была окрашена в тусклый желто-зеленый цвет, англичане остановились на светло-оливковом **olive drab**, немцы предпочли зеленовато-серый **feldgrau**, а французы так и не определились в выборе между серо-голубым и оливковым. Но специалисты, осмыслив опыт войны, пришли к выводу, что однотонного защитного цвета для маскировки недостаточно. Солдат, одетый в хаки, выглядел как однотонное пятно достаточно больших угловых размеров и однозначно выделялся на любой местности — природа не содержит в себе практически ничего однотонного. Да и цвет, пригодный для летней выгоревшей травы, с головой выдавал солдата на фоне весенней зелени. А четыре-пять раз переодеть личный состав в обмундирование по сезону было очень накладно и хлопотно.

Таким образом, идея защитной окраски, содержащей несколько раз-

ных цветов, буквально летала в воздухе. Вопрос был лишь в выборе цветов и размере пятен.

Первые шаги в направлении многоцветного камуфляжа предприняли Германия и Италия. Италия создала свой первый камуфляж в 1929 году. Он был трехцветным (бежевого, светло-зеленого и темно-коричневого цветов) и состоял из крупных пятен округлых очертаний. Германия не отставала — в 1931 году был создан первый паттерн, получивший название **Splittermuster**. Он состоял из оскольчатых пятен четырех цветов (бежевый, светло-зеленый и темно-коричневый цвета были покрыты «дождем» темно-зеленого цвета). А в 1937 году профессор Иоганн Шик разработал первый образец камуфляжной формы для частей СС особого назначения с паттерном **Platanenmuster**, состоящим из крупных пятен светло-зеленого, рыжего и коричневого цветов, с нанесенными поверх темно-зелеными и серо-желтыми мелкими брызгами (именно он стал прообразом современного «флектарна»).

Это интересно: причина быстрого внедрения немецкого камуфляжа была проста — патент на новое обмундирование был подарен Генриху Гимmlеру. Но вермахт поначалу принял новшество прохладно. Над пятнистыми эсэсовцами откровенно насмеялись, пока война не успокоила хохотунчиков.

Великобритания и США к началу Второй мировой войны разработали свои варианты камуфляжной окраски обмундирования, но довольно долго ею пользовались только спецподразделения — SAS и USMC.

Военно-маскировочное дело в Красной Армии было заложено сразу же после Октябрьской революции. Высшая школа военной маскировки, основанная в 1918 году в Москве, имела даже свой печатный орган. В сфере ее деятельности было исследование опыта минувшей войны и его обобщение в виде ряда наставлений и рекомендаций.

К сожалению, многие чрезвычайно полезные наработки не получили должного распространения, и в войну с Германией РККА вступила без должной подготовки в вопросах камуфляжа. Еще в 1927 году появились три вида маскировочной одежды с деформирующим рисунком, но все они были сделаны в виде мешковатых халатов, удобных разве что для снайперов, диверсантов и разведчиков и совершенно непригодных для пехоты.



СТЕРЕОМОРФИЗМ ПРОФЕССОРА ШВАНВИЧА



Любая область знаний рано или поздно обрастает легендами. Наука о военной маскировке, еще не успев даже зародиться, обзавелась как минимум одной красивой легендой, авторство которой приписывается профессору кафедры зоологии беспозвоночных СПбГУ Георгию Сергеевичу Слюсареву.

Зима 1942 года, наступление вермахта на Москву, Ленинград уже несколько месяцев сжат тисками блокады. В ставке верховного главнокомандующего проходит совещание. В повестке совещания есть один вопрос,

который кажется генералам надуманным и несвоевременным, — маскировка. Само собой, генералы в курсе, что зимой надо носить белое, а летом лучше все-таки хаки.

Сталин не считает знания подчиненных о маскировке исчерпывающими, он настаивает на том, чтобы маскировкой занялись безотлагательно и на строгой научной основе. Ведь немцы почему-то проявляют странное разнообразие в окраске обмундирования и техники. Вероятно, в пятнистых комбинезонах и полосатых танках есть какой-то смысл, ведь Германия — страна практичная. Главковерха не устраивает незаметность зеленого на зеленом, он желает, чтобы боевые порядки пехоты были незаметны для вражеской авиации на любом естественном фоне. Поразмыслив некоторое время, кто-то предлагает банальное копирование маскировочного узора противника. Эта идея раздражает Сталина еще больше, он хочет ясности в понимании принципа, а не слепого подражания. У вождя остался лишь один вопрос, и найти ответ на него желательно побыстрее — кто сможет этим заняться?

Из задних рядов раздается нерешительный голос какого-то новоиспеченного генерал. Судя по стилю речи, он из интеллигентов. Путаясь и поминутно сбиваясь, генерал докладывает, что в Ленинградском университете работает некий профессор Шванвич, который возглавлял кафедру энтомологии, пока ее в тридцатых годах не слили с кафедрой беспозвоночных. Насколько генерал помнит, этот самый Шванвич занимался покровительственной окраской насекомых. Солдаты, конечно, не насекомые, но, может быть, будет чем-то полезнее?

Сталин оживляется и требует немедленно, сегодня же, доставить Шванвича в Москву. Экстренный звонок в Саратов, куда был эвакуирован университет. Выясняется, что никакого Шванвича здесь нет, он остался в осажденном Ленинграде.

Менее чем через час самолет вылетает спецрейсом в голодающий и замерзающий город. Шванвича находят в постели, он уже не встает от истощения. Куриный бульон в него заливают прямо в самолете, а через несколько часов Шванвич предстает перед Сталиным. После краткого введения в ситуацию Сталин задает прямой вопрос, сможет ли профессор помочь Рабоче-крестьянской Красной Армии и что ему для этого нужно. Шванвич коротко отвечает: «Да, смогу. Три дня и два художника».

Через три дня Ставка заслушивает доклад, в котором профессор энтомологии, избегая мудреных слов «мимикрия» и «стереоморфизм», формулирует простой и понятный принцип. По его словам, выступающее и освещенное следует красить в темный цвет, а вогнутое и затененное — в светлый. Иллюстрации и гипсовые модели, заблаговременно подготовленные художниками, наглядно демонстрируют сказанное. Кроме того, Шванвич демонстрирует «расчленяющий» эффект полосатой окраски, который не позволяет наблюдателю увидеть характерный контур, облегчающий распознавание.



Прошел год. Шванвич снова на приеме у Сталина. Отец народов проявляет поистине грузинскую широту души.

— Просите что хотите, профессор. Хорошо поработали.

Борис Николаевич задумывается лишь на секунду.
— Хочу кафедру энтомологии. Она была. Теперь ее нет.

С 1944 по 1955 годы Борис Николаевич Шванвич заведовал кафедрой, а последние три года жизни был вице-президентом Всесоюзного энтомологического общества. На могиле Шванвича установлен памятник с изображением рисунка крыльев дневной бабочки. Поговаривают, что рядом с могилой стоит танк, но его не видно. Он очень хорошо замаскирован.

Паттерн «Амеба» 1935 года не выдерживал никакой критики, поскольку не обладал ни смазывающим, ни расчленяющим эффектом. И лишь «Лиственный лес» образца 1942 года и «Пальма» 1944 года оказались достаточно удачными, чтобы успешно дожить до конца 1950-х годов.

Развитие камуфляжа в эпоху «холодной войны» носило взрывной характер. Новые цветовые и геометрические решения сыпались как из рога изобилия. Причиной такого оживления стали множественные мелкие конфликты в разных частях света. Задача выживания отдельного пехотинца в них приобрела решающее значение, а многообразие ландшафтов потребовало поисков универсальных решений. Начиная с 1950-х годов процесс совершенствования камуфляжа целесообразно рассматривать отдельно для разных государств.



США



Вьетнамская война с самого начала выявила непригодность тропической формы olive drab для войны в джунглях.

Первым был применен четырехцветный паттерн ERDL, разработанный в 1948 году, — зелено-коричневый блеклый фон с желтыми и темно-коричневыми пятнами. Был также опробован Tigerstripe, состоящий из горизонтальных полосок. Армия США не приняла его в качестве стандарта, но использовала для проведения рейдов в глубокий тыл врага, разведки и диверсий.

В дальнейшем ERDL послужил основой для разработки паттерна M81 Woodland, созданного в 1980-х годах. Этот паттерн, состоящий из светло-коричневого, темно-коричневого, светло-зеленого и черного цветов в примерно равных пропорциях, считается самым распространенным в мире. На его основе созданы десятки вариантов в разных цветовых палитрах, в том числе трехцветный и шестицветный пустынный камуфляж, который до сих пор используется в некоторых частях армии США.

Великобритания



В начале 1960-х годов британские разработчики приступили к созданию собственного универсального камуфляжа. В результате, затратив на исследования несколько лет, им удалось создать очень неплохой паттерн P68 DPM (желто-зеленая основа с зелеными и коричневыми мазками, поверх кото-

рых нанесены редкие черные росчерки). В дальнейшем появились паттерны P84 и P94, отличающиеся лишь насыщенностью цветов. Существуют также общевойсковой P95, приближенный по цветовой палитре к континентальным аналогам стран НАТО, и пустынный вариант с преобладанием светло-коричневого и желтого цветов.

Паттерн DPM был испытан во множестве военных конфликтов и получил весьма лестные отзывы.

Франция



Войны в Индокитае подтолкнули Францию к созданию паттерна Lizard, представляющего собой светло-зеленую основу с размашистыми мазками коричневого и черного цветов. Практика показала его хорошие маскирующие свойства. Улучшенный вариант камуфляжа на основе Lizard просуществовал до 1990-х годов, пережил модернизацию и получил название F1 Lizard.

В начале 1990-х Францией были созданы еще два типа камуфляжа — Central Europe и Deuget. Первый, исходя из названия, рассчитан на боевые действия в Центральной Европе (светло-коричневый, темно-коричневый, темно-зеленый в равных пропорциях перекрывающимися пятнами, черный — небольшими вытянутыми штрихами). Второй — для действий в пустыне (состоит из трех оттенков коричневого цвета).

Германия



Здесь следует вспомнить, что во времена «холодной войны» существовали две Германии. ГДР, вхлотившая в Варшавский договор, использовала модификацию советского паттерна «Березка» образца 1957 года с более размытой геометрией и более темной палитрой. Вторым вариантом, прослужившим до воссоединения, был RAIN с основной хаки и штриховкой коричневого цвета. И тот и другой варианты были результатом крайне скудного финансирования ВПК.

ФРГ, используя финансирование НАТО и располагая несколькими разработками времен войны, сначала взяла за основу Splittermuster — оскольчатый четырехцветный паттерн. В середине 1950-х его попробовали сменить на Amöbatarn, состоящий из коричневого, зеленого и черного цветов в равных пропорциях, но основным остался вариант оскольчатого камуфляжа, под названием BW-Splinter.

В 1985 году появился уникальный и всемирно известный Flecktarn, состоящий из мелких пятен черного, коричневого, серого и светло-зеленого цветов. Этот камуфляж существует доныне и признан одним из наиболее удачных.



СССР



Вплоть до 1991 года Советский Союз не использовал камуфляж в качестве общевойскового обмундирования — основной формой была хлопчатобумажная хаки. Маскхалаты и комбинезоны использовались только спецподразделениями и только в период выполнения боевых задач. До 1984 года основным паттерном была двухцветная «Березка» (темно-зеленая и светло-зеленая), а затем ее сменил гораздо более современный четырехцветный «Бутан», известный также как «Дубок».

КАМУФЛЯЖ СЕГОДНЯ И ЗАВТРА

В настоящее время разработки камуфляжа продолжают во всех странах, готовых к военным конфликтам. Основные направления исследований — создание «фрактальных» паттернов, действенных как на ближних, так и на дальних дистанциях, разработка тканей и красок, не темнеющих от воды и сохраняющих спектральную яркость в ультрафиолетовой и инфракрасной областях.

Появился новый класс так называемых «цифровых» паттернов, которые состоят из мелких квадратных «пикселей», сгруппированных в пятна. Считается, что такое решение повышает маскирующие свойства, но дебаты на эту тему не утихнут, похоже, еще долгое время. Судя по имеющимся в наличии рекламным материалам, здесь сыграла роль некая пиар-кампания, играющая на «современном» звучании слова Digital, а по сути такой камуфляж может ничуть не выигрывать перед «аналоговыми» образцами.

Каких-либо сведений о революционных разработках вроде «голографического костюма» или «хромочувствительного покрытия» я не нашел. Скорее всего, такие технологии еще долго останутся на вооружении боевой фантастики.

Все современные проекты описать крайне сложно, поэтому я остановлюсь лишь на одной разработке с неожиданной судьбой.

Американский семицветный паттерн MultiCam был разработан компанией Crye Precision в рамках широкомаштабного проекта Future Force Warrior. На исследования и разработку этого паттерна ушло восемь лет.

Специалисты из Crye Precision поставили перед собой задачу создания универсального камуфляжа, эффективного на любой местности и любом расстоянии. Для этого был использован особый узор, состоящий из мелких пятен, сгруппированных в размытые градиенты зеленого и коричневого цветов. Был полностью исключен черный цвет, поскольку, как выяснилось, он практически отсутствует в природе. Проанализировав накопленные за восемь лет данные и проведя компьютерное моделирование,

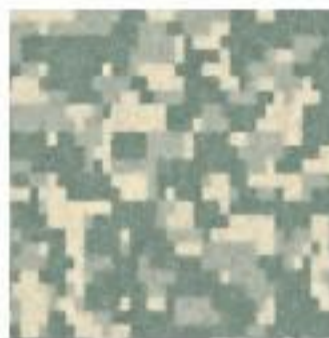


Вот такой эффект производит MultiCam. Похоже, 8 лет труда были не напрасными.

разработчики получили очень эффективный паттерн.

Но Crye Precision не остановилась на достигнутом. Полученный рисунок внедрили для нанесения на различные ткани и даже плетеные пояса. Была разработана специальная технология, позволяющая наносить рисунок на любой твердый предмет с произвольной поверхностью — и на карманный фонарик, и на шлем, и на оружие.

Это интересно: в фильме «Трансформеры» 2007 года бойцы спецподразделения армии США воевали в униформе расцветки MultiCam покроя от Crye Precision.



Американский ACUPAT — яркий представитель семейства «цифровых» камуфляжей

Можно сравнить маскирующие свойства MultiCam (справа) и ACUPAT. Не очень понятно, почему первый уступил второму.





КНИГА РЕКОРДОВ

ИГРОВАЯ НЕПОГОДА: СЕМЬ САМЫХ ОПАСНЫХ РАЗНОВИДНОСТЕЙ «КАЖЕТСЯ, ДОЖДЬ НАЧИНАЕТСЯ!»

Затяжные осенние дожди, удушающие летние ночи, февральские морозы и весенние громы — это суровые жизненные реалии, данные нам в ощущениях. Появилась погода в играх в незапамятные времена — как только первый художник нарисовал на экране солнышко, а создатель текстового квеста описал свинцовые тучи.

Долгое время в компьютерных играх погода была не более чем украшением — на синем небе висели кучевые облачка, а громы и молнии в нужный момент создавали мрачную атмосферу. Но когда из грибных дождиков и морских бризов погода превратилась в элемент игрового процесса? Когда разработчики стали третировать нас метеорологией, превратив ее в досадную и порой опасную помеху на пути к победе? Ответ на этот вопрос сокрыт в глубине веков, но скорее всего первенство следует отдать артиллерийским симуляторам, в которых ветер стал одной из главных помех при наведении пушек. С тех пор все и началось, и теперь нам остается только выбрать семь самых вредных и опасных погодных явлений в компьютерных играх. Вопреки традиции начнем мы с тех, что известны нам лучше всего и подробно изучены миллионами игроков.



ТУМАН

И ДАЖЕ СОБАЧЬИХ ЛАП
НЕ ВИДНО...

Silent Hill, 1999 год

Ну как же в рейтинге нехорошей погоды обойтись без тумана, прославленного норштейновским «Ежиком» и Акирой Ямаокой? С древнейших времен это природное явление было зловещим символом неизвестности и смерти, дневной мглой, которая могла скрывать в себе какие угодно опасности. Однако в *Silent Hill* знаменитый туман пришел по довольно прозаическим причинам. Консоль PlayStation не справлялась с отображением городских улиц, и разработчикам из Konami пришлось наполнить Сайлент-Хилл туманом, дабы облегчить приставке работу.

Получилось неожиданно зловеще. Выскакивающие из белой пустоты собаки и монстры стали серьезной проблемой для игроков, так что туман остался визитной карточкой игровой серии на протяжении доброго десятка лет.



ПЕПЕЛЬНАЯ БУРЯ

«ЭТО НЕ МОЯ ПЫЛЬ!
ЭТО ПЫЛЬ ВЕКОВ!»

*The Elder Scrolls III:
Morrowind, 2002 год*

От величественных крыш Альд-Руна на западе до восточных архипелагов, от южных Призрачных ворот до северных становищ данмерских племен раскинулась на острове Ввандерфелл вулканическая Красная гора. В ее глубинах древний и жестокий бог Дагот Ур осуществляет свои коварные замыслы, распространяя по острову эпидемии магического мора и вызывая пепельные бури.

Вообще, эти самые бури распространяют мор, но нам они не страшны, так как герой подхватывает его только по сюжету, а потом приобретает иммунитет. Но ветер, дующий вдоль горных хребтов, сильно мешает исследованию вулканического острова. Идти против него трудно, при прыжках героя сносит не туда, а среди летающего в воздухе пепла трудно разглядеть опасности. Налет крылатых скальных наездников обнаруживается во время бури только по их яростным воплям, укусам, погрызам и общему недомоганию (скальные наездники разносят болезнь, снижающую ораторские способности).



ДОЖДЬ

«А ЕСЛИ ТЫ НЕ ВЫСТРЕЛИШЬ,
ТОГДА ИСПОРЧУСЬ Я!»

Shogun: Total War, 2000 год

А вот и погодное явление, способное принести первые неприятности. Дождь в играх вреден главным образом для гонщиков, резко ухудшая результаты. Чтобы возненавидеть мокрые дороги, не обязательно быть любителем жанра гоночных симуляторов. Тот, кто попадал под дождь в серии GTA, да еще с висящей на хвосте полицией, быстро научится опасаться капризов погоды.

Заносы заносами, но дождь может обернуться куда большими проблемами на поле битвы, если вы японский генерал и недавно обзавелись новомодным огнестрельным оружием. Вооруженные аркебузами бойцы творят чудеса, парой залпов вынося целые отряды старомодных самураев и пугливых крестьян. Но стоит закапать дождю, как порох отсыревает и все аркебузиры и мушкетеры становятся бесполезной обузой, зря занимающей место на поле боя. Если неосторожный генерал слишком увлекся модернизациями и инновациями, поражение ему обеспечено, стоит лишь противнику выбрать для атаки дождливый день.



4

ПУРГАИ СНЕГ, И ВЕТЕР,
И ЗВЕЗД НОЧНОЙ ПОЛЕТ*The Thing, 2002 год*

Коварные карпентеровские инопланетяне выбрали неудачное место для аварийного приземления, на тысячелетия застряв во льдах Антарктиды. Но, когда полярники, не читавшие Лавкрафта, на свою беду выкопали летающую тарелку, оттаявшие пришельцы начали пожирать их и захватывать тела.

Игра «Нечто» начинается на том месте, где закончился одноименный фильм 1982 года, и в ней мы ведем на убой новую партию полярников. Там было много занимательных концепций. Разработчики из Computer Artworks ухитрились смоделировать систему всеобщей паранойи и сумасшествия, когда напарники могут посчитать героя и друг друга переодетыми инопланетянами и даже совершить самоубийство. А снежная буря, бушующая вокруг разбитых и сожженных полярных станций, не только уменьшала видимость, но и могла легко заморозить нашего героя, если он вовремя не спрячется от ветра и холода.



Позже система «быстрой заморозки» использовалась в одном из эпизодов **Crysis** и в серии боевиков **Lost Planet** от Capcom. Правда, на иной планете был способ согреться – охота на местную живность. На рогатых кенгуру из «Звездных войн» инопланетные жучки-таракашки походили мало, да и энергией делились не так охотно, но главное, что воняли они тоже меньше.

3

3. СОЛНЦЕ...И СОГРЕТА СВЕТОМ ЗВЕЗДЫ ПО
ИМЕНИ ДОЛЕН*Mass Effect 2, 2010 год*

Озоновые дыры и «жареное солнце больших городов» – совершеннейшая мелочь по сравнению с тем, что происходит на планете Хейстром, что в системе Долен. Мир, бывший некогда кварианской колонией, а позже – крепостью гетхов, прожаривается как стейк. И никто не может понять, почему звезда Долен внезапно и по астрономическим меркам стремительно начала превращаться в красного гиганта.

В результате пребывания на открытом солнце на поверхности Хейстрома крайне чревато. В тени скафандры спасают Шепарда, его команду и экспедицию кварианцев от света звезды по имени Долен. Но дымящиеся под лучами исполинской звезды камни прозрачно намекают – лучше не подставлять даже скафандр открытому светилу. В случае чего не спасет ни один крем для загара. А если уж надо преодолеть освещенный участок, лучше делать это короткими перебежками, за те секунды, пока еще худо-бедно держатся персональные энергетические щиты.

2

2. СДВИГ ВЕТРАОН ПРИДЕТ, ОН БУДЕТ ДОБРЫЙ,
ЛАСКОВЫЙ...*Microsoft Flight Simulator X,
2006 год*

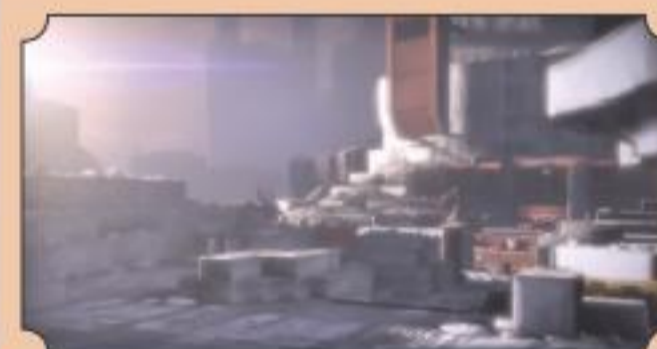
Бывают тектонические сдвиги. Бывают сдвиги по фазе. Но что такое «сдвиг ветра»? Атмосферное явление, при котором на небольшом участке воздух меняет скорость и/или направление, – не самая известная концепция в видеоиграх. В конце концов, что за проблема, если ветер подует в другую сторону?

Но в авиации сдвиг ветра – грозный враг, из-за которого на взлете и посадке разбилось немало самолетов. В лучшем случае при сдвиге ветра самолет сносит в сторону или подбрасывает вверх. Но если встречный ветер вдруг меняется на попутный, получается эффект резкого торможения. Потерявший подъемную силу самолет может «просесть» до самой земли, и у пилотов есть считанные секунды, чтобы спасти положение.

Испытать проблему сдвига ветра на шкуре виртуального пилота можно в последней версии авиасимулятора от Microsoft. Проверить свою реакцию на взбрыкнувший самолет можно как в режиме вольного полета, так и в миссии с посадкой тяжелого «Боинга» в аэропорту Сингапура в сильный ветер.



Однажды начался дождь и не прекращался четыре месяца. За это время мы узнали все виды дождя: прямой дождь, косой дождь, горизонтальный дождь и даже дождь, который идет снизу вверх.

х/ф «Форрест Гамп»

1

1. ТОРНАДО

ЛЕТАЮЩИЕ ДОМИКИ КАНЗАСА

SimCity, 1989 год

У создателей видеоигр определенно есть слабость к торнадо. Как еще объяснить тот факт, что существуют видеоигры, в которых мы управляем этими удивительными вихрями (**Tornado**, **Tornado Outbreak**, **Tornado Mania**, **Tornado Jockey**). А уж сколько раз мы встречаемся с «небесными хоботами» в игровых сюжетах – и не сосчитать. **N.O.L.F 2**, **Superman Returns**, **Alan Wake**, **Bullet Witch**, **FUEL**, **Nancy Drew**, **Elements of War... World of Warcraft: Cataclysm**, наконец!

Но лучше всего тему опасных торнадо раскрыл Уилл Райт в серии **SimCity** (на картинке – мобильная версия SimCity для iPhone). Множество бед и несчастий подстерегают наши города. Нет ничего приятного ни в аварии на АЭС, ни в Годзилле, нападающем на собственноручно спроектированные прибрежные районы. Но торнадо, разбирающий на части квартал за кварталом, – само олицетворение стихии, против которой нет другого приема, кроме как сидеть и ждать, пока ветер



не стихнет. Лишь потом, когда ураганный вихрь растворится в небе, настает время подсчитывать убытки, расчищать завалы, восстанавливать электроснабжение и заново размечать стройки, чтобы город залечил раны.

Примерно так же все происходит и в реальности, в маленьких американских городках, по которым каждый год с завидным постоянством проносятся торнадо. Так что нет ничего удивительного в том, что в играх, как и в реальности, торнадо – самое что ни на есть опасное проявление плохой погоды.

НЕУКРОЩЕННЫЙ АТОМ

В прошлых статьях «Теории катастроф» мы говорили о стихийных бедствиях — событиях угрожающих, но естественных для нашей планеты. Вооружившись научно-техническим прогрессом, человек научился создавать новые проблемы, иной раз — еще более разрушительные. Ведь если в борьбе со стихией все люди выступают на одной стороне, то в случае искусственных бедствий правительства нередко молчат, а то и вовсе действуют против своих граждан. Эта статья — о катастрофах, вызванных попытками человечества овладеть атомной энергией.

ДА ЗДРАВСТВУЕТ РАДИАЦИЯ!

Поэзия — та же добыча радия.

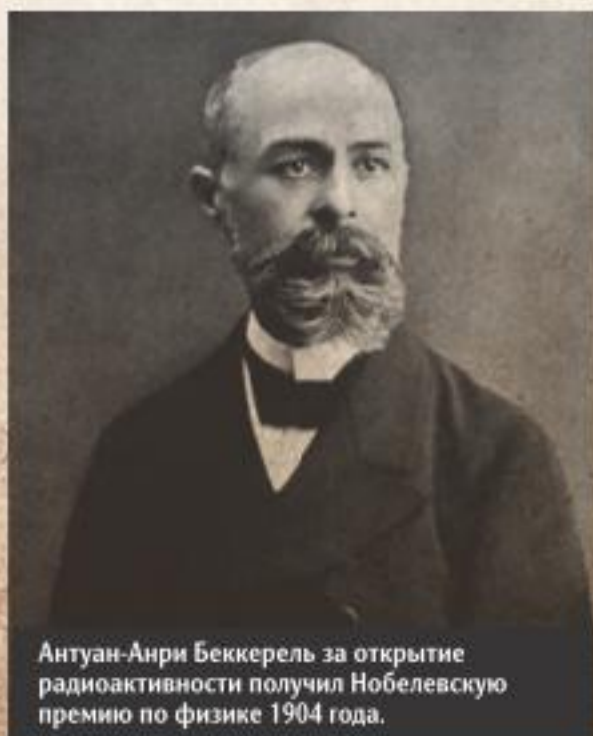
В грамм добыча, в год труды.

В. Маяковский, «Разговор с фининспектором о поэзии»

Радиоактивность известна чуть более века — Анри Беккерель открыл это явление в 1896 году. За прошедшее время отношение к ней резко изменилось: это сейчас знак радиационной угрозы знаком каждому, а поначалу новинка казалась чудесным подарком науки, который улучшит и облегчит жизнь всем и каждому.

Это интересно: международный знак радиационной опасности впервые появился в Радиационной лаборатории университета Беркли в 1946 году. Правда, тогда он был пурпурным на синем фоне.

Беккерель сделал свое открытие случайно: изучая люминесценцию солей урана, он завернул покрытую ими узорчатую пластинку после очередного эксперимента в плотную черную бу-



Антуан-Анри Беккерель за открытие радиоактивности получил Нобелевскую премию по физике 1904 года.

магу, а через некоторое время с удивлением обнаружил, что лежавшие рядом фотопластинки засвечены.

Эксперименты показали, что соли урана испускают неизвестное излучение, схожее с тем, что открыл годом ранее Вильгельм Рентген: оба проникают сквозь непрозрачные вещества.

Волшебные лучи, позволяющие видеть кости сквозь плоть, поражали воображение публики. Хирургам они казались чудом, несказанно облегчившим лечение переломов.

Поначалу врачи не делали снимков, а просто смотрели на экран рентгеноскопа, но от этого метода пришлось отказаться — операторы установок жаловались на самочувствие, у них появлялись плохо заживавшие язвы, ломались ногти, выпадали волосы. Оказалось, что таинственные лучи не только помогали спасать жизни.



Целебная подушка с урановой рудой. На обратной стороне уточняющая надпись: «Не принимать внутрь». И на том спасибо.



«Радитор» выпускался в 1918-1928 годах. Его рекламный слоган «Мертвого поднимет!» с точностью до наоборот описывает действие напитка.

НАЧАВ ПРИНИМАТЬ ПРЕПАРАТ, БАЙЕРС ЗАЯВИЛ, ЧТО ЧУВСТВУЕТ СЕБЯ КУДА ЛУЧШЕ, И ЗА ДВА ГОДА ВЫПИЛ ОКОЛО 1400 ФЛАКОНОВ — ПРИМЕРНО ТРИ СМЕРТЕЛЬНЫХ ДОЗЫ РАДИАЦИИ.

Это интересно: вероятно, первым в коммерческих целях рентгеновские лучи использовал Эдисон. Он устроил выставку, на которой любой желающий мог посмотреть на свои кости на небольшом экране. Правда, вскоре ее пришлось закрыть — помощник, управлявший установкой, умер от лучевых ожогов.

Надо сказать, что дозы облучения, которые применяли даже с переходом на рентгенографию — метод более дорогой (ведь на каждый снимок нужна была фотопластинка и реактивы для проявки), но менее опасный, — были чудовищными. Так, в 1896 году единственный снимок сломанной лодыжки привел к тому, что больному в конце концов пришлось ампутировать ногу. В 1900 году допустимой считалась доза, приводившая к покраснению кожи; вероятно — около 500 рентген. В 1902 году уже рекомендовалось не превышать десяти рентген в день. Естественный радиационный фон, для сравнения, дает около 0,15-0,3 рентгена в год.

ОТРЕЗВЛЕНИЕ

Однако врачи сами по себе, а публика по-прежнему в восторге. Долгое время считалось, что радиация может повредить, только если превышена некая пороговая доза. На прилавках одно за другим появлялись такие чудесные средства, как зубная паста с радием и торием — «силы природы очистят ваши зубы и десны от вредных бактерий и придадут зубам блеск!», — или подушечки с урановой рудой, «помогающие от артритов».

Ситуация стала меняться в начале 1930-х, после смерти известного персонажа светской хроники Эбена Байерса — в прошлом чемпиона США по гольфу среди любителей, впоследствии — главы сталелитейной компании. В 1927 году он ехал в поезде и упал с полки, повредив руку. Доктор посоветовал ему замечательное средство — напиток «Радитор». Создатель чудо-лекарства (выгнанный в свое время из университета) уверял, что содержащиеся в нем соли радия стимулируют организм и излечивают едва ли не все болезни. А для вящей убедитель-

ности предлагал врачам вознаграждение, если они будут прописывать «Радитор» своим пациентам.

Начав принимать препарат, Байерс заявил, что чувствует себя куда лучше, и за два года выпил около 1400 флаконов — примерно три смертельных дозы радиации. После этого он просуществовал еще почти два года — без челюсти, с пораженным мозгом и накопившимся в костях радием. Его смерть помогла остановить бесконтрольную продажу «тонирующих напитков», но создатель «Радитора» не понес никакого наказания и дожил до старости богатым человеком — продавал афродизиаки, радиоактивные пряжки для поясов и устройства, делающие воду радиоактивной.

Радио нашли и другое применение. Узнав, что он светится в темноте, американская танцовщица Лои Фуллер решила сделать костюм бабочки с крыльями, окрашенными радием. Ее идея осталась нереализованной, но вот циферблаты часов и авиационных приборов покрывали красками на основе радия весьма активно. С 1917 года «Радиевая корпорация Соединенных Штатов» наняла для такой работы около 4000 человек, в основном девушек. Начальство и ученые прекрасно знали об опасности и использовали свинцовую защиту, однако работниц уверяли, что никакого вреда здоровью не может и быть. Девушки то и дело облизывали кисточки, чтобы нанести тонкую разметку, иногда красили ногти смешной краской. Даже когда последствия стали ясны, получить компенсацию за разрушенное здоровье оказалось непросто — громкий судебный процесс «Радиевых девушек» стал вехой в защите прав рабочих.

Впрочем, эти эпизоды были еще цветочками. Ягодки поспели с изобретением атомной бомбы.

Это интересно: радиолуминисцентная подсветка применяется и сейчас, но для этой цели используют не радий, а изотоп водорода **третий**: испускаемые им при распаде бета-частицы хорошо поглощаются защитным стеклом.



Кэлдер-холл, первый в Англии и вообще на Западе реактор, вырабатывавший не только оружейный плутоний, но и электричество для гражданских нужд.

И ГРЯНУЛ ГРОМ

Да соизволит он, однако, заметить, что его доводы доказуемы лишь в мире, столь же несуществующем, сколь и похожем на наш. Ибо в нашем атмосфера Земли, когда к этому приводила глобальная политическая ситуация, на протяжении десятков лет отравлялась радиоактивными осадками.

С. Лем, «Сумма технологии»

Опасность опасностью, но когда в дело включились военные, разговор пошел на другом языке: «допустимых потерь» и «неизбежных жертв экспериментов». Создание американской атомной бомбы не обошлось без инцидентов, и некоторые из них напоминают скорее о российском отношении к правилам и инструкциям. Например, в мае 1946 года в Лос-Аламосской ла-



В 2007 году дополнительно был введен такой знак, предупреждающий об опасной близости источника радиации.

В такой камере человек при помощи защитных перчаток работал с плутонием. В одной из них и вспыхнул пожар.

ЯДЕРНОЕ ТОПЛИВО



Таблетка свежего ядерного топлива.

Большинству атомных станций топливом служит диоксид урана. Таблетки в 1-3 сантиметра диаметром собраны в герметично закрытые трубки длиной несколько метров — **тепловыделяющие элементы (ТВЭЛ)**, объединенные в тепловыделяющие сборки (ТВС). В реакторе уран постепенно «выгорает» — ядра его атомов делятся на части, за счет чего и выделяется тепло, благодаря которому, в конечном итоге, пар вращает турбину генератора. Однако осколки деления поглощают нейтроны, и по мере их накопления в топливе больше не может поддерживаться цепная реакция — примерно через шесть лет его заменяют свежей порцией.

Отработанное топливо — это на 96% тот же уран, 3% — осколки его деления, остальное — трансураниевые элементы, в основном плутоний. За счет продуктов деления оно очень активно и на воздухе саморазогревается примерно до 300°C. Поэтому сначала отработанные ТВЭЛы помещают на 2-5 лет в бассейн выдержки — многометровый слой воды служит и для охлаждения, и для защиты от радиации.

Последующая переработка (сейчас чаще всего применяется так называемый **пьюрекс-процесс**) позволяет выделить уран и плутоний, в том числе для повторного использования в качестве топлива. А вот избавление от образующихся отходов — серьезная и не решенная на данный момент проблема.

боратории во время демонстрационного эксперимента ученый вручную сближал два плутониевых полушария, используя простую отвертку вместо штатного ограничителя сближения. Отвертка соскользнула, и система перешла в критическое состояние. Ученый успел развести полушария, но сильно облучился и умер девять дней спустя. Пострадали и гости лаборатории, для которых устраивали демонстрацию.

Еще более дико выглядели эксперименты, которые проводили на людях вполне осознанно. Руководство «Манхэттенского проекта» сочло, что нельзя подвергать опасности облучения ценных работников, не зная точно степени риска, и запустило масштабную программу исследований. Больных и заключенных подвергали высоким дозам облучения и делали инъекции плутония, говоря, что лечат новыми «урановыми лекарствами». Однажды содержавшей радиоактивные элементы кашей накормили около сотни школьников. В общей сложности с 1940-х до 1970-х жертвами экспериментов стали около 23000 человек. Рассекретили эту информацию только в 1993-м.

Хватало и аварий. Трижды — в 1957, 1967 и 1969 годах — случались пожары на производившем плутоний заводе «Рокки-Флэтс» близ Денвера. В первый раз ситуацию усугубило то, что пожар тушили водой, которая попала в ближайшую реку вместе со смывтой радиоактивной пылью. В 1967 году обнаружилось, что протекают стоящие на открытой площадке бочки с отходами. Инцидент был засекречен, и правда вышла наружу лишь после того, как в 1970 году принесенные ветром радиоактивные ча-

стицы были обнаружены в самом Денвере. Зараженную почву присыпали гравием и закатали асфальтом. Третий эпизод оказался самой серьезной на тот момент промышленной аварией в США — ликвидация последствий заняла два года.

Что было дальше: в 1970-е и 1980-е «Рокки-Флэтс» стал одной из главных целей борцов за мир. Они устраивали все более многочисленные акции рядом с заводом. Так, однажды 17000 человек, взявшись за руки, окружили кольцом всю его территорию. В то же время Агентство по защите окружающей среды и ФБР стали получать все больше тревожных сигналов о состоянии дел на заводе, и по результатам расследования в 1989 году владельцы были оштрафованы на 18,5 миллионов долларов за многочисленные нарушения экологического законодательства. С распадом СССР потребность в оружейном плутонии резко сократилась, и в 1992 году завод закрыли. В 2005 году провели глубокую очистку территории и создали заповедник.

В 1957 году, когда горел «Рокки-Флэтс», из-за ошибки операторов поднялась температура в реакторе английского комплекса «Виндскейл», выпускавшего такую же «продукцию». Пожар заливали четверо суток, а вода, испаряясь, уносила с собой радиоактивные частицы, выпавшие дождями не только в Англии и Ирландии, но и в нескольких странах северной Европы. Британское правительство предпочло скрыть инцидент, вызвавший около тысячи смертей, чтобы «не подрывать доверия к атомной программе и не ставить под угрозу национальную безопасность», и почти ничего не делало для устранения последствий.



Отработанное ядерное топливо. От камеры его отделяют несколько метров чистой воды.

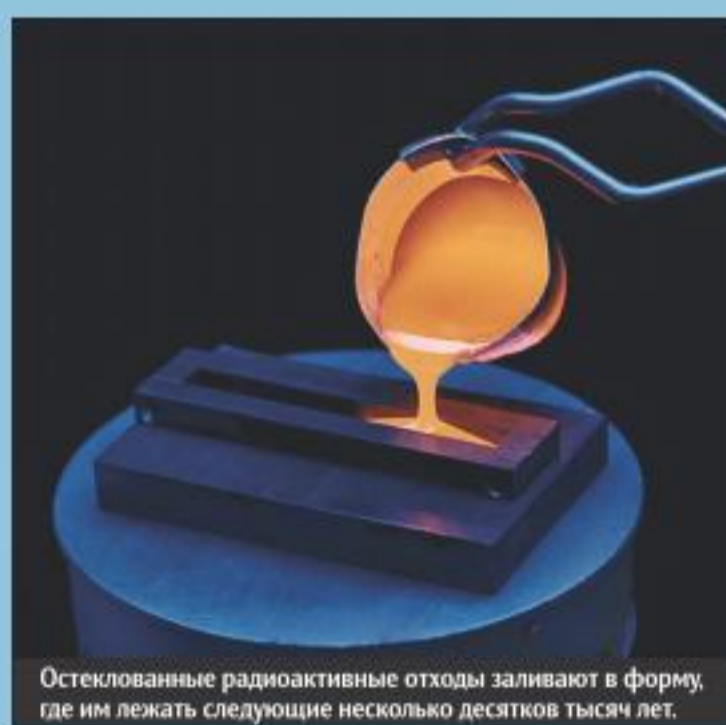
Что было дальше: «Виндскейл» переименовали в «Селлафилд», но что толку? До начала 2000-х там произошло еще девятнадцать инцидентов разной степени серьезности. Ирландское море, куда сбрасывались отходы, считается одним из самых «грязных» — одного плутония в донных осадках скопилось около 200 кг. Входившая в комплекс атомная станция Кэлдер-холл перестала нарабатывать оружейный плутоний в 1995 году, а в 2003-м окончательно остановлена и сейчас демонтируется. На территории осталось много радиоактивных отходов — в частности, с 1970-х, когда их просто не успевали перерабатывать, во время забастовок шахтеров станция работала на износ. Сейчас в «Селлафилде» действует центр по утилизации отработанного ядерного топлива.

МАЯК, КОТОРЫЙ НЕ СВЕТИТ

Если вы возьмете карту России и поищите в восточных предгорьях Урала озера Иртяш и Увильды, то рядом легко найдете названный в их честь город — Озерск. На советских картах его нет. Челябинск-40, или «Сороковка», с 1966 года Челябинск-65 — закрытый город, строительство которого начали в ноябре 1945 года. Все его жители были прописаны в Ленинском районе Челябинска и давали подписку о неразглашении места жительства и работы. Они делились на две категории: те, кто строил химический комбинат «Маяк», и те, кто на нем работал.

Главной функцией «Маяка», тогда называвшегося просто «База-10», была наработка плутония для первой советской атомной бомбы. В его состав должны были войти «Завод А» — уран-графитовый реактор на природном уране, «Завод Б», где из облученного урана выделяли плутоний, и «Завод В» по получению особо чистого металлического плутония. 18 июня 1948 года «Аннушка»,

ЯДЕРНЫЕ ОТХОДЫ



Остеклованные радиоактивные отходы заливают в форму, где им лежать следующие несколько десятков тысяч лет.

Крупнейшая проблема ядерной энергетики — отходы, остающиеся смертельно опасными в течение тысяч лет. Существует множество проектов — от отправки их в космос или земную мантию до создания реакторов нового типа, которые будут использовать эти отходы как топливо, однако пока наиболее реалистичным выглядит долговременное хранение. На первом этапе отходы витрифицируют — смешивают со стеклянными шариками и сплавляют вместе: это гарантирует, что опасные вещества не будут вступать в химические реакции. Далее стекло заливают в стальные цилиндры со сроком службы в 100 000 лет... и в большинстве случаев оставляют на том же месте. Постройка хранилищ, в которых отходы будут в безопасности сотни тысяч лет, — дело непростое и недешевое и к тому же не встречающее энтузи-

азма местных жителей. Так, в России они хранятся на ПО «Маяк» и Сибирском химическом комбинате в Северске (бывший Томск-7).

В США хранилище для военных «наработок» открыли в 1999 году в штате Нью-Мексико. Пилотная станция по изоляции отходов находится на глубине в 655 метров в огромном пласте поваренной соли: природная вода помогает цементировать малейшие трещины, благодаря чему, по расчетам ученых, даже если контейнеры разрушатся, их содержимое не выйдет наружу.

А вот отходы АЭС по прежнему лежат на самих станциях. Постройка хранилища «Юкка-Маунтин» в Неваде вызвала протесты местного населения и стала предметом политического торга. Администрация Обамы резко сократила финансирование проекта, и завершение его по графику — к 2017 году — маловероятно.

Это интересно: отдельная задача — объяснить нашим потомкам, что содержимое хранилища чрезвычайно опасно, ведь неизвестно, будут ли понятны современные языки через две-три тысячи лет. Над созданием предупредительных знаков работает большая группа ученых разных специальностей (результатов от них ждут к 2028 году), а информацию о хранилищах планируют рассылать по всему миру.



В этих бочках — накопленные за долгие годы ядерные отходы американской оборонки.



ПО «Маяк». Здесь в августе 1949 года изготовили плутониевые части первой советской атомной бомбы.

ОБЛАСТЬ ЗАГРЯЗНЕНИЯ ПРОТЯНУЛАСЬ НА 300 КИЛОМЕТРОВ ПРИ ШИРИНЕ 30-50. СЕЙЧАС ОНА ИЗВЕСТНА ПОД НАЗВАНИЕМ ВОСТОЧНО-УРАЛЬСКИЙ РАДИОАКТИВНЫЙ СЛЕД. В ТО ВРЕМЯ НА ЭТОЙ ТЕРРИТОРИИ ЖИЛИ 272 000 ЧЕЛОВЕК

как называли «Завод А» работники, была запущена. А уже 25 июля советские атомщики получили уникальный опыт ремонта работающего реактора: останавливать наработку плутония было нельзя. За годы работы комплекса не раз происходили самопроизвольные цепные реакции — то в осевшем в трубах обогащенном уране-235, то в растворе плутония. Стоит ли говорить, что весь персонал неоднократно переоблучался...

Впрочем, опасно было не только работать на «Маяке». Почти два года, с марта 1949-го по ноябрь 1951-го, комбинат сбрасывал в реку Теча без всякой очистки жидкие радиоактивные отходы — тогда считалось, что большого вреда они не нанесут. Пострадало около 124 000 человек, живших по берегам реки, около 8000 были переселены. А вторая самая опасная авария в истории, уступающая только Чернобыльской, случилась 29 сентября 1957 года.

В радиоактивных отходах продолжают реакции деления, при которых выделяется тепло. Отходы, относимые к низкоактивным, практически не нагреваются, среднеактивные при хранении не требуют охлаждения, а вот от высокоактивных нужно постоянно отводить тепло. Из-за неисправности системы охлаждения температура в одной из емкостей поднялась до 350°C. Сначала испарились остатки охлаждающей воды, а затем прогремел взрыв мощностью в 70-100 тонн в тротиловом эквиваленте. Бетонная крышка емкости в два с лишним метра толщиной была отброшена на 25 метров в сторону, и содержимое емкости вырвалось на свободу. 90% осело на территории комбината — дозу более ста рентген получили около 5000 человек. Оставшихся 10% хватило, чтобы область загрязнения протянулась на 300 километров при ширине 30-50. Сейчас она известна под названием **Восточно-Уральский Радиоактивный След**. В то время на этой территории жили 272 000 человек.

Это интересно: это событие часто называют Кыштымской аварией: Кыштым — ближайший к месту аварии город, значившийся на картах и до 1990 года.



Последний крупный инцидент на «Маяке» произошел весной 1967 года. Если высокоактивные отходы хранились на предприятии, то средне- и низкоактивные сбрасывались в пруды-отстойники. За несколько жарких лет одно из таких озер — Карачай — уменьшилось в размере, из-за чего обнажилось около пяти гектаров дна. Сильные ветры подняли радиоактивную пыль, годами оседавшую на дне, и разнесли ее по территории в 1800 км², на которой проживало около 40000 человек.

Что было дальше: комбинат действует и сейчас — в частности, перерабатывает отработанное ядерное топливо с АЭС, как российских, так и зарубежных. Средне- и низкоактивные отходы переработки все так же сбрасывают в каскад прудов, откуда их часть с грунтовыми водами попадает в многострадальную реку Течу. Экологи полагают, что эта часть не так уж мала и далеко не безвредна. Около 1000 км² земель, загрязненных в 1957 году, так и остаются ненаселенными.

МИРНЫЙ АТОМ

— Вы нарушили Великую конвенцию, использовав атомное оружие против...

— Я использовал атомное оружие против естественной преграды в пустыне, — сказал Пол. — Она находилась на моем пути, а я спешил на свидание с вами, ваше величество.

Ф. Герберт, «Дюна»

«В свое время и порох был изобретен для убийства, но потом ши-



Газовый фонтан Урта-Булак был потушен ядерным взрывом в 1966 году.



Воронка взрыва «Чаган» после заполнения водой, 1965 год.

...В ИТОГЕ ПРОМЫШЛЕННЫЕ ЯДЕРНЫЕ ВЗРЫВЫ ШИРОКО ИСПОЛЬЗОВАЛИ ТОЛЬКО В СССР.

роко использовался для благих целей. У ядерного взрыва есть огромная область и научных применений, а почему промышленность, народное хозяйство должны быть в стороне?» — говорил академик Борис Литвинов, работавший над программой «мирного атома».

Казалось, мощь атомного взрыва позволяет реализовать самые смелые проекты. В 1950–1960-х годах было немало планов, предполагавших использование десятков и сотен зарядов: соединение Мертвого моря с Красным или Средиземным, канал через полуостров Малакка и еще один — через Панамский перешеек (всего триста взрывов!), позднее — известный проект поворота северных рек. Однако в итоге промышленные ядерные взрывы широко использовали только в СССР.

Началось все с проекта строительства водохранилищ в Средней Азии. Ядерным взрывом можно создать глубокую воронку — а значит, озеро большого объема будет иметь маленькую площадь испарения! Чтобы не загрязнять окрестности, разработали «чистые» заряды — 94% ядерной начинки сгорало в реакции, а не разлеталось по окрестностям. Первый такой взрыв мощностью 170 килотонн прогремел 15 января 1965 года на Семипалатинском полигоне. Весной воронка диаметром 430 и глубиной 100 метров была соединена с рекой Чаган.

И заверте... Под Астраханью и Уральском создали подземные газохранилища. В Хибинах прямо под землей дробили руду, чтобы облегчить ее добычу. В Башкирии увеличивали продуктивность нефтяных скважин, тушили пожары на газовых месторождениях в Средней Азии. Проводили эксперименты и по строительству каналов, а уже в конце 1990-х разрабатывали проект уничтожения подземными взрывами химического и биологического оружия.

Это интересно: в числе прочих рассматривался и проект изготовления при ядерном взрыве искусственных алмазов.

Однако в любом деле иногда что-нибудь идет не по плану: то неправильно пробурят шахту, как во время сейсмо-разведочного взрыва «Кратон-3» в 1978 году, то не учтут проходящий рядом водяной пласт — в результате радиоактивные продукты выходили на поверхность.

Проблемы возникали и в тех случаях, когда абсолютно все шло по плану, — в окрестностях «Чагана» радиоактивный фон сейчас составляет 2-3 мР/ч (в сто раз выше нормы), а после тройного взрыва, проложившего 700 метров канала «Печора-Колва», образовался след загрязнения в 25 км.

Что было дальше: последний промышленный взрыв в СССР был произведен в Архангельской области в 1988 году. Существует целый ряд перспективных проектов — от «взрывной энергетики» до защиты Земли от столкновения с астероидами, — однако все они далеки от реализации.



ПОДАРКИ С НЕБЕС

*От кобальтового дождя,
о Боже, избави нас.
От стронциевого дождя,
о Боже, избави нас.
От выпадения цезия,
о Боже, избави нас.
От проклятия Радиоактивных
Осадков, о Боже, избави нас.
От рождения чудовищ,
о Боже, избави нас.*

У. Миллер, «Гимн Лейбовичу»

11 марта 1958 года на деревеньку **Марс Блафф** в Южной Каролине упала ядерная бомба. Если быть совсем точным — в паре сотен метров от домов. Произошло это так: бомбардировщик В-47 вылетел в Англию с бомбой Mark 6 на борту — к войне с Советским Союзом американские ВВС были готовы, как пионеры. Однако вскоре экипаж обнаружил, что та неверно закреплена, и попытался прямо в полете исправить ситуацию. Получилось так себе — бомба окончательно сорвалась, под ее весом открылся бомболюк, и она упала рядом с деревней, никак не ждавшей такого сюрприза. К счастью, атомная «начинка» хранилась на самолете отдельно, так что рванула только обычная взрывчатка, оставив воронку глубиной десять метров. Один дом снесло до основания, еще несколько были повреждены, но жители отделались легкими ранениями.

За пять недель до этого другой В-47 столкнулся в воздухе с истребителем и

сбросил свою бомбу в устье реки недалеко от города Саванна в штате Джорджия. Что случилось с бомбой? Она утонула. Рыбы, вероятно, впечатлились, но в поисках не помогли: больше месяца водолазы тщетно обшаривали дно. А потом бомба упала на Марс Блафф — и все внимание переключилось туда. Первую бомбу просто записали как утерянную. Сейчас ее занесло пятью метрами песка, так что власти США спокойны: если какие-то террористы и решат получить ядерное оружие любой ценой, откопать ее там — один из самых дорогих способов.

Прямой путь к катастрофе — дозаправка в воздухе с ядерной бомбой на борту. В 1959 году над США В-52 столкнулся в воздухе с самолетом-заправщиком, оба самолета разбились, но бомбы остались целы. В 1966 году точно такой же инцидент произошел уже на чужой территории: в безоблачном небе над Испанией. Взрыв был не ядерным, но засеял обширную территорию плутонием. Испанские власти, разумеется, не желали выяснять, какими будут всходы, и потребовали от США провести масштабную очистку, которая обошлась примерно в 120 миллионов долларов.

Еще два года спустя В-52 загорелся в воздухе над Гренландией и врезался в лед. «На воле» оказались 3,8 кг плутония и около 15 кг урана-235. 8 месяцев 700 человек собирали радиоактивный снег и лед, паковали в бочки и отправляли на хранение в США. По счастью, значительную часть работ удалось закончить до оттепели.

Только после этого эпизода американские самолеты перестали брать на боевое дежурство ядерное оружие.

УЖАС ИЗ КОСМОСА

С самого начала космической эры встала проблема надежных источников энергии. Наиболее простым и дешевым был бы вариант с солнечными батареями, однако в те годы они еще были несовершенны и быстро теряли эффективность. И никак

**11 МАРТА 1958 ГОДА
НА ДЕРЕВЕНЬКУ МАРС БЛАФФ
В ЮЖНОЙ КАРОЛИНЕ УПАЛА
ЯДЕРНАЯ БОМБА. ЕСЛИ БЫТЬ
СОВСЕМ ТОЧНЫМ —
В ПАРЕ СОТЕН МЕТРОВ ОТ ДОМОВ.**

К счастью, в упавшей рядом с Паломаресом ядерной бомбе взорвался только тротил.



Такая бомба лежит где-то на дне реки рядом с Саванной. В 2001 году ВВС США заявили, что в потерянной бомбе не было ядерного заряда.



Оболочки ядерных бомб, упавших недалеко от испанской деревни Паломарес, сейчас выставлены в Национальном Атомном музее в Альбукерке.





Американская авиабаза Туле в Гренландии, до которой не дотянул В-52 в 1968 году.

8 МЕСЯЦЕВ 700 ЧЕЛОВЕК СОБИРАЛИ РАДИОАКТИВНЫЙ СНЕГ И ЛЕД, ПАКОВАЛИ В БОЧКИ И ОТПРАВЛЯЛИ НА ХРАНЕНИЕ В США.

не помогали на теневых участках орбиты — а значит, надо было тащить в космос еще и тяжелые аккумуляторы. Сейчас технологии шагнули вперед, и основным стал именно «солнечный» способ, но в 1960-е был выбран другой вариант — радиоизотопные термоэлектрические генераторы (РИТЭГ). Устройство, по меркам атомных технологий, почти примитивное: электричество вырабатывают термопары, один конец которых закреплен на стенках контейнера с топливом, а второй соединен с радиатором. Контейнер нагревается за счет идущего внутри ядерного распада, и разница температур между концами термопар приводит к появлению напряжения за счет термоэффекта. Мощность таких источников невелика — десятки, реже сотни ватт, но зато работать они могут очень долго.

Первая авария космического аппарата с ядерным источником энергии на борту произошла 21 апреля 1964 года. Американский навигационный спутник **Transit-5BN-3** не вышел на расчетную орбиту и разрушился над Индийским океаном севернее Мадагаскара. 950 г плутония-238 заметно повысили радиационный фон на всей планете. Но куда более известно другое ЧП, произошедшее в 1970 году.

«Хьюстон, у нас проблема» — это сообщение, переданное с борта «Аполлона-13», стало началом длительной борьбы за жизнь экипажа корабля, поврежденного взрывом кислородного баллона. Причиной была небольшая ошибка: нагреватель кислородного баллона был рассчитан на 28 вольт, а не на 65, которые подали после репетиции запуска корабля. Из-за перегрева повредилась изоляция проводов. На третий день полета произошло короткое замыкание, и в кислородной атмосфере начался пожар, повредивший в том числе главный двигатель. Экипаж воспользовался лунным модулем **Aquarius**, в конечном итоге скорректировал орбиту и вернулся на Землю. 17 апреля, за час до входа в атмосферу, астронавты отсоединили ставшую ненужной посадочную ступень модуля. В ней находился реактор, а в нем примерно 2,5 кг плутония. К счастью, она упала не на сушу, а в Тихий океан и сейчас на-



ходится где-то неподалеку от Фиджи, на глубине около 6 км в желобе Тонга. Поднять ее оттуда не пытались: реактор заключен в антикоррозийную оболочку, которая должна продержаться 870 лет — 10 периодов полураспада плутония-238.

Разведывательный спутник «УС-А».

Спутник **Transit 5BN-3** с ядерным реактором на борту поднялся примерно на 50 км.

Что было дальше: РИТЭГи применялись на аппаратах, отправленных в дальние уголки Солнечной системы и за ее пределы, — например, на «Галилее», «Викинггах» и «Вояджерах». В СССР их ставили на первые спутники связи и на «Луноходы». Кроме того, около тысячи РИТЭГов использовались как источники энергии для маяков вдоль Северного морского пути. Сейчас их состояние вызывает большое беспокойство — часть пострадала в авариях, содержимое нескольких украдено. Между тем их «начинка» вполне подойдет для изготовления «грязной бомбы».

К сожалению, кроме простоты и надежности конструкции достоинств у РИТЭГов немного. Главный же недостаток — низкая мощность. Он стал особенно актуален, когда в СССР началась разработка разведывательного спутника **УС-А**, радар которого оказался весьма прожорлив. Для него была разработана установка **БЭС-5 «Бук»** с ядерным реактором на быстрых нейтронах. С 1970 по 1988 годы было запущено тридцать два таких аппарата. Без проблем не обошлось.

24 января 1978 года спутник «**Космос-954**» с 31 кг урана-235 вошел в атмосферу и разрушился над севером Канады. Заражены были 124 000 км².

В результате масштабной операции (позднее примерно на 20% оплаченной СССР) удалось собрать около 90% радиоактивных веществ. Другой такой же спутник, «**Космос-1402**», в 1983 году сгорел над Южной Атлантикой. Еще в нескольких случаях срабатывали системы, отделяющие реактор и выводящие его на высокую орбиту, — за несколько веков, которые пройдут до его падения на Землю, радиоактивные вещества в значительной мере распадутся.

Что было дальше: последним советским кораблем с ядерной установкой был «**Марс-8**», который должен был отправиться к Красной планете в 1996 году. Аппарат был успешно выведен на орбиту, но его разгонный двигатель не включился. Спустя сутки он упал в Тихий океан в районе острова Пасхи.

В начале 2000-х НАСА запустила программу «**Прометей**» по созданию корабля с ядерным двигателем, первой целью которого должны были стать луны Юпитера. Однако в 2005 году приоритетом объявили пилотируемые полеты, и программу свернули.

...950 Г ПЛУТОНИЯ-238 ЗАМЕТНО ПОВЫСИЛИ РАДИАЦИОННЫЙ ФОН НА ВСЕЙ ПЛАНЕТЕ.



ЭЛЕКТРИЧЕСТВО БЕЗ УГЛЯ

У почерневших стен, шероховатых от высокой температуры, развивавшейся в этих камерах, стояли согнутые скелеты магнитов. Между ними когда-то проносились осколки атомов, рождая силу и движение, теперь же все было покрыто пылью.

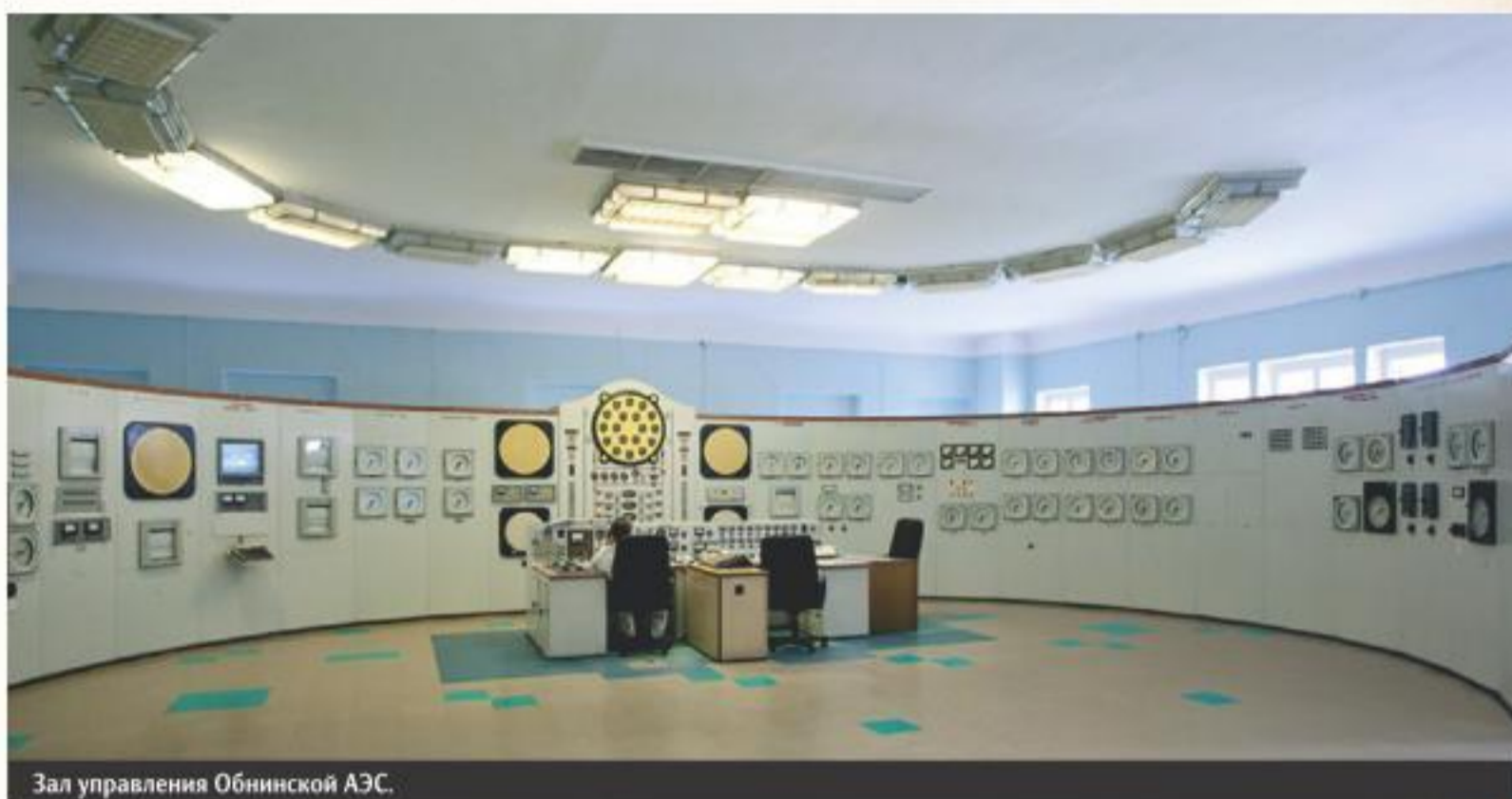
С. Лем, «Магелланово облако»

Проектам мирного использования атомной энергии пришлось подождать, пока с новой игрушкой не освоятся военные. Между бомбардировкой Хиросимы и днем, когда реактор впервые выдал электричество, прошло более шести лет. 20 декабря 1951 года экспериментальный реактор EBR-I в Арко, штат Айдахо, поначалу всего лишь зажег четыре 200-ваттные лампочки, но затем вышел на мощность в 100 кВт, которой вполне хватало на обеспечение энергией здания лаборатории.

А вот первая промышленная АЭС, подключенная к электрической сети, была построена в СССР, в поселке Обнинское Калужской области, вскоре ставшем городом **Обнинском**. Реактор АМ-1, что расшифровывалось как «Атом мирный», был запущен 27 июня 1954 года, а 1 июля «Правда» с гордостью сообщила: «*Впервые промышленная турбина работает не за счет сжигания угля или других видов топлива*». Сравнение этой новости с разорвавшейся бомбой будет, пожалуй, не вполне уместным, но ситуацию отразит верно: на Западе не ожидали, что СССР может вырваться вперед в этой области. В последующие годы первую АЭС, генерировавшую 5 МВт, посетили множество гостей — и ученых с мировыми именами, и политиков.

Что было дальше: станция проработала до 2002 года, а сейчас стала музеем.

АЭС выгоднее ТЭЦ почти по всем показателям: к ним не надо ежедневно подвозить эшелоны с топливом, они не сжигают кислород и не выбрасывают вместо него тысячи тонн продуктов сгорания. Недостатков же, по большому счету, два. Во-первых, надо что-то делать с отработанным ядерным топливом. Во-вторых, об экологической чистоте можно говорить только до тех пор, пока станция работает без аварий. А разного рода инцидентов на АЭС по всему миру — десятки. Я не буду останавливаться на Чернобыле — его история хорошо известна, да и на страницах ЛКИ была подробно освещена. Приведу лишь один факт: с экономической точки зрения, убытки от чернобыльской катастрофы превысили суммарную выгоду от эксплуатации всех советских АЭС за все время их существования.



Зал управления Обнинской АЭС.



Историческое фото — первые лампочки, зажегшие от атомного реактора.

Это интересно: ТЭЦ на угле ежедневно выбрасывают больше радиации, чем АЭС. Дело в том, что в угле содержится небольшое количество естественных радиоактивных веществ, которые почти полностью попадают во внешнюю среду.

Самый известный случай преднамеренной атаки ядерного объекта — разрушение иракского исследовательского комплекса в пустыне Тхувейтха. Купленный во Франции реактор, по уверениям специалистов, был спроектирован так, чтобы наработка оружейного плутония для бомбы была делом даже не лет, а десятилетий. Однако противников Ирака эти аргументы не убеждали. 30 сентября 1980 года его пытались уничтожить иранские самолеты, но нанесли лишь легкие повреждения. Полностью разрушили реактор ВВС Израиля 7 июня 1981 года. Международное сообщество формально осудило налет, но втайне все вздохнули с облегчением. Ирак заявил, что все равно добьется своего, — но долгая ирано-иракская война не позволила этим пла-

Первая в мире АЭС в Обнинске.



нам осуществиться. Впрочем, в 2009 году иракское правительство заявило, что будет требовать от Израиля компенсации за нанесенный ущерб.

Это интересно: как оказалось, за полчаса до израильского налета солдаты ПВО исследовательского центра ушли на обед, выключив радар, чтобы не мешал.

Куда чаще причиной аварий становился не злой умысел, а человеческие ошибки. В 1969 году оператор на французской станции «Сен-Лоран» загрузил в топливный канал не тепловыделяющую сборку, а устройство для регулирования расхода газов — в итоге реактор был остановлен на год. В 1975 году на АЭС «Браун Ферри» в Алабаме проверяли герметичность кабельных вводов в реакторном зале... пламенем свечки. От неосторожного движения загорелась изоляция, и пожар не могли потушить семь часов.

В 1976 году произошла авария при выгрузке топлива на чехословацкой станции «Богунце». Двое сотрудников погибли, потому что аварийный выход был заблокирован, «чтобы предотвратить воровство». Через год эту станцию и вовсе пришлось остановить. С одной изборок перед загрузкой забыли удалить защитную оболочку — в итоге произошла утечка тяжелой воды, вызвавшая повреждение многих ТВЭЛов и такое загрязнение реактора, что восстановительные работы сочли экономически нецелесообразными.

Это необычно: в 1982 году на территории АЭС, строившейся около Лиона, разорвались пять ракет, украденных у французской армии. Взявший на себя ответственность человек объявил себя «пацифистом и экологом».

АМЕРИКАНСКИЙ ЧЕРНОБЫЛЬ

До 1986 года самой крупной аварией на АЭС были события на американской станции «Три-Майл Айленд» 28

марта 1979 года. И в этом случае не обошлось без ошибок персонала.

Началось все с остановки насосов во втором контуре охлаждения. Сработала автоматика, проблема была устранена — но открывшийся аварийный клапан системы охлаждения самого реактора, заклинило, и он более двух часов спускал воду. Операторы не обратили на это внимания и отключили аварийные насосы, восполнявшие недостачу. Реактор разогрелся до 2200°C, так что тепло выделяющие элементы расплавились, и уран с цирконием потекли вниз. К счастью, приехавший инженер разобрался в ситуации и включил аварийные насосы: запаса воды хватило, чтобы предотвратить дальнейшее разрушение реактора. Систему охлаждения смогли перезапустить только через 15 часов.

К счастью, раскаленная масса не прожгла корпус реактора, и радиоактивные вещества в основном остались внутри. Не пришлось даже проводить эвакуацию окрестного населения — для большей части жителей средняя доза была примерно такой же, как при флюорографии. Однако на устранение последствий аварии понадобилось 14 лет и почти миллиард долларов.

Это интересно: за несколько дней до аварии в прокат вышел фильм «Китайский синдром», герои которого боролись с последствиями почти идентичной аварии на АЭС. Фильм был номинирован на несколько наград, и в итоге получил приз за лучший сценарий от Гильдии сценаристов.

ЯДЕРНЫЕ КАТАСТРОФЫ В ИГРАХ

Если в игре упоминаются ядерные технологии, почти наверняка речь идет об оружии. Если же речь идет об атомных технологиях, то это, как правило, что-то, что злобные *они* соорудили на погибель всему человечеству, а нам, как обычно, расхлебывать.

Из ролевок в первую очередь вспоминается переживший атомную войну мир **Fallout**. Здесь приходилось и бродить по зараженным территориям, и чинить реакторы АЭС. Тут кстати упомянуть про **Wasteland**, прямым потомком которой и был **Fallout** — просто права на название принадлежали другой фирме, потому пришлось придумать новое, ставшее культовым для любителей ролевых игр.

Из боевиков, конечно, вспомним про **S.T.A.L.K.E.R.**, в котором вы отправитесь гулять непосредственно по ЧАЭС. О том, сколько игра взяла от реального Чернобыля, у нас тоже была большая статья. А в **Crysis** вы можете лично позапихивать в корабельный реактор замедлители, чтобы предотвратить еще один взрыв.

А вот в стратегиях АЭС встречаются не так редко. К примеру, в **C&C: Generals** китайские электростанции могли некоторое время давать 150% номинальной мощности — пока не



АЭС «Три-Майл Айленд».



Это не просто мытье полов, а дезактивация загрязненной части АЭС «Три-Майл Айленд».

взрывались от перегрузки, загрязняя окрестную территорию. Но если там загрязнение было легким неудобством, то в **SimCity** денег на АЭС жалеть не надо: если рванет, мало не покажется. А в **Hearts of Iron 2** развивать технологии до постройки АЭС можно... но не имеет смысла: если вы доживете до этого события, легко выиграете и без них.

■ ■ ■

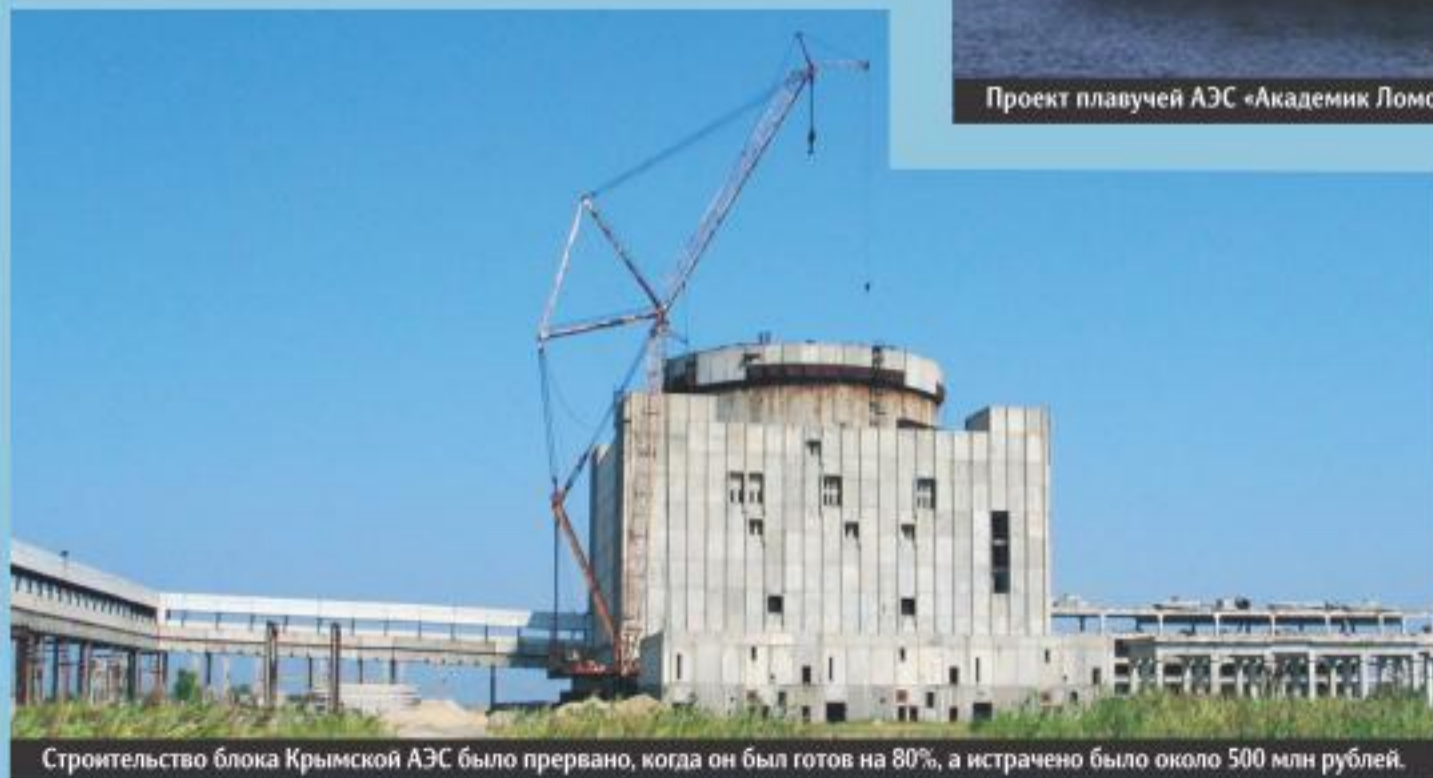
Обойдется ли человечество без ядерной энергии в реальном мире — вопрос спорный. В 2009 году АЭС произвели 14% всей электроэнергии, и эта доля все растет. Но есть вероятность, что будущее за более экологичными — и, будем надеяться, мирными — технологиями.

АЭС РОССИИ

Сейчас в России действуют десять АЭС, вырабатывающих около 16% всей электроэнергии. Это Балаковская (Саратовская область), Белоярская (Свердловская область), Билибинская (Чукотский АО), Калининская (Тверская область), Кольская (Мурманская область), Курская, Ленинградская, Нововоронежская, Ростовская и Смоленская. В планах — Балтийская АЭС в Калининградской области и вторые Ленинградская и Нововоронежская станции. Кроме того, в 2013 году должна войти в строй плавучая АЭС «Академик Ломоносов». Она предназначена для обеспечения энергией труднодоступных территорий, в первую очередь — на севере страны.



Проект плавучей АЭС «Академик Ломоносов».



Строительство блока Крымской АЭС было прервано, когда он был готов на 80%, а истрачено было около 500 млн рублей.

Кроме того, в наследство от СССР осталось несколько недостроенных станций. Завершена была только Ростовская, к моменту остановки строительства готовая на 95% — она была запущена в 2001 году. В 2008 возобновились работы по сооружению Костромской — ее предполагается ввести в строй в 2017. Возможна достройка и Башкирской АЭС, но не ранее 2020 года.

Наиболее известна Крымская АЭС на полуострове Казантип, о достройке которой речи не идет. В 90-х там проходил фестиваль «Республика Казантип», а в 2007-м — съемки «Обитаемого острова».

ПРЕДМЕТНЫЙ ВОПРОС

Чем ближе игра к реализации, тем глубже и запутанней становятся конкретные вопросы. А сегодня обсуждается самый сложный и запутанный вопрос — пришло время ввести в игру Предметы! Программисты и дизайнеры торгуются по новой проблеме с пеной у рта.

Все чаще мне хочется не приходить сюда на совещания, а остаться тут жить, слиться с интерьером, освещать проблемы изнутри. Хочу инсайдерской информации, инсайдерского фольклора, которые рождаются сами, в западе работы, в эпицентре аврала. Инсайдер! Вот кто нам нужен.

В идеале — тот, кто как раз превращает витающие в головах геймдизайнеров высокие идеи и абстракции в зримый, материальный (и, главное, работающий!) программный код. Давайте проведем бесчеловечный эксперимент на людях. Пусть программист проекта сам приоткроет для нас завесу над тайной появления Игры.

Татьяна Оболенская

ДАМА СДАВАЛА В БАГАЖ...

Любая игра, несущая в себе хоть какие-нибудь признаки ролевой, как минимум наполовину состоит из взаимодействия с предметами. Предмет-доспехи рыцарь носит на себе, из предмета-винтовки сталкер уничтожает мутантов, используя при этом предметы-патроны. В предмет-рюкзак маг складывает предметы-зелья, изготовленные из предметов-ингредиентов.

Не станет исключением и наш проект. Торговля, бой, добыча ресурсов, обмен, охота на монстров — все этапы игры так или иначе будут связаны с внутриигровыми предметами.

...СКАФАНДР, ЗВЕЗДОЛЕТ, ПАТРОНТАШ...

С чего же начинается этап формирования предметов в игре? С четкого и полного описания всех их возможных внутриигровых свойств, законов и принципов изменения этих свойств. Например, берем некий предмет, ну, скажем, двигатель корабля. Какие у него могут быть свойства, присутствующие именно двигателю?

Во-первых, масса. Масса двигателя влияет на полную массу корабля, и чем корабль тяжелее, тем медленнее он будет разгоняться.

ИНСАЙД...

Два совершенно одинаковых корабля, с одинаковым вооружением и оборудованием, согласно системе баланса, должны убивать друг друга ровно за тридцать секунд.



Средние пушки третьего поколения, среднего качества, улучшенные на четыре уровня, — очень неплохое приобретение для любого стрелка.

Во-вторых, тяга. Здесь наоборот — чем сильнее тяга, тем быстрее двигатель будет разгонять корабль и тем выше получится максимальная скорость.

В-третьих, потребление топлива. Чем больше двигатель, чем большую тягу он развивает, тем больше единиц топлива он должен потреблять в единицу времени.

Мы решили чуть отступить от реальной физики, упростить игру и не перегружать игроков вычислением, скажем, *специфического импульса* или *скорости истечения газов*.

Далее, определяем свойства нашего предмета-двигателя, которые также будут присутствовать во всех других типах предметов. Назовем их *атрибутами*.

...БОЛЬШОЙ ПЛЮС-ВТОРОЙ ПУЛЕТЕТ...

Атрибут первый — **размер**. Размеров в игре будет три: малый, средний и большой. Каждый корабль в игре несет в себе некоторое количество ячеек разных типов и размеров. К примеру, на штурмовик, корабль легкого класса, в двигательный отсек можно поставить только малый двигатель. Для среднего или боль-

шого не хватит энергообеспечения, да и прикрепить его некуда.

Атрибут второй — **качество**. Вот, казалось бы, перед нами два внешне одинаковых автомобиля. Но один делали вручную, любовно подгоняя каждую деталь, тщательно настраивая и проверяя каждый узел. А второй пьяненькие рабочие наспех скрутили в конце смены. Какой из автомобилей будет ездить надежнее, дольше, да и, чего скрывать, быстрее? Разумеется, более *качественный*. Такие предметы, как и в жизни, будут встречаться реже обычных. Зато и цениться будут гораздо больше, в силу их эффективности и долговечности. Уровней качества в игре будет шесть. Пока, для удобства, мы называем их цветами — от белого до оранжевого.

Атрибут третий — **тир**. Имеется в виду не то место, где можно пострелять по мишеням. Тир в нашем понимании — это транскрипция английского слова Tier, означающего «ряд, уровень». Наверняка вы слышали что-то вроде «*Мицубиси Паджеро 2010-го модельного года*». Модельный ряд, поколение, этап непрерывно развивающегося прогресса. Тиров для начала сделаем три.

Атрибут четвертый — **уровень улучшения**. Как известно, если двигатель машины оборудовать системой впрыска закиси азота, то он выдаст больше мощности, а машина научится ездить на задних колесах. Мы собираемся дать игрокам возможность почти таким же образом улучшать имеющиеся у них предметы, чтобы добиться большей эффективности, мощности,

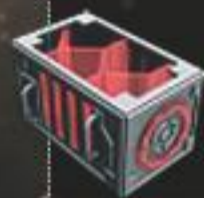


Оранжевый цвет означает уникальный предмет. Учитывая, что в процессе улучшения он может разрушиться, улучшение на один уровень может быть вполне достаточным.

скорости. Само собой, для этих операций потребуются некие специальные знания или навыки. Возможно также, понадобятся какие-либо предметы: ресурсы. Уровней улучшения предусмотрено одиннадцать — от +0 до +10.

Подсчитав все возможные комбинации атрибутов, мы получаем 594 возможных варианта двигателей, у каждого из которых будет свой набор значений характеристик. На первое время должно хватить, не правда ли?

...И К БАНКУ МЕЖЗВЕЗДНОМУ КОД...



К счастью, программистам не придется сидеть и вручную вбивать по 594 варианта для каждого предмета — вместо этого геймдизайнеры предоставили нам набор формул. Да и не требуется для каждого типа предмета такое количество вариантов. Дополнительных топливных баков как предметов, не слишком сильно влияющих на боевую эффективность корабля, достаточно 18 видов (размер плюс качество). А, скажем, информационные пакеты, доставляемые во время курьерских миссий, вообще могут быть всего одной разновидности.

Частью предметов можно будет оборудовать корабли, часть будет расходными материалами — патронами, ракетами, контейнерами с

ИНСАЙД...

- А как названия будем формировать?
- В смысле?
- Ну, +2 Большой Зеленый Пулемет, или дадим подклассам собственные названия? (подключается Арт-директор)
- Ага, +2 Большой Зеленый Пулемет «Максим», конечно же, будет намного лучше...



Белые, базовые, предметы можно улучшать безбоязненно. Тем более что их в грузовом отсеке целых пять штук.

плазмой. И наконец, часть останется в инвентаре игрока до переработки во что-либо более полезное. Добытая руда, собранные обломки.

Массу времени занимает разработка сбалансированной схемы предметов. С какой частотой они должны выпадать из поверженных противников, какого они будут качества, каким образом вычислять их стоимость — отдельные немаловажные вопросы, которые приходится решать.

Кроме того, предметы не только покупаются на аукционе или в магазине, но и производятся из имеющихся ресурсов, вымениваются у других игроков, добываются из трюма захваченного или уничтоженного корабля...

Предметы окружают игрока в каждый момент его нахождения в игре. И нужно сделать так, чтобы взаимодействовать с ними было интересно.

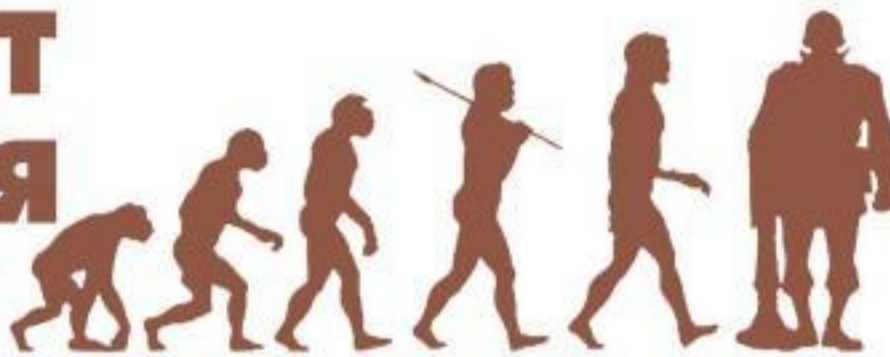
В следующих номерах мы расскажем о квестах — как их создают, что при этом учитывают, с какими проблемами сталкиваются и как их решают. А также об игровой экономике, но, видимо, чуть позже: она пока в разработке, именно сейчас решается ее дальнейшая судьба. Ждите новых подробностей и, конечно, немного инсайдерской информации. До встречи!

ИНСАЙД...

В игре будет расходное топливо при маневрах, причем разного качества. В зависимости от качества топлива будет изменяться максимальная скорость корабля и расход топлива. Впрочем, без топлива корабли тоже смогут летать. Только медленно.

ЭВОЛЮЦИЯ TEAM FORTRESS 2...

...ИЛИ ВО ЧТО МОЖЕТ ПРЕВРАТИТЬСЯ СЕТЕВОЙ БОЕВИК



К

ак гласит Ее Величество Wiki, эволюция — процесс развития, состоящий из постепенных изменений, без резких скачков. Но как часто эволюция происходила в пределах одного вида? От такого вопроса любой биолог впадет в праведный гнев и швырнет в вас микроскопом. Однако индустрия компьютерных игр — это не амебы-динозавры и даже не высшие млекопитающие; как оказалось, в ней возможно многое. Знакомьтесь, леди и джентльмены, — Team Fortress 2, первая в истории интерактивных развлечений и искусств игра, которая меняет свой жанр на ходу.

Нет, продолжения ни при чем. Все судьбоносные решения произошли в пределах от релиза до сегодняшнего дня, и за этот период TF2 изменилась до неузнаваемости. Valve в свое время избрала удивительную по человеколюбию политику: Ньюэлл со товарищи решили выпускать регулярные обновления, которые будут поддерживать игру в рабочем состоянии, устранять недочеты и прикручивать различные плюшки. Кто же знал, что причуда мастеров станет экспериментом по хирургическому вмешательству в уже готовый проект?

«МЫ НА ГОРЕ ВСЕМ БУРЖУЯМ...»

В 1996 году, когда пиксели были большими, а игры маленькими, австралийцы Робин Уокер, Джон Кук и Ян Кофли посчитали тогдашний формат сетевых боевиков несовершенным. Взяв за основу монструозный Quake от не менее монструозных id Software, любители модов сотворили Team Fortress. На фоне армии модификаций TF выделялся четким разбиением на классы, чье предназначение определено уже в названии (разведчик, медик и т.д.). Волей-неволей различный функционал каждого игрока вынуждал их действовать сообща, чтобы уравновесить недостатки.

Троица из Австралии попала в яблочко; концепция многим приглянулась. Парни сколотили контору

с ленивым названием Team Fortress Software и взяли курс на создание TF2. Пока команда Уокера возилась с новым творением, их заметили охотчие до талантов Valve и купили студию в мае 1998 года. Работа продолжилась, но фундаментом проекта сделали Half-Life. Вскоре стало очевидно, что формат модификации тесен для TF2, и игра обрела самостоятельность. Однако после выхода похождения бравого ученого Фримена Valve перебросила резервы на их продолжение, а TF2 был спешно переименован в Team Fortress Classic.

Великолепная восьмерка и шпион снова оказались «на волне» — и стар и млад до боли в запястьях утапывали 2fort и другие поля брани. Но теперь для игры настали «темные века»: на долгие годы «Вентили» забыли о



«Я знаю, как сделать классную игру.»
— Робин Уокер.

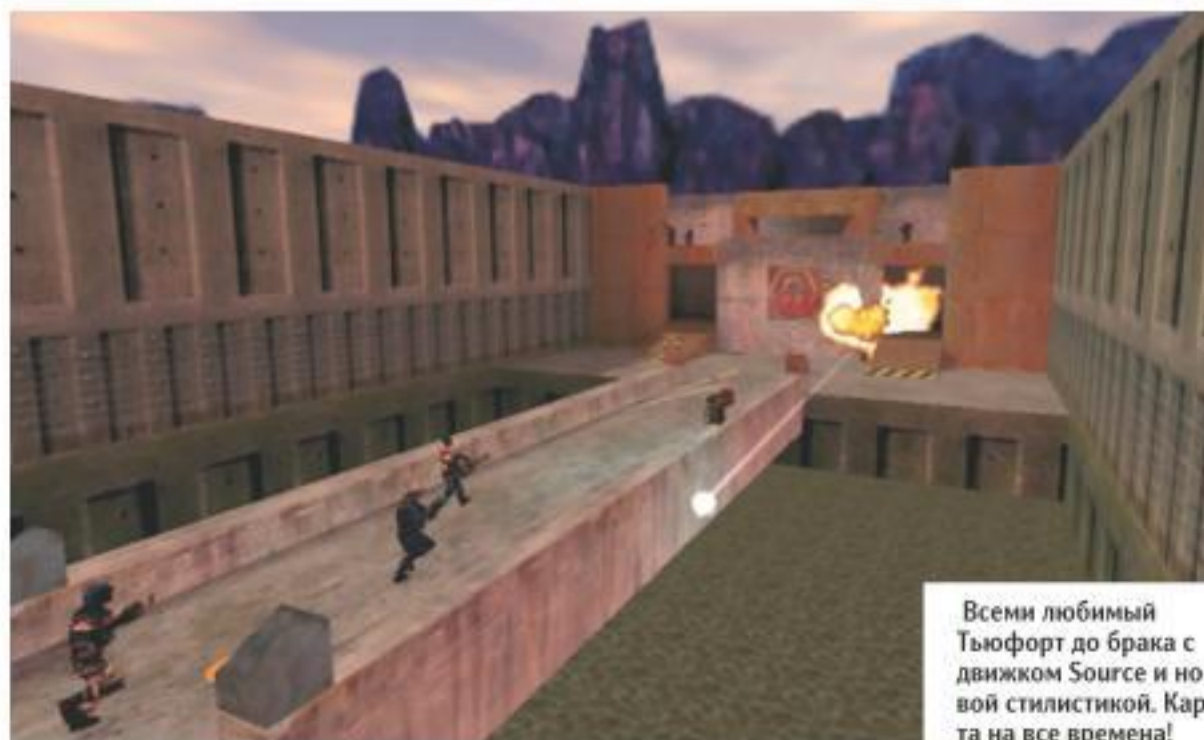
приобретенном счастье и отвернулись к достопочтенному эсквайру Гордону Фримену, его друзьям и толпам клонированных террористов со спецназовцами.

Анонс Team Fortress 2 в неурожайном 2006 году стал неожиданным. Движок Source не то что интересен сам по себе, но новая стилистика — вот чем Робин Уокер собирался бить конкурентов! Наиболее точно отражает новую обшивку TF оригинальный клон Dungeon Keeper — Evil Genius; та же мультипликация 1960-х, композиции родом из фильмов о Джеймсе Бонде с сэром Коннери, агенты с широченными скулами и по-козьи тонкими ножками... И крикливая цветовая палитра плюс ослепительное солнце — то самое солнце, которое лично смотрело на Лето Любви, бесчинства Хантера Томпсона в Лас-Вегасе и шпионские конфликты на секретных объектах.

TF2 попал на прилавки в октябре 2007 года в составе сборника Orange Box, вместе с Half-Life 2: Episode II и Portal. Многие не оценили по достоинству сетевой боевик, заострив внимание на продолжении саги о Гордоне Фримене и увеселительной прогулке по пространственным разрывам. Соседи достойные, но из иной весовой категории. Team Fortress 2 столкнулась лбом с исполинами мультиплеера: стариком Counter-Strike, свежайшим Unreal Tournament 3, Call of Duty



Вот они, истоки. Так выглядела модификация для Quake, под названием Team Fortress. На самом деле изменилось не так уж и много.



Всеми любимым Тьюфортом до брака с движком Source и новой стилистикой. Карта на все времена!

Team Fortress 2 образца 2007 года, без имплантатов, усовершенствований и всякой мишуры. Для многих он так и остался идеалом, утерянным навеки.



4: Modern Warfare и прочими «тяжеловесами». Что же Робин мог противопоставить конкурентам?

Все многопользовательские боевики страдают одной болезнью: они неестественно серьезные. Мрачное окружение, суровые солдаты, «этот самый реализм» (который «главное в нашем деле») — все это сближает их до неразличимости. И тут — разноцветный, с мультипликационной графикой и без ненужного пафоса Team Fortress 2. Все любители пострелять с радостью покинули однообразные боевики в пользу новой игры. К тому же наш «подсудимый», в отличие от прочих корифеев и новичков жанра, генерирует веселые ситуации одну за другой благодаря уникальной механике.

Основа игры не изменилась. Синяя и красная команды, девять классов и ни одного лишнего. Valve изменили вооружение, сделав его более бредовым (липучкомет подрывника, лечебная пушка и иже с ними), добавили новые режимы игры, и... все. Сработало! Спустя одиннадцать лет после рождения «Гарнизон крепости» изменился только лицом, но начинка та же — и все довольны. Этот феномен показал всем доморощенным игроделам, чего стоят их инновации.

Однако 10 октября 2007 года — лишь начало долгого путешествия. Подобно Колумбу, капитан Уокер вел игру в неизвестном направлении, надеясь найти свою Индию. А нашел, как водится, Америку.

И СКАЗАЛ РОБИН: «Да будут пушки». И стали пушки

Спустя полгода после выхода была достигнута первая контрольная точка на пути к совершенству. Обновление Gold Rush добавило на радость пролетариату и интеллигенции новый режим игры и карту Gold Rush в придачу. Суть режима — «перетягивание» вагонетки: красная команда должна не пустить вагонетку синих на свою базу, которая усилиями нападающих движется по рельсовой дороге. Если синие не уложатся в заданный промежуток времени — финита ля комедия; если же дотянут любой ценой, штаб-квартира красных взлетает на воздух. Карта Gold Rush поделена на три этапа, наподобие Dust Bowl.

Золотая лихорадка, или Лучшее — враг хорошего

Но вместе с новым режимом (что, безусловно, прогресс) в TF2 появилось три новых вида оружия для самого миролюбивого (хотя когда как) класса: медика. Шприцетампир, критическая пушка и уберпила не вносят кардинальных изменений в игровой процесс, лишь разнообразя его. Но новые орудия на радость костоправам-мясникам — первая ласточка грядущего безумия... Большинство игроков тепло приня-

«Каждому шпиону — по зияющей кровавой ране!» — как бы намекает медик, размахивая зловещим приобретением.



ли обновление. Никто из них не знал, что будет впереди.

Это интересно: как уже упоминалось, новые вещи давались только за выполненные достижения. Чтобы быстро и легко заполучить желанный хлам, самые рукастые игроки стали создавать idle-сервера, где можно было без проблем выполнять достижения на бездействующих ботах либо вводить команды для их получения. «Идл» существует и теперь, только он не раз видоизменялся, переживая, словно таракан, каждый катаклизм.

Мпффф мпфф, или Спасение утопающих — дело рук самих утопающих

В отличие от своего предка из TFC поджигатель в TF2 — личность мистическая. Видимо, его туманные (и не понятные никому) угрозы подействовали: новым оружием маньяк обзавелся сразу после немецкого доктора, то есть 19 июня 2008 года. Схема та же: три новых смертоубийственных штуковины; на этот раз изменения, вносимые оружием, оказались более существенными, да и дизайном оно совсем не походило на оригинал. Помимо этого — набор достижений для самоудовлетворения и получения свежего снаряжения, а также две карты. Однако движение в стан ролевок приостановлено; Ньюэлл со товарищи решили изменять игру в рамках сетевого боевика.

Fastlane и Turbine — уровни, созданные сообществом. Именно тогда Valve применила метод «сделай-отдай». «Вентили» чуток откорректировали карты и интегрировали их в игру. Как оказалось, народные умельцы неплохо владеют картостроением, и было решено не прекращать сотрудничество с самыми талантливыми индивидуумами среди поклонников TF2.

SANDWICH!, или Всех порву, один останусь!

Настал час пулеметчика. 19 августа в свет вышел The Heavy Update, посвя-



Fastlane в некотором роде рекордсмен: это самая вытянутая в длину карта. В этих краях бои затягиваются надолго.



Сэндвич – единственное оружие, которое органично дополнило образ пулеметчика. Вы наверняка слышали, с каким удовольствием чавкает гигант.

ценный русскому детине. План Valve на некоторое время устаканился: оружие, карты, достижения. Но кое-что выбивается из общего ряда.

Сэндвич! Гениальная замена дробовику: при поедании восстанавливает здоровье. И да, медики всего мира умылись слезами, их с инженером олигополия по лечению была нарушена раз и навсегда. Зато прежде беззащитные врачи всегда могут получить экстренную помощь; ведь русская душа самая щедрая, и «хэвик» охотно делится едой со своим другом.

Это интересно: наш именинник – не только гурман, но и ловелас. Кроме милашки Саши он встречается с не менее очаровательной Наташей. Новая подруга при стрельбе замедляет противника, но бьет слабее; плачьте, разведчики! А в доверок к такому богатому набору пулеметчик получил ФСБ (феноменальная сила боксера, здесь нет никакого политического подтекста!) – отличные перчатки с подковами внутри.

Кроме того, обновление порадовало игроков новым режимом игры – ареной. Две команды сражаются на урезанной версии одной из карт за одну контрольную точку. Фокус в том, что убитые не возрождаются, а аптечек кот наплакал. Медики ценятся на вес золота, и каждый трясется за свою шкуру, чтобы потом не сидеть в наблюдателях до конца раунда. Новый режим привнес изумительную ситуацию: бывает, что обе команды почти уничтожены, остается по одному бойцу с каждой стороны. Если они друзья, то могут договориться о перемирии и дурачиться на сервере ровно до тех пор, пока администратор не организует весельчакам головомойку.

И напоследок – две новые карты. Badwater, сопровождение, впоследствии ставшая легендарной; и Steel, одна из самых сложных по устройству карт типа «атака / защита». Кстати, Steel создана руками этих самых поклонников.

Попробуй догони, или На западном фронте без перемен

Год 2009-й от Рождества Христова – время больших перемен для TF2, но первое обновление – The Scout

Update от 24 февраля – оказалось самым консервативным из всех. Зато оно было богато на свежие карты: Egypt, Junction в категории «атака / защита» и Watchtower – для кровавых сражений на арене. И, разумеется, новые достижения, с помощью которых надо разблокировать оружие.

Может, разведчика и обделили новым режимом игры. Зато впереди – самый спорный контент TF2, ставший внутриигровым индикатором крутости, проклятие для одних и счастье для других.

И СКАЗАЛ РОБИН: «Да будут шапки среди игроков, и да отделяют они игроков от игроков»

Это обновление – не просто куча нововведений. Это – целое событие, напрямую связанное с сюжетом TF2. Стартовав 21 мая, The Spy vs. Sniper Update закончился аж 29 числа. Оформленное как очередной виток противостояния шпиона и снайпера, обновление нанесло мощный удар по игровому балансу, который не пострадал, но изменился навсегда.

Кто к нам с ножом придет, того лучше застрелить, или Кровавая битва в Badlands

Однако главное тут – не новое оружие, а способ его получения. Его Величество Рэндом позволил пушкам выпадать в буквальном смысле этого слова. В процессе игры периодически «падало» всевозможное разблокируемое оружие – причем иногда повторно. Из-за этого был введен инвентарь классического вида. В дальнейшем его функции заметно расширились, а пока там хранились «упавшие» предметы.

Разумеется, без новых карт никак. Nucleus и Sawmill, две замечательных арены, стали доступны для побоищ. Еще один подарок от преданных любителей игры – Hoodoo, режим «Сопровождение», обруганный многими за чрезмерный дисбаланс. Если



«Грустный хэви» – интернет-мем, порожденный забавной лицевой анимацией пулеметчика с сэндвичем в руках. И вправду, выражение неизменной печали посещает порой физиономию русского богатыря. Может, он вспоминает покинутую Родину?

верить корифеям, шпионам на сем уровне жить вообще невозможно.

Но просто добавить режим Valve показалось мало. Одна голова хорошо, а две лучше; соответственно, одна вагонетка хорошо, а гонка вагонеток лучше. Новый режим игры обзавелся первой же картой – Pipeline, где под звездным небом обе команды пытались протолкнуть свою вагонетку на территорию врага. Эти правила напоминают правил арены. Напряжение достигает небывалых высот, особенно когда обе вагонетки заезжают в один узкий коридор... горы трупов и убитые горем медики прилагаются.

Обновленный арсенал двух непримиримых врагов внес свежую струю в привычный процесс. Но все эти добавления – абсолютный ноль перед тем, что «вентили» добавили «как бы невзначай». Шапки. Первые девять штук шляп обрушились на игроков, которые с радостью заглотили наживку. Желанные головные уборы добывались исключительно случайным образом, причем частота выпадания шапок сделала их очень редкими. Это позволило шапкам стать мерилем мастерства, хотя они таковым не являются ни в коем случае! Но пока этих яблок раздора было всего лишь девять. Пока...

Шляп много не бывает, или Верной дорогой идете, товарищи!

Нить Ариадны была нащупана в кромешной тьме ночи 13 августа. Valve наконец осознали, какой путь для них предопределен. Ролевая игра проникла в многопользовательский боевик, не сломав ни одной стены. Шапки, по сути, – косметический элемент, не дающий эффектов, но гонялись за ними, как за Граалем. Казалось бы, где в RPG можно найти

беспольные вещи, ценные лишь внешним видом? Да нигде. Не поэтому ли артель Ньюэлла стала развивать именно этот аспект игры? Возможно. Но шапки есть шапки, если брать в целом – предметы, надеваемые на голову, имеющиеся в любой рядовой ролевке. Но без последствий.

Восемнадцать новых шляп. Их стало втрое больше – но это лишь жалкое подобие грядущего шляпного безумия.



Рекламный плакат поединка не на жизнь, а на смерть между шпионом и снайпером.

Огромная карта Badwater Basin, названная в честь глубочайшей на североамериканской земле впадины, расположенной в Долине Смерти. Здесь не утихают кровопролитные потасовки между RED и BLU, и им это не надоедает!



Многие из шапок, по мнению матерых adeptов TF2, нарушают игровую стилистику. Нового оружия не оказалось. Но это было компенсировано огромным количеством карт — и среди них несколько старых знакомых, изувеченных новым режимом. Например, «Царь горы». Обе команды ломают копья вокруг одной-единственной точки, которую надо удерживать под контролем целых три минуты. Если контрольный пункт будет перехвачен, то таймер сдавшей точку команды замрет, а у команды-захватчика наоборот, затикает. Чей таймер быстрее покажет нули — те и победили.

Режим «Кража разведанных» обогатился картой Sawmill, «Захват точек» — Yukon, «арена» — Offblast, из них две созданы умельцами из числа поклонни-

ков, а третья — переделка старой. Новый режим «Царь горы» обзавелся свежачком Viaduct и двумя переделками: Sawmill и Nucleus. Яростные битвы за точку не достигли популярности «Сопровождения вагонетки». Ввиду своей оригинальности спортивное толкание тележки стало повальным увлечением людей, неравнодушных к сетевым боевикам.

Дикое, но симпатичное, или А-а-а-а-а-а!

Между тем незаметно подкрался Хэллоуин. Valve, следуя моде, выпустили обновление, посвященное Дню Всех Святых. 29 октября к уже немаленькому запасу уровней добавился Harvest в режиме «Царь горы» и его темная сторона Harvest_Event — ночь, неупокоенные души, взрывоопасные тыквы и шоколадки вместо аптек. Смысл тот же, но процесс разнообразнее — непредсказуемые в своих передвижениях привидения пугают персонажей настолько, что те на несколько секунд теряют контроль над собой и могут только одно — улепетывать! Тыквы, разумеется, разрываются в клочья от одной шальной пули, нанося окружающим рваные раны (что, собственно, нам и нужно).

Без новых предметов тоже не обошлось. Маски, активируемые только в праздничную Хэллоуинскую неделю, Жуткий Шапокляк, раздобыть который проще, чем попасть плевком в урну. Достижения, связанные с картой Harvest_Event, — укокошить столько-то игроков тыквами, собрать с них столько-то конфет... Немудрено, в принципе.

Но смысл обновления в другом. «Вентили» продемонстрировали, что им не наплевать на своих потребителей. Они безвозмездно уже целый год

штампуют обновление за обновлением, не прося ни копейки денег. Благодаря бесплатным выходным, устраиваемые издателем регулярно, в TF2 привлекалось все больше игроков. В нее приходили новые люди, словно в мощную онлайн-игру, — и это сходство нельзя отрицать. И это не считая предметов, праздников и прочей атрибутики.

Это интересно: небезызвестная надгробная надпись «Tenth Class» возродила сонм легенд о возмож-

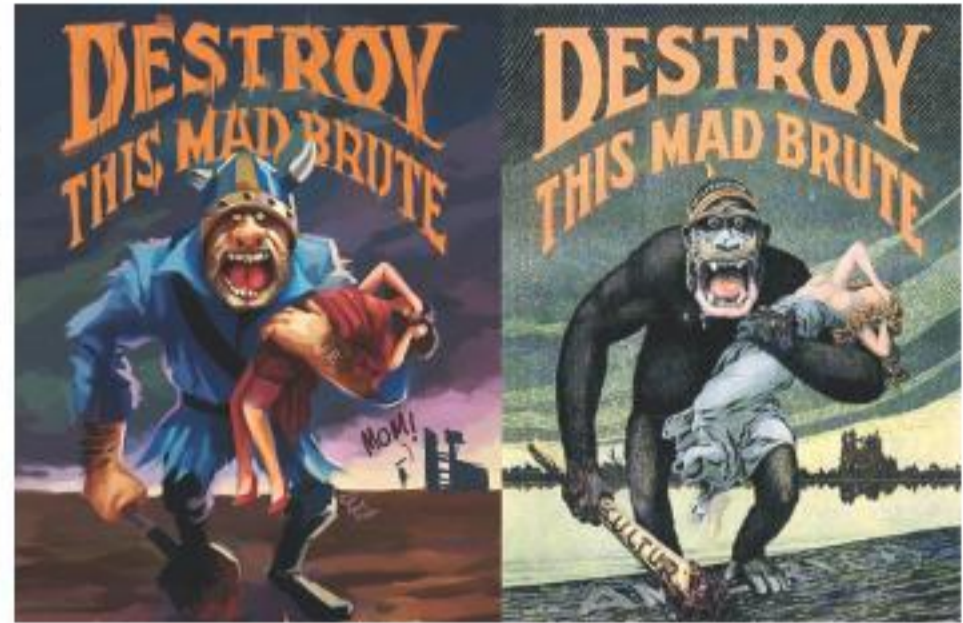
ном воскрешении десятого класса (коим когда-то был гражданский, служивший чем-то наподобие вагонетки). Ровно через год, в Хэллоуин 2010 года, легенда станет правдой, пусть и скользкой, как слухи о звездах шоу-бизнеса.

Игроки привыкли к регулярным обновлениям и жаждали все большего и большего. Некоторые из

них брюзжали о потере изначальной концепции и редукции TF2 как боевика. Правы ли они?

И СКАЗАЛ РОБИН: «Да соберется хлам, который под небом, и да явится ремесло». И стало так

«Война» — одно из самых значимых обновлений за всю историю игры. Центральные персонажи обновления — солдат и подрывник, но создатели решили не ограничиваться выдачей оружия. 9 декабря стартовала акция: в течение нескольких дней Steam будет подсчитывать, сколько солдат убили подрывники, и наоборот. Тот класс, который обгонит другой по количеству «фрагов», получит еще одно разблокируемое оружие к тем трем, что будут выданы обоим. Необычная свистопляска обусловлена сюжетными перипетиями, освещенными в выпущенных специально к «Войне» комиксах. Якобы красный Подрывник и синий Солдат — закадычные друзья, и это не понравилось руководству RED и BLU. Администратор провоцирует вражду между ними, пообещав победителю пополнение в арсенале...



Вот такие агитплакаты публиковала Valve во время «Войны» по поводу и без. Как видно, в логике солдат и подрывников прослеживаются общие черты...

17 числа «Война» завершилась. По итогам победил Солдат со счетом 6406065 против 6372979 (хотя были зафиксированы некоторые ухищрения среди игроков — кое-кто намеренно корректировал статистику либо просто убивал пачками нужных врагов на idle-серверах). Но приз оставил многих недовольным: штурмботинки, уменьшающие урон от ракетных прыжков, — далеко не самый полезный в TF2 предмет.

По традиции, добавились карты Gorge (атака / защита) и Double Cross (захват разведанных). И обязательные достижения для отдыхающих от продолжительного противостояния бойцов.

Теперь о главном. Ремесленничество — бесцеремонный пришелец с просторов Азерота, Тамриэля, Фаэруна и прочих ролевых миров. Теперь ненужное (и нужное, если захочется) оружие позволено «сливать» воедино, получая металлолом, а из него мастерить необходимые в хозяйстве вещи: другие пушки, жетоны дляковки — чтобы собрать не случайный, а какой-то конкретный предмет. И, конечно,

шапки — первоначально для получения одной требовалось 81 единица вооружения (или 27 металлолома), а если для определенного класса, то и того больше. Потом это количество уменьшили.

Новинка опять была воспринята на ура всеми, кроме отдельных мрачных личностей, — не будем осуждать их, в какой-то мере они правы. Но последствия создания предметов обезкуражили реформаторов. У idle-серверов появилась еще одна функция: недобросовестные игроки подключались к ним и оставляли персонажа бездействовать.



Вымышленные газеты сообщали об успехах солдат и подрывников на фронте и тут же заманивали новобранцев.

Зефения Манн и после смерти не находит себе покоя. В новом обличье он гоняет и синих, и красных.



Регулярно падающее оружие эти жулики пускали на металлолом, чтобы затем смастерить шапку. Налицо поразительное сходство с популярным в онлайн-ролевках «фармом». Редкие игроки не поступились совестью; почти каждый хоть раз «идлил». Для многих это стало нормой. Что ж, благими намерениями устлана дорога в ад — интересная в общем-то особенность стал служить «темным силам».

Это интересно: именно «Война» добавила в TF2 исправно работающих ботов, правда, только на нескольких картах типа «Царь горы». То ли ИИ оказался слабоват для других режимов игры, то ли времени не хватило, то ли идею сочли нецелесообразной. Все-таки боты не идут ни в какое сравнение с живыми, пусть и порой неадекватными или криворукими людьми.

И только один класс оставался пока без обновок. Инженер. С окончания «Войны» начинает отсчет эпоха, когда обновление рубахи-парня из Техаса стало аллегорией светлого будущего, которое никогда не наступит. Одна за другой появляются легенды о грядущем обновлении...

И СКАЗАЛ РОБИН: «Да придумают игроки предметы разные и идеи прогрессивные...»

Valve уже сотрудничала с инициативными представителями TF2-сообщества, но это сотрудничество до сих пор было бессистемным и неуправляемым. Обновление от 18 марта 2010 года привнесло не только гору новых вещей, но и возможность для каждого смекалистого игрока увековечить свое имя в анналах истории, добавив в распухшую от контента Team Fortress 2 свое творение. Contribute — подраздел на сайте игры, куда каждый желающий мог отправить достойное (по его мнению) творчество.

А спустя некоторое время среди присланных игроками работ стартовал конкурс Polyscount, которому предстоит стать поворотным пунктом в эволюции TF2 — чем-то вроде укрощения огня для гомо сапиенс.

Некруглая дата, или «Нет, мы не забили на Team Fortress 2»

Когда многие засомневались в желании Valve развивать игру и дальше (а у компании и так дел навалом — Left 4 Dead 2, Portal 2, HL2: Episode Three), 29 апреля вышло юбилейное 119-е обновление. Единственным поводом для праздника оказалось то, что оно 119-е по счету от самого первого. Помимо иронических записей в блоге игры обновление порадовало сообщество (какая неожиданность!) свежими предметами. Между тем коли-



Сайт Contribute: каждый талантливый Самодельщик мог оставить здесь свои идеи и их воплощение.

Кадр из промо-ролика к выходу TF2 на платформе Mac. Война началась!

Кстати, Золотой ключ совсем не золотой — он сделан из австралия, редкого металла, обладающего поразительными свойствами.



чество безумных слухов о таинственном The Engineer Update росло.

Продолжение банкета, или «Ты не лопнешь, деточка?»

Пока «Вентили» не были готовы к важным шагам. Чтобы народ не разбежался, выпустили второе обновление сообщества. Кроме еще нескольких предметов, серьезных изменений в картах Pipeline и Gorge да дежурных исправлений ошибок, ничего нового не появилось. Напряжение среди привередливых игроков, которым явно не доставало какой-то кучки хлама, нарастало.

Эти несколько месяцев стали в некотором роде эпохой застоя для Team Fortress 2. Но уже следующее крупное обновление нашумело как следует.

И БЛАГОСЛОВИЛ ИХ РОБИН, ГОВОРЯ: «Покупайте, и продавайте, и наполняйте инвентари»

Спустя два с половиной года после выхода разработчики TF2 исправили-таки вопиющую несправедливость. Залихватские побоища красных и синих



стали доступны на любом вменяемом устройстве, где изображен логотип с надкушенным яблоком. Стив Джобс сердечно благодарит Гейба Ньюэлла, пусть и заочно, пусть и про себя, — на Маках всегда не доставало игр, и каждый релиз для Mac OS превращался в праздник. 10 июня наступил праздник имени Зефении Манна.

Лучше поздно, или Почему все так любят наушники

Valve отнеслись к делу со всей серьезностью. Перелопатили главное меню, сделав его достаточно гламурным, чтобы пользователи Макинтошей не пошли войной на Сизтл, отличный от традиционного для игр на движке Source. Добавили обучение — правда, только для солдата. И, конечно, сладенькая плюшечка для аудитории Apple: наушники! Прямо как в трейлере, посвященном обновлению, вышедшем на днях. Каждый, кто зашел в TF2 с «Мака», получил пижонскую белую гарнитуру для ячейки «Разное» (которая появился в дополнение к ячейке «Головные уборы»). Разумеется, адепты ПК путем различных ухищрений раздобыли наушники и себе — только зачем? Для огромной коллекции шляп, само собой.

Явление Инжа народу, или Мы строили, строили и наконец...

К 8 июля количество нелепых выдумок про трудолюбивого инженера и его творения превзошло сонм легенд о Дэвиде Копперфильде. Ролик, ставший затравкой к этому обновлению, вызвал в среде игроков бурю эмоций. Предположения разнились: от переносного датчика, дающего плюс к защите близстоящих строений, до управляемого киборга. Украшенное гравировкой ружье, продемонстрированное в ролике по случаю выхода TF2 на Маках, породило не меньше домыслов.

И все же Valve не так подвержены психозу, как поклонники их произведений. Четыре новых вида оружия плюс одно строение. И этого хватило, чтобы превратить инженера-защитника в инженера-агрессора-без-страха-и-упрека. Но об этом — в соответствующем руководстве.

Интересно, что «Вентили» и это обновление растянули на четыре дня. Они ввели Золотой ключ, превращающий

убитых им в золотые статуи (помните царя Мидаса?). Valve сделала шанс выпадения ключа ничтожным, и лимит выпадения сделали равным 100. Каждые двадцать пять выпавших ключей они пообещали выпускать по части обновления... но соврали. Все ключи падали через определенный промежуток времени — не случайно, как обещалось. Drunken F00l, создатель SteamStats и сайта tf2items.com, вычислил время выпадения, «поймал» и слишком много говорил об этом, за что вместе с некоторыми своими друзьями заслужил бан. Теперь DF — кумир всех революционеров от мира TF2.

Четыре карты не стали популярными в сообществе: многие уже нашли себе любимый уровень, и новые Thunder Mountain, Upward (вагонетка), Hightower (гонка вагонеток) и Coldfront (захват контрольных точек) не снискали популярности. Некоторые старые предметы подверглись серьезным изменениям, но это уже, право, мелочи. Ведь теперь инженер может переносить свои постройки! Да, сбылась мечта всех бывалых строителей в TF2: просто подними свою любимую пушку третьего уровня, которая убила уже целый полк, и перенеси ее поближе к линии фронта, чтобы скосить еще больше народу. А еще с этих пор в главном меню игры можно насладиться «инженерской» мелодией...

Несомненно, The Engineer Update удался, но многие все равно остались недовольны: до сих пор не появились ролики Meet the Medic и Meet the Pyro, которых не хватает в знаменитой серии коротких видео, представляющих классы TF2. К сожалению, и по сей день их нет, но следующее обновление стало не просто судьбоносным.

Многопользовательский боевик совершил последний шаг в туманные земли, именуемые MMOFPS...

Счастье для всех, платно, или Почем фунт лиха?

Конкурс Polycount завершился аж 15 июля, но только 30 сентября победители, согласно обещаниям организаторов, увидели свои творения в игре. В обновлении имени Манн-кономики...

Во-первых, появился обмен. Многие игроки им грезили долгие месяцы, однако ветераны TF2 не без оснований полагали, что Team Fortress 2 станет неотличим от онлайн-ролевки. Что ж, они получили свое: предметы могут обмениваться в любых сочетаниях (в зависимости от жадности торгующих), а игровой чат заполнился сообщениями о купле-продаже. В первые несколько дней на многих серверах игра просто встала, все торчали на точках возрождения и без конца торговали, торговали...

Во-вторых, был открыт внутриигровой магазин. Да, теперь, как в любой условно-бесплатной MMO, в родной TF2 можно купить желанную шапку. Безумные цены (некоторые шапки стоят



по 17 долларов, когда сама игра оценивается в двадцать) ограничивали многих, но это не значит, что Valve остались с носом.

Сакстон Хэйл предлагает нам шикарный ассортимент компании Mann Co. И он лично разберется с тем, кто останется недоволен!

Это интересно: то была гениальная схема — ключи и ящики. В ящике находится некая случайная вещь из списка, который меняется в зависимости от серии. Чтобы получить вещь, нужен ключ. И то и то продается в магазине. Но ящики к тому же падают «случайно»... Ох, сколько народу затарилось ключами только потому, что у них инвентарь доверху набит бесполезными коробками. Разумеется, самые пессимистично настроенные взвыли по-волчьи, напомнив о своих мрачных предсказаниях.

В-третьих, наборы. Уже упомянутые предметы-победители Polycount были объединены в пять наборов, по два-три вида оружия и одной шапке в каждом. Вещи по отдельности оказывают только свои эффекты, но вместе дают еще один, уникальный. Тем самым Valve реализовала в подопечной игре систему сетов из MMO. Сколько же копий сломано вокруг этой темы — почти каждый четвертый готов порвать грелку от одной только мысли о существовании этих наборов — а другие, наоборот, в восторге.

Конечно, был еще целый вагон мелких изменений, но даже все вместе они меркнут перед значимостью первых трех. Манн-кономика стала самым масштабным обновлением и самым кардинальным. Если до него словосочетание MMO action в адрес TF2 применяли с иронией, то теперь шуточки кончились.

К сожалению, нововведения принесли за собой наследственные онлайн-болезни. Обманщики, кидалы, умники, которые заламывают цену: все это в одночасье стало неотъемлемой частью TF2. Что ж, нет и добра без худа.

И УВИДЕЛ РОБИН ВСЕ, ЧТО ОН СОЗДАЛ, И ПОНЯЛ, ЧТО ЭТО ХОРОШО

Конечно, после 30 сентября случилось еще Хэллоуинское обновление (от 31 октября, само собой), но оно уже не так важно в эволюции игры. Да, оно до-



Как видно, шпион не раз бывал в Алжире. Все-таки бывшая французская колония.

бавляет босса — на специальной карте изредка появляется здоровенный «пеший всадник без головы», которого приходится валить всем миром. Это изменение — закономерное продолжение развития TF2 и ее дальнейшей трансформации.

Даже если сравнивать не с ортодоксальными онлайн-ролевками (которые все-таки сильно отличаются от Team Fortress 2), а с настоящими онлайн-боевиками, как PlanetSide, Fallen Earth, Global Agenda, Point Blank и прочие, то все семейные признаки налицо:

- большой выбор оружия (четыренадцать лет назад от этого избавились, и теперь — вот), некоторые экземпляры однозначно лучше других;
- торговля между игроками (признак любой онлайн-игры);
- ремесленничество;
- мощные боссы, требующие группового подхода;
- внутриигровой магазин, уравнивающий бесплатность самой игры (TF2 отличается лишь необходимостью выложить денежки один-единственный раз);
- устраиваемые разработчиками праздники, игровые события.



Что день грядущий нам готовит? Valve по привычке отмалчивается и загадочно улыбается. Пока весь цивилизованный мир ждет не дожидается Portal 2 и Half-Life 2: Episode Three, поклонники старушки TF2 с надеждой смотрят на разработчиков. Цикл обновлений по персонажам завершен, обмен введен — дальнейший путь сокрыт туманом. Будут ли новые эксперименты, которые изменят Team Fortress 2 до неузнаваемости? Или начнется мифический второй бета-тест, где будут испытывать самые неожиданные инновации? Может, Valve оставит игру в нынешнем состоянии, поддерживая патчами? Или... Team Fortress 3?

В ответ на все эти вопросы — радиомолчание. Но насчет одного сомневаться не приходится: как бы ни бесились «старички», ни они, ни кто-либо другой не собираются покидать притягательный мир Team Fortress 2. А есть ли более точный показатель успешности игры? Сомневаюсь. Так что: «БЫСТРО НА ТОЧКУ!»





Япония. Государство, которое в наши дни ассоциируется с компьютерами, роботами и прочими высокими технологиями, всего полтора века назад жило в дремучем средневековье. Что помогло Стране Восходящего Солнца в рекордные сроки прыгнуть в будущее? Попробуем ответить на этот вопрос.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К СЛАВНОМУ ПРОШЛОМУ

В шестой год эпохи Вечного блаженства к берегам Страны Восходящего Солнца прибыли четыре изрыгающих черный дым корабля красноголовых варваров. Главный варвар, назвавшийся коммодором Мэтью Перри, требовал переговоров с Сыном Неба. В случае отказа он грозился обстрелять столицу с корабельных орудий.

Дерзость чужаков не знала пределов. Они осмелились вторгнуться в пределы священной страны, более того — оскорбили Сына Неба, хранителя Священных Врат, потомка богини солнца Аматэрасу, по чьей воле произрастает рис. Тэнтю, кара небес, должна постигнуть варваров за их дерзость! И непременно постигла бы, если бы не одно «но».

Вся военная мощь страны отважных непобедимых самураев была бессильна против четырех «черных кораблей». На дворе стоял 1853 год по календарю гайдзинов (чужаков). Уже два с лишним века прошло с тех пор, как японские власти изолировали свою страну от влияния окружающего мира. Для чужаков был открыт только торговый

порт Нагасака, но и туда пускали лишь голландских торговцев и под строгим присмотром.

В начале XVII века Страна Восходящего Солнца уже активно контактировала с европейскими странами, и модернизацию можно было совершить еще тогда. Но иностранцы, в основном испанцы и португальцы, были угрозой для японских властей, так как активно лезли в политику. Боязнь заговора чужаков активно подогревалась голландцами, конкурентами испанцев. Не менее опасными могли стать собственные купцы, на торговле с красноголовыми варварами наживавшие непомерные богатства. А ведь не секрет, что бедным и оттого зависимым от властей держащих народом управлять легче, нежели богатым и самостоятельным. И тут голландцы сделали сёгуну (наследственному военному диктатору Японии) деловое предложение, от которого он не смог отказаться. Он создал государственное предприятие, занимавшегося торговлей с голландцами, а все контакты с чужаками, идущие не через государственную монополию, запретил.

Да и повода для такого запрета не пришлось ждать долго. В те времена восстания были обычным делом. На этот раз взбунтовались крещенные католическими миссионерами жители юго-запада Японии. Возможен ли лучший предлог для изгнания европейцев и закрытия страны?

И вот в карманы и сёгуна, и голландцев потекла полноводная река золота от монополии...

Итак, 1853 год. В передовых западных государствах промышленный и научный подъем. Пока власти Японии старательно не замечали окружающего мира, он переживал большие перемены. Япония же оставалась раздробленной феодальной страной, застрявшей в позднем средневековье. Можно восхищаться традиционной японской культурой, благородством и храбростью самураев, но только из сытой и относительно безопасной современности. Жить же в феодальном обществе в роли простого человека... Увольте.

Это интересно: в Японии, в отличие от Европы, крестьяне считались всего лишь на одну ступеньку ниже самураев и выше как ремесленников, так и торговцев. Согласно конфуцианской идеологии, крестьяне — «кормящее» сословие, от которого зависит благосостояние государства. Среди них было немало зажиточных людей.

Отставала Япония как в социальном, так и в техническом плане. Представьте себе, что против рыцарской конницы на поле вышли гренадеры. Нетрудно предугадать неизбежный исход такого сражения. Вот и сёгун Токугава Иэсада понял, чем дело пахнет, и согласился на переговоры с иностранцами. Изначально коммодор Перри, представить Соединенных Штатов, хотел говорить с императором, но, чуть получше разобравшись в японской политике, согласился вести переговоры с сёгуном. Дело в том, что пока императоры выполняли важнейшие для страны мистические ритуалы, вроде сочинения стихов и ухода за священным садом, без которых Япония бы, несомненно, погибла, сёгуны из клана Токугава вынуждены были заниматься более мелкими делами, вроде управления страной.



Торговля с голландцами на японской гравюре.

Это интересно: полный титул сёгуна звучит как «сэй-и-тайсёгун» и переводится как «великий полководец, покоритель варваров».

Американцам нужна была свободная торговля с Японией, без высоких пошлин, а также заправочные базы для кораблей. Они это получили, благо носителям бремени белых «пушечная дипломатия» не в новинку. Европейцы успех американцев заметили и последовали их примеру — вскоре подобные договоры были заключены японцами с Великобританией, Францией, Россией и Голландией. Иностранные торговцы и военные толпой хлынули в Японию, и многим это оказалось не по нраву.

Пока режим силен — как бы ни был недоволен народ, оппозиция молчит. Но режим выказал слабость, прогнувшись под чужаками. И вот тут сёгунату припомнили все: и непомерные налоги, и жестокую политику цехов, и высокие цены на рис... Да и вообще, вот раньше, когда сёгунов не было, а страной правили императоры... Тех времен, правда, и хронисты не упомянут, но при императорах, без сомнения, и сакэ было крепче, и гейши красивее. Потому народные волнения проходили под флагом возвращения к славному прошлому и реставрации императорской власти. Все-таки бог во плоти. Не хвост собачий.

Бакуфу к тому времени намозолило глаза очень многим, и, хотя кое-кто еще хранил сёгуну верность, пестрота состава бунтовщиков поражала: от крестьян до столичных придворных, от фанатичных до полной потери адекватности националистов до прогрессивно настроенных буржуа и обуржуазившихся самураев. Объединяли их лишь ненависть к сёгунату и понимание, что так дальше жить нельзя. Бакуфу это тоже, впрочем, понимало.

Оппозиция выступала с националистическими идеями, благо император Комэй был убежденным ксенофобом и им было на кого кивать. Японцев с детства учили, что они — высшая раса в окружении варваров, а тут варвары явились на их земли и еще свои порядки навязывать пы-

таются! Лозунг «бей чужаков, спасай Японию!» (более формально это именовалось доктриной соннодзёи — «почитание императора, изгнание варваров») был популярен как никогда и порой успешно воплощался в жизнь.

Это интересно: наибольшую известность получил так называемый инцидент в Намамуги, или дело Ричардсона. Четверо британских подданных нечаянно заступили дорогу княжеской процессии; в итоге один из них был убит, двое серьезно ранены. Четвертая, женщина, не пострадала.

При этом патриоты в большинстве своем осознавали необходимость реформирования Японии, чтобы победить чужаков их же оружием и знаниями. Модернизация должна была касаться армии, ну, может, еще производства и техники, ни о каком копировании западного образа жизни или западных ценностей речи не шло.

Это интересно: несмотря на строжайший запрет покидать страну, пятеро отчаянных молодых людей из крупного клана Тёсю отправились в Англию и несколько лет изучали там западную науку и технику. Девизом их было «мы должны научиться делать все, что умеют варвары, только лучше». Все они позднее заняли высокие посты в новом правительстве.

В правительстве бакуфу необходимость реформ тоже понимали и начали проводить некоторые из них. Разница во взглядах заключалась в скорости. Правительство хотело постепенно модернизировать армию и производство, а не переворачивать страну вверх дном. Оппозиция же требовала перемен прямо сейчас.

Очаг бунта зажегся на юге, в княжестве Тёсю. На первых порах дела у восставших шли не слишком удачно, и император Комэй по разным причинам не слишком-то их жаловал. В 1864 году Тёсю организовали масштабный заговор, собираясь поджечь императорскую столицу Киото и под шу-



Последний сёгун Японии Токугава Ёсинобу



Сакамото Рёма. Прожив этот без преувеличения гениальный деятель подольше, и, возможно, Япония стала бы сверхдержавой намного раньше.



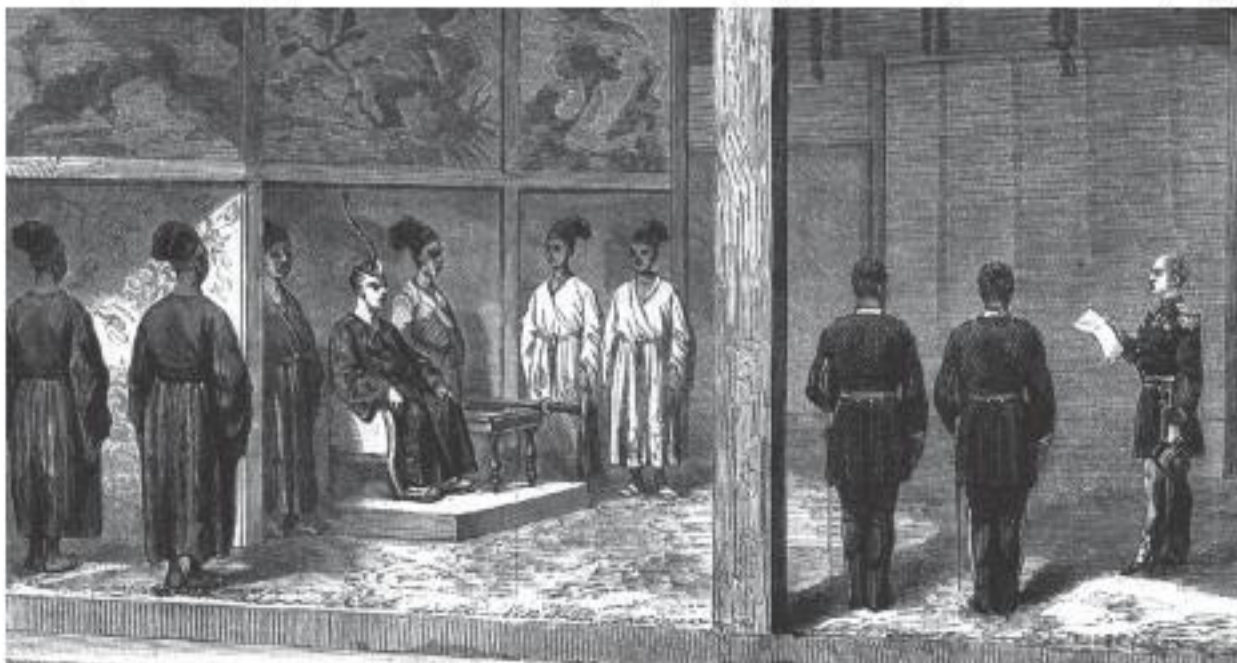
Кидо Такаёси, также известный как Кацура Когоро, мастер художественного побега, «неуловимый Кацура», за которым долго и безуспешно гонялась вся полиция бакуфу.

мок похитить Сына Неба (а в чьих руках император, тот и правит). Кто и как эту гуманистическую задумку развалил — отдельная захватывающая история, которая заслуживает большего, нежели три строчки вскользь, поэтому о ней мы поведаем в другой раз. Важно то, что этот громкий провал швырнул Тёсю в очень глубокую яму, но немного позже их поддержали Сацума, и так называемый союз Са-Тё, собственно, сёгунат впоследствии и похоронил.

Это интересно: Сацума и Тёсю (у последних еще с XVII века имелись особые причины желать Токугава провалиться ко всем демонам) изначально были врагами. Помирил этих крупных хищников выдающийся дипломат, прогрессист и, как сказали бы сейчас, бизнесмен самурайских корней Сакамото Рёма, убедив, что дружить против бакуфу и торговать гораздо выгоднее, чем рвать друг другу глотки. Его же усилиями был основан торговый картель «Кайентай», гораздо позже превратившийся в концерн «Мицубиси». Еще немного, и этот человек устроил бы в стране бескровную революцию (шансы были), но, к сожалению, в 1867 году его очень не вовремя убили.

Сёгун Токугава Измоти (а потом и его преемник Ёсинобу) не мог и не желал так просто отдавать власть, благо все еще располагал значительными силами. Лишь в 1868 году сторонники императора — среди их лидеров наиболее известны Окубо Тосимити, Сайго Такамори и Кидо Такаёси — одержали победу, хотя пламя на углях гражданской войны еще не угасло. Однако сёгун отрекся от власти, а монарший род в лице молодого государя Муцухито был восстановлен в правах. Реальная власть, правда, при этом досталась не ему, ибо вернувшие юноше трон князя себя тоже не обидели, но это уже детали.

Восходя на престол, японский император традиционно объявляет девиз своего правления. По этим девизам называются и эпохи. Муцухито провозгласил девиз «Мэйдзи». На русский это название эры реформ можно перевести как...



Склонись пред Сыном Неба, императором Муцухито, западный варвар!



Японцы принимают иностранных послов.

ЭПОХА ПРОСВЕЩЕННОГО ПРАВЛЕНИЯ

То, что произошло после революции, стало неожиданностью даже для большинства революционеров. Вместо старой доброй Японии, только с ружьями, патриоты получили нечто совсем иное. В новом правительстве восторжествовала прозападная точка зрения, и никакого «своего особого третьего пути» новые руководители искать не стали. Одним из первых предпринятых ими действий стала экспедиция в США и Европу (миссия Ивакуры, названная в честь министра — автора идеи) с целью узнать как можно больше о тамошней жизни и поднять международный престиж Японии. Насмотревшись вдоволь, государственные мужи вернулись перекраивать страну по западным образцам.

Уже в самом начале своего правления реформаторы не боялись непопулярных рискованных решений. Нельзя строить передовое государство со средневековой системой управления. Все привилегии самураев были безжалостно отменены, хотя на высокие должности, особенно в армии и полиции, обычно их же и брали. Не крестьян же. Также самураям некоторое время выплачивали пенсии, призванные не дать им умереть с голоду. Нетрудно догадаться, что бывшее привилегированное сословие еще долго огрызалось на правительство.

Даймё (князья), принося императору присягу, традиционно отдали ему свои земли как знак верности. Обычно император тут же возвращал своим верным вассалам надель. Феодалы были уверены, что происходящее — не более чем дань традиции, ритуал. Каково же было их удивление, когда император не отдал полученные земли, а объявил их государственными. Отныне провинциями руководили назначенные сверху чиновники из самурайского сословия. Лучшие должности, конечно же, достались выходцам из княжеств Сацума и Тёсю и прочим сторонникам новой власти.



Пошлины между провинциями, вредившие торговле при сёгунате, были ликвидированы. Вместо собственной монеты в каждом княжестве Япония получила единую валюту, вместо старой нерациональной системы налогообложения — единый государственный налог. Жесткая сословная система, запрещавшая выбирать не перешедшую от родителей профессию и прикреплявшая крестьян к феодальному наделу, ушла в прошлое. Несмотря на это, многие крестьяне еще долго оставались бедными и быстро попадали в зависимость к землевладельцам.

Флот решено было реформировать по английскому образцу, а армию — по французскому. Правда, когда в 1871 году французская армия основательно опозорилась во франко-прусской войне, японцы сделали выводы и сменили учителя.

Это интересно: в начале правления реформаторов основными поступлениями в бюджет служило имущество, конфискованное у клана Токугава и прочих проигравших.

Правительство всячески поощряло предпринимательскую деятельность. Росли и расцветали, словно вишня весной, дзаибачу (крупные корпорации). Создавались государственные банки, раздававшие кредиты для бизнеса. Был отменен запрет на продажу земли, что позволило рациональнее ее использо-

Фильм «Последний самурай» в жанре «огламуренная история» имеет к реалиям Японии XIX века весьма отдаленное отношение.



Даже такие полезные вещи, как железная дорога и телеграф, вызвали у некоторых японских «патриотов» (читай — ретроградов) отторжение.



Современная армия, способная противостоять иностранцам, — вот изначальная цель модернизации.

вать. Открывались общеобразовательные школы, прокладывались железные дороги и линии телеграфа. Японские студенты могли поехать учиться в Европу за счет государства. Япония двигалась к цивилизованному миру с невероятной скоростью. Почему же здесь модернизация удалась, хотя проваливалась во многих других странах?

Реформы были проведены твердой рукой, несмотря на то, что многим это было не по нраву. Уже упомянутый Окубо Тосимити, занявший пост министра финансов, фактически стал диктатором и решительно вел страну по избранному им курсу. Если бы каждый шаг он должен был утверждать референдумом или парламентским голосованием, еще неизвестно, чем бы это все закончилось. Всегда тяжелый период первоначального распределения капитала в Японии не обошелся без коррупции, но благодаря авторитарной власти удалось избежать полного произвола, имевшего место в подобной ситуации в других странах.

Окубо понимал, что веками живший при феодализме народ не может вмиг научиться жить при свободном рынке и потому нельзя пускать все на самотек. При необходимости он не боялся вмешиваться в экономику и регулировать ее. Когда производители чая и шелка начали продавать за рубеж халтуру, была создана гильдия, следившая за качеством. В противном случае спрос на японские товары и доверие к ним упали бы.

Какими бы успешными ни были реформы, но политика, она и в Японии политика. Главная проблема, встающая перед любым правительством, пришедшим к власти вследствие революции, — куда теперь девать революционеров? Ведь эта публика не останавливается на достигнутом, и одного свергнутого режима ей всегда мало. Те самые господа, которые когда-то во имя императора резали иностранцев на улицах и скалились на продавшегося «Вашингтонскому обкому» сёгуна Токугаву, наконец поняли, что происходящее вокруг мало напоминает их политическую программу. А тут еще самураи лишились священного права зарубить любого не понравившегося простолоудина. И как тут не быть новому бунту?..

Возглавил их всех... кто бы вы думали? Сайго Такамори, военный министр, один из лидеров правящего триумвирата и ярый сторонник «старой Японии, но с ружьями». Сайго крепко обиделся на коллег за то, что те не дали ему пойти войной на Корею и тем самым увеличить влияние военных (с собою во главе). Да и вообще, их с Окубо двое, а страна одна, как делить прикажете?

«Патриотическое» самурайское восстание было подавлено современной правительственной армией, сам же Сайго, как и положено истинному самураю, совершил сэппуку. Японцы очень любят истории о войнах,

идуших на заведомо проигранный бой и там умирающих, таков уж японский менталитет. Потому Сайго стал народным героем, и даже при императорском дворе принято было восхищаться этим, откровенно говоря, изменником. Тем не менее желающих повторить подвиг не нашлось.

Если у одних все западное, кроме оружия, вызывало аллергическую реакцию и глубоко оскорбляло их патриотические чувства, иные ударились в другую крайность. Крах мира, которым для японцев стал ультиматум Перри, заставил многих устыдиться своей родины и попытаться стать европейцами во всем. Делали они это с истинно японской самоотверженностью.

Многие японцы, хоть признали величие западных стран и народов, не имели ни малейшего понятия, что именно сделало их великими. Чтобы уподобиться европейцам, они на что только не решались. Может, иностранцев такими умными и смелыми делает их одежда? Японцы пробовали одеваться по-европейски (как японцы понимали европейскую одежду), и выглядело это порой чрезвычайно комично (впрочем, когда на западе в начале двадцатого века вошли в моду японские мотивы и наряды, это выглядело еще более комично).

Популярной также была идея, что проблема японцев в крови и наследственности, что они генетически неполноценны. Согласно этой теории, нужно скрещивать японцев с европейцами для улучшения породы. А может, дело в раскованности и свободе от условностей? Скажем, в традиционной японской культуре очень строгий застольный этикет, и чужестранцы в глазах японцев выглядели за столом как свиньи. Вот такое свинство некоторые индивидуумы и пытались воспроизвести, «освобождаясь от сковывающих условностей». В результате старики получили море поводов для брюзжания в стиле «ох, молодежь пошла!..», а европейцы — не меньшее море поводов посмеяться над «желтыми макаками».

Чем больших успехов Страна Восходящего Солнца достигала на западном пути, тем быстрее сходил на нет японский комплекс неполноценности (как и комплекс превосходства) по отношению к Западу. Несмотря на вестернизацию, японцы сохранили патриотизм и национальную самобытность, не желающую растворяться в эпоху глобализации.

ДАЛЬНЕЙШАЯ СУДЬБА ЯПОНИИ

На этом месте история превращения средневековой Японии в передовое государство закончилась, и началась история уже новой Японии. За ее судьбу уже можно не волноваться, но я все-таки расскажу вкратце о главных ее исторических вехах вплоть до наших дней.

В конце XIX века растущим японским корпорациям требовались ресурсы и рынки сбыта. Страна Восходящего Солнца была на тот момент единственным прогрессивным государством в регионе, а оправившиеся после гражданской войны японцы вновь почувствовали себя в центре мира. Все это создавало прекрасные условия для колониализма. Так началась история японских завоеваний.

В 1879 году Япония аннексировала остров Рюкю, в наше время известный как Окинава. Это княжество было вассалом Китая, но последний ничего не сделал, чтобы остановить японцев. Через пятнадцать лет и сам Китай стал жертвой японской агрессии. Чтобы в полной мере воспользоваться преимуществом внезапности, японские армия и флот начали военные действия на неделю раньше, чем дипломаты объявили Китаю войну. Ход оказался удачным. Несмотря на двукратное численное преимущество, более дисциплинированная и современная японская армия одержала блестящую победу. По условиям мирного договора Китай расстался с Тайванем и стал экономическим колонией Японии.

Несмотря на военные успехи, на западе Японию все еще не считали сверхдержавой. «Желтые обезьяны» побеждают таких же азиатов, считали европейцы, но с цивилизованным государством справиться никогда не смогут. Как оказалось, зря они так считали.

В начале XX века противоречия между Россией и Японией чрезвычайно обострились. Опасаясь усиления Япо-



Окубо Тосимити. Интересно, у всех прозападных реформаторов такие хитрые глаза?



Сайго Такамори. Сначала один из лидеров революции, потом — контра самурайская.

нии, Россия не позволила Стране Восходящего Солнца откусить слишком лакомый кусок от Китая и захватить Корею. К тому же Россия владела стратегически важными для японцев территориями. Войну с Россией японцы начали в 1904 году по сложившейся доброй традиции — внезапно и без объявления войны потопили стоящий в порту русский флот. А что, ведь бусидо учит всегда быть готовым к битве!

В военном и экономическом смысле Россия значительно превосходила Японию, но всю эту силу еще надо было доставить через необъятные просторы страны, а дороги — известная российская беда. После ряда военных неудач русское правительство решило, что продолжать войну себе дороже, и пошло на уступки. Япония получила часть Сахалина, а также возможность беспрепятственно аннексировать Корею, что вскоре с удовольствием сделала.

Воцарение нового императора Ёсихито под девизом Великой добродетели в 1912 году ознаменовало изменения в стране. Со времен реставрации Мэйдзи Япония стала достаточно богатой, чтобы позволить себе некоторые послабления в социальной сфере. Возросли доходы бедных слоев населения, более мягкой стала политика по отношению к покоренным народам. Были созданы социалистические партии и профсоюзы — конечно же, под неусыпным контролем государства. Некоторые даже необоснованно называют эпоху Великой добродетели демократической.

К ВОПРОСУ ОБ ОСОБОМ ЯПОНСКОМ МЕНТАЛИТЕТЕ

Считается, что у японцев иное отношение к жизни и смерти, нежели у европейцев. Самурайский кодекс бусидо учит не бояться смерти и предпочесть ее бесчестию. О смерти нужно думать постоянно, готовиться к ней, как к самому важному моменту в жизни. Более того, к «правильной» смерти надо стремиться. Если начинаешь рассуждаешь, стоит умирать или нет, — значит, согласно бусидо, ты трус. Современных европейцев может удивить такой подход. Иные, наоборот, восхищаются необычайной храбростью самураев.



Самурай боится прослыть трусом больше, чем смерти.

Однако нужно понимать, что самурайская этика зародилась в средние века и хорошо подходит для них же. Представьте себе средневековую Японию: плодородной земли мало, а население растет. В Европе в это время голод среди крестьян тоже был обычным явлением, но в Японии нередко голодали даже самураи. Природа Страны Восходящего Солнца крайне сурова: землетрясения, тайфуны, цунами, извержения вулкана там — явления куда более обычные, нежели в Европе. Японец действительно постоянно жил с ощущением, что может скоро умереть. От голода ли, от рук другого голодного или в стихийном бедствии. Японцев смерть поджидала за каждым углом, и с мыслями о ней нужно было сжиться.

В более поздние эпохи проблема голода стояла менее остро, да и с последствиями стихийных бедствий научились кое-как бороться. Но принципы бусидо продолжали использоваться для военной пропаганды, например, во время Второй мировой. Полководцу выгодно, когда его солдаты не боятся смерти.

Сменивший Ёсихито на троне в 1926 году император Хирохито объявил девизом своего правления Просвещенный мир, и именно в этот период военная партия была влиятельна как никогда, а Япония начала вторую антикитайскую войну и вступила во Вторую мировую. Именно в эпоху Просвещенного мира Япония отличилась резней в Китае, по сравнению с которой Холокост выглядит мелким хулиганством. Но не будем забегать вперед.

Великая депрессия 1920–1930-х годов пошатнула японскую экономику, и, вероятно, это сыграло свою роль в том, что националистические убеждения, и так свойственные японцам, стали чрезвычайно популярны. Японское правительство не видело иного способа спасения страны, кроме завоеваний.

Проигнорировав международные договоры, японцы вторглись в Маньчжурию и Китай. Напрямую это Соединенных Штатов не касалось, но президенту Рузвельту тоже нужна была война. Объявив чрезвычайно зависимой от нефти Японии эмбарго, США спровоцировали ее напасть на богатую нефтью голландскую Индонезию. Чтобы во время вторжения обезопасить тылы от нападения союзных Голландии США, японские стратеги решили действовать хорошо проверенным способом. Японская авиация нанесла внезапный удар по крупнейшей американской военной базе в Перл-Харбор, уничтожив значительную часть американского военного флота.

В войне с американцами японцы полагались на дисциплину и выучку своих солдат, а также на ум и хитрость полководцев. Полагались, надо сказать, вполне справедливо, и на первых порах боги улыбались Стране Восходящего Солнца. Однако японские стратеги не учли, что даже лучшие солдаты и генералы не помогут победить страну, чья экономика позволяет в год построить больше авианосцев, чем у Японии во всем флоте. Тяжеловато все-таки играть против такого «читера». Не спасли и хваленые камикадзе, в ряды которых, кстати, вербовали с помощью очень колоритных анкет. Вопрос «готов ли ты отдать жизнь за Родину?» предполагал

Война с Китаем на японской картине. Героическому пафосу позавидует даже Warhammer.



Стальной самурай на страже империи.

ответы вроде «да, готов» и «нет, я презренный трус и тряпсу за свою ничемную жизнь».

Бомбардировка Хиросимы не изменила хода войны, а только приблизила неизбежное – к тому моменту США уже имели тотальное превосходство в воздухе. Поражение оставило Японию без острых клыков, но не без средств к существованию. Американский колониализм – популярная страшилка, и тем не менее Японии американские военные базы не особо мешали процветать. Наоборот, защита США позволяла не тратить уйму денег на оборонку.

На заметку: согласно послевоенной конституции, Япония вообще не имеет права содержать армию. Тем не менее небольшая японская армия все-таки была создана, и называется она силами самообороны.

В послевоенные годы экономика росла с небывалой скоростью – 10% в год, и вскоре в этом отношении Япония обошла все страны мира, кроме США. Причины этого «чуда» не только в эффективной политике правительства, но и в особенностях японской ментальности. Точнее, в умелом и циничном использовании этих особенностей владельцами корпораций.

Так называемая японская модель менеджмента предполагает использование японской «общинности», иначе говоря, коллективизма для мотивации труда. Рабочий коллектив в Японии – это не просто сотрудники. Фирма – это

что-то вроде большой семьи, которая всегда поддержит и без которой один человек никто. Тщательно культивируемое желание не подвести «семью» и не стать в ней изгоем для японца – прекрасная мотивация и превращает его в работника-стахановца. Владелец фирмы декларирует свою «отеческую заботу» о коллективе, что, конечно же, не мешает ему заставлять означенный коллектив работать на износ и ломаться от перенапряжения. С другой стороны, японский работник чувствует стабильность своего положения, не боится увольнения (если, конечно, не будет трудиться действительно плохо) и может рассчитывать на помощь коллектива в трудную минуту.

Это интересно: порой «общинность» играет с Японией злую шутку. Не один коррупционный скандал случился из-за того, что какой-нибудь политик или чиновник учился в одном университете с крупным бизнесменом и просто не мог не помочь бывшему соученику.

После нефтяного кризиса семидесятых рост японской экономики несколько замедлился. Тем не менее в наши дни Страна Восходящего Солнца занимает третье место в мире по ВВП после США и Китая, а также одно из первых по уровню жизни.

ВЗМАХ САМУРАЙСКОЙ МЫШКИ

Какой мы видим «постперестроечную» Японию в компьютерных играх?

В глобальной стратегии Victoria 2 игра начинается в 1836 году, и ни о какой модернизации Японии еще никто не помышляет. Страна Восходящего Солнца входит в число нецивилизованных государств, не может развивать промышленность и уж тем более претендовать на мировое господство. Тем не менее, возглавив Японию, можно почти за двадцать лет до «черных кораблей» увидеть полезность гайдзинских открытий и взять курс на модернизацию. Для этого необходимо исследовать соответствующие технологии, усилить армию и накопить престиж. Престиж лучше всего растет благодаря войнам, поэтому в мире «Виктории» Корея будет покорена зна-

Русская пропаганда перед войной с Японией утверждает, что война эта станет для императора Муцухито падением в пропасть.



Восхищение западной военной мощью повлекло за собой моду и на западную одежду.





Современный Токио воистину современен.



Желтое море

чительно раньше, чем в действительности. При грамотном управлении Японии можно модернизировать уже в конце сороковых.

Это интересно: в «Виктории» японская наука имеет огромный потенциал благодаря необычайно высокому даже в сравнении с Европой уровню грамотности.

Игра завершается в 1936 году, и на этот момент Страна Восходящего Солнца может стать одним из трех-четырех сильнейших мировых государств, а то и возглавить список. Дальнейшей судьбе Японии и прочих стран посвящена уже другая стратегия от Paradox — Hearts of Iron 3. Удастся ли вам привести Страну Восходящего Солнца к победе во Второй мировой? Упадут ли атомные бомбы на Нью-Йорк и Вашингтон? Все зависит от вас.

В серии игр Civilization, в отличие от «Виктории», разные страны равны или почти равны по своему научно-техническому потенциалу. Зулусы вполне способны выиграть в космической гонке, пока США и Великобритания только изучают свойства парового двигателя. Справедливо высказанное и для Японии — она будет передовой в научном плане страной ровно настолько, насколько ее правитель умеет играть. Стоит лишь

отметить, что тот прорыв, который совершила Япония во второй половине XIX века в реальном мире, совершенно невыполним в мире «Цивилизации». Если одна страна существенно отстает от другой, то, скорее всего, со временем отставание будет только расти. Если технически неразвитое государство вообще не уничтожат соседи с более современной армией...

Это интересно: в пятой части «Цивилизации» у японцев есть типично самурайская особенность: пострадавшие в бою отряды Страны Восходящего Солнца сражаются так же хорошо, как невредимые. Но этому можно найти применение разве что в самоубийственной атаке.

RTS-серия Red Alert с каждой вышедшей частью становится все менее серьезной. Пародийность третьей части уже совершенно очевидна. Ну нельзя же без улыбки смотреть на боевых медведей на парашютах в советской армии! Такая же развесистая клюква произрастает и в японской армии, хотя тут имеет смысл говорить скорее о развесистой сакуре. Япония в RA3 воплощает два популярнейших стереотипа об этой загадочной стране: высокие технологии и самураи. Рядом со всевозможными лазерами-бластерами мож-

Модернизировались сами — принесем модернизацию и Корею



Red Alert 3: ну какая Япония без боевых роботов?



World at War: японцы обожают идти в штыковую.

но увидеть бегущих на врагов с катанами пехотинцев. Не говоря уж о роботе, лихо рубящем гайдзину нагинатой. Как-то так западные варвары обычно представляют совмещение технологий и самурайского духа.

В боевике Call of Duty: World at War, посвященном Второй мировой войне, мы играем за хороших американцев, а плохие японцы, соответственно, — наши враги. Игрок будет отстреливать их в промышленных масштабах на островах Тихого океана. В наличии штыковые атаки, сопровождаемые криком «Банзай!», которые при солидном расстоянии между противниками выглядят комично.

Это интересно: широко известный японский боевой клич «Банзай!» переводится как «десять тысяч». Идя в атаку, японцы желают императору десять тысяч лет жизни.

Родная сестра Call of Duty, серия игр Medal of Honor, тоже не обошла своим вниманием Тихоокеанский театр военных действий Второй мировой. В игре Medal of Honor: Pacific Assault игроку предстоит героически излить тонны свинца на свирепых самураев, посягнувших на свободу и демократию.



В это, может быть, трудно поверить, но всего за полвека Япония из экзотической отсталой страны превратилась в бронзового призера в гонке государств за лидерство и экспортера высоких технологий. История Японии учит, что, если есть голова на плечах, руки растут из нужного места и лень не прежде нас родилась, вполне возможно совместить консерватизм и фанатичную любовь к родине с заимствованием прогрессивных достижений других стран и обратить во благо родной державе.

КРАТКАЯ ХРОНОЛОГИЯ

Японское летоисчисление	Гайдзинское летоисчисление	Событие
6 год эпохи Вечного блаженства (Каэй)	1853 год	Появление «черных кораблей», открытие Японии для иностранцев.
4 год эпохи Образованности (Гэндзи)	1864 год	Государственный переворот, начало гражданских войн.
1 год эпохи Просвещенного правления (Мэйдзи)	1868 год	Реставрация императорской власти.
4 год эпохи Просвещенного правления (Мэйдзи)	1870 год	Ликвидация феодального владения землей.
5–7 годы эпохи Просвещенного правления (Мэйдзи)	1871–1873 годы	Миссия Ивакуры в США и Европу с целью изучения их образа жизни.
6 год эпохи Просвещенного правления (Мэйдзи)	1872 год	Пущена первая в Японии железная дорога.
11 год эпохи Просвещенного правления (Мэйдзи)	1877 год	Восстание Сайго Такамори.
23 год эпохи Просвещенного правления (Мэйдзи)	1889 год	Принятие японской конституции.
28–29 годы эпохи Просвещенного правления (Мэйдзи)	1894–1895 годы	Победоносная война с Китаем.
39 год эпохи Просвещенного правления (Мэйдзи)	1905 год	Победа в русско-японской войне.
44 год эпохи Просвещенного правления (Мэйдзи)	1910 год	Аннексия Кореи.
1 год эпохи Великой добродетели (Тайсё)	1912 год	Воцарение Ёсихито, социальные изменения.
4 год эпохи Просвещенного мира (Сёва)	1929 год	Начало экономического кризиса в Японии, повлекшего за собой войны.
11 год эпохи Просвещенного мира (Сёва)	1937 год	Начало второй войны с Китаем.
14 год эпохи Просвещенного мира (Сёва)	1941 год	Начало войны против США.
18 год эпохи Просвещенного мира (Сёва)	1945 год	Поражение Японии во Второй мировой войне.
46 год эпохи Просвещенного мира (Сёва)	1973 год	Нефтяной кризис, приостановивший «японское экономическое чудо».

ИГРЫ XX ВЕКА

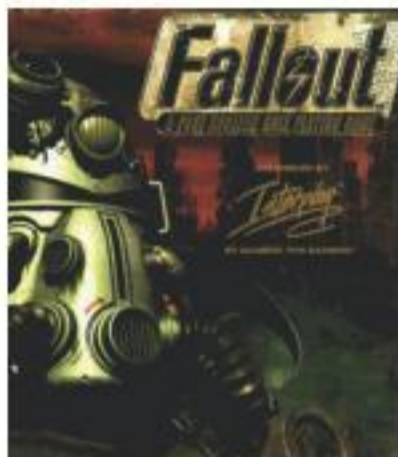
Год 1997-й

Д

ля мировой истории этот год не хуже и не лучше прочих. Кто-то погиб, кто-то родился, где-то началась война, а где-то, наоборот, прекратилась. А вот для истории игр 1997-й очень важен. Ведь именно в этом году появились родоначальница всех современных онлайн-игр «Ультима» и первый в серии Fallout — чьи продолжения не перестают радовать нас и сейчас.

FALLOUT

ЖАНР РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК BLACK ISLE STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ INTERPLAY ENTERTAINMENT



Сложно поверить, что выжженная бомбежками радиоактивная пустыня, населенная смертельно опасной живностью и еще более опасными людьми, может быть настолько родной. Но может. И с момента появления

на прилавках Fallout один за другим в нее уходят новые и новые Жители Убежища. Задача у всех одна — найти чип, чтобы починить систему очистки воды в родном убежище. Но как по-разному они ее решают: кто-то пронесится по Пустоши смертельным вихрем, не щадящим ни взрослых, ни детей. Кто-то неслышно прокрадывается, оставаясь незамеченным, но у тех, кого он встретит на пути, в карманах не остается даже заваливающего сморщенного яблока. А кто-то идет, гордо подняв голову, неся «доброе и вечное», убеждая и уговаривая.



Естественно, чип найдется и Убежище получит свою воду, так или иначе. А попутно решится еще куча мелких и крупных проблем, погибнет или останется в живых множество жителей поселков и городов. Даже зная, что ждет в конце, Житель Убежища все равно пройдет свой путь до конца и в который раз примет неизбежную развязку как должное.

И единственное, что может отравить ему радость от новой встречи с такой знакомой смертельно опасной Пустошью, — это зависть к тем, кто выйдет на ее просторы впервые. К тем, кто будет встречать супермутантов с опаской, а не приветствовать их как старых знакомых очередью тяжелого пулемета...

ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ: через год появилась вторая часть, где было все и даже больше. А потом наступило странное время, когда каждый слух о начале разработки Fallout 3 встречался с настороженным недоверием и плохо скрытой надеждой. А совсем недавно, когда уже не осталось ни того, ни другого, третья часть все-таки увидела свет. И похоже, что исчезать серия уже никуда не собирается.

ПОКА МЫ ИГРАЛИ В FALLOUT



- Был подписан Киотский протокол. Страны, которые подписали его, обязались сократить или стабилизировать выбросы парниковых газов, чтобы уменьшить эффект глобального потепления.
- Пользователь _esi опубликовал исходный код программы WinNuke, вызывающей «синий экран» на удаленном компьютере при помощи DoS-атаки.
- Компьютер Deep Blue обыграл в шахматы Гарри Каспарова.

ведь чтобы оставить эту провинциальную больницу и перебраться в что-нибудь попрестижнее, придется доказывать свою пригодность на посту управляющего — деньгами доказывать, чистой прибылью. А у вас получится?

ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ: экономические стратегии в замкнутом пространстве лечебного учреждения — редкие птицы. А Theme Hospital — вообще единственный в своем роде: такого юмора больше нигде не было. Потому он и выдержал перенос на несколько консолей (последний раз — в 2008 году), но полноценным продолжением так и не обзавелся, если не считать таковыми несколько любительских проектов.

THEME HOSPITAL

ЖАНР ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
РАЗРАБОТЧИК BULLFROG PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS



Если вы думаете, что все доктора ехидны, циничны, небриты и прихрамывают, то спешим разочаровать — не все. Некоторые любят поспать на работе, некоторые были замечены во всяких грязных делишках, а некоторые — не поверите! — действительно любят свою профессию.

На одних докторах больница долго не продержится. Обязательно нужны будут медсестры, обслуга (цветы полить, за больными прибраться) и, самое главное, — девушка в приемной, которая распределяет больных по кабинетам! А спланировать расположение этих кабинетов — вообще история отдельная! Если на общую диагностику



понадобится совсем мало места, то рентгеновский кабинет откусит от площади больничного здания большущий кусок. Еще обязательно надо создать уставшим от работы специалистам условия для отдыха. И отдельную комнату для исследовательского департамента не забудьте — а вдруг неизвестная болезнь попадется, как лечить прикажете? Можно, конечно, прикинуть наугад, что бы такого выписать и вырезать пациенту, но так и в могилу свести можно... А это сразу большой жирный минус к репутации клиники, меньше посетителей в будущем и снижение дохода. Чем тогда зарплату персоналу платить? А

BLADE RUNNER

ЖАНР	КВЕСТ
РАЗРАБОТЧИК	WESTWOOD
ИЗДАТЕЛЬ	VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT



Год 2019-й от Рождества Христова. Искусственно созданные существа, репликанты, очень похожи на людей, но при этом сильнее, быстрее и выносливее... А еще они объявлены на Земле вне закона, и специально подготовлен-

ные полицейские, «бегущие по лезвию», занимаются тем, что вычисляют репликантов и уничтожают их. Это не называется «убийство», это называется «отправить в отставку».

Жизнь «бегущего» — паранойя в чистом виде. Доверять нельзя ни в чем и никому. Даже себе. Кто угодно может оказаться репликантом — даже ты сам! Единственный способ точно установить, кто есть кто — тест Войта-Кампфа, — дело долгое и мутное... Да и что делать после теста? Стрелять первым или спрятать пистолет и для начала поговорить? А после беседы надеть наручники или отпустить на все четыре стороны? Абсолютно уверенным ни в чем быть нельзя — и действовать приходится, руководствуясь исключительно интуицией.



Жизнь детектива в игре складывается из десятков мгновений, которые очень редко повторяются даже после стандартной процедуры «сохранение-загрузка». Сохранили игру, встретили сутулого мужчину в плаще и шляпе. Загрузили игру, встретили... изрядно хорохорящегося артиста в красном пиджаке. А в следующий раз на его месте может оказаться вообще кто-то третий. Приходится ценить каждую встречу, каждое услышанное слово — ведь его можно не услышать уже никогда. Эпизод за эпизодом, улика за уликой, детективный сюжет приближается к развязке, которая будет зависеть не только от того, что вы сделаете, расследуя порученные вам дела, но и от того, чего вы не сделаете.

Мгновение сменяет мгновение, но все они однажды затеряются во времени, как слезы под дождем...

ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ: если говорить о мире «Бегущего по лезвию», то дальше не было ничего. Да и идея «нелинейного квеста», в котором исход зависит от действий (или бездействия) игрока, не стала популярной. Хотя кое-какие образцы попадаются — тот же Fahrenheit, например.

CARMAGEDDON

ЖАНР	АРКАДНАЯ ГОНКА
РАЗРАБОТЧИК	STAINLESS SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ	INTERPLAY ENTERTAINMENT

...Загорается зеленый, и громыхающие, лязгающие, теряющие по пути железки, резину, колеса, двери, стыд и совесть машины срываются с места и несутся куда-то вперед. «Куда-то», потому что хоть маршрут указан заранее и указатели расставлены, но кому они нужны? Ехать по трассе, стараясь уложиться в заданное время, — это скучно! В конце концов, те, кто хочет оттачивать искусство вождения и тренировать вхождение в поворот на максимальной скорости подтормаживанием колес, дружно идут играть в Need for Speed или что-то вроде того.

А в Carmageddon найдутся способы победы повеселее. Например, уничтожить всех противников. И правда, а чего это они со мной на одной трассе делают? Надо показать, кто тут главный! Разогнаться по сильнее, да и припечатать неосторожного води-



лу к стене — эх, как весело от него колеса покатились! Оружия у нас в общем-то нет, но если поискать по уровню, то найдется. И разрядник, бьющий всех вокруг током, и запасы масла, которое можно слить под колеса тому, кто «сел на хвост».

А вместе с оружием на карте разбросана еще куча всякого добра, усиливающего или просто изменяющего машину. Особенно забавный — «пинболный» преобразователь. Это когда машина начинает отскакивать от препятствий, как мячик. Жаль только, что доскакаться можно до такого, что потом, когда действие преобразователя закончится, уже не выбраться.

Ну а для тех, кому с самого утра испортили настроение и вообще надоели все эти глупые людишки, есть еще один вариант победы: передавить всех пешеходов. Пусть под давлением цензуры их делают роботами или зомби, но мы-то знаем и помним...

ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ: несмотря на протесты цензоров и миролюбивой общественности, игра стала хитом. Естественно, остались единственной и неповторимой ей не дали последовавшие дополнение и вторая часть. Суть оставалась той же, менялся только внешний вид и трассы со спецзаданиями. А в 2000 году показалась и третья часть сериала, в которой давить нарисованных человечков было уже сложнее и не так выгодно, как в предыдущих...

ПОКА МЫ ИГРАЛИ В GTA И CARMAGEDDON



- В автомобильной катастрофе погибла Диана, принцесса Уэльская. Трагедия произошла в туннеле под мостом Альна на набережной Сены. Причина аварии так и не была установлена.
- Был застрелен известный итальянский модельер Джанни Версаче. Он стал жертвой серийного маньяка Эндрю Кьюненена, который покончил с собой, когда его попытались арестовать полиция.

GRAND THEFT AUTO

ЖАНР	АРКАДНЫЙ БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	DMA DESIGN
ИЗДАТЕЛЬ	BMG INTERACTIVE



Серия начиналась как несложный аркадный боевик с видом сверху, где из всех преимуществ были только открытый мир да возможность угнать любое транспортное средство. Свобода действий при этом была полнейшая, на каждом уровне

нашей задачей было собрать определенную сумму денег, а уж как — творить беспредел, выполнять миссии или угонять машины, — вопрос второстепенный. Задания герой получал по телефону, и обычно они сводились к тому, чтобы добраться до точки назначения, всех там перестрелять, а затем смыться.

Удивительно, но процесс затягивал с головой, и не в последнюю очередь потому, что город было очень интересно исследовать. Он был огромен, с колоссальным количеством тупичков и закоулочков, где всенепременно пряталось что-нибудь интересное — от нового оружия до самого настоящего танка.



Ну и конечно же, львиная доля удовольствия приходилась на игру в догонялки с полицией. Совершив слишком много противоправных действий, герой сажал себе на хвост стражей закона — как пеших, так и «лошадных» — и долго, увлеченно петлял по закоулочкам, пытаясь стряхнуть погоню.

ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ: в дополнении действие переместилось на улицы Лондона, где первое время было очень непросто привыкнуть к левостороннему движению. GTA 2 казалась расширенным изданием первой — те же принципы, но возможностей куда больше. GTA III уже была полностью трехмерной, в Vice City главный герой впервые заговорил, в San Andreas один город сменился целым штатом. В 2008 году вышла четвертая часть серии, а сейчас уже идет работа над пятой.

QUAKE 2

ЖАНР: БОЕВИК
 РАЗРАБОТЧИК: ID SOFTWARE
 ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION



Quake 2 не был основоположником киберспорта — еще до него народ упоенно рубился и в Doom и в Quake за номером один. Но все же расцвет начался именно с него. Большие турниры с ценными призами (вплоть до ключей личной Ferrari Кармака), массовый переход на связку клавиатура+мышь, распространение профессионального сленга...

Второй Quake часто хвалят за сетевой режим и ругают за одиночную кампанию: мол, приделана она была для галочки. И тем не менее проходить ее было зверски интересно — в конце концов, разработчики знали толк в дизайне уровней и балан-



сировке игрового процесса. Разнообразные интерьеры, интересные монстры, обилие секретов, даже сюжет имелся. Повествовал он о войне человечества с некими строггами. Они промышляли тем, что отлавливали живые организмы по всей галактике, вживляли им механические имплантаты и превращали в представителей своей расы. Главный герой оказывался единственным выжившим при высадке на планету Строггос и пытался в одиночку совершить то, что должна была сделать целая армия, — пробиться в глубь вражеских укреплений и убить большого босса Макрона. Он был страшен и ужасен, стрелял по игроку из самой настоящей BFG, но при должной сноровке убивался даже из пистолета. А еще в Quake 2 были мухи, которые летали над трупами врагов. Не то чтобы они как-то влияли на игровой процесс, но почему-то запоминались.

ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ: разработчики прислушались к мнению общественности, и Quake 3 вышел вообще без одиночной кампании. Сожалели об этом немногие — всех с головой захватил сетевой режим. А вот четвертая часть не «выстрелила».

ПОКА МЫ ИГРАЛИ В QUAKE II



- В обиход вошел DVD-формат, в магазинах стали появляться первые диски и проигрыватели.
- Компания Intel разработала процессор Pentium II с увеличенным до 32 КБ объемом кэш-памяти и блоком SIMD-инструкций MMX.
- Появились студии разработчиков Irrational Games, Lionhead Studios, Pyranha Bytes, Quantic Dream и NCSoft.



KRUSH, KILL 'N DESTROY

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
 РАЗРАБОТЧИК: BEAM SOFTWARE
 ИЗДАТЕЛЬ: MELBOURNE HOUSE

Все-таки есть нечто странно притягательное в играх, действие которых происходит после глобальной катастрофы. Постапокалиптические пейзажи, выжженная земля, разрушенные здания, мутировавшие животные и люди... Стоит этим картинкам появиться на экране монитора, и как минимум *интерес* игроков уже обеспечен. Конечно, удерживать его уже придется другим — сюжетом, нововведениями, находками в игровом процессе.

Играть за выживших после ядерной войны людей, борющихся со своими сородичами-мутантами за каждую каплю ценнейшей нефти, — что может быть интереснее? Разве только играть за мутантов против остатков старого человечества. И те, кого по-настоящему зацепила атмос-

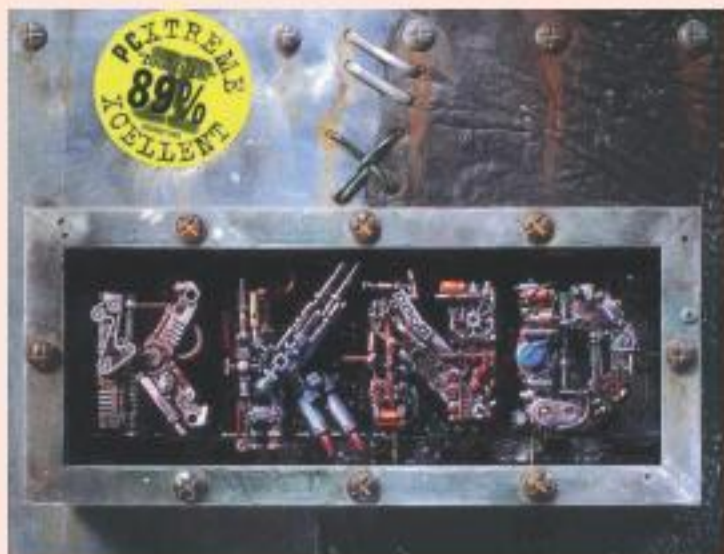


фера этого мира, готовы были простить многое: и то, что игра, по сути, клон Command and Conquer, и то, что компьютерный оппонент предсказуем и не блещет интеллектом... Даже странную и не совсем понятную систему улучшений можно было простить, особенно когда, разобравшись с ней наконец, получаешь в распоряжение мощную технику, огромных животных и авиацию. Что дей-



ствительно удручало, так это отсутствие сетевого режима. После того как заканчивались две кампании, делать в игре было нечего — даже возможности сразиться с компьютером на какой-нибудь карте, как в Red Alert, не дали.

ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ: а дальше была KKnD: Extreme, в которой наконец-то добавили игру по сети и режим одиночной игры против компьютерного оппонента. Потом появилась вторая часть, которую не спасли даже занятные нововведения, вроде возможности самому выбирать, какое вооружение будет стоять на производимой на базе технике. Вторая часть получилась не просто копией C&C в мрачных декорациях — это была уже копия копии. На этом серия закончилась, оставшись в памяти только самых преданных поклонников.



AGE OF EMPIRES

ЖАНР	СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
РАЗРАБОТЧИК	ENSEMBLE STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ	MICROSOFT



В то время бал стратегий в реальном времени правили два титана — серии Command & Conquer и Warcraft. Все прочие либо старались им подражать, либо особой популярности не добивались. И так было вплоть до появления Age of Empires.

Ее авторы черпали вдохновение скорее в Civilization, чем у прямых конкурентов. Мы начинали с первобытного племени, которое едва-едва умело ловить рыбу, рубить лес и строить домики. Но по мере развития технологий одна эпоха сменялась другой, и вот уже вместо тростниковых хижин появлялись солидные каменные дома, деревянные дубины сменялись мечами, а со ступеней сходили первые линкоры.

Игра охватывала не такой уж большой период истории — примерно до поздней античности. Но даже за этот отрезок времени успевало смениться четыре века, от каменного до железного. Менялся и внешний вид построек и отрядов, и за этим было особенно интересно наблюдать.

Высшей степенью развития была постройка какого-нибудь из чудес света — пирамид или Колосса Родосского. Нация, которая сумела сделать это первой и еще какое-то время продержаться в живых, выигрывала автоматически. Но, естественно, это был не единственный способ победить — войну тоже никто не отменял. Сражения тут происходили как и в любой другой RTS — в казармах производились войска, выделялись рамочкой и отправлялись к противнику. Но отряды более поздних этапов развития заметно превосходили отстающих, и изрядное число битв выигрывалось за счет технологического превосходства.

А еще Age of Empires могла похвастаться огромным разнообразием. Шутка ли — двенадцать наций, несколько кампаний, бесчисленное число бойцов и построек. Пока все перепробуешь...

ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ: вскоре вышла замечательная вторая часть про средневековье и не ахти какая третья, о временах завоевания Америки. А также ряд подражателей, из которых самыми заметными оказались отечественные «Казак». Сейчас же серия карабкается в онлайн.



ULTIMA ONLINE

ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	ORIGIN SYSTEMS, ELECTRONIC ARTS
ИЗДАТЕЛЬ	ELECTRONIC ARTS

До «Ультимы» ни один виртуальный мир не мог похвастаться такой густотой населения. Сначала тысячи, а потом и сотни тысяч игроков заполнили вселенную с душевным для русского уха названием «Сосария».

ЭТО ИНТЕРЕСНО: после событий Ultima III: Exodus Сосария была переименована в Британию в честь ее правителя — лорда Бритиша.

Принципы, на которых базировалась Ultima, современному игроку большей частью чужды. Никакого опыта, уровней и классов — только список навыков, каждый из которых можно развить до 100 (при некоторых ухищрениях — до 120), но так, чтобы в сумме было не больше



INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT

ЖАНР	ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
РАЗРАБОТЧИК	BLUE BYTE
ИЗДАТЕЛЬ	BLUE BYTE



Incubation могла бы остаться безвестной, если бы ей не повезло выйти на заре появления графических ускорителей. Это была одна из первых игр, которая могла продемонстрировать их возможности. По нынешним меркам она, конечно, страшновата, но тогда полностью трехмерное окружение, яркие спецэффекты и заковыристые моделики монстров очень подкупали. Камера изо всех сил старалась показать поле боя с какого-нибудь интересного ракурса, и, хотя большинство игроков все равно включали каноничный вид сверху, выстрелы и попадания демонстрировались вблизи и во всех подробностях.

Впрочем, Incubation была зверски интересной и с точки зрения игрового процесса — пошаговая тактика, где на ход каждому из бойцов выделялось по три-пять очков действия. Большинство телодвижений, будь то выстрел, открытие двери или шаг в сторону, тратили по одному очку, но, чтобы перейти в режим защиты (когда боец автоматически стре-

700. Улучшались они только непосредственным применением, и если повисить владение мечом было делом нехитрым — знай себе дерись да наблюдай за ростом (хотя и очень-очень медленным), то, чтобы стать грандмастером в области приручения животных или защиты от магии, приходилось изощряться.

Погибая, герой терял все вещи и мог разве что разыскать собственный труп, чтобы их подобрать. И только если его не опередит кто-то еще. Порой на карте не хватало монстров на всех желающих — выстраивались целые очереди. А уж сколько было способов жульничества...

Зато в Ultima была возможность купить участок земли, возвести на нем дом и украсить его по своему вкусу. Можно было встретить и создателя проекта — сам Ричард Гэрриот присутствовал в мире в качестве персонажа по имени лорд Бритиш — правителя Британии. И когда его в игре неожиданно убили, сценаристам пришлось срочно придумывать дальнейшее развитие событий, ведь смерть столь значимого персонажа не могла не отразиться на истории мира.

ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ: целая череда дополнений, чего только в игру не добавляющих! И самураев, и расу эльфов со скаковыми единорогами, и разделение на два мира, в одном из которых можно было убивать друг друга, а во втором — нет. Игра существует до сих пор, хотя, понятно, былой популярностью уже не пользуется. Вторую часть когда-то анонсировали, но проект был заморожен, а Ричард Гэрриот и вовсе решил завязать с игродельем и улетел в космос.

лял во все, что появлялось в его поле зрения на вражеском ходу), их требовалось целых два. При таком дефиците приходилось полагаться лишь на командное взаимодействие — один открывает дверь, другой входит внутрь, а третий прикрывает их обоих.

В процессе боицы росли в уровнях, приобретали новые навыки и более мощное вооружение, но враги все равно эволюционировали быстрее. Некоторых можно было ранить только в спину, других приходилось убивать за один ход, так как в промежутке они полностью восстанавливали здоровье, третьи и вовсе прятались под непробиваемым панцирем, открываясь только для выстрела, и их приходилось ловить перехватами. Огоньку добавляли и движущиеся платформы, и шаткие мосты, которые проваливались под тяжестью.

ЧТО БЫЛО ДАЛЬШЕ: зубодробильное дополнение, где в дефиците были даже патроны и бойцам регулярно приходилось орудовать штыками в ближнем бою. А потом мода на пошаговые тактики кончилась, и компания Blue Byte перешла на выпуск стратегий в реальном времени.



КОДЫ

chapluk@lki.ru

ИГРАЕМ

Нет ситуаций, в которых нельзя было бы обойтись без кодов. Разве что дальнейшему прохождению мешают ошибки разработчиков. Но нельзя не признать, что порой коды существенно облегчают жизнь и никогда не помешает иметь под рукой несколько полезных команд.

CALL OF DUTY: BLACK OPS



На войне все средства хороши. Когда ваши противники – террористы, криминальные картели и коррумпированные политики, замышляющие очередной заговор, в дело можно пустить любой козырь – хоть ядерную боеголовку, хоть коды.

Откройте папку с установленной игрой и перейдите в каталог **Players**. В нем найдите файл **config.cfg** и откройте его «Блокнотом». Найдите параметр **monkeytoy** и измените его значение с «1» на «0». Сохраните файл **config.cfg** и измените его параметры на «Только для чтения». После этого запустите игру и нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы открыть консоль. Теперь можно вводить любую из перечисленных ниже команд:

- /god – включает режим бессмертия;
- /demigod – включает режим джаггернаута;
- /give ammo – восполняет боекомплект;
- /noclip – позволяет герою ходить сквозь стены;
- /ufo – позволяет герою летать;
- /give all – дает полный комплект оружия;
- /g_speed [число] – устанавливает скорость передвижения игрока;
- /player_sustainammo 1 – боеприпасы больше никогда не заканчиваются;
- /give [название предметы] – дает указанный предмет;
- /devmap zombie_five – загружает карту Kino Der Toten;
- /devmap zombie_pentagon – загружает карту Pentagon.

FAR CRY 2



Африка – одно из опаснейших мест на планете. Причем кровавые хищники – далеко не самое страшное. Куда большими неприятностями может грозить встреча с бандитами или торговцами оружием. На этот случай лучше иметь под рукой винтовку и пару-тройку секретных команд.

Запустите игру с параметром «-DEVMODE». Щелкните правой кнопкой по ярлыку **Far Cry 2**, выберите, «Свойства», затем «Ярлык» и в строку с указанием пути к exe-файлу добавьте «-DEVMODE» (без кавычек).

Запустите игру. Теперь вы сразу же сможете загрузить любой уровень. Кроме того, можно использовать во время игры коды, нажимая определенные кнопки:

- [Пробел] – включает и выключает режим неуязвимости;
- [P] – дает полный набор оружия;
- [O] – дает 999 единиц боеприпасов;
- [F3] – устанавливает точку возрождения;
- [F4] – включает и выключает режим прохождения сквозь стены;
- [F2] – переносит героя к следующей контрольной точке;
- [F9] – запоминает текущую позицию;
- [F10] – загружает текущую позицию;
- [F11] – выводит дополнительную информацию об игре;
- [F5] – устанавливает скорость передвижения героя на значение по умолчанию;
- [Кавычки] – увеличивает скорость передвижения;
- [Минус] – уменьшает скорость передвижения.

TWO WORLDS 2



Наверняка каждый хоть раз мечтал превратиться в бесстрашного героя, совершающего подвиги в сказочном королевстве. Но на деле будни таких героев полны рутинных заданий и опасных встреч. От большинства недругов спасут доспехи и верный меч, но в особо сложных ситуациях не возбраняется призвать на помощь коды.

Во время игры вызовите консоль, нажав клавишу [~] (тильда), и введите команду **TwoWorldsCheats 1**, чтобы активировать режим кодов. После этого вводите любые из перечисленных команд:

- god 1 – герой получает сотый уровень, все навыки и становится бессмертным;
- healH – восстанавливает запас здоровья;
- AddGold # – дает золото в указанном количестве, где # – число;
- SetGold # – герой получает золото в указанном количестве, где # – число;
- AddSkillPoints # – дает указанное количество очков навыков (# – число);
- AddParamPoints # – дает указанное количество очков характеристик (# – число);
- AddExperiencePoints # – дает указанное количество очков опыта (# – число);
- SetStrength # – позволяет указать значение силы персонажа (# – число);
- ResetFog – открывает всю карту;
- ec.dbg levelup – герой получает следующий уровень;
- ec.dbg skills – герой получает доступ ко всем навыкам;
- ec.dbg iamcheater – повышает все параметры персонажа до 1000;
- ec.dbg levelup10 – герой получает десять дополнительных уровней;
- ec.AddObjectToInventory [название] [#] – добавляет указанный предмет в инвентарь героя (# – число).

Вместе с кодом **ec.AddObjectToInventory** можно использовать следующие названия предметов:

ep_leather	ep_wood	ep_wind
ep_steel	ep_metal	ep_earth
ep_fabric	ep_fire	ep_water
ep_chainmail	ep_necro	

Секретные команды также можно вводить в специальном меню. Во время игры нажмите клавишу [Esc]. Вы попадете на экран меню, где увидите соответствующую кнопку. Нажмите ее и введите любую из следующих команд:

- 3542-3274-8350-6064 – дает двуручный меч;
- 4149-3083-9823-6545 – дает доспехи из чешуи дракона;
- 3654-0091-3399-0994 – дает двуручный молот;
- 6972-5760-7685-8477 – открывает доступ к секретной карте.

STARCRRAFT 2: WINGS OF LIBERTY



Всем хорошо известна жесткая политика **Blizzard** в отношении читеров. Разработчики безжалостно наказывают тех, кто старается обмануть игру с помощью специальных программ или секретных команд. Избежать санкций можно только одним способом — использовать в одиночном режиме официальные коды. Но учтите, что при этом вы больше не сможете получать достижения, если только не начнете кампанию заново или не загрузите игру, сохраненную до ввода кодов.

Перечисленные коды нужно вводить прямо во время игры. Для этого вызовите специальное окно, нажав клавишу [Enter].

- WhatsBestInLife** — мгновенная победа;
- LetsJustBugOutAndCallItEven** — мгновенное поражение;
- TookTheRedPill** — отключение тумана войны;
- Bunker55AliveInside** — снимает ограничения на припасы;
- TerribleTerribleDamage** — включает режим «бога»;
- SpectralTiger** — увеличивает запасы минералов на 5000 единиц;
- RealMenDrillDeep** — увеличивает запасы газа на 5000 единиц;
- WhoRunBartertown** — увеличивает запасы всех ресурсов на 5000 единиц;
- SoSayWeAll** — открывает доступ к производству всех боевых единиц;
- IamIronMan** — открывает доступ ко всем улучшениям;
- CatFoodForPrawnGuns** — активация быстрой постройки и улучшений;
- HanShotFirst** — отключение времени восстановления способностей;
- TyuHasLeftTheGame** — продолжение игры после победы;
- NeverGiveUpNeverSurrender** — продолжение игры после поражения;
- ImADoctorNotARoachJim** — активация быстрого лечения боевых единиц;
- MoreDotsMoreDots** — бесплатная постройка.

Следующие команды можно использовать при прохождении кампании:

- WhySoSerious** — дает пять миллионов кредитов;
- LeaveYourSleep** — открывает доступ ко всем миссиям (между ними можно переключаться);
- EyeOfSauron** — открывает доступ ко всем заставкам;
- StayClassyMarSara** — открывает доступ ко всем выпускам новостей UNN;
- HoradricCube** — открывает доступ ко всем исследованиям.

Кроме того, в *StarCraft 2: Wings of Liberty* есть шуточный код — **OverEngineeredCodPiece**. После его активации звучит песня **Terran Up the Night**.

ИЩЕМ СЕКРЕТЫ

Создание игр — захватывающий, но трудоемкий и утомительный процесс. Неудивительно, что разработчики так любят вставлять в свои проекты «пасхальные яйца» — фотографии домашних питомцев, отсылки к любимым играм или фильмам. Они позволяют им отвлечься от рутинной работы и становятся отличным сюрпризом для тех, кто привык исследовать игры максимально подробно.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Black Ops, как и предыдущие части **Call of Duty**, — настоящая кладь «пасхальных яиц». Главный секрет ждет вас прямо в главном

меню — далеко не все знают, что с кресла, в котором сидит герой, можно встать. Немного побродив по комнате, вы найдете в одном из углов компьютер, на котором можно вводить различные команды. Главные из них перечислены ниже:

- help** — выводит список доступных команд;
- cat** — выводит данные из файла на экран;
- cls** — очищает экран;
- dir** — переход в другую папку;
- login** — вход под именем другого пользователя;
- rlogin** — подключение к удаленному компьютеру;
- mail** — чтение почты;
- who** — выводит список пользователей;
- encode** — зашифровать текст;
- decode** — расшифровать текст.



Кроме того, введя команду *alicia*, герой свяжется с личным психологом, который выслушает все его жалобы. Есть в компьютере и игры: например, старый текстовый квест *Zork* — его можно активировать с помощью команды *zork*. Еще одна мини-игра, *Dead Ops Arcade*, запускается командой *DOA*.

Другое «пасхальное яйцо» скрывается на карте **Five**, где игрок сражается с зомби. По пути вам не раз будут встречаться красные телефоны. Если активировать их в нужном порядке, зазвучит музыкальная композиция в исполнении рэпера Эминема. В том же режиме сражений с зомби, но уже на другой карте, зайдя в телепорт на сцене, можно обнаружить кучу изуродованных плюшевых медведей. Как мы знаем, разработчики *Call of Duty* испытывают слабость к этим игрушкам — в том или ином виде они появляются практически во всех частях серии.



Другой секрет спрятан на карте **Nuketown**, где игроку то и дело встречаются манекены. Если выстрелить каждому из них в голову, заиграет песня *Sympathy for the Devil* группы **Rolling Stones**.

В **Black Ops** также можно обнаружить энергетическую пушку, аналогичную той, что встречалась в **Call of Duty: World at War**. Она спрятана в миссии «Числа». Сначала нужно прострелить все шесть баллонов с газом «Нова-6». После этого вернитесь к началу уровня и зайдите в комнату справа от входа. Там вы увидите магнитофон — из него нужно забрать кассету. Двигайтесь дальше, пока не найдете оружейную за холодильником. Слева будет еще один магнитофон. Вставьте в него кассету, послушайте странные звуки и дождитесь, когда из специального отсека появится энергетическая пушка. Теперь хватайте ее!

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



НОВАЯ ДИСЦИПЛИНА 3DMARK ВНОВЬ АКТУАЛЕН

Уже добрый десяток лет бенчмарки серии **3DMark** считаются лучшим инструментом для определения производительности игровых ПК. Эти тесты всегда несколько опережали свое время, нагружая видеокарту технологиями, которые едва-едва использовались в играх. Однако в последний год серия несколько сдала позиции: на дворе эра DX11-видеокарт и их чудодейственной тесселяции, а вышедший в 2008 году **3DMark Vantage** с этой технологией, как известно, не дружит. К счастью, наконец увидела свет новая версия тестового пакета — **3DMark 11**.

Выжимать из системы все соки отныне предлагается с помощью шести различных тестов; четыре из них исследуют возможности видеокарты, один проверяет мощность процессора, а последний приводит в ужас оба компонента разом. Хотя графических тестов и четыре, доступных сцен, увы, всего две — **Deer Sea** и **High Temple**. Их названия говорят сами за себя: первая повествует о глубоководном батискафе, а во второй по-

казаны руины древнего храма. Каждая сцена прогоняется два раза.

Приятно, что у **3DMark 11** есть бесплатная версия, в которой пользователю доступно тестирование со стандартным набором настроек, известном как «Performance». Щедрость разработчика, **Futuremark**, объясняется тем, что создание пакета частично финансировалось компаниями **Antec** и **MSI** — вы найдете логотипы спонсоров в роликах: на батискафе из **Deer Sea** красуется эмблема **MSI**, а джипу из **High Temple** досталась аэрография **Antec**. В коммерческих версиях продукта доступны два альтернативных режима тестирования — легкий «Entry» и убийственный «Extreme» (в котором мы, вероятно, и будем плавить видеокарты). Кроме того, счастливый обладатель платного **3DMark 11** сможет изменять настройки графики и набор тестов как душе угодно.

В целом, новый бенчмарк красивее, дружелюбнее и логичнее предшественника, так что мы обязательно возьмем его на вооружение.



ПРАКТИЧНЫЙ МИНИМАЛИЗМ

ОТКРЫТОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ GOOGLE CHROME OS

Google уже давно грозитя выпустить свою операционную систему **Chrome OS**, но лишь недавно этот амбициозный проект вышел на финишную прямую: в декабре компания раздала волонтерам 60 000 ноутбуков с новой ОС на борту. В список бета-тестеров попали не только обычные пользователи, но и крупные компании и организации, включая **American Airlines**, **Cardinal Health** и министерство обороны США.

Что представляет собой **Chrome OS** на нынешнем этапе? В этой операционной системе все вертится вокруг браузера и онлайн-сервисов **Google**. Кроме знакомого нам **Chrome** и **Linux**-основы в системе фактически ничего нет. Но **Google** настаивает, что одного лишь браузера нам хватит за глаза. В самом деле, компания предлагает немалое количество тесно связанных онлайн-приложений, и некоторым не особо прихотливым личностям их может быть достаточно для повседневной работы. А для более требовательных пользователей есть онлайн-магазин **Chrome Web Store** (тоже недавно открытый, кстати), в котором можно приобрести расширения для браузера. Естественно, по функциональности им далеко до полноценных программных пакетов традиционных операционных систем, но с большинством задач они худо-бедно справятся.

Сильных сторон у **Chrome OS** две. Во-первых, все данные хранятся на удаленных серверах, так что доступ к ним можно получить с любого устройства, подключенного к интернету. Во-вторых, система не требовательна к железу, поскольку нетбукам не приходится ни тянуть массу вспомогательных программ, ни складировать информацию на жестком диске. Минус подхода тоже очевиден: без интернета устройство с **Chrome OS** становится практически бесполезным.

Коммерческие продукты с новой операционной системой должны появиться в ближайшие полгода. Первыми партнерами **Google** станут **Acer** и **Samsung**. В дальнейшем к ним должны присоединиться и остальные крупные производители нетбуков. А вот выпускать портативные компьютеры под собственной торговой маркой **Google**, вопреки прогнозам, не планирует.

СДЕЛАЙ САМ

ВИДЕОРЕКЛАМА – ПЕРЕПЕЧАТЬ ИЛИ НЕДОИНТЕРНЕТ?

В это трудно поверить, но декабрьский номер женского журнала о моде **Vogue** в одночасье стал необычайно популярен среди российских IT-энтузиастов. Нет, пафосное чтиво не уступило место обзорам железа и новостям компьютерной индустрии – нашему разделу **Vogue** все еще не конкурент.

Причины внезапного помешательства куда интереснее: львиная доля тиража была скуплена ради вкладки с рекламой «Мартини». Вкладка эта крайне необычна – перелистнув очередную страницу, читатель вдруг видел десятисантиметровый экран, проигрывающий рекламный ролик, и слышал из глубин бумажной кипы какие-то звуки. Неожиданно, правда? Так же подумали и рекламодатели, взявшие на себя все расходы по интеграции необычного решения в журнал. Однако они не учли, что полноценный видеоплеер за сумму порядка ста рублей – слишком заманчивое предложение, чтобы технари обошли его стороной. Соответственно, внушительная часть журналов до целевой аудитории не добралась.

Итак, что же получили в свое распоряжение расторопные энтузиасты? Распотрошив рекламную «страницу», толщина которой, к слову, составляла всего два миллиметра, они обнаруживали цветной 4,1-дюймовый

дисплей разрешением 320x240 пикселей, простенький динамик, аккумулятор, которого хватало на час работы, а также управляющую плату с 800 МБ флэш-памяти и разъемом mini-USB для зарядки батареи и закачки видеороликов. Это добро было раскидано по всей площади страницы, но собрать детали в единое целое особого труда не составляло.

Такая система зовется «Видео-в-печати» (**Video-in-Print**), а ее автор – компания **Americhip**. Впрочем, никакого открытия Америки тут нет; все компоненты – аккумулятор, дисплей, плата – самые что ни на есть обыкновенные, серийные, какие делают на каждом китайском заводе. То есть физическая возможность произвести такую видеорекламу была и три года, и пять лет назад.

Как бы то ни было, рынок мультимедийной печатной рекламы развивается. В 2008 году в продаже появился журнал **Esquire**, в котором впервые использовался мерцающий экран на основе электронных чернил, а уже сегодня выходят издания с полноценными видеоплеерами, причем не где-нибудь на западе, а у нас, в России. Индустрия высокотехнологичной рекламы движется семимильными шагами, так что, вероятно, собрать портативный медиаплеер за копейки в ближайшее время сможет каж-



дый из нас. А ведь **Americhip** ныне вовсю экспериментирует с сенсорными технологиями... Того и гляди через пару лет мы будем покупать журналы, чтобы делать из них планшетные компьютеры.

МАКСИМУМ ИНТЕРАКТИВНОСТИ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ИНТЕРЕСНЫЕ БАННЕРЫ

И вновь о рекламе. На этот раз – о компьютерной. Как выглядят обычные баннеры с рекламой игр? Как правило, это либо флэш-подделка с пафосными фразами и стильными изображениями, либо тяжеловесный трейлер. В лучшем случае в баннере присутствует простенький интерактивный элемент – мол, щелкни тут мышкой, и что-нибудь да произойдет. А теперь представьте, что интерактивность баннеров дошла до такой степени, что вы можете играть в демоверсии самых последних хитов прямо в окошке рекламного блока, не покидая окна браузера и не устанавливая ничего на компьютер. Думаете, это далекое будущее? Нет, это вполне реальное настоящее: облачный сервис **Gaikai** как раз заканчивает разработку соответствующего проекта.

Онлайновая служба находится в стадии бета-тестирования и во многом схожа с неизвестным проектом **OnLive**. Последний, напомним, позволяет играть хоть с планшета, хоть с ноутбука – удаленным серверам в облаке передаются команды с клавиатуры и мыши, сервера эти команды обрабатывают, просчитывают видео и отправляют его вам. Задержка составляет несколько десятков миллисекунд, так что по ощущениям такой игровой процесс почти ничем не отличается от традиционного. Разница лишь в том, что **OnLive** позволяет играть в серьезные проекты даже на нетбуке начального уровня. Главное – быстрый интернет и возможность обработки видеопотока. Все остальное не важно, даже объем жесткого



диска не играет роли, поскольку на него ничего не записывается.

OnLive планирует зарабатывать за счет выплат от игроков (выходит это, правда, пока плохо), а **Gaikai** собирается получать маржу иным путем. Ее будущие клиенты – сами разработчики игр, желающие рекламировать свои творения. Соответственно, игры, а точнее, отдельные их части не будут предлагаться сами по себе. Вместо этого ссылки на них будут интегрированы непосредственно в баннеры, разбросанные по просторам интернета. Наткнувшись на такую рекламу, любознательные личности смогут сразу оценить, что ожидает их в коробке.

Сейчас сеть **Gaikai** состоит из двадцати трех вычислительных центров, разбросан-

ных по всему миру, чтобы минимизировать задержки для различных регионов нашей планеты. Впрочем, зона покрытия все равно невелика, и большая ее часть приходится на США. Поток видео передается в формате 720p, и минимальная скорость соединения, необходимая для работы с сервисом, составляет 5 Мбит/с. Занятно, что баннер, находящийся на обслуживании у **Gaikai**, не станет предлагать вам демоверсию, если ваше соединение не соответствует минимальным требованиям, а браузер не поддерживает технологии **Java** и **Flash**.

К выходу журнала служба уже должна быть запущена – ищите первые видео с игровой рекламой нового формата!

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

САМЫЙ КОМПАКТНЫЙ «ЯБЛОЧНЫЙ» НОУТБУК APPLE MACBOOK AIR 11,6"

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	MAC OS X 10.6 (SNOW LEOPARD)
ЭКРАН	11,6 ДЮЙМА (1366x768), ЖК, LED-ПОДСВЕТКА
ПРОЦЕССОР	INTEL CORE 2 DUO (1,4 ГГц, L2-КЭШ 3 МБ)
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ	2 ГБ DDR3-1066 МГц
ГРАФИКА	NVIDIA GEFORCE 320M, 256 МБ
НАКОПИТЕЛЬ	64/128 ГБ (ФЛЭШ-ПАМЯТЬ)
БЕСПРОВОДНЫЕ МОДУЛИ	WI-FI 802.11A/B/G/N, BLUETOOTH 2.1 + EDR
ОСНОВНЫЕ РАЗЪЕМЫ	2X USB 2.0, MINI-DISPLAYPORT, НАУШНИКИ
АККУМУЛЯТОР	ЛИТИЕВО-ПОЛИМЕРНЫЙ
ВРЕМЯ РАБОТЫ	5 Ч ПРИ БЕСПРОВОДНОМ ПОДКЛЮЧЕНИИ; 30 ДНЕЙ В РЕЖИМЕ ОЖИДАНИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНО	ВЕБ-КАМЕРА
РАЗМЕРЫ	30x19,2x1,7 CM
ВЕС	1,06 КГ
ЦЕНА	44 990 РУБЛЕЙ



MacBook Air всю жизнь был в значительной степени имиджевым продуктом, призванным подчеркнуть статус владельца, — уж больно дорого обходилась покупателям выдающаяся мобильность. Однако недавно Apple обновила линейку — и ситуация резко изменилась. Во-первых, ценник на 13-дюймовую модель скинул несколько сотен долларов. Во-вторых, появилась 11-дюймовая модификация MacBook Air, пожинаящая на пару с обычным MacBook славу самого дешевого «яблочного» лэптопа.

Как и прежде, MacBook Air характеризуется тремя словами — тонкий, легкий, прочный. Корпус новинки выполнен из алюминия, так что его выносливость не вызывает сомнений. Вес при этом едва превышает один килограмм, а максимальная толщина составляет всего 1,7 см. Даже малопроизводительные «атомные» решения в большинстве своем не могут похвастаться такой компактностью — а здесь речь идет о довольно шустрой машинке.

Малые габариты не помешали Apple воткнуть в ноутбук процессор семейства Core 2 Duo. Он работает на скромной частоте 1,4 ГГц, но все равно гораздо быстрее вездесущих Intel Atom. Стремясь максимально уменьшить размеры комплектующих, в Apple отказались от использования жесткого диска или SSD. Информация сохраняется на чипах флэш-памяти — изящное решение, у которого есть свои плюсы и минусы: скорость передачи данных у устройства очень высокая, вот только этих самых данных на него умещается не так много, как хотелось бы. Конкретно — 64 Гб. К счастью, за дополнительные двести долларов этот объем может быть удвоен. Батарея позволяет ноутбуку выдерживать до пяти часов интернет-серфинга через Wi-Fi. Учитывая производительность и опять-таки габариты, время работы иначе как превосходным не назовешь.

По эргономике новый Air во многом обходит даже старую 13-дюймовую версию ноутбука. Так, дизайнеры Apple наконец-то оснастили MacBook Air вторым USB-портом, отсутствие которого породило массу проблем. Трекпад избавился от физической кнопки — чтобы совершить аналог щелчка мыши, теперь достаточно лишь коснуться самой сенсорной площадки, как в остальных ноутбуках Apple. А вот клавиатура, наоборот, стала менее функциональной. Благодаря вытянутому по горизонтали дисплею с соотношением сторон 16:9 она осталась полноразмерной, но буквы больше не светятся в темноте. И, раз уж речь зашла о дисплее, заметим, что для своей небольшой диагонали он шикарен: у него и разрешение впечатляющее (1366x768 пикселей), и цветопередача отличная, и даже глянцевое покрытие особо не бликует. Вот только автоматическая регулировка яркости канула в небытие, поскольку из ноутбука убран датчик освещенности.

Конечно, MacBook Air — не тот компьютер, на котором стоит заниматься видеомонтажом или 3D-рендерингом. Ноутбук не получится использовать и в качестве свалки для файлов — из-за малого объема накопителя придется тщательно выбирать данные, которые будут удостоены записки на лэптоп. В то же время флэш-память делает Mac OS X чрезвычайно отзывчивой, так что в повседневных задачах вроде веб-серфинга и работы с документами новинка окажется едва ли не шустрее, чем полноценные ноутбуки. Трудно поверить, но малютке по зубам даже современные игры.

Итог однозначен: 11-дюймовый MacBook Air плохо подходит на роль единственного компьютера в доме, но в качестве верного спутника практически идеален.



КЛАВИАТУРА ДЛЯ ОНЛАЙНОВЫХ РОЛЕВЫХ ИГР RAZER ANANSI

Любой ценитель онлайн-игр сталкивался с ситуацией, когда панель быстрых действий уже не вмещает нужное количество заклинаний и умений и в ход идут модификаторы: сначала заполняется дополнительная панель, активирующаяся клавишей Ctrl, потом очередь доходит до Alt и Shift. Ну а после начинается свистопляска с сочетаниями разных модификаторов, от которых пальцы завязываются в узел. Избежать этой профессиональной болезни вполне реально – достаточно приобрести новую клавиатуру Razer Anansi. Новинка полезна тем, что в ней за все возможные сочетания модификаторов отвечает специальный блок из семи клавиш, который находится под пробелом. Нажимаются кнопки большим пальцем левой руки, и запутаться в них довольно сложно, поскольку они расположены в два ряда и отличаются размерами. Как следствие доступ к нужным действиям осуществляется легко и быстро, даже если вы эльф 85-го уровня.

Впрочем, Anansi примечательна не только хитрым MMO-модулем – у новинки есть и другие приятные особенности. Так, если вы любите играть по ночам, вам должна понравиться подсветка клавиш. Она реализована с умом: свет пробивается только сквозь выгравированные символы, а его оттенок можно изменять в широком диапазоне – 16 млн цветов! Радует и идущее в комплекте с клавиатурой программное обеспечение: с его помощью можно легко пере-



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ	104 ОСНОВНЫХ + 5 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ + 7 МОДИФИКАТОРОВ
ВРЕМЯ ОТКЛИКА	1 МС
ПОДКЛЮЧЕНИЕ	ПРОВОДНОЕ
ИНТЕРФЕЙС	USB 2.0
РАЗМЕРЫ	51,5X19X2,2 CM
ЦЕНА	4200 РУБЛЕЙ

программировать любую клавишу и даже записать макрос на лету (всего игроку доступно двадцать профилей). Наконец, не обошлось и без пяти дополнительных кнопок на левом краю клавиатуры. Ну а время отклика в 1 мс – неизменный атрибут всех манипуляторов Razer. Впрочем, как и высокая цена.

БАРАНКА С ОГОНЬКОМ SPEEDLINK DARKFIRE



Продвинутый комплект из руля и педалей – атрибут первой необходимости для ярых поклонников автосимуляторов. Но игрокам менее увлеченным нет смысла тратить внушительные суммы на дорогой набор – им разумнее присмотреться к недорогим устройствам вроде Speedlink Darkfire. Особо реалистичных ощущений такой комплект не даст (все-таки диапазон вращения руля – всего 180 градусов), зато функциональность у него на приличном уровне и цена не кусается.

У руля есть мощная виброотдача, за которую отвечают два моторчика, и целая россыпь разных функциональных клавиш. Под левым большим пальцем находится D-pad, под правым – ромб из четырех цифровых кнопок; остальными пальцами удобно подцеплять пару подрулевых лепестков; еще две кнопки интегрированы в саму баранку. Для выполнения основных действий этого набора вполне достаточно, а второстепенные функции можно повесить на четыре дополнительных кнопки или вездесущие Select, Start и Home в центре руля. Ну и педали, естественно, никто не отменял – их здесь две, сцепление не предусмотрено.

В общем, для модели начального уровня Speedlink Darkfire неплох, но истинных ценителей жанра не заинтересует.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

СОВМЕСТИМЫЕ УСТРОЙСТВА	ПК, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	10 + D-PAD + КНОПКИ SELECT, START И HOME
ПОВОРОТ РУЛЯ	180 ГРАДУСОВ
КОЛИЧЕСТВО ПЕДАЛЕЙ	2
ЦЕНА	1870 РУБЛЕЙ



МАЛ МАЛА МЕНЬШЕ

ОБЗОР НОВЫХ ПЛЕЕРОВ APPLE — IPOD TOUCH 4G, IPOD NANO 6G И IPOD SHUFFLE 4G

К

аждой осенью Apple выпускает новые плееры, и эта не стала исключением. Уже традиционно Стив Джобс собрал прессу и в торжественной обстановке рассказал страждущей публике о продвинутом iPod touch, ярком iPod nano и лаконичном iPod shuffle. Новые гаджеты получились стильными, необычными и привлекающими внимание — впрочем, это фамильная черта всех «яблочных» устройств.

МАЛ

Назвать iPod touch 4G плеером язык не поворачивается, ведь это самый натуральный iPhone, который просто поместили в другой корпус и лишили модуля сотовой связи.

Кнопок четыре — две для регулировки громкости на левой боковине, клавиша «Home» под экраном и кнопка включения-выключения на верхнем торце. Внешне четвертый «тач» напоминает и touch, и iPhone предыдущего поколения — с алюминиевой, а не стеклянной задней панелью. Почему Apple впервые не стала копировать в touch дизайн



нового iPhone — загадка. Возможно, компания надеется, что кто-то купит и iPhone 4, и touch.

В техническом плане отличий от iPhone 4 немного, но они важные: нет модулей сотовой связи и GPS (не удастся использовать плеер в качестве автомобильного навигатора), объем оперативной памяти вдвое меньше — 256 МБ, камер две, но та, что на тыльной стороне, обладает разрешением всего лишь 1280x720 точек, то есть 0,9 Мп. Само собой, ни о каких вспышке или автофокусе речи не идет. Зато touch, как и iPhone 4, справляется со съемкой HD-видео в разрешении 720p со скоростью 30 кадров в секунду и звуком. А вот фотографии плеер снимает в разрешении 0,7 Мп — снимки режутся до 960x720 точек.

Еще одно важное отличие touch от iPhone 4 — матрица ЖК-экрана. Это обычная TN, а не яркая IPS, которая сравнима с экраном Super AMOLED и установлена в iPhone 4 и iPad. Разница видна невооруженным глазом, но это не повод для паники. Экран гораздо лучше, чем во многих телефонах и КПК, ведь разрешение 3,5-дюймового емкостного дисплея — 960x640 точек, или 326 пикселей на дюйм. Человеческий глаз способен различить только 300 пикселей на дюйм, так что зерно на экране touch можно увидеть лишь под лупой. Это значит, что картинку touch показывает очень четкую.

Заправляет всем мобильная операционная система iOS 4, для которой написано более трехсот тысяч программ. Владелец touch может смотреть веб-страницы, видеофонить по Wi-Fi с помощью функции FaceTime, даже играть — к нашим услугам приложение-агрегатор Game Center.

Apple позиционирует touch как медиаплеер — устройство, с помощью которого можно смотреть видео (до 7 часов без подзарядки) и слушать музыку (до 40 часов).

На самом же деле touch — это обыкновенный КПК, такие были распространены несколько лет назад и трудились в связке с простой звонилкой.

МАЛА

Новый iPod nano принадлежит к шестому поколению nano-плееров. Он совершенно не похож на предыдущие устройства линейки — те были тонкими вытянутыми палочками, а этот — компактный квадрат со сторонами 4x4 см, сенсорным 1,54-дюймовым экраном и клипсой на задней стороне. Технически шестой nano сильно изменился по сравнению с пятым: потерял камеру, колесо управления и стал гораздо компактнее.

Корпус плеера выполнен из анодированного алюминия. Это однозначный плюс: создается впечатление надежной сборки, кроме того, малютка приятно холодит руку. На одной боковине расположены три кнопки — одна для включения, две для регулировки громкости. На другой боковине размещен фирменный порт Apple и 3,5-мм разъем для наушников. С помощью клипсы можно легко закрепить плеер где угодно — хоть на кармане джинсов, хоть на отвороте футболки. Соскальзывать он не будет, ведь весит всего 21 грамм.

Рабочий стол nano напоминает интерфейс iOS. Переключаться между экранами можно как в iPhone — простым движением пальца слева направо или справа налево. Nano поддерживает несколько мультитач-жестов —





двойное нажатие (увеличение), скольжение (перемотка), разворот двумя пальцами. Чтобы вернуться на основной экран, достаточно некоторое время удерживать палец в центре дисплея. Впрочем, как бы ни был удобен сенсорный экран, ему не под силу заменить знаменитое колесико ClickWheel: совершать мультитач-пассы, не видя дисплея — например, когда плеер лежит в кармане, — решительно невозможно.

Несомненно, модненький папо — настоящее украшение осенней коллекции Apple. iPod nano компактный, элегантный и технологически совершенный, но против него играет цена: за 7000 рублей можно купить и более мощный плеер, который будет проигрывать на большом дисплее не только музыку, но и видео.



МЕНЬШЕ

iPod shuffle — самый дешевый плеер Apple. По сути, это папо, оснащенный колесом управления вместо мультитач-дисплея.

Весит shuffle почти вдвое меньше, чем папо, — 12,5 граммов. Корпус сделан из благородного алюминия, имеется клипса для крепления на одежду. Из органов управления — колесо, ползунок и кнопка, которая активирует функцию VoiceOver. На ней мы остановимся отдельно. Экранчика у плеера нет, а узнавать, что там сейчас проигрывается, как-то надо. Поэтому Apple придумала систему навигации, которая приятным женским голосом сообщает название композиции, меню трека или исполнителя. Путается в ударениях, конечно, и говорит забавно, зато дает хоть какое-то представление о песнях. Еще VoiceOver может упорядочивать композиции: если предварительно создать в iTunes плейлисты и загрузить их в shuffle, система будет зачитывать названия, пока вы не остановите плеер на нужном сборнике.

ТА-ДА-ДА-ДАМ!

Звук плееры выдают достаточно детализированный и естественный, на наш взгляд, более четкий, чем у iPod предыдущего поколения. Nano и shuffle похожи по звучанию на большин-

ство продающихся плееров, а вот touch, безусловно, музыкальный король — даже прожженные меломаны признаются, что он отыгрывает на уровне **Cowon** и **iriver**. Просто для того, чтобы начать наслаждаться звуком, перво-наперво надо отправить комплектные наушники в мусорное ведро и купить что-нибудь приличное, хотя бы за 1200-1500 рублей. И тогда плееры Apple покажут, на что они способны.



*iPod nano и iPod shuffle не дадут заскучать на пробежке, в долгом перелете или на совещании и придется по вкусу тем, кому хочется просто слушать музыку. iPod touch стоит расценивать как компактный планшет с функцией игровой консоли, который стоит как топовый смартфон и приближается по цене к iPad. Рекомендовать его можно тем, кто еще не обзавелся продвинутым сенсорным смартфоном, умеющим делать все то же, что предлагает touch. Но, с другой стороны, зачем таскать два гаджета, когда достаточно одного? Быть может, лучше подкопить и сразу взять **Samsung Galaxy S**, **HTC Desire** или тот же **iPhone 3GS/4**?*

ОБ АВТОРЕ

mobi.ru

экспертный сайт о цифровой технике

Статья подготовлена специально для журнала ЛКИ нашими коллегами по издательскому дому, журналистами портала mobi.ru. На mobi.ru публикуются самые свежие новости о цифровой технике, а также экспертные обзоры новейших устройств, программных платформ, операционных систем, технологий и сервисов. Все самое интересное о гаджетах, портативных компьютерах, телефонах — на mobi.ru:

- **HTC Desire HD**: обзор флагманского гуглофона.
- **Garmin-Asus A10**: обзор навигационного коммуникатора на Android.
- **eMachines**: путеводитель по миру ноутбуков.
- **Google Android 2.3 Gingerbread**: обзор новой версии культовой мобильной платформы.

Несомненно, на деньги, которые просят за плееры Apple, можно купить куда более мощные аудиофильские устройства. Однако помните, что вы покупаете не только плеер, но и элемент стиля, который по производимому эффекту сравним с брендовыми кроссовками, джинсами или футболкой. А на имидж никаких денег не жалко.

Технические характеристики			
Корпус	алюминий	алюминий	алюминий, пластик
Цвет	серебряный, голубой, зеленый, оранжевый, розовый	серебряный, черный, голубой, зеленый, оранжевый, розовый, красный	черный
Дисплей	нет	1,54 дюйма (TFT, 240x240, 220 ppi), сенсорный, мультитач	3,5 дюйма (TFT, 960x640, 326 ppi), сенсорный, мультитач
Частота дискретизации	20-20 000 Гц	20-20 000 Гц	20-20 000 Гц
Сопrotивление	32 Ом	32 Ом	32 Ом
Объем памяти	2 ГБ	8/16 ГБ	8/32/64 ГБ
Поддерживаемые форматы	MP3, MP3 VBR, AAC, Protected AAC, Audible, Apple Lossless, AIFF, WAV	MP3, MP3 VBR, AAC, Protected AAC, Audible, Apple Lossless, AIFF, WAV	аудио — MP3, MP3 VBR, AAC, Protected AAC, HE-AAC, Audible, Apple Lossless, AIFF, WAV видео — H264, M4V, MP4, MOV, MPEG-4, M-JPEG
Камера	—	—	видео — 1280x720, 30 кадр/с; фото — 960x720
Беспроводные соединения	—	—	Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
Аккумулятор	литиево-ионный	литиево-ионный	литиево-ионный
Время работы	до 15 ч	до 24 ч	музыка — 40 ч, видео — 7 ч
Время зарядки от USB	3 ч	3 ч	4 ч
Габариты	2,9x3,2x0,9 см	3,8x4,1x0,9 см	11,1x5,9x0,7 см
Вес	12,5 г	21,1 г	101 г
Цена на январь 2011 года	2790 рублей	8 ГБ — 6990 рублей, 16 ГБ — 8790 рублей	8 ГБ — 10 990 рублей, 32 ГБ — 13 690 рублей, 64 ГБ — 18 290 рублей

В ПОЛНУЮ СИЛУ

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ NVIDIA GEFORCE GTX 580

Так сложилось, что NVIDIA уже несколько лет доминирует в сегменте дорогих одночиповых видеокарт. AMD удалось навязать калифорнийцам жесткую конкуренцию почти во всех ценовых категориях, но самые производительные решения традиционной архитектуры все равно выпускаются под маркой GeForce. В конце 2010 года, правда, то тут, то там говорили, что у AMD появился реальный шанс покорить неприступный сегмент. В 2010-м NVIDIA припозднилась с анонсом архитектуры Fermi, разработать что-то принципиально новое за оставшееся время не успевала, и AMD, казалось, вот-вот расправится с конкурентом, выпустив свои свеженькие «Радеоны» на базе ядра Cayman. Но не тут-то было! «Зеленые» не только подготовили за семь месяцев достойного бойца — очередную самую быструю одночиповую видеокарту современности, GeForce GTX 580, — но и заставили его нанести упреждающий удар. Как NVIDIA это удалось? Все просто: компания всего лишь довела до ума уже существующий продукт.

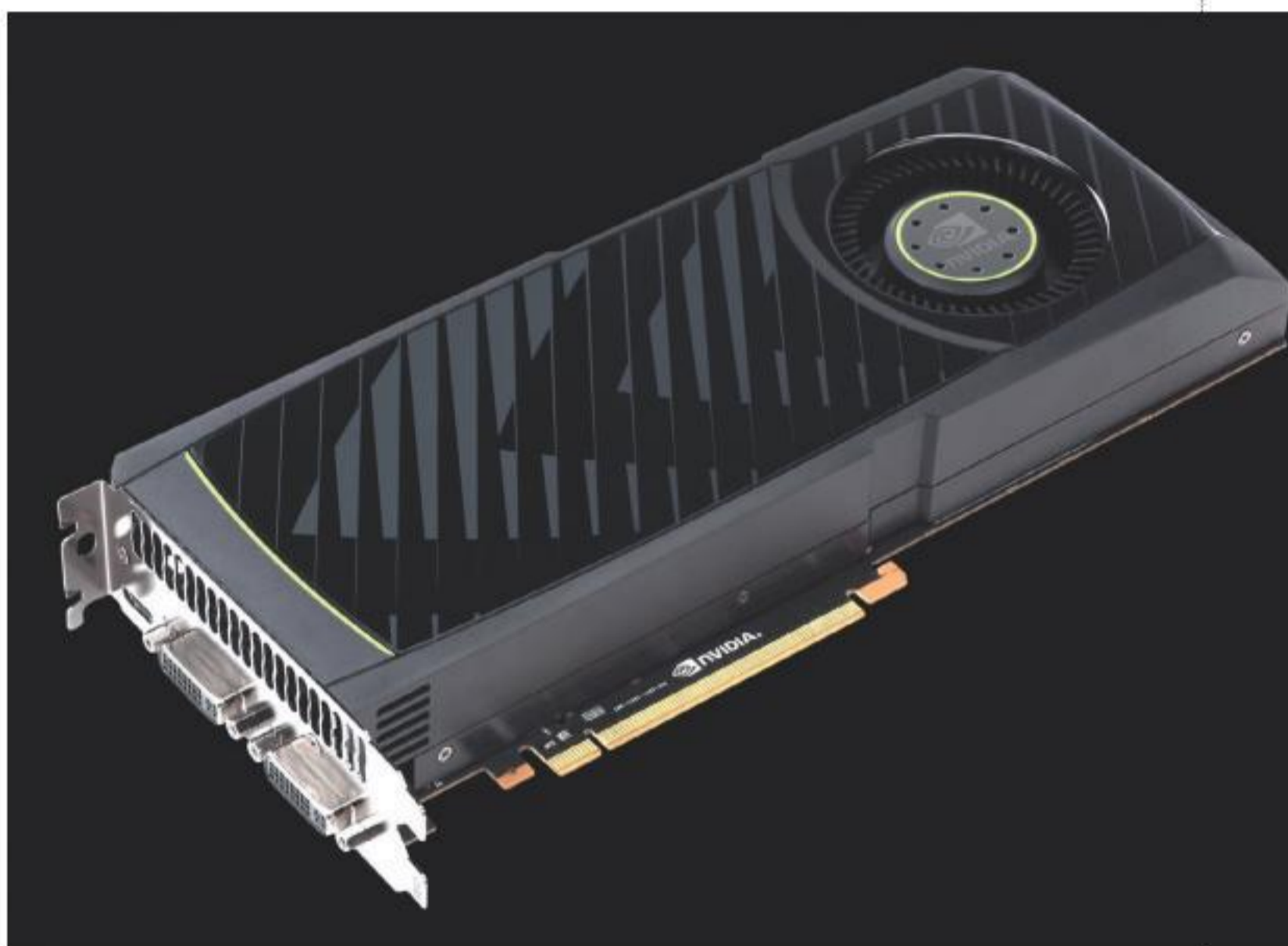
ШЛИФОВКА

Предыдущий флагманский видеочип NVIDIA, известный под именем GF100, уникален — он лег в основу сразу трех видеокарт, но ни в одной из них не раскрыл свой потенциал полностью. Поясним: изначально в этом процессоре предусмотрены четыре кластера обработки графики (GPC, Graphics Processing Cluster), каждый из которых содержит отдельный движок растеризации и четыре потоковых мультипроцессора (SM, Streaming Multiprocessor). В свою очередь, SM несет по 32 ядра CUDA, четыре текстурных блока и движок PolyMorph engine для расчета тесселяции. Так вот, даже у видеокарты GeForce GTX 480, самого быстрого носителя GF100, были активны лишь 15 мультипроцессоров из 16. В младших платах чип резали еще сильнее: в GeForce GTX 470 оставили 14 SM-блоков, а в GeForce GTX 465 — 11.

Причин такого вот подрезания крыльев было несколько. Самая очевидная — проблемы при производстве чипов. GF100 — очень сложное устройство, состоящее из трех миллиардов транзисторов, и непосредственный производитель графических процессоров, компания TSMC, просто не смогла в установленный срок до конца отладить выпуск этих GPU. У большого процента готовых чипов часть мультипроцессоров оказывалась нерабочей, и, чтобы вывести новую архитектуру на рынок как можно скорее, NVIDIA вынуждена была использовать сырые графические ядра, ограничив число активных SM. Еще одна причина — проблема с самими ядрами: полноценные GPU получались слишком горячими и прожорливыми, и их приходилось урезать.

В любом случае, теперь все эти игры в хирургов остались в прошлом; важно то, что NVIDIA наконец удалось наладить поставки графического ядра, в котором все 16 мультипроцессоров идеально функционируют. Именно этот чип и лег в основу GeForce GTX 580. Зовется он теперь GF110.

По сравнению с GTX 480 у GTX 580 возросло количество потоковых процессоров (с 480 до 512 штук), текстурных блоков (с 60 до 64 штук) и модулей тесселяции (с 15 до 16 штук). Кроме того, повысились частоты, на которых все это добро работает: скорость процессора увеличилась с 700 до 772 МГц. CUDA-ядра функционируют на частоте 1544 против 1401 МГц. Память также была подвергнута раз-



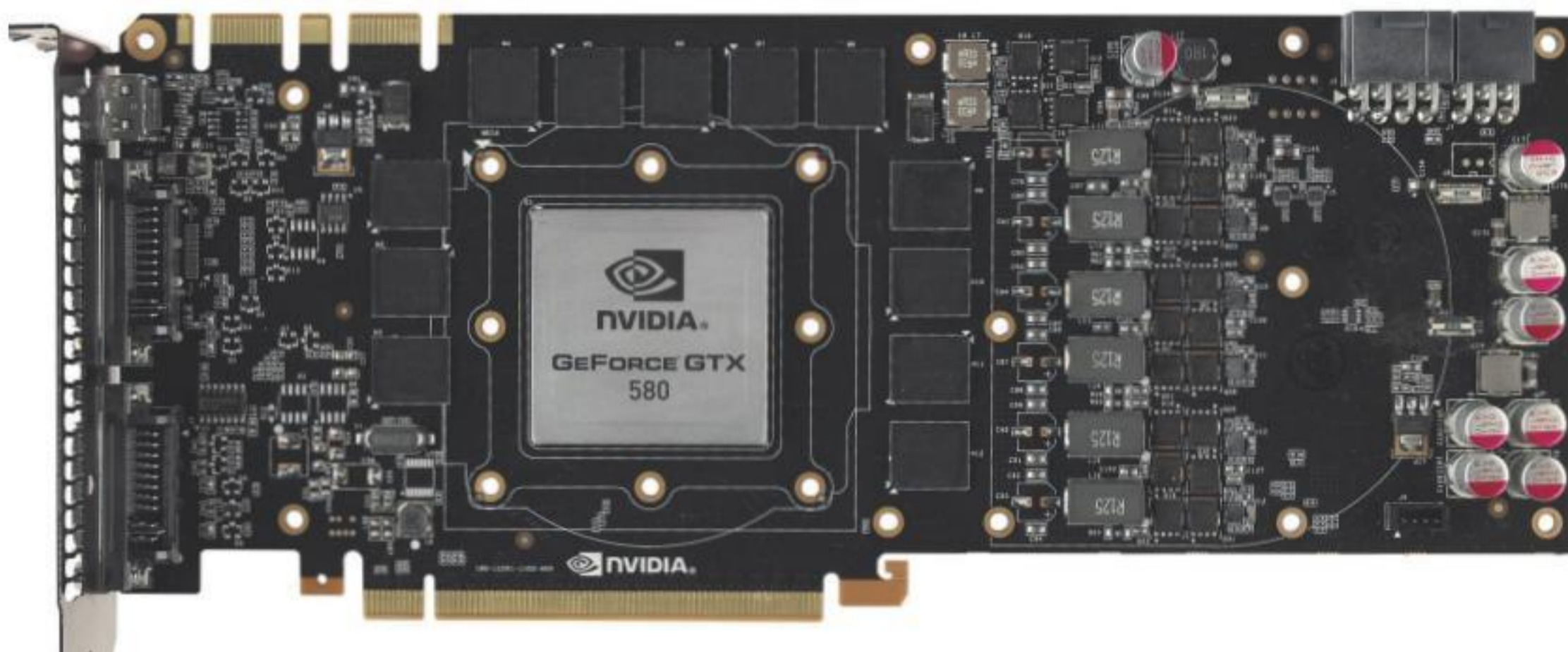
СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

3DMARK VANTAGE

Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотношение производительности
NVIDIA GeForce GTX 580	22 468	48 353	25 940	100%
NVIDIA GeForce GTX 480	16 526	47 711	19 796	76%
AMD Radeon HD 5870	17 402	17 326	17 383	67%
AMD Radeon HD 5970	21 848	17 347	20 517	79%

UNIGINE HEAVEN BENCHMARK 2.0

Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотношение производительности
NVIDIA GeForce GTX 580	31,6	796	100%
NVIDIA GeForce GTX 480	24,6	617	77%
AMD Radeon HD 5870	11,4	288	36%
AMD Radeon HD 5970	19,9	502	63%



СРАВНИТЕЛЬНАЯ ТАБЛИЦА ТЕХНИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИК

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 580	NVIDIA GeForce GTX 480	AMD Radeon HD 5870	AMD Radeon HD 5970
Ядро	GF110	GF100	Cypress	Hemlock
Количество транзисторов	3 млрд	3 млрд	2,15 млрд	4,3 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	512	480	1600	2x 1600
Частота графического ядра	772 МГц	700 МГц	850 МГц	725 МГц
Частота потоковых процессоров	1544 МГц	1401 МГц	850 МГц	725 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1536 МБ	GDDR5, 1536 МБ	GDDR5, 1 ГБ	GDDR5, 2 ГБ
Частота памяти	4008 МГц	3696 МГц	4800 МГц	4000 МГц
Шина данных	384 бит	384 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	64	60	80	2x 80
Количество блоков растеризации	48	48	32	2x 32
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на январь 2011 года	20 000 рублей	14 000 рублей	11 500 рублей	20 500 рублей

гону — в эталонной GTX 580 используются чипы производства **Samsung**, для которых рабочая частота выставлена на отметке в 4008 МГц. У GTX 480, напомним, память функционирует на частоте 3696 МГц.

На этом отличия не заканчиваются: GF100 и GF110 все-таки не совсем идентичны, и смена имени чипа объясняется по крайней мере парой нововведений. Во-первых, оптимизирована работа текстурных блоков: теперь они производят обработку текстур без пропуска тактов. Во-вторых, улучшен алгоритм отбраковки невидимых поверхностей, так что видеокарта ныне совершает чуть меньше ненужной работы.

Как видно, по большинству параметров нынешний hi-end проворнее предыдущего, но показатели, по которым видеокарты идентичны, все же остаются — оба ускорителя могут похвастаться 48 блоками растеризации, 384-битной шиной памяти и 1536 МБ GDDR5. Кроме того, длина обоих адаптеров составляет 267 мм, да и набор видеовыходов не изменился — на задней стороне GTX 580 можно обнаружить пару портов DVI и один mini-HDMI.

НОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ

Разумно было бы предположить, что новая видеокарта вышла еще прожорливее, чем GTX 480, ведь количество исполнительных блоков и рабочие частоты возросли, а архитектура и техпроцесс остались неизменными. К счастью, это не так: GTX 580 потребляет на 6 Вт меньше, чем предшественница, поскольку за полгода процесс производства чипов архитектуры Fermi был основательно отлажен. Тем не менее TDP у новичка все равно внушительный — 244 Вт. Соответственно,

видеокарте требуется не только мощная подсистема питания с двумя разъемами, на шесть и на восемь контактов, но и продвинутая система охлаждения.

GTX 480 традиционно критикуют за горячий нрав, однако кулер у нее очень хорош. Стремясь обуздать пламенного зверя, NVIDIA создала одну из лучших систем охлаждения за всю свою историю. Инженеры использовали массивный радиатор сразу с пятью тепловыми трубками, напрямую контактирующими с графическим процессором, и даже прорезали печатную плату под вентилятором, чтобы он мог эффективнее всасывать воздух. Но даже этих ухищрений едва хватало для отвода тепла от горячего GF100, и для GF110 потребовался новый, еще более производительный, кулер. Увеличивать число тепловых трубок было уже некуда, так что NVIDIA отважилась применить радиатор с испарительной камерой — подобные решения можно встретить, например, в двухчиповом Radeon HD 5970, а также в видеокартах **Sapphire** серии Vapor-X.

Испарительная камера по принципу работы мало отличается от тепловых трубок: жидкость в ней испаряется с нагревающейся стороны и конденсируется на противоположной, после чего перетекает на прежнее место. Так осуществляется перенос тепла от основания радиатора к его ребрам. Прелесть испарительной камеры в том, что она целиком покрывает GPU, чего тепловые трубки сделать не могут. Соответственно, радиатор на ее основе оказывается более эффективным.



ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)				
Название игры, настройки	NVIDIA GeForce GTX 580	NVIDIA GeForce GTX 480	AMD Radeon HD 5870	AMD Radeon HD 5970
RESIDENT EVIL 5 (DX10)				
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	113,8	105,2	105,8	112,7
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	108,1	106	99,4	106,7
High, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	108,8	106	108,5	109,8
High, 1920x1080, AF 16x, AA 16x	106,1	103,7	104,5	105,7
Соотношение производительности	100%	96%	96%	100%
DEVIL MAY CRY 4 (SC2, DX10)				
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	242,5	147,5	—	—
SuperHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	240,8	138,2	131,5	218,7
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	222,6	148,7	—	—
SuperHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 16x	217,6	136,7	163,1	211,8
Соотношение производительности	100%	62%	64%	94%
LOST PLANET 2 (DX11, TEST A, SC2)				
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	71,5	—	32,7	47,5
High, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	75,5	—	34,3	49,7
Соотношение производительности	100%	—	46%	66%
ALIENS VS. PREDATOR (DEMO, DX11)				
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	62,3	42,4	48,7	74,7
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	34	39,2	43,5	61,7
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	55,7	38	39,4	66,8
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	47,4	35,1	35,2	55,1
Соотношение производительности	100%	78%	84%	130%
Соотношение цены	100%	70%	57,5%	102,5%
Соотношение производительности	100%	77%	73%	98%

БОРЬБА ЗА ТИТУЛ

Плацидармом для проведения опытов выступил уже знакомый вам стенд из процессора Intel Core i7-920, материнской платы Foxconn Renaissance и трех двухгигабайтных планок памяти Kingston HyperX DDR3-1666.

GeForce GTX 580 претендует на звание самой производительной графической платы современности, так что ее соперниками стали лидеры быстродействия в различных ценовых категориях: самый быстрый одночиповый продукт AMD в лице Radeon HD 5870, нынешний король 3D-графики Radeon HD 5970, оснащенный сразу двумя GPU, и, конечно же, предыдущий флагман NVIDIA — GeForce GTX 480. В список синтетических тестов вошли 3DMark Vantage и Unigine Heaven Benchmark 2.0, а положение дел в играх мы изучали с помощью Resident Evil 5, Devil May Cry 4, Aliens vs. Predator и Lost Planet 2 («Мерпо 2033», к сожалению, выдавала на нашем тестовом стенде критическую ошибку, устранить которую не помогли ни замена комплектующих, ни переустановка Windows).

Если судить по показаниям синтетики, перед нами самая быстрая видеокарта не только в лиге одночиповых продуктов (это



было очевидно с самого начала), но и в абсолютном зачете: в обоих тестах GTX 580 удалось обогнать Radeon HD 5970. В тесте GPU из 3DMark Vantage новичок вырвал победу у двуглавого монстра, обойдя его на 3%, а преимущество над GTX 480 составило внушительные 26%. По итоговым баллам новый GeForce также оставил творения AMD далеко позади. В Unigine Heaven Benchmark 2.0, активно эксплуатирующем движки тесселяции, ускорители от NVIDIA тоже оказались традиционно сильны — даже GTX 480 обошла старший Radeon, а GTX 580 и вовсе продемон-

стрировала полуторакратное превосходство над конкурентом.

В реальной жизни отрыв дерзкого новичка от преследователей уже не столь существен. Так, в DX10-играх Resident Evil 5 и Devil May Cry 4 разница между результатами GTX 580 и HD 5970 была минимальной — видеокарта от NVIDIA выступила лишь немногим лучше конкурента. В тестах под DX11 все оказалось еще интереснее: в Lost Planet 2 новинка разорвала соперника в пух и прах, а в Aliens vs. Predator отстала почти на треть.



Основываясь на игровых бенчмарках, можно сделать вывод, что сугубо эволюционный GeForce GTX 580 в среднем на четверть быстрее своего прародителя. Этого прироста достаточно, чтобы свергнуть с трона Radeon HD 5970.

Новая видеокарта NVIDIA демонстрирует сопоставимую с конкурентом производительность, но при этом дешевле, энергопотребление у нее ниже, да и про поддержку фирменных технологий вроде PhysX и 3D Vision забывать не стоит. Кроме того, новый кулер действительно очень эффективен и тих, так что и по акустическим параметрам GTX 580 выглядит привлекательнее, чем HD 5970. Ну а высокие результаты в синтетике позволяют надеяться, что после доработки драйверов показатели GeForce GTX 580 улучшатся еще немного.

В общем, если вы хотите приобрести самую быструю видеокарту современности, то выбор очевиден — во всяком случае, до тех пор, пока мы наконец не доберемся до плат на базе Cayman.

ДОБРОТНОСТЬ

8

- ⊕ ОТЛИЧНЫЙ КУЛЕР
- ⊖ ЭЛЕМЕНТАРНАЯ БАЗА ЛИШЕНА ИЗЫСКОВ

ЭРГОНОМИЧНОСТЬ

9

- ⊕ АДЕКВАТНЫЕ РАЗМЕРЫ; УМЕРЕННЫЙ УРОВЕНЬ ШУМА
- ⊖ НЕ САМЫЙ БОГАТЫЙ НАБОР ВЫХОДОВ

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ

10

- ⊕ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ; ПОДДЕРЖКА PHYSX И 3D VISION

ЭФФЕКТИВНОСТЬ

9

- ⊕ ЛУЧШЕ И ДЕШЕВЛЕ ОСНОВНОГО КОНКУРЕНТА
- ⊖ ЗАВЫШЕННАЯ ЦЕНА В РОЗНИЦЕ

ВЕРДИКТ

Лучшая на данный момент игровая видеокарта.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА

95%

НАГРАДА ЖУРНАЛА



МАКСИМАЛИЗМ В ДЕЙСТВИИ ТЕСТИРОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРА MEIJIN EXTREME SLI GTX 580

Какую начинку вы выбрали бы для нового игрового компьютера, если бы финансовая сторона вопроса не играла никакой роли? Думаем, в список железа попал бы самый быстрый процессор, набор флагманских видеокарт, твердотельный накопитель и другие комплектующие, располагающиеся в верхних строчках оверклокерских рейтингов. Именно так, похоже, и появился на свет компьютер Extreme SLI GTX 580 — ультимативное решение по заоблачной цене.



ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

В основе компьютера — шестиядерный процессор Intel Core i7-980X Extreme Edition и плата GeForce GTX 580, новейший король 3D-графики (тестовые образцы новых плат NVIDIA, кстати, мы получили именно в составе Meijin Extreme SLI GTX 580). Таких видеокарт в компьютере две штуки — они объединены в связку SLI. На оператив-

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ПРОЦЕССОР	INTEL CORE I7-980X EXTREME EDITION (ЯДРО GULFTOWN, 3,33 ГГц, L3-КЭШ 12 МБ) + КУЛЕР COOLER MASTER HYPER N620
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	ASUS P6T DELUXE V2 (ATX, INTEL X38, SOCKET 1366, 6X DDR3-1066/1333/1600/1800/1866/2000 DO 24 Гб, 3X PCIE 2.0 X16 (X16-X16-X1 ИЛИ X16-X8-X8), PCI-E X4, 2X PCI FDD, IDE, 6X SATA 2, ESATA, RAID, 8X USB, FIREWIRE, 2X GBLAN, 1X S/PDIF-OUT, АУДИО)
ПАМЯТЬ	6X 4 Гб KINGSTON KVR1333D3N9/4G CL9 (DDR3, 1333 МГц, CL9)
ВИДЕОКАРТЫ	2X NVIDIA GEFORCE GTX 580 (1536 МБ, 2X DVI, MINI-HDMI, PCIE 2.0 X16)
НАКОПИТЕЛИ	SSD INTEL X25-M 80 Гб (SATA 2), 2X 2 Тб WESTERN DIGITAL WD2002FYPS (SATA 2, 7200 ОБ/МИН, 64 МБ)
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД	LG BH10LS30 BLACK (DVD±R/RW, BD-R, DL, SATA)
ЗВУКОВАЯ КАРТА	CREATIVE X-FI TITANIUM
БЛОК ПИТАНИЯ	CHIEFTEC CFT-1200G-DF (ATX, 1200 Вт)
КОРПУС	SILVERSTONE FORTRESS FT02B-W (ATX, 2X USB, АУДИО)
ДОПОЛНИТЕЛЬНО	AGNITUM OUTPOST SECURITY SUITE PRO, WINDOWS 7 ULTIMATE 64-BIT, КАРДРИДЕР
ЦЕНА НА ЯНВАРЬ 2011 ГОДА	196 700 РУБЛЕЙ

ную память также не поскупились: ее здесь 24 Гб, то есть максимально возможный для настольного ПК объем. Словом, мощь.

Сопутствующее оборудование также достойно всяческих похвал. Например, компьютер снаряжен дискретной звуковой картой Creative X-Fi Titanium, которая придется по душе не только игрокам, но и аудиофилам. Дисковая подсистема — еще один повод для гордости: под ОС в Extreme SLI GTX 580 выделен необычайно шустрый SSD Intel X25-M емкостью 80 Гб, а для хранения данных предназначен зеркальный массив из пары двухтерабайтных жестких дисков Western Digital WD2002FYPS. Оптический привод — бескомпромиссный Blu-ray-резак от LG. Воедино все компоненты сведены на материнской плате ASUS P6T Deluxe V2, а за их питание отвечает мощный 1200-ваттный БП производства Chieftec.

Отдельно стоит упомянуть необычный корпус SilverStone Fortress FT02B-W. Его главная особенность — нестандартное расположение материнской платы: она повернута на 90 градусов. Сделано это не забавы ради, а из соображений практичности — продвигается собранная система просто превосходно, а вот шума от многочисленных вентиляторов почти нет. Кроме того, корпус выглядит очень внушительно, да и надежности ему не занимать — стенки из толстых листов алюминия практически негибачемы.

НЕПОБЕДИМЫЙ

В том, что Meijin Extreme SLI GTX 580 с легкостью выдержит наши стандартные тесты, мы даже не сомневались. Поэтому первым делом запустили на нем невероятно прожорливую «Метро 2033» с максимальными настройками графики и 16-кратным сглаживанием (на стандартном тестовом стенде с одной GTX 580, как вы помните, бенчмарк отказался работать). Итог — потрясающая картинка и никаких тормозов, как-никак срок семь кадров в секунду! Результаты других игровых тестов также ошеломляют:

в оставшихся DX11-играх значения fps уходят за сотню, а в стареньком Devil May Cry 4 монстр от Meijin выдает более четырехсот кадров в секунду!

Результаты прогона синтетических бенчмарков также впечатляют: в 3DMark Vantage компьютер едва не покорил отметку в 36 000 баллов, а в Unigine Heaven Benchmark 2.0 набрал фантастические 1520 очков со средним fps 60,3 кадра в секунду. В PCMark05 испытуемый вновь был на высоте, за что стоит сказать спасибо быстрому SSD — он помог набрать 30 624 балла в тесте дисковой подсистемы, благодаря чему итоговый результат составил внушительные 19 640 очков.



Очевидно, что Meijin Extreme SLI GTX 580 по зубам все современные игры, какими бы жестокими ни были настройки графики. Это идеальный игровой компьютер, который, увы, необычайно — хотя и заслуженно — дорог.

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

PCMARK05

CPU	Memory	HDD	Overall
11 366	10 619	30 624	19 640

3DMARK VANTAGE

GPU	CPU	Overall
37 555	31 911	35 965

UNIGINE HEAVEN BENCHMARK 2.0

FPS	Overall
60,3	1520

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Настройки	1680x1050	1920x1080
-----------	-----------	-----------

DEVIL MAY CRY 4 (DX10, SC2)

SuperHigh, AF 16x, AA 8x	444,3	—
SuperHigh, AF 16x, AA 16x	430,5	—

RESIDENT EVIL 5 (DX10)

High, AF 16x, AA 8x	149,2	146,2
High, AF 16x, AA 16x	143,4	146,7

ALIENS VS. PREDATOR (DX11)

VeryHigh, AF 16x, AA 2x	117,2	105,3
VeryHigh, AF 16x, AA 4x	100,3	90,2

LOST PLANET 2 (DX11, TEST A, SC2)

Ultra, AF 16x, AA 8x	134,4	124,4
Ultra, AF 16x, AA 16x	133	128,2

МЕТРО 2033 (DX11)

VeryHigh, AF 16x, AA 8x	54,3	48,7
VeryHigh, AF 16x, AA 16x	57	47,2

ДОБРОТНОСТЬ

10

⊕ ВЕЛИКОЛЕПНОЕ КАЧЕСТВО СБОРКИ; КАЧЕСТВЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

ЭРГОНОМИЧНОСТЬ

9

⊕ НИЗКИЙ УРОВЕНЬ ШУМА; БЫСТРАЯ ЗАГРУЗКА ОС
⊖ БОЛЬШИЕ ГАБАРИТЫ И ВЕС

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ

10

⊕ ЧРЕЗВЫЧАЙНО ВЫСОКАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ; НАЛИЧИЕ SSD И RAID-МАССИВА; ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЗВУКОВАЯ КАРТА; ПРИВОД BD-RW

ЭФФЕКТИВНОСТЬ

6

⊕ МАШИНА НЕ ПОТЕРЯЕТ АКТУАЛЬНОСТЬ МНОГО ЛЕТ
⊖ НА ЭТИ ДЕНЬГИ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПАРК ДЛЯ НЕБОЛЬШОГО ИНТЕРНЕТ-КАФЕ

ВЕРДИКТ

Совершенный игровой компьютер по очень высокой цене.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА

90%

НАГРАДА ЖУРНАЛА



МЛАДШИЙ БРАТ

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ AMD RADEON HD 6850

А

MD открыла шеститысячную серию видеокарт Radeon двумя моделями. Со старшей, Radeon HD 6870, мы познакомились в прошлом номере (см. статью «Новый виток» в ЛКИ №1/2011), а в этот раз к нам в тестовую лабораторию попала младшая модель — Radeon HD 6850.



В ТЕНИ СОБРАТА

В Radeon HD 6870, как вы помните, используется графическое ядро **Barts XT**. Оно не отличается запредельной мощностью, но предлагает некоторые усовершенствования относительно предыдущих кристаллов **AMD**: например, улучшенные блоки тесселяции, продвинутый видеodeкодер **UVD3**, а также новые алгоритмы фильтрации и сглаживания. В Radeon HD 6850 все эти полезные вещи остались на месте, инженеры подрезали лишь мускульную силу GPU, отключив пару SIMD-ядер и понизив частоты. Результат этой обработки назвали **Barts Pro**.

Боевые потери оказались не так уж и велики: чип лишился 160 потоковых процессоров и 8 текстурных блоков. Производительность оставшихся 12 ядер SIMD позволяет рассчитывать на неплохие результаты в играх. Все-таки 960 шейдерных блоков и 48 «текстурников» — достаточный набор для видеокарты среднего класса. Кроме того, блоков растеризации у графического процессора по-прежнему 32 штуки — их AMD упорно не режет. А вот частоту ядра прилично понизили — она упала с 900 аж до 775 МГц (впрочем, это позволяет рассчитывать на превосходный разгонный потенциал новинки). Что касается памяти, то здесь различия между HD 6870 и HD 6850 минимальны. Так, в обеих видеокартах используется 256-битная шина данных и 1 Гб GDDR5. Разница в частоте незначительна: у младшенькой платы память работает на 4000 МГц, что всего на 200 МГц меньше, чем у собрата.

Radeon HD 6870 оснащается двумя 6-контактными разъемами питания. Искусственно ослабленная HD 6850 потребляет меньше элек-

СРАВНИТЕЛЬНАЯ ТАБЛИЦА ТЕХНИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИК

Характеристика	AMD Radeon HD 6850	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD 5850	AMD Radeon HD 5830	NVIDIA GeForce GTX 465	NVIDIA GeForce GTX 460
Ядро	Barts Pro	Barts XT	Cypress Pro	Cypress LE	GF100	GF104
Количество транзисторов	1,7 млрд	1,7 млрд	2,15 млрд	2,15 млрд	3 млрд	1,95 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	960 шт.	1120 шт.	1440 шт.	1120 шт.	352 шт.	336 шт.
Частота графического ядра	775 МГц	900 МГц	725 МГц	800 МГц	607 МГц	675 МГц
Частота потоковых процессоров	775 МГц	900 МГц	725 МГц	800 МГц	1215 МГц	1350 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб
Частота памяти	4000 МГц	4200 МГц	4000 МГц	4000 МГц	3200 МГц	3600 МГц
Шина данных	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	48 шт.	56 шт.	72 шт.	56 шт.	44 шт.	56 шт.
Количество блоков растеризации	32 шт.	32 шт.	32 шт.	16 шт.	32 шт.	32 шт.
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на январь 2011 года	7000 рублей	9000 рублей	8500 рублей	6500 рублей	7100 рублей	6600 рублей

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

3DMARK VANTAGE				
Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотношение производительности
AMD Radeon HD 6850	12 596	16 499	13 365	100%
AMD Radeon HD 6870	15 131	16 493	15 450	116%
AMD Radeon HD 5850	14 832	17 597	15 427	116%
AMD Radeon HD 5830	12 781	17 594	13 720	103%
NVIDIA GeForce GTX 465	11 674	42 636	14 264	107%
NVIDIA GeForce GTX 460	12 556	40 963	15 188	114%

UNIGINE HEAVEN BENCHMARK 2.0			
Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотношение производительности
AMD Radeon HD 6850	11,8	298	100%
AMD Radeon HD 6870	13,8	348	117%
AMD Radeon HD 5850	11,4	288	97%
AMD Radeon HD 5830	10,5	266	90%
NVIDIA GeForce GTX 465	16,7	421	141%
NVIDIA GeForce GTX 460	16,9	426	143%

троэнергии и потому довольствуется всего одним таким разъемом, ведь при максимальной нагрузке перетягивает на себя не больше 127 Вт.

ВЖИВУЮ

AMD могла бы просто припаять Barts Pro к печатной плате от HD 6870, водрузить на нее тот же самый кулер и спокойно приторговывать полученным творением. Но компания выбрала иной подход, и по строению эталонные шеститысячные платы мало похожи друг на друга.

Впрочем, если не снимать с видеокарт кожу, то разницу не сразу-то и заметишь. Radeon HD 6850 — это все тот же малопривлекательный черно-красный кирпич, разве что длина его уменьшилась на пару сантиметров. Увы, при установке видеокарты в корпус это перестает быть преимуществом, поскольку разъем питания у HD 6850 расположен сзади, а не сбоку, как у более мощной модели.

В HD 6850 для охлаждения чипа используется радиатор с испарительной камерой, а не с тепловыми трубками. Конечно, это не такой монстр, как в **Radeon HD 5970** или **GeForce GTX 580**. Нет, здесь все скромнее: сама камера маленькая, да и ребер к ней подходит не так уж много. Словом, принцип разумной достаточности в действии. Подсистема питания и чипы памяти прикрыты одним общим радиатором с очень низкими ребрами. По эффективности он мало отличается от абсолютно плоской пластины, но это все же лучше, чем ничего. Установленный в турбине вентилятор изменений не претерпел — авторы используют одну и ту же вертушку уже несколько лет кряду.

Как мы уже сказали, печатная плата HD 6850 короче и у нее иное расположение контактов для разъема 6-pin. А вот набор видеовыходов ничуть не изменился: в наличии все те же два Mini DisplayPort 1.2, два DVI и один HDMI 1.4a.



ЗАБЕГ

Для сравнительного тестирования мы выбрали видеокарты с сопоставимой ценой. Отталкивались от розничных цен, поскольку розница наша, как известно, осмысленна, но беспощадна — возможности подзаработать на свежем товаре не упустит. Соответственно, соревноваться новинке пришлось с **Radeon HD 5830**, **GeForce GTX 465** и гигабайтной версией **GeForce GTX 460**. А чтобы оценить прогресс относительно прошлого поколения видеокарт и отставание от старшей модели, мы добавили в список два заведомо более мощных адаптера — **Radeon HD 5850** и **Radeon HD 6870**.

GPU-тест из **3DMark Vantage** продемонстрировал, что новое творение AMD в состоянии тягаться с GTX 460 и HD 5830, играющими в той же ценовой категории, что и новичок. GeForce GTX 465 вдруг оказалась в хвосте, а наилучшие результаты ожидаемо показали HD 5850 и HD 6870 — они обошли нашего героя почти на 20%. В **Unigine Heaven Benchmark 2.0** карты **NVIDIA** оказались вне досягаемости, зато улучшения GPU позволи-

ли HD 6850 обойти платы Radeon прошлого поколения. Отставание от HD 6870 у новинки приблизительно то же, что и в предыдущем тесте, — 17%.

Игровые тесты показали прежде всего несостоятельность Radeon HD 5830 — эта видеокарта бодро выглядела в **3DMark Vantage**, но в реальной жизни уже не смогла составить конкуренцию в своем ценовом сегменте. Обе GeForce меж тем все еще полны сил — несмотря на то, что **NVIDIA** сбросила цены на свои графические платы, они по-прежнему актуальны. Разрыв между HD 6850 и HD 6870 особо не изменился и составил все те же 20%. Догнать HD 5850 у новичка не получилось: в **Cyress Pro** в полтора раза больше потоковых процессоров, чем в Barts Pro, и за счет оптимизации ядра эту разницу не покроешь.



Как видите, при теперешней ситуации на рынке **Radeon HD 6850** — это прямой конкурент **GeForce GTX 460 (1 Гб)**. Последняя выглядит привлекательнее из-за чуть более низкой цены и поддержки полезных для игроков технологий. Однако ажиотаж на новые Radeon спадет в самое ближайшее время: цена на них снизится как минимум на 1000 рублей, и после этого видеокарте **NVIDIA** придется несладко.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Название игры, настройки	AMD Radeon HD 6850	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD 5850	AMD Radeon HD 5830	NVIDIA GeForce GTX 465	NVIDIA GeForce GTX 460
RESIDENT EVIL 5 (DX10)						
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	93,9	96,1	92,4	74,5	83,7	83
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	86,8	89,6	90,5	67	76,4	76,2
Соотношение производительности	100%	103%	102%	79%	89%	88%
DEVIL MAY CRY 4 (SC2, DX10)						
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	—	—	—	—	95,7	101,3
SuperHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	92,6	126,3	114,8	77,7	93,3	93
Соотношение производительности	100%	136%	124%	84%	102%	105%
ALIENS VS. PREDATOR (DEMO, DX11)						
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	32,5	39,6	32,2	24,4	33,1	32
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	29	35,4	33,3	21,7	29,3	28,5
Соотношение производительности	100%	122%	107%	75%	101%	98%
Соотношение цены	100%	129%	121%	93%	101%	94%
Соотношение производительности	100%	120%	111%	80%	97%	97%

ДОБРОТНОСТЬ

8

- ⊕ ЭФФЕКТИВНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ, МОЩНАЯ ПОДСИСТЕМА ПИТАНИЯ
- ⊖ СТАНДАРТНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

ЭРГОНОМИЧНОСТЬ

8

- ⊕ ОБИЛИЕ ВЫХОДОВ, ТИХАЯ СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ, ОТНОСИТЕЛЬНАЯ КОМПАКТНОСТЬ
- ⊖ РЕДКИЕ ПОРТЫ MINI DISPLAYPORT, НЕУДАЧНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ РАЗЪЕМА ПИТАНИЯ

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ

7

- ⊕ СЕГОДНЯ ПОЗВОЛЯЕТ ВЫКРУЧИВАТЬ НАСТРОЙКИ ГРАФИКИ НА МАКСИМУМ
- ⊖ ИГРЫ БУДУЩЕГО ПОТЯНЕТ ТОЛЬКО НА СРЕДНИХ НАСТРОЙКАХ

ЭФФЕКТИВНОСТЬ

8

- ⊕ ДОСТОЙНЫЙ ИГРОК В СВОЕЙ ЦЕНОВОЙ КАТЕГОРИИ
- ⊖ НА МОМЕНТ СДАЧИ НОМЕРА РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА БЫЛА ЗАВЫШЕНА

ВЕРДИКТ

Удачная видеокарта средней ценовой категории.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА

78%

ПОДРУГА, С КОТОРОЙ ЛЕГКО

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВОЙ КЛАВИАТУРЫ С ВЕНТИЛЯТОРОМ THERMALTAKE CHALLENGER PRO



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

КНОПКИ	103 ОСНОВНЫХ + 10 МАКРОКНОПОК + 6 МУЛЬТИМЕДИА-КНОПОК
НАЖАТИЙ НА ОТКАЗ	10 МЛН
ПОДСВЕТКА	КРАСНАЯ, 4 УРОВНЯ, ОТКЛЮЧАЕТСЯ
ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ	64 КБ
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА	6000 ОБ./МИН (±15%)
МАКСИМАЛЬНЫЙ ВОЗДУШНЫЙ ПОТОК	2,7 СМ ³ (КУБИЧЕСКИХ ФУТОВ В МИНУТУ)
УРОВЕНЬ ШУМА	21,7 ДБ
ОЖИДАЕМОЕ ВРЕМЯ РАБОТЫ ВЕНТИЛЯТОРА	50 000 Ч
ГАБАРИТЫ ВЕНТИЛЯТОРА	3X3X1 СМ
РАЗЬЕМЫ	2X USB
ДЛИНА КАБЕЛЯ	2 М
ИНТЕРФЕЙС	USB
ДОПОЛНИТЕЛЬНО	ПОСТАВЛЯЕТСЯ С МИНИ-ВЕНТИЛЯТОРОМ; КЛАВИША ДЛЯ РЕГУЛИРОВКИ ЯРКОСТИ ПОДСВЕТКИ; КЛАВИША ДЛЯ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ ПРОФИЛЕЙ
ГАБАРИТЫ КЛАВИАТУРЫ	50,5X19,5X2,7 СМ
ЦЕНА НА ЯНВАРЬ 2011 ГОДА	2600 РУБЛЕЙ



В последние два года на рынке игровой периферии появляются компании, на первый взгляд весьма от него далекие. Сначала на киберспорт обратила внимание Cooler Master, знаменитый производитель корпусов, систем охлаждения и блоков питания, а теперь вот обороты набирает и фирма Tt eSPORTS — бренд Thermaltake.

Тенденция легко объяснима: мощные БП и просторные корпуса предназначены в основном для компьютерных энтузиастов и требовательных игроков. За много лет у них формируется доверие к определенной компании, и потому вероятность, что они купят брендированную мышь или клавиатуру, велика.

За год в ассортименте Tt eSPORTS появилось две игровые мышки, два коврика, две гарнитуры, игровая перчатка и несколько клавиатур, в частности Challenger (младшая модель) и Challenger Pro (старшая). Наш рассказ — об улучшенной версии, снабженной специальными игровыми кнопками для макросов и... вентилятором.

ДОБРОТНЫХ ПЛЮШЕК ЦЕЛЫЙ КОМПЛЕКТ

Распечатав коробку, приятно удивляешься количеству полезных мелочей, о которых позаботился производитель: дьявол по-прежнему таится в деталях, и в Tt eSPORTS об этом явно не забывают. В самой коробке помимо Challenger Pro находятся диск с ПО, матерчатый чехол для хранения клавиатуры, мешочек с восемью дубликатами кнопок, две фальшпластины для замены клавиш Windows, ключ для демонтажа кнопок и миниатюрный вентилятор. Кроме того, к клавиатуре прилагаются двухметровый USB-кабель, по которому она и подключается к ПК, руководство пользователя на пятнадцати языках и гарантийная книжка-талон.

С этим набором нам и пришлось иметь дело — и в первую же очередь мы опробовали пинцет для клавиш: сняли раздражающие Windows-кнопки и заменили их заглушками. Это удобно, но не очень практично. Если вы вообще не пользуетесь клавишами Windows, то, ко-

нечно, заглушки придутся очень кстати. А если они мешают вам только в играх, то что же, выдирать кнопки из клавиатуры каждый раз, когда запускаешь любимый боевик? Не самый лучший выход. А в настройках софта, поставляемого вместе с устройством, функции программного отключения Windows-клавиш, из-за которых иногда вываливаешься из игры в ОС, нет.

Вскоре обнаружился и другой мизерный недостаток, связанный со спецификой локализованной клавиатуры (кстати, не пугайтесь, сфотографированная нами Challenger Pro привезена с тайваньской выставки Computex, поэтому символы на ней только английские; в магазинах будет продаваться привычная всем версия с кириллицей и латиницей). В упаковке лежат восемь кнопок красного цвета, призванных индивидуализировать черную «доску», — первые четыре заменяют стрелки, вторые четыре — сочетание WASD, обычно используемое для перемещения в боевиках. Так вот, на основных, черных, клавишах присутствуют и русские, и английские буквы,

а на резервные клавиши кириллические символы нанести забыли, и если вы решите поменять кнопки, то слова вроде «фыца», «цефалгия» и «продафцы» придется вводить по памяти.

Раскладка основных клавиш обычна — левый и правый Ctrl по краям, Backspace над кнопкой Enter и тильда сбоку от цифрового ряда. Странности находятся в других местах: так, клавиша Esc расположена очень близко к кнопкам F1-F12, и ни одному игроку не поздоровится, если вместо F1, ответственной, как правило, за питье оздоровительных напитков, он нажмет на «выход». Очевидно, что так справляются с дефицитом места на клавиатурах-маломерках вроде Trust KB-1500, но наша Challenger Pro малыми габаритами не отличается (50,5 на 19,5 см!), поэтому расстояние между Esc и F1 могли бы и оставить.

Мультимедийных клавиш шесть, они отвечают за регулировку громкости, перемотку треков, запуск, паузу и остановку проигрывания. Они очень удобно скомпонованы в самой правой части функционального ряда, но, чтобы их



тут разместить, инженерам пришлось принять весьма странное решение — приклеить клавиши Print Screen, Scroll Lock и Pause вплотную к F-линейке. Теперь Print Screen, Scroll Lock и Pause находятся над «плюсом» и Backspace, хотя обычно помещаются над блоком из Ins-Del-Home-End-PgUp-PgDn. Из необычного есть еще десять макрокнопок, по пять с каждой стороны, но о них мы расскажем ниже.

Наконец, остаются две уникальные клавиши верхнего ряда. Первая отвечает за подсветку клавиатуры, регулируемая на четырех уровнях, — 0% (выключена), 25%, 75% и 100% от полной мощности. Подсветка сделана хищно-красной, что, по идее, должно понравиться любителям адреналина, для которых клавиатура и спроектирована. Вторая кнопка отвечает за смену профилей, но, чтобы начать с ними работать, нужно установить специализированный комплектный софт.

А НА ДИСКЕ ТОМ...

Программа с установочного диска Challenger Pro состоит из одного-единственного экрана и позволяет настроить подсветку и четыре обособленных профиля игрока. Что это за профили? Это наборы настроек для клавиш-макросов, тех самых, расположенных в крайнем левом и крайнем правом столбцах клавиатуры.

На клавишу-макрос можно назначить любую последовательность действий — и выполняться она будет по нажатию всего одной кнопки. Авторы призывают «пользоваться макросами, вырываясь вперед остальных». Что ж, мы тестировали клавиатуру в боевиках и аркадных играх и заявляем: при умелом обращении с кнопками комбинаций их пользу сложно переоценить.

Благодаря макросам в **Counter-Strike** покупка оружия стала осуществляться намного быстрее. Пригодилась клавиатура и в платформере **Super Meat Boy**. Его разработчики советуют побережить нервы и подключить геймпад, но мы и с клавиатурой от Tt eSPORTS смогли пройти игру целиком — благодаря мгновенному отклику и короткому ходу кнопок.

В протестированных стратегиях макросы также помогали — нажимая комбинации из горячих клавиш, мы покупали войска в **StarCraft 2** без возвращения на базу и колдовали заклинания в **Disciples 3** без ставших ненужными щелчков мышью. Макросы, впрочем, сделаны не только для игр, с их помощью можно быстро распечатывать документы, открывать нужные программы... Интерфейс позволяет как воспользоваться стандартными функциями («свернуть», «напечатать», «найти»), так и запрограммиро-

вать собственные последовательности длиной до десяти нажатий. Интервал между каждым нажатием регулируется отдельно.

Для хранения профилей в клавиатуру встроен чип памяти объемом 64 Кб. Арифметика простая: четыре профиля, в каждом по десять макросов, и в итоге игрок способен настроить до сорока различных комбинаций. Профили переключаются молниеносно той самой кнопкой рядом с подсветкой.

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ПЕЧАТИ

Однако макрокнопки — не единственная и, мы бы сказали, не главная особенность Pro-версии клавиатуры. Главная ее изюминка — мини-вентилятор, обдувающий пальцы со скоростью шесть тысяч оборотов в минуту. Конкурентам такого не завезли!

Установить вентилятор диаметром 30 мм можно в одно из двух гнезд, расположенных по бокам устройства — неподалеку от WASD-блока и стрелочек. Гнезда закрыты резиновыми заглушками, предохраняющими питание вентилятора от влаги и пыли.

Дуновение ветерка ощущается в полной мере, жаль, нельзя установить сразу два кулера. Хотя, конечно, для виртуальных разборок достаточно обеспечить движение воздуха только вокруг одной, «клавиатурной», руки — вторая ведь будет покоиться на мышке.

Кулер можно хранить либо в отдельном чехле, поставляемом вместе с Challenger Pro, либо в самой клавиатуре, где для него предусмотрительно вырезан небольшой отсек. Во время тестирования мы редко снимали вентилятор (он, кстати, совсем не греется), однако нельзя не отметить, что из гнезда кулер вынимается с усилием, и хрупкую рамку можно ненароком сломать.

ПОЧТИ ИТОГИ

На тыльной части клавиатуры есть две выдвигаемых ножки и желоб для хранения USB-провода, которым устройство соединяется с компьютером. Двухметровый шнур, разумеется, оплетен на всякий случай защитным эластичным материалом, но этот отсек дополнительно защищает кабель — например, от перетираний.

Здесь же расположены два USB-разъема, к которым можно подключать не только очевидные флэшки, но и внешние жесткие диски, мышки и пр., используя клавиатуру в качестве USB-концентратора. Жаль только, что USB-слоты не снабжены красной подсветкой, — это добавляло бы им крутизны.

Один из главных недостатков клавиатуры обнаружился на втором часу эксплуатации. Красная изогнутая планка, приклеенная к подставке для рук, соединяется с основной частью клавиатуры ниже, чем следовало бы. Она как бы утоплена в черный пластик, и выступающие вверх зазубрины крепежа (их, соответственно, две — слева и справа) слегка царапают ладонь, когда смещаешь ее вдоль клавиатуры, — особенно это чувствуется около кнопок WASD. Если это не брак конкретно нашего тестового образца, то инженерам из Tt eSPORTS имеет смысл убрать царапающую полосу или хотя бы сделать ее не в виде пластиковой вставки, как сейчас, а обычным рисунком.

■■■

Клавиатуру мы отдавали со словами: «Как, уже пора?» На Thermaltake Challenger Pro удобно печатать и играть, а программируемые кнопки и особенно вентилятор выделяют ее из числа аналогов. Еще бы убрать царапающую красную планку, добавить слоты для наушников и микрофона — и все стало бы просто прекрасно. Если вы ищете достойную игровую клавиатуру за 3000 рублей, то Challenger Pro — первый кандидат на тестирование.

ДОБРОТНОСТЬ

8

- ⊕ СМЕННЫЕ КНОПКИ; АГРЕССИВНЫЙ ДИЗАЙН; ХОРОШАЯ СБОРКА
- ⊖ ЦАРАПАЮЩАЯСЯ ПОЛОСКА В ОСНОВАНИИ КЛАВИАТУРЫ

ЭРГОНОМИЧНОСТЬ

7

- ⊕ БОЛЬШИЕ ПРАВЫЙ SHIFT, ENTER И BACKSPACE
- ⊖ МАЛЕНЬКИЙ ЛЕВЫЙ SHIFT; ТЯЖЕЛАЯ; КЛАВИША ESC, F-КНОПКИ И PRSTCN, SCRLK И PAUSE СЛЕПЛЕНЫ В ОДИН РЯД

ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ

10

- ⊕ МИНИ-ВЕНТИЛЯТОР; ПОДДЕРЖКА ПРОФИЛЕЙ И МАКРОСОВ; ОТСЕК ДЛЯ USB-ШНУРА

ЭФФЕКТИВНОСТЬ

8

- ⊕ ХОРОШЕЕ СООТНОШЕНИЕ ЦЕНЫ И КАЧЕСТВА
- ⊖ НЕТ РАЗЪЕМОВ ДЛЯ НАУШНИКОВ И МИКРОФОНА

ВЕРДИКТ

Сравнительно недорогая клавиатура для любителей киберигр. Многопрофильность позволяет успешно играть (в том числе по сети) и с комфортом печатать большие объемы текста.

РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА

87%

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

У нас все ходы записаны

ВЕЛИКИЕ КОМБИНАТОРЫ КЛЕТЧАТЫХ ПОЛЕЙ ПОСТАВЛЕН ПОД СОМНЕНИЕ ШАХМАТНЫЙ РЕКОРД



22 октября минувшего года израильский гроссмейстер **Алик Гершон** вписал свое имя в книгу рекордов Гиннеса: он провел сеанс одновременной игры в шахматы примерно с пятьюстами противниками и победил более чем в 80% партий. Действо заняло около 19 часов.

Однако успех вызвал подозрения у журналиста издания **Yediot Aharonot**. В своем репортаже он привел многочисленные нарушения регламента. Якобы к соревнованию привлекались едва обученные игре дети, официальный наблюдатель отлынивал от дел, на сильных игроков оказывали давление.

Но вскоре обвинили уже журналиста — в клевете. Заявлено, что он даже не явился на мероприятие. Какой же стороне присвоить звание комбинаторов? Ручаться не можем, но конечное слово здесь принадлежит комитету Гиннеса. Тот недавно постановил, что рекорд всем требованиям соответствует.

На радость Гринпису

КОГДА Б ВЫ ЗНАЛИ, ИЗ КАКОГО СОРА... НАЙДЕН ДЕШЕВЫЙ И ЭКОЛОГИЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ НАСТОЛОК

Благодаря соглашениям, заключенным с поставщиками из Индии, покупая британские или немецкие настольные игры, уже очень скоро вы рискуете обнаружить в коробке... продукты жизнедеятельности слонов!

Разумеется, не в исходном виде, а в переработанном. В сущности, материал лучше — еще поискать: отходы слонов богаты целлюлозой, и потому дополнительных мер при работе с ними почти не требуется. К обычному процессу создания бумаги добавляется лишь этап дезинфекции, после ко-

торого из материала исчезает все вредное. Уходит и запах. Прочность на выходе — как у образцового бумажного картона. Можно изготавливать даже фишки и кубики.

А за сбереженные леса наши потомки еще скажут «спасибо»!



Век воли не видать!

...А ХОЧЕШЬ, Я И ДОМ НА ТЕБЯ ПЕРЕПИШУ? ЗАКЛЮЧЕННЫЕ ПОЛУЧАЮТ ДЕНЬГИ, ИГРАЯ



Хорошо живется в шотландской тюрьме **Эддивелл**! Тюрма эта не простая, а образовательная и уже стала в Англии притчей во языцех из-за крайнего либерализма.

Учредители здесь горячо заботятся о заключенных, в частности — об их интеллектуальном развитии.

Ради достижения установленных законом показателей управляющие готовы на многое. Например, платить тем экам, которым совсем неохота читать книги, за игру в **Scrabble** (отечественный аналог — **Эрудит**). Заработанными тяжким умственным трудом деньгами преступники оплачивают дополнительные прогулки, сигареты и даже кабельное TV прямо в камере.

Но, похоже, сказка продлится недолго: члены правительства уже осудили начальника тюрьмы за излишнюю мягкость.

Моя полиция меня бережет

СЕГОДНЯ ЗА СТОЛОМ ЛОБАСТ, А ЗАВТРА РОДИНУ ПРОДАСТ! ПЕНСИОНЕРЫ ОБВИНЯЮТСЯ В КРИМИНАЛЬНЫХ ИГРАХ

В одном из округов Нью-Йорка семеро мужчин в одиночестве получили повестки в суд. Полицейский патруль застал их за преступным деянием: игрой в шахматы. Игра шла в запретной близости от дет-



ской площадки, где запрещено находиться взрослым, не сопровождающим малышей. То, что установленные управой шахматные столы отгораживала от площадки сетка, порыва сил правопорядка не остановило. Выписав повестки, офицеры силой вывели пенсионеров с участка.

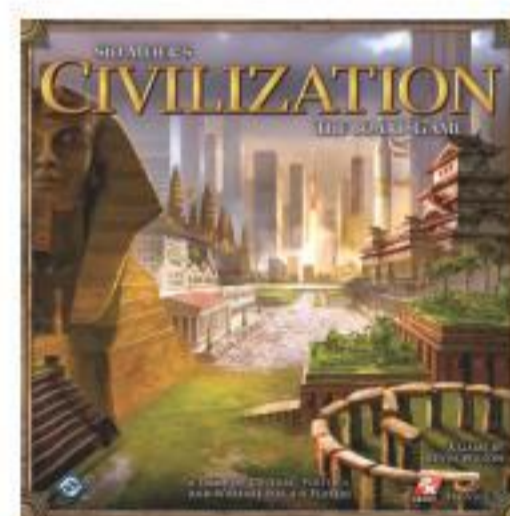
Жители района разослали жалобные письма во все причастные к делу ведомства, советуя бороться с реальными проблемами вроде растущего уровня преступности. Но капитан полиции **Жозе Наварро** за подчиненных заступился: «Все наши действия призваны защищать общественность».

На круги своя

ЦИВИЛИЗАЦИЯ, ВСПОМНИ КОРНИ СВОИ! ЛЕГЕНДА ВОЗВРАЩАЕТСЯ С ЭКРАНОВ НА СТОЛЫ

Известно, что **Сид Мейер** когда-то создал свою легендарную **Цивилизацию** на основе настольной игры от **Avalon Hill**. Прошло двадцать лет — и вот маятник качнулся в обратную сторону: **Fantasy Flight Games** выпускают настолку **Sid Meier's Civilization: The Board Game**.

Правда, в 2002 году компания **Eagle** уже издавала игру с тем же названием. Но большого успеха та не обрела, как и прародительница компьютерной серии. А творение FFG уже получило лестные оценки от сообщества настольщиков. В игре предусмотрена военная и куль-



турная победы, развесистое древо технологий, многочисленные чудеса света — все то, за что так любима народом «Цивилизация».

СИСТЕМА ОЦЕНОК РУБРИКИ

АУДИТОРИЯ

- Всех возрастов
- Взрослая

КОНФЛИКТНОСТЬ

- Друг против друга
- Конкуренция
- Сотрудничество против игры

СЛУЧАЙНОСТЬ

- Все можно просчитать
- Случайность предшествует игровому выбору

- Случайность после игрового выбора

ВЖИВАНИЕ В РОЛЬ

- Не нужно
- Поощряется
- Необходимо

НАСТРОЙ

- Юмористический
- Спортивный
- На погружение

ШКАЛА ОЦЕНОК

- Увлекательность** — насколько интересно играть.
- Взаимодействие** — интенсивность общения между игроками.
- Проработка** — сбалансированность, взаимосвязь всех элементов.
- Атмосфера** — желание погрузиться в игру, ее самобытность.
- Качество** — уровень полиграфии, штамповки, подачи правил.

MAGIC: THE GATHERING ГОТОВИМСЯ К ПРЕРЕЛИЗУ

Каждый год мир Magic: The Gathering становится богаче: выходят в свет очередные наборы карт. Знаменует сие славное событие пререлиз — праздничный турнир, первый шанс сыграть новинками. Для сбора колоды игроки получают шесть бустеров. Как же победить в этом увлекательном формате?

ЗНАНИЕ — СИЛА!

Готовиться начинаем заранее. Каждую среду, предшествующую пререлизным выходным, на официальном сайте wizards.com/magic выкладывается полный список карт сета.

На заметку: очередной пререлиз, которому посвящена эта статья, будет в конце января.

На что обратить внимание? Во-первых, досконально разберитесь с ключевыми механиками подборки. Во-вторых, забудьте про редкие карты, которые привлекают к себе всеобщее внимание. Нас интересуют обычные и необычные — в основном нам работать именно с ними. Разделите все карты на хорошие (повод играть ее цветом), средние (возьмем, если подойдет к уже выбранным) и плохие (даже на безрыбье — все равно рак).

Костяк вашей колоды — около трех четвертей — должны составлять существа. Среди прочих карт особое внимание уделяем двум категориям. **Removal** — то, что убивает существ, убирает их со стола, мешает им участвовать в бою. И карты типа «**Мгновенное заклинание**», благодаря которым можно неожиданно усилить существо в бою или сорвать атаку. Зная, какие трюки есть в цветах соперника, вы сможете разгадать его план и избежать расставленных ловушек.

ИЗ КАШИ СВАРИМ МЫ ТОПОР!

На руках у вас девяносто карт, чтобы выковать оружие победы. По правилам, в колоде должно быть не менее сорока карт. Минимума и держитесь. Ведь чем карт меньше, тем выше шансы увидеть в своей руке лучшие. Оставшиеся пойдут в запас, так называемый **сайдборд**.

На заметку: на турнирах непрофессионального уровня игроки могут изменять колоду между матчами, если это не запрещено главным судьей.

ШАГ 1: ВЫБИРАЕМ ЦВЕТА

Чем меньше цветов в вашей колоде, тем она стабильнее: меньше вероятность, что не придут земли, дающие нужную сейчас ману. Однако карт одного цвета вам попросту не хватит, так что рассчитываем на двухцветку. Три и более цвета — уже риск.

Рассортируйте доставшиеся вам карты. Выложите перед собой только те, что при анализе сочли хорошими. Типичная ошибка новичков — собирать колоду во-

круг самой сильной карты, не обращая внимания на качество других заклинаний цвета. Помните, на короля без свиты ставить не стоит, он может прятаться в колоде всю игру. Основным выбираем цвет, в котором больше хороших карт. Но учитываем, что среди них должно быть хотя бы девять-десять существ. Иначе вы рискуете сидеть с пустым столом, давая оппоненту серьезную фору.

Вспомогательный цвет должен обогащать возможности колоды. Так, когда у нас уже есть хорошие зеленые существа, красный поможет справиться с чужими. Лучше, если среди вспомогательных не будет карт, требующих две цветных маны, — они легко застревают в руке.

Третий цвет стоит включать только ради «бомб» — очень сильных заклинаний, которые перевернут ситуацию на столе в вашу пользу. Лишь они оправдают меньшую стабильность колоды.

ШАГ 2: ПЛАН НА ИГРУ

Когда цвета колоды будут выбраны, посмотрим еще раз на все доступные в них карты. Важно понять, как вы собираетесь выиграть.

К примеру, стандартный план *синей-белой колоды*: как-нибудь отбиться поначалу, а потом залетать по воздуху. В таком случае пригодятся дешевые оборонительные существа.

Типичный *зелено-красный проект* — быстро выставить нападающих, поддерживать их усиливающими заклинаниями и сжигать оборону противника. Тут не будет недостатком обязанность ходить в атаку каждый ход — ведь наш замысел как раз таков!

На заметку: особое внимание обратите на специальные способности существ. Полет, неблокируемость или пробивной удар очень важны, так как позволяют атаковать, минуя большую часть защитников.

ШАГ 3: ОТСЕКАЕМ ЛИШНЕЕ

Сейчас у вас почти наверняка больше карт, чем нужно. Обычно в колоде из сорока карт семнадцать — земли. В деле отбора остальных вам поможет **кривая маны**.

В идеале вы должны говорить заклинания каждый ход, используя всю доступную ману. Рука, полная лишь дорогих заклинаний, в этом формате плоха. Пока вы копите на своего дракона, вас затопчет толпа гоблинов. Можно пропустить первый ход — хороших заклинаний за одну ману мало,



Вид	коллекционные карточные игры
Издатель	Wizards of the Coast
В России	Мир Фэнтези
Адрес в сети	mymagic.ru



и больше трех-пяти таких карт в колоду включать не стоит, но со второго надо начинать действовать.

Распределите выбранные вами карты по стоимости. Стоимость большинства ваших карт не должна превышать 4. Карты ценой больше пяти можно себе позволить, лишь если они действительно сильны.

Собрать колоду с акцентом на совсем дешевые заклинания в этом формате, как правило, не позволит качество карт, но в целом колода с более низкой кривой дает большую свободу выбора действий на каждый ход и возможность полнее использовать ресурсы, что в конечном итоге ведет к победе.



Итак, колода готова. Возможно, у нее есть недостатки, но, если вы собирали ее по плану и будете держать в голове стратегию на игру, в вашем распоряжении — прекрасный молот дляковки побед. Удачи на пререлизе!

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИЛИ НЕТ?

■ **Ауры (Enchant)** стоит использовать, только когда противник оказывается перед выбором: убей зачарованное существо или проиграй. Ведь ауры — шанс для оппонента одним ударом лишить вас двух карт. Такой риск должен быть оправдан. Кроме того, аура бесполезна, если нет подходящей цели.

■ **Снаряжение (Equipment)** уже лучше, ведь после смерти снаряженного существа артефакт останется цел. Правда, второй недостаток остается, так что не перебарщиваем.

■ **Получение жизни.** Само по себе бесполезно. Если враг строит козни, а вы лишь сдерживаете ущерб — это путь к поражению. Боритесь с причиной, а не результатом.



ВСЕ НАРИСУЮ, ВСЕ ПОКАЖУ, ВСЕ ВСЕМ РАССКАЖУ!

Вид	настольно-печатная
Где?	cardplace.ru
Количество игроков	чем больше, тем лучше
Сложность освоения	низкая



Единственная известная мне роскошь — это роскошь человеческого общения.
Антуан де Сент-Экзюпери

ПОИГРАЕМ В ОБЩЕНИЕ

Сегодня мы представляем вам подборку салонных игр — обособленной и самобытной касты настолок. Они ближе даже не к *еврогеймам* или *американкам*, а к играм всенародным — «Мафии», «Контакту», «Ассоциациям», «Испорченному телефону». Вот характерные черты салонок:

- подходят для больших компаний;
- партии проходят шумно и весело;
- правила объясняются в два счета;
- просто вовлечь даже людей, далеких от настольных игр;
- взаимодействие — преимущественно внутри команд;
- время жизни игры ограничено размером колоды с вопросами.

Взглянем, как эти принципы воплощаются на практике, и разберемся, стоит платить за развлечение, которое в общем-то можно на досуге организовать самостоятельно?

Издатель	Tactic
Сколько?	720 рублей

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПАМ АКТИВИТИ

Известнейшая, но не лучшая из изданных на русском салонных игр. Участники, поделившись на команды, соревнуются в умении за минуту донести до партнеров слово или короткое словосочетание. При успехе команда продвигается ближе к заветному финишу, надеясь оказаться там раньше остальных.

В зависимости от положения на поле нужно использовать один из трех подходов: объяснить слово, не произнося его само и однокоренных с ним; показать слово пантомимой; передать слово через рисунок. Испытания делятся на три категории: чем сложнее, тем дальше передвинется команда в случае успеха.

На первый взгляд все складно. Но из всех вариантов словесное объяснение — безусловно, простейший. Потому ориентированных на выигрыш участников пра-

вила подталкивают шагать лишь по клеткам одного типа, оставляя в стороне две трети игры.

Беда локализованной игры — еще и в халтурном переводе. Устойчивые выражения и метафоры, осмысленные в английском языке, при прямом переносе на русский вызывают лишь недоумение. Часто карта движения на три клетки озадачивает больше, чем «пятерка».

В итоге **Активити-Тревел**, сестрица классической игры, выглядит выигрышной: избавленная от поля и градаций карт, она оказывается и компактней, и всеохватней, и куда дешевле.



Издатель	Piatnik
Сколько?	1060 рублей

НАГРАДА ЖУРНАЛА

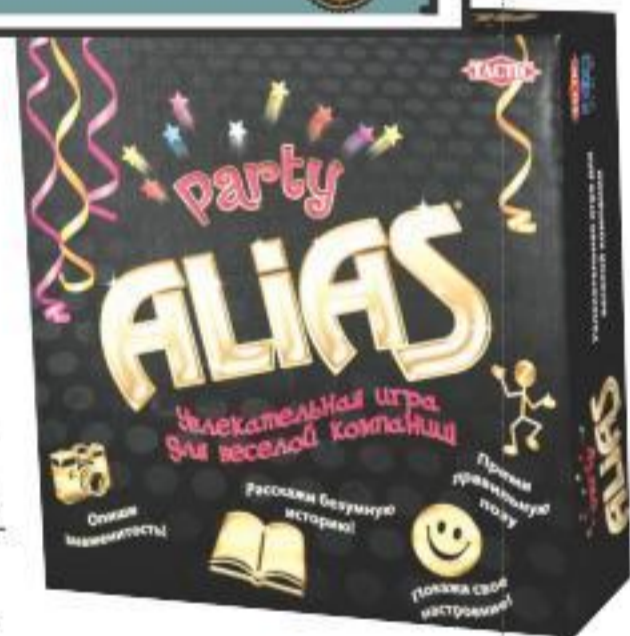
ЭЛИАС (СКАЖИ ИНАЧЕ)

Большинство салонных игр сосредотачивается лишь на одном из трех направлений, представленных в «Активити». И чаще всего — на словесном объяснении.

Здесь команда передвигаются за ход на столько шагов, сколько слов успела обработать за минуту. За ошибки или пропуск слова полагается штраф. На определенных этапах пути часы не используются. Зато нужно объяснить слова строго с шести карт, причем в угадывании участвуют все, а не только члены команды. Система простая и ясная.

У «Элиас» есть и вариации, среди которых выгодно выделяется **Элиас-Вечеринка**, где слова нужно объяснять то с определенной эмоцией, то в своеобразной позе, то не используя слова, скажем, с буквой «ы». Увы, как и все игры серии, она переведена чуть ли не машинным методом.

Аналог «Элиас» в отношении рисования — игра **Нарисуй и угадай**. А варианта, целиком посвященного пантомиме, на нашем рынке пока не прижилось. Возможно, потому, что в «Крокодила» без всяких карточек и поля хоть раз играл каждый?



Издатель Magellan
Сколько? 990 рублей

НАГРАДА ЖУРНАЛА



БУМ

Чтобы добиться признания, каждая игра о словесных объяснениях должна чем-то выделяться среди себе подобных. Например, в игре **Табу** на карточках приведены слова, которые нельзя произносить в объяснении.

Но более других достоин упоминания российский аналог заграничной настолки **Time's Up!**, стоящий на стыке игр на общение и викторин (см. врезку). На местных карточках написано не все подряд, а лишь имена и фамилии знаменитостей: живых, покойных и вымышленных.

В первом раунде объяснение ограничено только запретом на произнесение однокоренных и созвучных с загаданным именем слов. Второй заход — пантомима. В третьем круге навести друзей на нужного человека разрешается лишь одним-единственным словом.

Важный плюс «Бума» — карточки изначально написаны под российскую аудиторию, и потому распределение по уровням сложности сделано вполне толково. Первый отлично подходит детям, а на последнем, шестом, участникам понадобятся чудеса эрудиции и артистичности. Радует и буклет, кратко рассказывающий о каждой упомянутой на карточках личности.

ПРЕДСТАВЬ СЕБЕ, ЧТО...

Салонная игра способна не только развлечь, но и сблизить участников, раскрыть их друг другу с новых сторон. Достаточно во главу угла поставить не слова, которые требуется объяснить, а людей, которых нужно понять.

На поле данной настолки стирающимся маркером пишутся имена участников и, если остались свободные места, — известных всей компании людей. Фишка, передвигаемая бросками кубика, определяет, о ком из игроков в этот ход пойдет речь. Зачитывается карточка с вопросом, который всякий раз начинается одинаково: «Представьте себе, что...». Что вы купили загородный дом, нашли миллион долларов или выбираете себе другое имя.

К вопросу — шесть готовых ответов, которые игроки тайно выбирают с помощью пронумерованных карт. Когда все выложат карты рубашкой вверх, те вскрываются, и участники, давшие самый популярный ответ, продвигаются вперед по игровому полю.

И пусть подбор вопросов, а главное — ответов на них часто огорчает примитивностью и однобокостью, идея игры — чистое золото, добывают которое пока лишь единицы. А ведь жила — нет богаче!

Издатель Tactic
Сколько? 970 рублей

НАГРАДА ЖУРНАЛА



ЧТО, ГДЕ, КОГДА?

Ближайшие родственники игр для вечеринок — викторины. Те же ключевые особенности, но важны уже не доходчивость, восприимчивость и артистичность, а знания. Увы, с позиций игровой механики это чревато дополнительными затруднениями.

Так, от конечности колоды викторины страдают еще больше, чем типичные салонные игры. Если показывать одно и то же слово каждый горазд на свой лад, то факты вариаций не подразумевают. А если среди участников затесался какой-нибудь местный Вассерман, и ему, и окружающим совместная игра вряд ли доставит должное удовольствие.

Лучшие образцы жанра, такие как **Wits & Wagers** и **Gambit 7**, у нас пока не изданы. Но, если поскрести по сусекам, несколько игр для любителей жанра сыщется.

ТРИВИАЛ ПЕРСЬЮТ

Викторина, тридцать лет назад заложившая основу жанра. На фоне современных игр — реликт сродни «Монополии».

По ходу партии команды должны ответить на вопросы по шести тематикам: искусство, спорт, естествознание, наука, история и развлечения. Собрали по правильному ответу в каждой области — готовьтесь к финальному вопросу, тему которого определяют конкуренты.

Текущая категория определяется позицией игроков — ведь они еще и бродят по полю. Которое, как и в «Активити», ощущается лишним: суть игры — в вопросах, а хождения по мукам и прочая мишура только затягивают игру, не принося чего-либо интересного.

Да и болезнь кривого перевода, что ясно из одного названия, игру не минула. Так что на нашем рынке лучше смотреться, скажем, настолка «Россия.

Что вы знаете о ней?» При схожей механике ее вопросы хотя бы заточены под отечественную аудиторию.



Издатель Hasbro
Сколько? 990 рублей

НАГРАДА ЖУРНАЛА

СПЕКТРУМ ФЛАГИ

Эту викторину среди прочих выделяет узость темы, и выделяет выгодно. Обычно, изучив все вопросы игры, участники накапливают багаж избыточных, но совершенно разрозненных сведений. А что, если взяться, например, за одну только географию? Тогда по итогам нескольких партий можно будет похвастать крепким и полным знанием темы.



Издатель Tactic
Сколько? 450 рублей

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Буклет правил предлагает сразу несколько вариантов игры, но суть у всех одна: за угадывание страны, которую представляет флаг на открытой карте, дается очко, за верно названную столицу — еще одно.

Хороша здесь система подсказок: на обороте каждой карточки указано местоположение загаданной страны и приведено два любопытных факта о ней. Даже если и теперь угадать не удалось — новые знания хотя бы значительно упрощают запоминание.

БЕЗ ПАНИКИ!

Не всякая викторина предполагает знание конкретных фактов. Порой, как в данной игре, проверяется просто широта эрудиции и сообразительность.

Здесь игроки по возможности скорее называют несколько представителей указанных на карточках категорий: итальянских городов, восточных сладостей, философов. Оставшиеся время обращается в победные очки. С каждым раундом ответов требуется все больше.

Гигантский таймер в виде *бомбы с подожженным фитилем*, занимающий большую часть коробки и замещающий обычные в салонах песочные часы, кого-то отпугнет, а для других может стать одним из козырей игры. Зависит от отношения к стрессовым условиям.



Издатель Piatnik
Сколько? 950 рублей

НАГРАДА ЖУРНАЛА

Салонные игры редко поражают чудесами механики или революционностью подхода. Ведь без них легко обойтись, создавая развлечение для веселой компании. Но не следует считать, что в салонных играх нет места прогрессу и новшествам. Напротив, в силу широты их аудитории именно прорывы среди игр для вечеринок громче всего отдаются по планете.

Только, как бы ни оригинальна оказалась задумка, большей частью за хорошо или плохо проведенное время участникам салонных игр предстоит благодарить друг друга. Издателю же важно не придавать их отвлекающими от сути излишествами, а задать настрой и вектор общения, обеспечить игроков обильным и качественным запасом тем или вопросов. Ведь не отдавать же деньги за одни буклеты с правилами!

РОБИН ГУД



В Ноттингемской области к власти пришли Зеленые.

Вид	настольная
Издатель	Звезда
Адрес в сети	zvezda.org.ru
Где?	labirint.ru
Сколько?	629 руб.
Количество игроков	2-4
Время игры	90-120 минут
Сложность освоения	средняя



ПАРТИЗАНЫ ПОЛНОЙ ЛУНЫ

*С яйцами и луком, но не пирожок.
Детская загадка*

Компания «Звезда» постепенно начинает доминировать в нише издания настольных игр, основанных на той или иной популярной литературной или киновселенной: «Пираты Карибского моря», «Шрек», «Звездные войны», «Ван Хелсинг» — названия все сплошь известные и местами даже культовые. Из-за взятого компанией курса по превращению в игры наиболее популярных произведений мировой культуры выпуск настолки о приключениях Робина нашего Гуда был лишь вопросом времени. Теперь время это настало. Господа богатеи, приготовьтесь раскошелиться, шервудский бандит пришел и по вашу душу!

Это интересно: автора игры зовут Владимир Хватил (жаль, что не Кондратий, ей-богу), он родом из Чехии. Опытные настольщики могут знать его как создателя таких игр, как Galaxy Trucker (описанный в январском ЛКИ), Space Alert, Prophecy и Dungeon Lords.

БЛАГОРОДНЫЕ РАЗБОЙНИКИ

В первую очередь хочется похвалить качество изготовления игры. В коробке с настолкой про Робина Гуда ожидаешь увидеть красочную карту Шервудского леса, узнаваемых героев и харизматичных злодеев. И, о чудо, все это в наличии! На

игровой карте изображены живописные окрестности Ноттингема, со всех сторон удобно окруженного лесами.

Это интересно: было бы неправильно сказать, что действие игры происходит в Шервудском лесу. На исторически недостоверной карте представлены основные города графства Ноттингем, а знаменитое убежище разбойников никак особо не обозначено. Таким образом, Робин Гуд, как и полагается настоящему партизану, приходит из ниоткуда и отступает в никуда.



Их разыскивает милиция. Преступники вооружены и очень опасны.

С карточек персонажей взирют старые знакомые — монах Тук, дева Мэриан, Уилл Скарлетт и даже сам Робин. Наконец, глаз радуют качественно изготовленные разноцветные фигурки из пластика. Пусть функция этих фишек в игре скорее декоративная, свою часть атмосферы они, безусловно, создают. «Звезда» вообще очень аккуратно подошла к изданию русской версии игры

и (не считая нескольких косяков с переводом правил) нигде не поступилась качеством оригинала.

AD ASTRA

Сюжетная завязка приятно удивляет близостью к оригинальной истории: король Ричард томится в заключении, его брат принц Джон узурпировал трон и притесняет английских бедняков, а неунывающие люмпены получают моральную и материальную компенсацию за свои беды, объединяясь в разбойничьи шайки и терроризируя богачей Ноттингема.

Игроки выступают в роли главарей лесных бандформирований и борются не столько за благополучие Альбиона, сколько за наибольшее признание и славу в народе — победителем игры становится именно тот разбойник, чья шайка

к концу партии наберет максимальное количество очков популярности. Такая вот средневековая вариация на тему «Фабрики звезд».

PER ASPERA

Однако к звездному статусу пробираться придется через отнюдь не метафизические тернии: ноттингемские власти не дремлют и регулярно заполняют пустующие камеры застенков нашими бравыми героями. А последние оказываются там с завидной регулярностью — очень жизненно, надо сказать.

Игровой ход выглядит так: из специальной стопки выкладываются три карточки заданий (обчистить богача, напасть на патруль или приобрести ценного союзника), игроки решают, какой подвиг им выгоднее всего совершить, и соответственно своему плану подбирают состав участников операции. Дело в том, что у каждого игрока есть на руках карты главных героев (Робин, Мэриан, Тук, Маленький Джон и Уилл Скарлетт), каждый из которых имеет как слабые, так и сильные стороны. Робин, например, отличный стрелок,



были герои с разноплановыми умениями, которых необходимо было объединять в эффективные разведгруппы.

Дальше начинается самое интересное: так как подбор отрядов осуществляется в закрытую, после переворота карточек становится очевидно, кто лучше всех выступил в фехтовании, кто самый меткий стрелок и кто самый хитроумный по итогам хода. Победителю в каждой «номинации» полагается награда, а тому игроку, чей отряд наделал в ходе рейда больше всего шума, приходится расстаться со всеми своими оперативниками, которые незамедлительно отправляются гнить в тюрьму.

К счастью, ноттингемский шериф в этой игре незлопамятен и до крайности сребролюбив. Мало того, что за пленников он охотно принимает выкуп, так и еще и амнистии раздает направо и налево! С точки зрения игрового процесса, это, конечно, оправдано: странно было бы, если бы большую часть игрового времени Робин и его команда томились в темнице, а игрок бездействовал. Кроме того, у главарей есть возможность устраивать своим подопечным регулярные побегі — для этого достаточно в течение одного хода залечь на дно и не делать вылазок.

ЗЕЛЕНЬ ПЕРЕДЕЛ

Ошибочно думать, что все действия лесных братьев сводятся к следованию кодексу вора из советской комедии «Джентльмены удачи» — «украл, выпил, в тюрьму». Робин Гуд и компания стараются не корысти ради — игрок, который успешно выполняет задание за заданием, частенько получает возможность присоединить к своей сфере влияния один из городов графства. Каждый такой город — это +1 очко на шкале популярности шайки, а если города соединены между собой и Ноттингемом цепочками дорог, это еще и дополнительные баллы! Вот и получается, что за невинными забавами веселых разбойников кроется настоящий передел сфер влияния и чуть ли не гражданская война. Впрочем, цель игры остается прежней: кто к моменту освобождения Ричарда из плена самый известный

бандит в округе — тот и есть канонический Робин Гуд! А остальные так — самозванцы на свалке истории.

В ходе удачного рейда к отряду героев могут присоединиться союзники — бесценная помощь в борьбе за заветные очки популярности. Все союзники обладают каким-либо уникальным талантом: Мач, сын мельника, например, умеет добывать дополнительное золото или предметы экипировки, усиливающие членов отряда, а Уилл Статли легко может украсть симпатии населения города, до этого принадлежавшие другому игроку.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ 8

- ⊕ БОДРЫЙ И ДИНАМИЧНЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС НЕ ДАЕТ ШАНСОВ ЗАСКУЧАТЬ В СЕРЕДИНЕ ПАРТИИ
- ⊖ ОПЫТНЫЕ ИГРОКИ БЫСТРО ВЫЧИСЛЯТ ПОБЕДНЫЕ ТАКТИКИ И СХЕМЫ

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ 9

- ⊕ БОРЬБА С ДРУГИМИ ИГРОКАМИ ЗА СИМПАТИИ ПРОСТОГО ЛЮДА ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ИНТЕРЕСНО
- ⊖ ПРЯМЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ МЕЖДУ ИГРОКАМИ ПОЛНОСТЬЮ ИСКЛЮЧЕНЫ

ПРОРАБОТКА 7

- ⊕ ВСЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА НАХОДЯТСЯ МЕЖДУ СОБОЙ В ИДЕАЛЬНОЙ ГАРМОНИИ
- ⊖ ПРАВИЛА ИГРЫ ПЕСТРЯТ НЕОДНОЗНАЧНОСТЯМИ И НЕТОЧНОСТЯМИ

АТМОСФЕРА 9

- ⊕ ЛЮБИМАЯ С ДЕТСТВА ИСТОРИЯ РОБИНА ГУДА ГРАМОТНО ПЕРЕНЕСЕНА В ФОРМАТ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ
- ⊖ СООБРАЖЕНИЯ БАЛАНСА ПОРОЙ ПРЕВАЛИРУЮТ НАД ЗДРАВЫМ СМЫСЛОМ И РЕАЛИЗМОМ

КАЧЕСТВО 9

- ⊕ ОТЛИЧНОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ, НЕ ВЫЗЫВАЮЩЕЕ НИКАКИХ НАРЕКАНИЙ
- ⊖ ПЛАСТИК ФИГУРОК НЕ ИДЕАЛЕН

ВЕРДИКТ

Путь к вершинам популярности начинается с самого низа, и игра наглядно иллюстрирует процесс восхождения никому не известного выскочки к статусу человека-легенды. Если вам нравятся атмосферные игры с острой конкуренцией между игроками и многочисленными ролевыми элементами, то «Робин Гуд» — однозначно ваш выбор. Не прячьте ваши денежки!

РЕЙТИНГ
ЖУРНАЛА
80%

НАГРАДА
ЖУРНАЛА



Дизайн игрового поля нельзя назвать шедевром, но в чувстве прекрасного авторам не откажешь.

но далеко не так хитер, как пронира Тук, а тот, в свою очередь, вообще не обучен стрельбе из лука и недостаточно осторожен. Маленький Джон — непревзойденный фехтовальщик, но бесхитроستن как ребенок, ну и так далее. Таким образом, для успешного завершения того или иного задания игроку необходимо прикинуть, на чем будет специализироваться его отряд на данном ходу и с какой конкуренцией ему придется столкнуться со стороны главарей других банд.

Это интересно: любители тактических компьютерных игр скорее всего вспомнят проект «Робин Гуд. Легенда Шервуда» от компании Spellbound — этаких Commandos в антураже средневекового Шервуда. Там тоже

ПЯТНИЧНЫЙ ВЕЧЕР

С пятницей вас, друзья!

У нас хорошие новости. Мы подумали и поняли, что рассказы о кинолентах много теряют без видеоиллюстраций. На диске этого номера есть трейлеры ко всем фильмам, о которых пойдет речь ниже. Приятного просмотра!



StrelOK 92

Не понимает, как можно каждый вечер пилиться на одних и тех же персонажах, если у тебя в руках нет джойстика, а у них не меняется оружие.



Великий диктатор

Вообще не смотрит сериалы. Предпочитает многосерийные художественные фильмы. Любимыми многосерийными художественными фильмами называет «Семнадцать мгновений весны», «Четырех танкистов» и «Доктора Хауса».



Cineman

Считает, что сериал короче семи сезонов — это несерьезно. Смотреть меньше трех сериалов одновременно — несолидно. Меньше пяти серий в день — неспортивно. Слепка превеличить цифры — не зазорно.



Макс

Всегда сначала смотрит последнюю серию. В процессе просмотра портит всем удовольствие спойлерами. Недостыжные сериалы недолюбливает — спойлеры приходится покупать у Доктора Барби в виде гипотез.



Алиса

Смотрит «Смешариков». Считает безнравственными и необразованными тех, кто отзывается о «Смешариках» плохо. Игнорирует предложения «смотреть лучше Саус-Парк, они там тоже крутые».



Доктор Барби

Всегда смотрит только первые три серии. Утверждает, что на третьей все становится скучно и предсказуемо. Предсказывает финалы на спор, ни разу не проиграла. Древнее пророчество гласит, что однажды появится избранный сериал, достойный четырех просмотренных серий.

19:00

Зимой всегда есть что посмотреть. Именно сейчас, когда отгремели самые горячие и денежные новогодние премьеры, настало время просто хороших фильмов. Вернее, подающих надежды, ведь мы их еще не видели.

ЗЕЛЕНый ШЕРШЕНЬ (THE GREEN HORNET)



Аннотация Бритт Рейд, издатель газеты, по ночам борется с преступностью, скрываясь под маской супергероя.

релиз в России — 3 февраля 2011 года



Cineman

Очень надеюсь, что этот фильм будет просто экранизацией комикса. Без лишних интерпретаций, заигрываний с публикой и неоднозначных персонажей. Хочется чего-то в духе старых «Суперменов»: незамысловатого, доброго и при этом интеллигентного, что ли. Мишель Гондри снимает изящные фильмы — у него может получиться. И с видеорядом должно быть все в порядке — все-таки режиссер начинал свою карьеру с музыкальных клипов.



Алиса

Кэмерон Диас в главной женской роли означает, что фильм будет лирическим и комедийным. Даже если он таким не задумывался, все равно будет. Кэмерон Диас — верный признак. К тому же режиссер француз, они из всего могут сделать милый и трогательный фильм, даже из ужастика. Из четвертого фильма серии «Чужой» сделали, например.

СОЗДАТЕЛИ
АКТЕРЫ

МИШЕЛЬ ГОНДРИ
СЕТ РОГЕН, КЭМЕРОН ДИАС,
ДЖЕЙ ЧОУ, ЭДВАРД ФЕРЛОНГ,
КРИСТОФ ВАЛЬЦ

КОМПАНИЯ
АДРЕС В СЕТИ

ORIGINAL FILM
WWW.SHERSHEN-FILM.RU

РАНГО (RANGO)

релиз в России – 17 марта 2011 года



Аннотация
Ранго – ящерица. Он путешествует и пытается найти смысл существования.



Алиса

Мне гораздо больше нравится Джонни Депп в виде мужчины. Но дурацкая ящерица в пестрой рубашечке тоже выглядит неплохо. Мультяш, судя по всему, милый, хотя уже по трейлеру видно, что половина юмора в нем – это насилие. Удивительно: кинематограф существует больше ста лет, а для зрителей по-прежнему нет ничего смешнее падающего с лестницы персонажа. Или персонажа, который с размаху влетел в кактус. Или побежал и споткнулся, разница невелика. Можно сказать, что это плохие кинематографисты снимают одно и то же. Но ведь такие фильмы пользуются популярностью!



Макс

Главное не то, что персонаж падает с лестницы, главное то, какое у него при этом лицо. Когда речь идет об анимации, это верно на двести процентов. В хорошем мультфильме персонажи все время должны находиться в движении: они должны бегать, падать и гримасничать. Это же самое привлекательное в мультиках – то, что аниматоры заставляют неживую картинку ожить. Если создатели игровых фильмов соревнуются в качестве и количестве спецэффектов, то художники мультфильмов делают ставку на ярких и запоминающихся персонажей. У «Ранго» с персонажами все в порядке; надеюсь, это будет действительно смешной фильм, вроде «Кунг-Фу Панды».



Cineman

Очень похоже, что в этом фильме будет много самых разных аллюзий на мировой кинематограф. Я такое очень люблю, особенно когда в мультфильме имитируют способы съемки игрового кино или манеры разных режиссеров. Да и намеки на конкретные фильмы – это тоже неплохо.

СОЗДАТЕЛИ
АКТЕРЫ

ГОР ВЕРБИНСКИ
ДЖОННИ ДЕПП, БИЛЛ НАЙИ,
ТИМОТИ ОЛИФАНТ, ЭБИГЕЙЛ БРЕСЛИН,
НЭД БИТТИ

КОМПАНИЯ

NICKELODEON MOVIES, BLIND WINK, GK FILMS,
INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC

АДРЕС В СЕТИ

WWW.RANGOMOVIE.COM/

ИСХОДНЫЙ КОД (SOURCE CODE)

релиз в России – 19 мая 2011 года



Аннотация
Герой фильма оказывается в теле незнакомого человека и вынужден раз за разом переживать чудовищный взрыв поезда, пока не поймет, кто его устроил.



Доктор Барби

Вот это может быть очень здорово. Предыдущий и, собственно, первый фильм Джонса – «Луна 2112» – был удивительным. Во-первых, «Луна» – чистая научная фантастика. Во-вторых, это фильм одного актера, большую часть времени в кадре находится один Сэм Рокуэлл. К этому нужно добавить сильный сюжет, аллюзии на космическую киноклассику и отличную режиссуру. Но, впрочем, я не о «Луне», просто хочу сказать, что возлагаю большие надежды на второй фильм Дункана Джонса, потому что первый был хорош. Судя по описанию, «Исходный код» – типичный «День сурка» или сериал «Новый день», но мне кажется, все будет сложнее. Хочется надеяться на это.



Великий диктатор

Разница с «Днем сурка» или «Новым днем» здесь в том, что нет никакой тайны: изначально известно, почему с героем происходит все описанное. Это еще в трейлере сразу объясняется. То есть очевидно, что из этого создатели не будут делать никакой интриги. Мне интересно, а из чего будут? Очень любопытный фильм, согласен. Единственный минус: актерский состав вызывает у меня некоторые сомнения. С другой стороны, как показывает практика, от режиссера все зависит в большей степени, чем от кого-то еще.



StrelOK 92

Самое лучшее в этом фильме – временные отрезки по восемь минут. Я так понял, что у героя каждый раз есть именно столько, чтобы продвинуться в решении задачи. И замкнутое пространство – это тоже очень, очень хорошо. Почти герметичный детектив: один поезд, восемь минут, кто-то из пассажиров наверняка что-то знает. Лучше всего, если время действия будет соответствовать реальному времени. Сяду у экрана с секундомером.

СОЗДАТЕЛИ
АКТЕРЫ

ДУНКАН ДЖОНС
ДЖЕЙК ДЖИЛЛЕНХОЛ,
МИШЕЛЬ МОНАХЭН,
ВЕРА ФАРМИГА,
ДЖЕФФРИ РАЙТ

КОМПАНИЯ

THE MARK GORDON COMPANY

ЗАПРЕЩЕННЫЙ ПРИЕМ (SUCKER PUNCH)

релиз в России – 31 марта 2011 года

Аннотация
Злой отчим отправляет главную героиню в больницу для душевнобольных. Чтобы оградиться от происходящего с ней кошмара, девушка придумывает собственный волшебный мир и планирует побег.



Макс

На первый взгляд, коктейль довольно забористый. Зак Снайдер снимает красивое кино: «Легенды ночных стражей», «300 спартанцев», «Хранители» — от всех его фильмов глаз не оторвать. Эмили Браунинг — хорошая молодая актриса. Сюжет беспроблемный, хотя, мягко говоря, не новый: девушка в психушке придумывает себе альтернативную реальность и проваливается в нее. Если судить по трейлеру, подача, скорее всего, будет комиксовая, антураж мрачный, а канва линейная. Возможно, это будет похоже на игру American McGee's Alice. Если повезет чуть больше — на фильмы Терри Гиллиама и Гильермо Дель Торо. В худшем случае нас ждет фэнтезийный квест с девушками в коротких юбках; это тоже неплохо, если вдуматься.



Доктор Барби

Не думаю, что это будет интересно. «Красивое кино» сейчас снимают все кому не лень. Появление новых технологий очень способствует этому, красоты из ушей лезут, если честно. Проблема как раз в том, чтобы найти киноленту, где есть хоть что-то, кроме картинки. Умный фильм. Фильм с запоминающимися персонажами. Фильм со сложной интригой. Фильм с юмором. Где это все? Сплошные чудовища, гигантские механизмы и драки в стиле «Джеки Чан попал в Матрицу и никак не может наиграться».

Зак Снайдер очень любит отполировать картинку до глянцевого блеска, это да. Сюжетной составляющей ему до сих пор везло: он делал исключительно экранизации. «Запрещенный прием» — первая его работа по собственному сценарию, и что из этого получится, не ясно.



Великий диктатор

Вы, кстати, заметили, что актерскую игру все чаще заменяют эффектными прыжками? Дублеры давно не в моде, актеров для каждого «фильма с драками» тренируют, как спецназ. Если раньше кино было ближе всего к театру, то сейчас это однозначно цирк. Осталось совсем немного — начать указывать на рекламных плакатах, какие именно опасные трюки выполняют актеры в данном фильме.

СОЗДАТЕЛИ ЗАК СНАЙДЕР
АКТЕРЫ ЭМИЛИ БРАУНИНГ, ЭБИ КОРНИШ, ДЖЕНА МЭЛОУН, ВАНЕССА-ЭНН ХАДЖЕНС, КАРЛА ГУДЖИНО
КОМПАНИЯ CRUEL & UNUSUAL FILMS, LEGENDARY PICTURES
АДРЕС В СЕТИ WWW.SUCKER-PUNCH-MOVIE.COM

МЕНЯЮЩИЕ РЕАЛЬНОСТЬ (THE ADJUSTMENT BUREAU)

релиз в России – 3 марта 2011 года

Аннотация
Политик Дэвид Норрис стремительно поднимается по карьерной лестнице. Однажды он встречает балерину Элизу и оказывается вовлечен в череду странных событий.



Великий диктатор

О! Очередная экранизация Филиппа Дика. Я очень люблю его тексты, экранизации смотрю с большим удовольствием и эту буду смотреть. Часто, правда, от исходной истории остаются разве что антураж и завязка, как произошло со «Вспомнить все». Но, будем надеяться, даже этого хватит, чтобы сделать хорошее кино.



Алиса

Кто о чем, а я об актерях-мужчинах. Главную роль исполнил Мэтт Дэймон, это же великолепно. Талантливый, обаятельный и очень симпатичный. Жаль, рейтинг у фильма PG-13, значит, будут стрелять и ругаться, скорее всего. К тому же антураж не предполагает мирного развития событий.



Cineman

Это первая режиссерская работа Джорджа Нолфи, вообще-то он сценарист, лучшие его сценарии — к фильмам «Ультиматум Борна» и «Двенадцать друзей Оушена». Дебютные фильмы — это всегда очень волнующе. С одной стороны, непонятно, что выкинет новичок. А с другой — вдруг он снимает роскошные фильмы и мы скоро узнаем об этом? Это прекрасное чувство неизвестности!

СОЗДАТЕЛИ ДЖОРДЖ НОЛФИ
АКТЕРЫ МЭТТ ДЭЙМОН, ЭМИЛИ БЛАНТ, ДЖОН СЛЭТТЕРИ, ТЕРЕНС СТЭМП
КОМПАНИЯ ELECTRIC SHEPHERD PRODUCTIONS
АДРЕС В СЕТИ WWW.THEADJUSTMENTBUREAU.COM

23:00

В одном из первых выпусков «Пятничного вечера» речь уже заходила о сериалах. В прошлый раз мы рассказывали о любимых тяжеловесах, о мастодонтах, ледоколах среди сериалов. Сейчас же мы достаем из сундуков маленькие, но самые любимые фильмы. Сериалы, о которых мы расскажем, не слишком популярные, но короткие и замечательные.

КНИЖНЫЙ МАГАЗИН БЛЭКА (BLACK BOOKS)

2000–2004 ГОДЫ (3 СЕЗОНА)



Макс

В одном из центральных районов Лондона есть очень странный книжный магазин. В нем всегда бардак и грязь, он работает по неизвестному расписанию, а его владелец, Бернард Блэк, искренне ненавидит покупателей и не стесняется им это сообщать. У Бернарда есть помощник и подруга из соседнего магазина. Но эти двое еще более ненормальные, чем он. Это все, что можно сказать о сериале в двух словах. Остальное нужно увидеть — и либо влюбиться в «Книжный магазин Блэка» по уши, либо с негодованием выключить телевизор на первой же серии. Этот сериал — классический ситком, то есть комедия положений. Здесь есть ирландский юмор, английский юмор и негуманоидный юмор. Каждая серия — короткая зарисовка из жизни чокнутых социопатов, которые, кажется, дружат только потому, что с ними не соглашается дружить никто нормальный.

А теперь о том, за что я люблю Black Books. За все сразу: за обаятельных сумасшедших героев, за абсурдные диалоги и ненавязчивую лирику.



Алиса

Я бросила его смотреть после нескольких серий. Не понимаю юмора, который строится на том, что все постоянно пьяны, неопрятны и ведут себя неадекватно. Диалоги и правда милые, но их надо слушать на английском — многое просто не переводится на русский или переводится, но в переводе звучит уже не смешно. Игра слов, ничего не поделаешь. Если сносно знаете язык — смотрите его в оригинале с субтитрами.



Cineman

Это очаровательный сериал! Он напоминает «Семейку Аддамс» и «Клерков», только эти фильмы очень американские по духу, а «Магазин Блэка» — очень британский. А герои похожи: не слишком социализированные, с дурацкими привычками, парадоксально мыслящие, иногда совершенно невыносимые, но при этом добрые и ужасно трогательные.

МЕРТВЫЕ КАК Я (DEAD LIKE ME)

2003–2004 ГОДЫ (2 СЕЗОНА)



StrelOK 92

Дело было примерно так. Жила-была девочка. Умная, язвительная, восемнадцатилетняя, с семьей не ладила, младшую сестру игнорировала, бросила колледж, все освободившееся время тренировалась смотреть на мир саркастически. Однажды она устроилась на работу, вышла из офиса в обеденный перерыв в первый рабочий день... и тут ее убило туалетное сиденье, прилетевшее из космоса. Это не шутка, это сюжет первой серии, причем девочка — главная героиня. Нет, это не сериал про призраков, хотя умирать в нем будут много и со вкусом. Тем, кто ненавидит черный юмор, этот сериал не подходит. Он очень смешной, но очень циничный. Правда, одновременно с этим очень серьезный и лиричный. Убийственное сочетание.



Доктор Барби

Создатели задумали немыслимую вещь. Они решили поговорить со зрителем о страшных и сложных вещах: о смерти, одиночестве и судьбе. А еще о сострадании, дружбе, любви и долге. И для того, чтобы поговорить об этом, они сняли абсурдную злую комедию со странным сюжетом и черным юмором. И знаете что? Получилось великолепно. Одновременно смешно, грустно и захватывающе. Мне кажется, это высший пилотаж — с улыбкой говорить о сложных вещах, не впадая при этом в пошлость.



Великий диктатор

Мне нравится, что в сериале много персонажей. Они все совершенно разные, у каждого за плечами удивительная история, которая постепенно раскрывается полностью. Они все довольно эксцентричные, но при этом человеческие и живые.

ПОТЕРЯННАЯ КОМНАТА (THE LOST ROOM)

2006 ГОД (1 СЕЗОН)



Cineman

Раньше эта комната была обычным номером в мотеле. Теперь она затерялась во времени и пространстве, а предметы, вынесенные из нее, обладают сверхъестественной силой. Конечно, за предметами охотятся: их используют, собирают, изучают, отбирают друг у друга, продают и воруют. Люди объединяются в группировки и секты, строят теории возникновения комнаты и предметов, ставят эксперименты. Детектив Джо Миллер натывается на комнату случайно. В ней пропадает его маленькая дочь, и он собирается найти ее, чего бы это ни стоило. Это очень маленький сериал, скорее даже многосерийный фильм. При определенном упорстве его можно просмотреть за один вечер. Он смотрится прекрасно. Во-первых, главный герой, вопреки обыкновению, действует разумно. То есть здесь нет милого принципа «если бы все были умные, кина бы не было». Здесь все умные. Просто герой действительно попал в очень сложную и непонятную ситуацию и выпутывается из нее, надо сказать, очень последовательно и рационально. Во-вторых, история с сотней вещей, каждая из которых творит какое-то чудо, сразу же вызывает желание собрать всю головоломку и узнать что-нибудь про каждую вещь. Больше всего это похоже на хитрую компьютерную игру.



Доктор Барби

Мне показалась интересной не сама игра в предметы, а маленькие истории про людей, которые появляются по ходу действия. Становится отчетливо видно, что не люди владеют этими вещами, а вещи постепенно подчиняют себе людей.



Макс

Забавный сериал, посмотрел с удовольствием, но пересматривать не стану. Чего-то в нем не хватает, какого-то второго дна, что ли. Все очень продумано, логично и грамотно, настолько логично, что совершенно предсказуемо. Поначалу это восхищает, но через какое-то время появляется ощущение, что ты это все уже где-то видел. Слишком правильно. Я люблю фильмы про людей, а люди ошибаются, ведут себя не так, делают глупости и теряются в тяжелых ситуациях. И события тоже всегда идут наперекосяк. А здесь какая-то хорошо смазанная шарманка: все идеально. Но за дочку переживаешь, конечно. Маленькая она и очень симпатичная.

НОВЫЙ ДЕНЬ (DAY BREAK)

2006–2007 ГОДЫ (1 СЕЗОН)



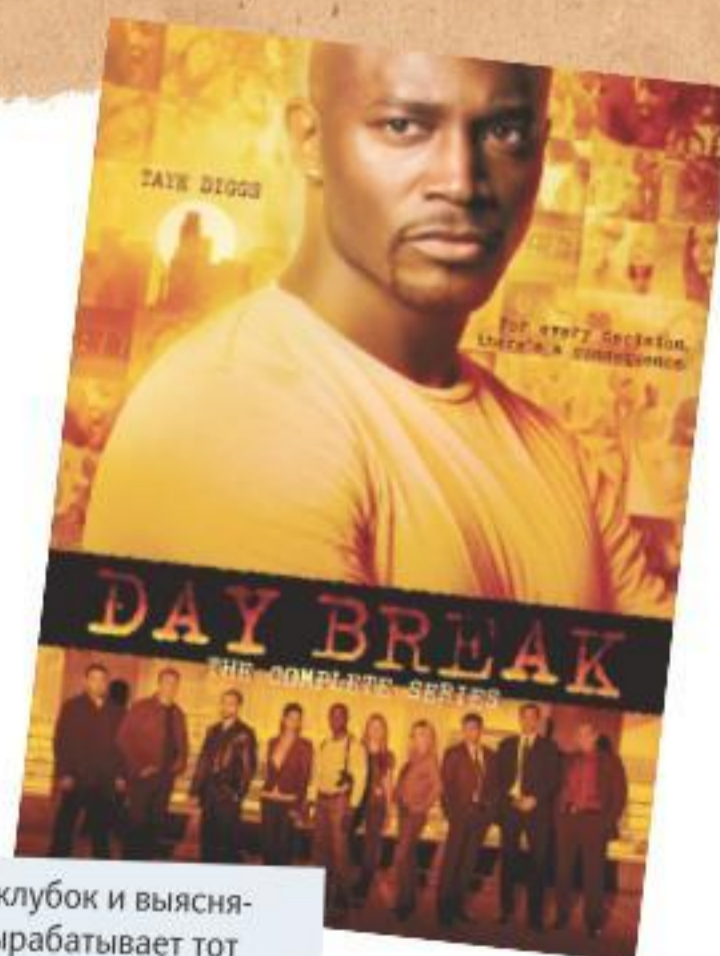
Алиса

День у детектива Брета Хоппера не задался. Его обвинили в убийстве, которого он не совершал, потом похитили, потом убили девушку. Кажется, хуже уже некуда, но представьте, что вы переживаете такой день не единожды, а много раз, пока не исправите все. Да, это очень похоже на «День сурка», но только на первый взгляд. Повторяющийся день здесь — не наказание, а шанс спасти и спасти дорогих людей. А впрочем, дальше рассказывать я не буду, лучше просто посмотреть. Хороший, честный и добрый фильм. Для меня это история про неравнодушие, про способность увидеть, что человеку рядом с тобой нужна помощь, и найти в себе силы помочь ему. Даже если ты не должен.



Макс

Приятно посмотреть, как Хоппер день за днем распутывает клубок и выясняет суть дела. Еще приятнее наблюдать, как он постепенно вырабатывает тот самый единственный правильный способ действия. А событий навечно столько, что шаги приходится вымерять буквально по секундам. Это все очень красивое действие, красивое именно с точки зрения сценария, сюжетных поворотов, внутреннего ритма. Ну и конечно, всегда интересно понаблюдать за человеком в такой ситуации, как меняется его настроение, как он злится, отчаивается, берет себя в руки, впадает в апатию. А впрочем, что это я... Не буду больше портить удовольствие. Стоящий сериал.

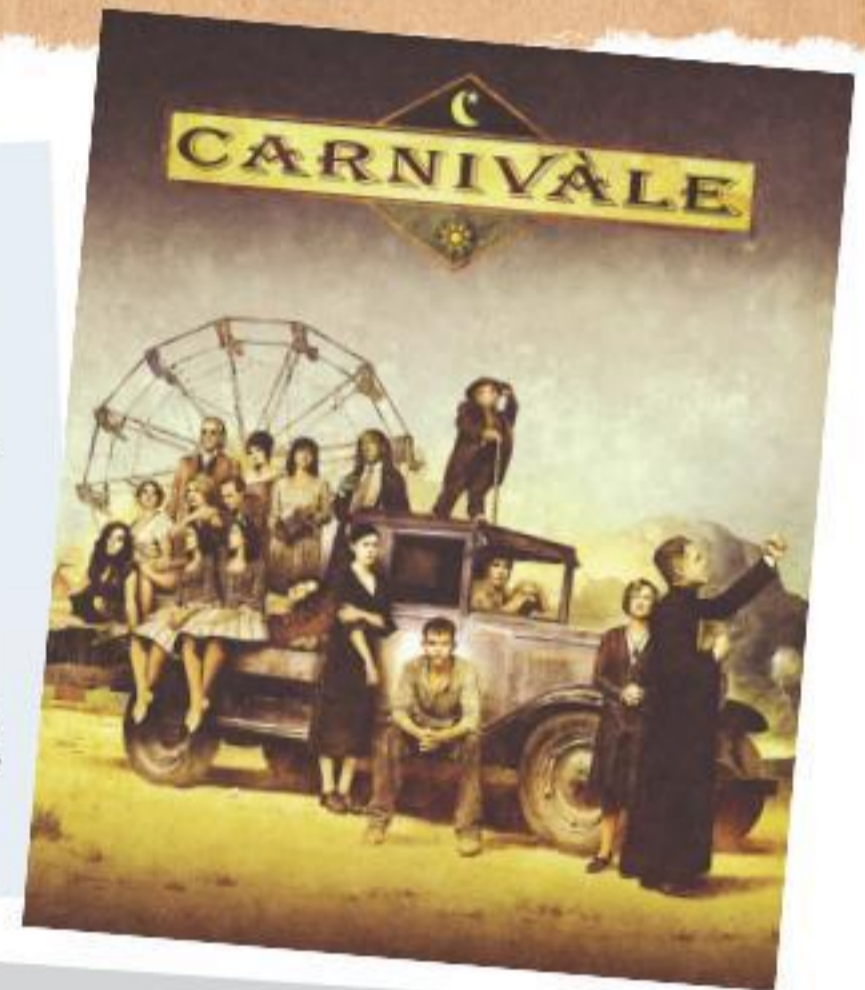


КАРНАВАЛ (CARNIVALE) 2003–2005 ГОДЫ (2 СЕЗОНА)



Великий диктатор

Представьте себе: США, тридцатые годы, Великая депрессия, катастрофические песчаные бури, города полнятся беженцами, люди голодают. Сквозь этот кошмар по американским степям едет цирк-шапито – удивительный, волшебный и немного мрачный. В цирке есть все, что только можно себе представить: силачи, акробаты, шпагоглотатели, уродцы всех мастей, ясновидящие, танцоры и жонглеры. И не все здесь – ловкость рук и бутафория. Главный герой, Бен Хокинс, прибывает к труппе случайно, во всяком случае, так кажется вначале. У него есть удивительный дар, не приносящий ему ни радости, ни пользы. Ему предстоит узнать, кто он такой, и сделать непростой выбор. Это очень сложный сериал. В нем пересекается множество сюжетов и смыслов. В действие вплетены интриги, мистика, тайны, городские легенды, живая история и виртуозный вымысел. В «Карнавале» есть древние цирковые традиции, романтика кочевой жизни, города-призраки, битва добра и зла, тягостные ночные кошмары, ужасные тайны и по скелету в шкафу на каждого персонажа. Если вам нравится все это, оторваться будет сложно.



Алиса

В первую очередь нужно понимать, что это довольно тяжелое кино. Эмоциональным людям, вроде меня, стоит трижды подумать, прежде чем смотреть его. «Карнавал» – безжалостная драма. Помимо тайн, волшебства и романтики в нем есть страшные смерти, безысходность, неприкрытая мерзость и тягостный быт. При этом сериал безумно красивый, художники поработали на славу: в нем чувствуется дыхание времени. Персонажи очень колоритные, декорацией выше всяких похвал. Мало какой телесериал может похвастаться такой кропотливой работой над картинкой, такими многогранными образами. Ну вот, я одновременно отговариваю смотреть и расписываю, какой он замечательный. Замечательный, это да. Просто не предназначен для отдыха.

ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ (BREAKING BAD) 2008 – ... (3 СЕЗОНА)



StrelOK_92

Мы видим пятидесятилетнего учителя химии в средней школе. У него приличная работа, взрослый сын-инвалид, жена ждет второго ребенка. А тут еще ему говорят, что у него рак в последней стадии, и жить ему осталось немного. И тут он решил перед смертью взять от жизни все. Ну и денжат подзаработать на пропитание семьи. Очень захватывающе, особенно поначалу. Накал страстей и динамика ну совершенно не сериальная. С моральным посылом тут, конечно, некоторые проблемы, так что, если вы любите, чтобы главный герой всегда поступал правильно и рук не пачкал, – это кино не для вас.



Доктор Барби

Мы редко думаем о том, насколько в любом тексте (в том числе и в фильме) важна авторская позиция. Мы привыкли воспринимать мнение автора и доверять ему. Привыкли, что главный герой все-таки положительный, хотя и может ошибаться. «Во все тяжкие» очень больно бьет по этому стереотипу. Авторы рассказывают историю человека, который внезапно изменился до неузнаваемости. Рассказывают ее безоценочно, предоставляя зрителю самому решить, как он относится к происходящему, и это кошмар.



В книжной рубрике нынче не только традиционные рецензии и мастер-класс. Она тоже празднует выход WoW: Cataclysm — на свой лад. Литературная вселенная Азерота богата и обширна, однако почти недоступна русскоязычному читателю. Обращаясь к ней в августовском номере, авторы всю жаловались, что из множества замечательных романов лишь три переведены на русский язык. И вот наконец прозвучала радостная весть. Издательство «Эксмо» выпустит несколько книг о мире «Ремесла войны» в рамках серии «Вселенная игр» — пока достоверно известно про две. Сейчас, когда с выходом «Катаклизма» многие снова пришли в покинутый было мир, это как никогда актуально. В следующем номере мы к этому вопросу еще вернемся.

Интерактивного вам чтения!

Дежурная по рубрике Татьяна Оболенская

АЛЕКСАНДР РУДАЗОВ ВЛАСТЕЛИН

ИЗДАТЕЛЬСТВО АЛЬФА-КНИГА, 2010 Г.
ЖАНР ФЭНТЕЗИ
ТИРАЖ 12 ТЫС. ЭКЗ.

Его зовут Никто, он не помнит, кто он такой, и ничего не умеет, но его появление было предсказано давным-давно. За ним охотятся агенты Зла. Деревенский жрец знакомит его с «Хрониками грядущего», составленными знаменитым предсказателем, а староста дает немного денег на дорогу, когда герой покидает деревню. Именно так, убийственно банально, начинается новый роман Александра Рудазова «Властелин».

Ни о содержании, ни о стиле этой книги по первой главе судить не стоит. Читатели, настроившиеся почитать о победе голубоглазого добра над склизким шипастым злом, будут разочарованы. А вот поклонники легендарного компьютерного фэнтези-боевика *Overlord* от Codemasters могут ликовать и бросать в воздух чепчики — наконец-то вышло нечто вроде вольной новеллизации их любимой игры.

На обложке «Властелина» злобный лорд Бельзедор в шипастом доспехе гладит белого котика — поскольку «белый кот — неперменный атрибут Темного Властелина». Властелин потерял память, но его работу все равно делать больше некому. Кто-то должен управлять армией прихвостней, сидя в мрачном замке. Кто-то должен быть пугалом для всего мира и встречать героев, желающих победить зло, чтобы проиграть им в честном поединке.

Автор щедро разбросал по тексту все типичные элементы героического фэнтези. В результате вышла отличная пародия. Читатель не найдет в ней оригинальных стилистических решений, новизны литературных приемов и глубокого философского подтекста, если не считать таковым нехитрую мораль: «Делай то, что должен, и делай это хорошо». Однако это действительно смешной роман, написанный живо, интересно и весьма умело.



ВЕРДИКТ:

Эта книга — коллекция штампов и «гэгов», легкая, забавная, с простым и динамичным сюжетом. Если вы умеете смеяться над шутками из «Камеди-клуб» или хотя бы раз пересматривали «Догму» — обещаю, вам понравится.

РЕЙТИНГ:

8/10

СЕРГЕЙ МАЛИЦКИЙ КАРАНТИН

ИЗДАТЕЛЬСТВО АЛЬФА-КНИГА, 2010 Г.
ЖАНР ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК
ТИРАЖ 11 ТЫС. ЭКЗ.

Представьте себе, что место действия знаменитой истории о возникновении «недуга уладов» перенесено в Москву наших дней. Замените в ней Крунху, сына Агномана, настоящим мужиком с сердцем, совестью и золотыми руками. Осталось обильно приправить получившееся блюдо погонями, загадочными врагами, успешно маскирующимися под людей, ложью и массовой резней, чтобы получить «Карантин».

Павел Шермер, потомок обрусевших немцев, умудрился жениться на лучшей женщине в мире. Заполучить которую мечтают многие, поскольку она прекрасна и, согласно каноническим представлениям о жене-богине, «все, что она делает, она делает хорошо». Ее отец — немногословный военный, параноик и молчун. Она почти не говорит о своем прошлом, зато старательно изучает прошлое мужа и обучает Павла своему родному языку. Который нельзя отнести ни к одной из существующих на земле языковых групп. Стоит ли удивляться, когда выяснится, что Тамара Шермер — не человек, а жизнь Павла — лишь часть большого противостояния?

Это первый роман серии «Ничего личного», и потому неудивительно, что к концу книги сюжетная линия повисает в воздухе, а значительная часть загадок остается неразгаданной. Промежуточная концовка для многих окажется весьма неожиданной и, пожалуй, даже разочарывающей — настолько сильно всплывающие в финале книги факты выбиваются из общей атмосферы. Впрочем, всегда обидно, когда герой в конце долгого и опасного пути получает шиш с маслом вместо честно заслуженной награды.



ВЕРДИКТ:

Простенький с виду кровавый боевичок из жизни представителей московского малого бизнеса способен подкупить любителей «экшена» динамикой событий и масштабами резни, а серьезных читателей — любопытным культурно-психологическим подтекстом.

РЕЙТИНГ:

7/10

ПАВЕЛ КОМАРНИЦКИЙ ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

ИЗДАТЕЛЬСТВО ЭКСМО, 2010 Г.
ЖАНР ФЭНТЕЗИ
ТИРАЖ 10,1 ТЫС. ЭКЗ.

Признайтесь, вы никогда не мечтали жениться на ангеле и переехать из «этой страны» в цивилизованный и гуманный мир? Вас никогда не раздражали массовые драки, коррупция, ложь, агрессия, загрязнение окружающей среды и мясоедство? Вы никогда не думали о том, как было бы хорошо, если бы некто добрый, умный и продвинутый что-нибудь сделал наконец с тем бардаком, который уже много сотен лет творится не то что в России, а и вообще на Земле?

Знакомо? Тогда добро пожаловать в Рай от Павла Комарницкого. Автор придумал мир развитого идеализма, где все, подобно персонажам известного анекдота, едят фрукты и ходят голыми. Он населил его ангелами — прекрасными крылатыми существами с певучими именами, долгоживущими и не стареющими, гуманными и сострадательными. В этом мире все слышат мысли друг друга, но никто не обидится на «новенького», умудрившегося подумать «не то». Ангелы взрослее, а потому снисходительнее людей — потомков хищных обезьян.

Именно туда попадает Роман Белясов, умудрившийся стать ангелом с помощью замечательно красивой и любящей его крылатой девушки Иолы — или Ирочки, как он сам называет ее на человеческий манер. Роман — «человек довольно-таки ироничный, устойчивый к сантиментам типа сюсю», однако мир, где ему теперь предстоит жить и работать, восхищает его.

И недаром — открытия в области климатологии, генетики и телепатии сделали Рай по-настоящему прекрасным местом, в котором правят прогресс и любовь. «Я уже начал привыкать, что тут все великое. Великая цивилизация, Великая звезда, Великий Спящий...» В истории Рая было немало войн и революций, однако ничего подобного ужасам, имевшим место в человеческой истории, здесь не происходило. В процессе обучения Роман, Великий Спящий, в перспективе обещающий стать Всевидящим, узнает, что «цивилизованные страны постепенно превращались в ад. Да, в натуральный ад, где жизнь подавляющего большинства людей ничего не стоила, превращенная дьявольскими законами разнообразных Хаммурапи в сплошной кошмар подневольного изнурительного труда, голода, побоев и унижений».

Непредсказуемый сюжет, интересная и непротиворечивая теория альтернативного пути развития цивилизации, тщательно продуманный мир делают «Продолжение следует» достойной книгой, адресованной тем, кто любит истории о попаданцах.



ВЕРДИКТ:

Добрая и наивная сказка для мальчиков старше восемнадцати, не обремененных глубокими познаниями в области культуры, социальных наук и религиоведения.

РЕЙТИНГ:

6/10

АЛЕКСАНДР ГРОМОВ ВСЕМ ПОРОВНУ

ИЗДАТЕЛЬСТВО ЭКСМО, 2010 Г.
ЖАНР СОЦИАЛЬНАЯ ФАНТАСТИКА
ТИРАЖ 3 ТЫС. ЭКЗ.

Мы часто слышим, что настоящую научную фантастику в России больше не пишут, — новых Ефремовых и Беляевых вытеснили с книжного рынка романтизированные вампиры, зомби и многотомные саги о путешествиях в иные миры. Сборник «Всемир поровну» опровергает это утверждение самим фактом своего существования. Те, кто уверен, что современный читатель не любит технических терминов и сложных философских конструкций, предпочитая им сентиментальность любовных историй или кровавый накал боевиков, не правы. Просто «писать надо лучше».

«Всемир поровну» — это четыре истории о людях, по-разному использовавших предоставленные им возможности. Истории, реалистичные до трагичности, щедро приправленные специфическим юмором хорошо информированного оптимиста. Громов умеет легко и лаконично говорить о таких серьезных вещах, которых не всякий писатель рискнет и коснуться, — о смысле жизни, человеческой природе, справедливости и фатализме.

Рассказ «Всемир поровну», открывающий сборник, написан в духе известного романа «Цветы для Элджернона» — о надежде, о силе духа, о счастье, которое не зависит от того, насколько ты умен, и о том, что делает двуногого человеком.

Громов — мастер пессимистичных концовок. «Быть проще» — рассказ о том, что самое важное часто прячется рядом, стоит только руку протянуть, и о том, как желание победить во что бы то ни стало лишает людей мудрости и ясности мышления. Эту же тему развивает рассказ «Счастливая звезда Агафокла».

Сердце сборника — весьма спорная повесть, взявшая «Малую Филигрань»: «Шаг влево, шаг вправо». В ней так много безысходности, что она может показаться жестокой и тяжелой. В активе у главного героя собачья работа, непобедимый и загадочный инопланетный противник, ребенок-даун и проблемы в семье. Но, как ни странно, это самый оптимистичский текст в сборнике. Перевернув последнюю страницу, четко понимаешь — чтобы быть человеком, не требуется ума, однако необходимы сила духа, любовь и воля.



ВЕРДИКТ:

Александр Громов — один из сильнейших научных фантастов в России. О чем бы он ни писал, он делает это по-настоящему хорошо.

РЕЙТИНГ:

9/10

WORLD OF WARCRAFT

КРИСТИ ГОЛДЕН

РОЖДЕНИЕ ОРДЫ

ИЗДАТЕЛЬСТВО ЭКСМО, 2010 Г.
ЖАНР ФЭНТЕЗИ
ТИРАЖ 12 ТЫС. ЭКЗ.

Кристи Голден стоит назвать заслуженным летописцем и биографом двух миров — Азерота и Дразнора. Все ее произведения носят характер облеченного в литературную форму исторического и биографического исследования. Основное внимание она уделяет не событиям, а личностям. Личностям знаковым в истории мира и неоднозначным — таким, как принц Артас и вождь Тралл. Вот и новая ее книга, хотя и посвящена зарождению Орды, скорее повествует о судьбах тех, кто оказался замешан в этот процесс. Почему эредар Велен не принял даров Пылающего Легиона? Когда в душе Нер'Зула появились сомнения, впоследствии приведшие его к бегству от собственного народа? Что повлияло на решение вождя Снежных Волков отказаться от крови демонов?

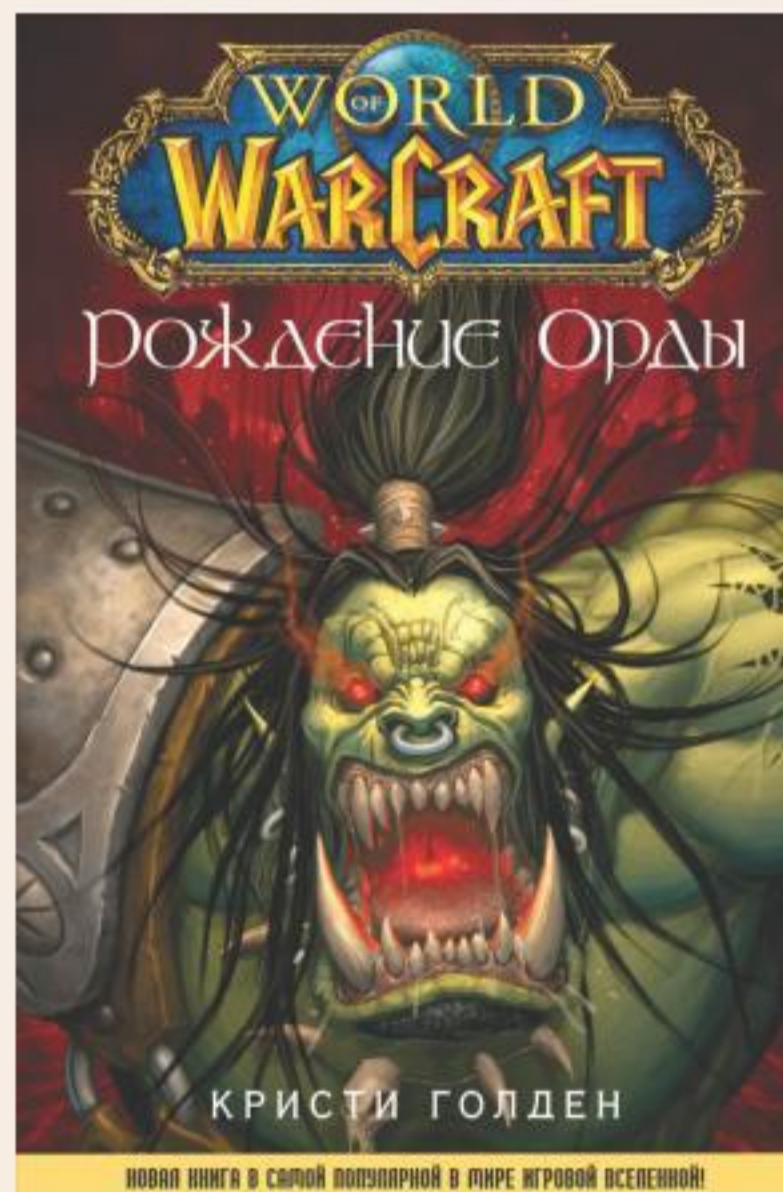
Основной сюжетной линии служит биография молодого вождя Дуротана, отца знаменитого Тралла, — его глазами мы видим процесс перерождения патриархального общества орков-кочевников в кошмарную машину геноцида, готовую пожрать себя, если перед ней не окажется врага... Пожалуй, это верный выбор — ведь Дуротан был одним из немногих орков, сохранивших в те дни трезвость ума. Весь этот процесс — болезненный и кровавый — он наблюдает изнутри, но не затуманенным взором. Прекрасно сознавая страшный выбор — идти со всеми, ужасаясь собственным поступкам и сходя с ума от происходящего, бежать, бросив все, или пытаться восстать против своих же сородичей...

Велен, ГульДан, Оргрим и даже Тралл, с чьих рассуждений о прошлом начинается каждая глава, дают свой взгляд на проблему. Такой подход сказался на характере книги — сам переход орков от мирного существования к агрессивному милитаризму показан не слишком четко и грешит пробелами, однако мотивации, поступки, решения и рассуждения втянутых в перекройку общества отражены превосходно.

Единственное, что портит книгу, — это перевод. Неуклюжие обороты огорчают, ведь романы Голден ценны не только как справочник по миру Warcraft.

Как же легко рождается ненависть из страха! Это простейшая, врожденная, защитная реакция. Вместо того чтобы подумать о соединяющем нас, мы упираемся в разделяющее, отличающее. Моя кожа розовая, твоя — зеленая. У меня клыки, у тебя — длинные уши. Моя кожа нага, твоя покрыта шерстью. Я дышу воздухом, ты — нет. Если б мы продолжали упираться в подобные различия, Пылающий Легион никогда не был бы побежден. Я тогда едва ли пожелал бы союза с Джайной Праудмур, не смог бы сражаться плечом к плечу с эльфами. Тогда мой народ не дождался бы до союза с тауренами и Отрекшимися. Но в дренах мы увидели лишь рознь. Тогда наша кожа была темно-смуглой, красноватой. Их — синей. У нас были ноги, у них — копыта и хвосты. Мы жили большей частью под открытым небом, они — под крышами, в городах. Мы жили недолго, а сколько жили они, никто и не догадывался. И не важно, что мы видели от них лишь добро, получали помощь и ответы на все, что нам приходило в голову спросить. Не важно, что они торговали с нами, обучали нас, делились знанием. Все это потеряло значение, когда предки научили нас видеть, сколь отличаются дренаи от нас, и мы увидели это воочию. Теперь я каждый день молюсь, чтобы моим народом руководила мудрость. И в молитве моей — просьба, чтобы мы никогда более не обманулись внешними различиями.

Как же мы могли не увидеть? Сейчас так просто возлагать вину за наше падение на искусного прельстителя Кил'джедена, слабого Нер'зула, жадного до власти Гульдана. Но ведь они потребовали от каждого признать черное белым, а горькое сладким. И хотя все, все указывало нам — мы идем ложной дорогой, идем к гибели, — мы по-прежнему шли. Меня еще не было в то время. Возможно, и я бы помчался вместе со всеми, как щенок после хозяйской трепки. Возможно, страх оказался слишком велик или привычка повиноваться вождям вьелась слишком прочно. Возможно. Но возможно также, что я, подобно отцу и многим другим, начал бы видеть очертания гибели. Мне хотелось бы верить в это.



Комментарий Тимура Хорева: сейчас, когда черные драконы бороздят просторы Азерота и на пепле старого мира зарождаются новые конфликты, такие книги очень нужны. С времен Warcraft: Orcs and Humans орков считали кровожадными разбойниками и дикарями. Но старые стереотипы не слишком конструктивны. Именно Катаклизм с его драмами и переменами, и именно такие книги, как «Рождение Орды», позволяют взглянуть на бывших грозных «шреков» с другой стороны.

ВЕРДИКТ:

Еще один роман Кристи Голден — со своими недостатками, но обязательный к прочтению для всех, кто интересуется историей вселенной и ее героями.

ДОСТОВЕРНОСТЬ МИРА ■■■■■■■■■■ 10
ДИНАМИЧНОСТЬ СЮЖЕТА ■■■■■■■■■■ 7
ПЕРСОНАЖИ ■■■■■■■■■■ 10



ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК

ПРИГРАНИЧЬЕ

ПАВЕЛ КОРНЕВ ЛЕДЯНАЯ ЦИТАДЕЛЬ



Приграничье — несколько городов, вырванных из нашего мира в края вечной стужи несколько десятилетий назад. Странное место, где большую часть времени стоят холода и дуют ледяные ветра, а получившие колдовские способности люди куда опаснее вооруженных до зубов боевиков.

Но человек может приспособиться ко всему, и Евгений Апостол давно уже не жалел, что однажды угодил в Форт — бывший провинциальный городок, ставший центром цивилизации этих заснеженных земель. И даже когда пришлось уносить ноги, спасаясь от наемных убийц, в первую очередь его волновало, как бы не упустить шанс повернуть самую крупную сделку в своей жизни...

www.armada.ru
www.armada-arbalet.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО АЛЬФА-КНИГА

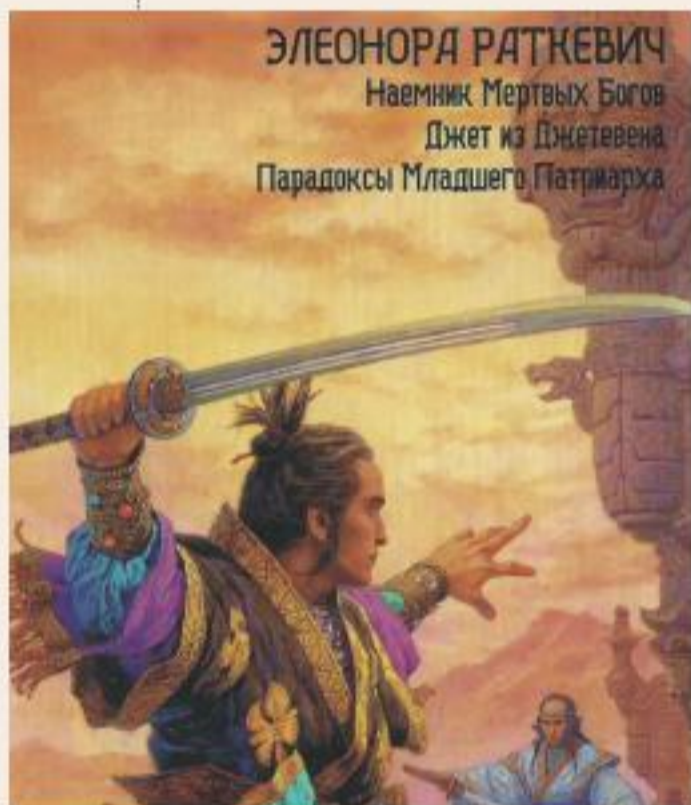
КАК СТАТЬ ЭЛЬФОМ ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ГОБЛИНОВ

«...ЕГО ПРИМЕР — ДРУГИМ НАУКА...»

Те, кто читал в детстве «Дюймовочку», наверняка помнят андерсеновских эльфов. Эти крохотные создания порхали с цветка на цветок, помахая прозрачными стрекозиными крылышками, и питались, по всей видимости, нектаром. По крайней мере, другой благопотребной для столь утонченных существ пищи в сказочных окрестностях не наблюдалось. Да, именно такими они и были — созданные множеством писателей эльфы детских сказок.

Чтобы выступить против сложившейся литературной традиции, требуется немалое мужество — и у профессора Толкина оно нашлось. Он вернул прозрачные крылышки стрекозам, избавил эльфов от необходимости проживать в цветочных венчиках, отряхнул с них пыльцу, обеспечил более разнообразным питанием и существенно увеличил их рост.

Его пример — другим наука. С легкой руки Толкина эльфы массово заселили жанр фэнтези. И теперь стройными рядами шагают со страницы на страницу — высокие, изящные, прекрасные существа, то утонченно надменные, то изысканно безалаберные — непревзойденные стрелки из лука (куда там Робин Гуду!) и вдохновенные музыканты. Ничего не скажешь — Дивный народ...



«...ВЫБИРАЙТЕСЬ СВОЕЙ КОЛЕЕЙ!»

Давайте признаемся себе честно — *одни и те же* стройные, рослые и прекрасные стрелки-вокалисты ничуть не лучше *одних и тех же* порхающих над цветами умильных крохотулечек. Бесконечных повторений не выдержит даже самое горячее пристрастие. «Дорогой, но ты же говорил, что любишь сардельки! — Дорогая, в понедельник я любил сардельки, во вторник я любил сардельки, в среду я любил сардельки, в четверг я тоже любил

МОЖНО ДЛЯ НАЧАЛА ПРЕДСТАВИТЬ, ЧТО ВЫ — ГОБЛИН-РАЗВЕДЧИК, КОТОРОМУ ПРЕДСТОИТ ЗАБРОСКА В ГЛУБОКИЙ ЭЛЬФИЙСКИЙ ТЫЛ.

сардельки, в пятницу я все еще любил сардельки, в субботу я продолжал любить сардельки — сегодня воскресенье, и ты все еще хочешь, чтобы я любил сардельки?!»

Эльфы, разумеется, не сардельки — но нельзя не признать, что некоторое разнообразие требуется и в литературной сервировке. Традиции складываются быстро, а в штампы превращаются и того быстрее.

Я сейчас не буду говорить о тех, кому удалось штампа избежать. Несчастливые эльфы Ши-

мурэдского леса, с которыми столкнулся Макс Фрай, безногий Шаррон — по паспорту Шарпов — Серебрякова и Уланова, влюбчивый маг-разгильдяй Хоулиан Панкеевой, эльф — предводитель гоблинов Роман Ясный Веры Камши, поистине жуткий Иннелуки Тэда Уильямса... я думаю, любой из вас может продолжить этот список. Их эльфы не угодили в проложенную Толкином колею — нет, они прокладывают собственную.

Но как это сделать? Как выбраться из наезженной колеи? Как не подпасть под воздействие штампа?

...ПРЯМО ПОЙДЕШЬ — ПОД ШТАМП ПОПАДЕШЬ...

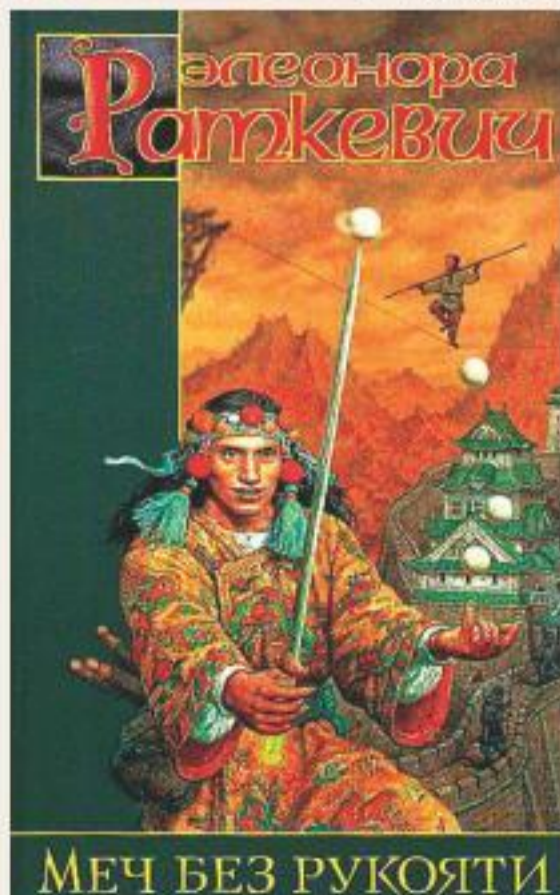
Хорошо все-таки сказочным героям! Если они не знают, куда им идти, по дороге непременно попадется какой-нибудь Оракул. Ну, или хотя бы камень путеводный. Направо, мол, пойдешь — богатому быть, налево пойдешь — женатому быть (хотя обычно походы налево приводят к противоположному результату), а прямо пойдешь... в общем, квест расписан досконально, остается только выбрать направление. А что делать автору, если он хочет уйти от штампа?

Убийственно точное определение дал когда-то Станиславский: «Штамп — это попытка выразить то, чего не чувствуешь. Это игра «вообще». Можно ли изобразить «ожидание вообще»? Едва ли. Трамвая и расстрела ожидают по-разному. Не бывает «любви вообще». И попытка изобразить «царственную особу вообще» тоже обречена на провал.

Там, где нет знания предмета, начинается изображение «вообще». Там, где актер, поэт, автор не проникся изображаемым чувством, начинаются «чувства вообще» — нестерпимо фальшивые, вынужденно манерные. Иными словами — самый резкий и определенный штамп.

Не правда ли, кое-что становится яснее?

Чтобы убедительно изобразить эльфа — или гнома, или дракона, или оборотня, или вампира, ненужное вычеркнуть, нужное вписать, стоит решительно отказаться от любого «вообще». А поскольку эльфы (гномы, драконы, оборотни и так далее) среди нас встреча-



ются нечасто, следует вжиться в образ эльфа. Посмотреть на мир его глазами. Понять, что он чувствует. Как бы временно сделать эльфом. Задача нелегкая, признаю. Можно для начала представить, что вы — гоблин-разведчик, которому предстоит заброска в глубокий эльфийский тыл. Чтобы выполнить разведывательную задачу, да и просто выжить, вам необходимо сойти за своего. И не как попало, а очень основательно — чтобы вас не выдали ни чужой стиль одежды, ни язык, ни волочащийся за спиной парашют.

Представили?

ПЕРЕД ДЕСАНТИРОВАНИЕМ...

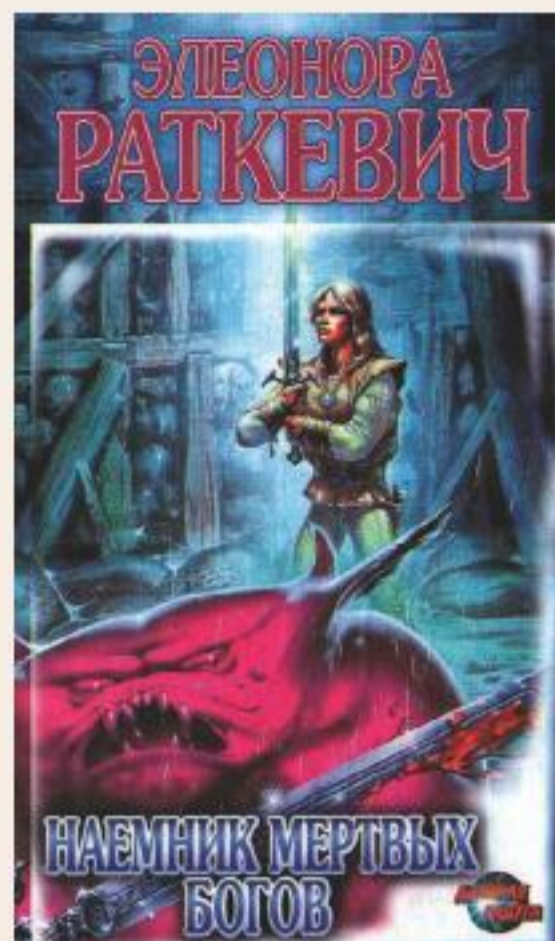
«Легенда», документы и снаряжение должны точно соответствовать местности заброски. Иначе вы изрядно рискуете. Определяющим фактором является местность — и соответствующий ей образ жизни. Согласитесь, если перед изумленным главным героем по безводной пустыне бодро скачет русалка, кокетливо помахивая хвостом, да вдобавок уверяет, что она местная и вообще всегда тут жила, — герой вправе потребовать от автора объяснений. Тяжело альпинисту в ластах... и аквалангисту с ледорубом тоже как-то неуютно. Текст может занести нас куда угодно — на дно морское, в лес, в королевский дворец... И населяющие его персонажи должны соответствовать месту проживания — хотя бы настолько, чтобы суметь в нем выжить.

Вот и первое правило: какой мир, такие в нем и эльфы. Определяем координаты десантирования — и выясняем, какие именно существа могут жить в подобном месте. И только тогда решаем, образно говоря, что нам взять с собой, акваланг или шипованные ботинки. Только от мира зависит, что мы оставим в списке необходимого снаряжения — холодную надменность или веселую беспечность, отстраненность или неумное любопытство, обаяние или мудрость.

ПО СЕНЬКЕ И ШАПКА...

...а по эльфу — мир! Не всегда первым создается именно мир. Нередко первым возникает персонаж. Или несколько персонажей и фраза-другая. Именно так начался для меня «Таэ эккейр!». Никакого мира поначалу не было. Были ночь, огонь и латная перчатка. И весть об отравлении короля. Единственная внятно произнесенная фраза: «Ты даже сейчас говоришь со своим королем стоя». И эльф, который смотрит на все это из засады, натягивая лук. Больше ничего. Кто этот связанный человек в залитой кровью белой рубашке, кто зажег костер, зачем стоящему у костра латная перчатка, кто такой этот эльф и вообще откуда он тут взялся, почему я смотрю на происходящее его глазами?! Ответов не было. Был эльф, ночь, огонь, двое у костра и перчатка. Потребовалось время, чтобы вокруг этой ночи вырос мир. И не какой попало — а именно тот, в котором могут жить именно эти персонажи.

Итак, пункт второй: если первым возник не мир, а эльф, не отчаивайтесь. И не спешите пристроить вашего эльфа в первый же попавшийся мир. Выращивайте именно тот мир, в котором ваш эльф сможет жить, а не выглядеть русалкой среди барханов. В котором он не будет чужаком.



ТОЛЬКО ОТ МИРА ЗАВИСИТ, ЧТО МЫ ОСТАВИМ В СПИСКЕ НЕОБХОДИМОГО СНАРЯЖЕНИЯ — ХОЛОДНУЮ НАДМЕННОСТЬ ИЛИ ВЕСЕЛУЮ БЕСПЕЧНОСТЬ.

«Я — ФОЛЬКЛОРНЫЙ ЭЛЕМЕНТ, У МЕНЯ ЕСТЬ ДОКУМЕНТ...»

С местом десантирования разобрались. Настала пора не просто пролистать, а как следует проверить документы. Хорошо ли приклеена фотокарточка, что за личность на ней изображена и есть ли у нее указанные в списке особые приметы... да, и со списком тоже необходимо ознакомиться. И сверить его с первоисточником. То есть со сказками, балладами, мифами и преданиями. Выяснить, какие черты приписывает эльфам молва.

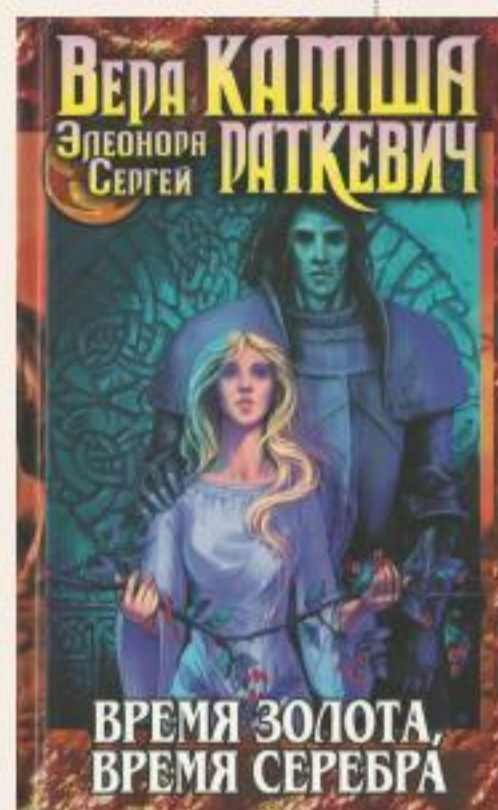
Ну-с... так какая примета у нас будет самая-самая особая?

Писатели-сказочники девятнадцатого века дружно сказали бы в один голос: «Рост!» И ошиблись бы. За фольклорными эльфами микроразмерность не числится. Шотландский «маленький народец» ростом и впрямь не слишком удался — но ведь не настолько же! А норвежские аульвы и вообще рослые и статные, как на подбор.

Современные авторы не менее дружно воскликнут: «Уши!» Но и с ушами не так все ясно, как кажется. Это осла в полном соответствии с пословицей узнают по ушам — а с эльфами такой номер может и не пройти. За примером далеко ходить не надо — Прекрасная Дженет из шотландского предания понятия не имела, кто ее возлюбленный Тэм Лейн (или Тэм Лин), человек он или эльф. Ей пришлось спросить об этом своего любимого — с которым она неоднократно виделась, с которым спала и от которого была беременна. И если вы предположите, что она ухитрилась не разобрать, острые у него уши или обычные, я позволю себе не поверить.

Не везде и не всегда эльфов считали остроухими. И что же у нас тогда остается? Вечная юность и бессмертие. А вот это уже и в самом деле серьезно.

Эльфы некоторым образом временно бессмертны — они не умирают своей смертью и, если их не убьют, будут жить хоть до скончания света. Значит, они уязвимы. Зато они не стареют — упоминаний о дряхлых эльфах исчезающе мало. Я навскидку могу припомнить только одно — в предании о рыцаре-эльфе.



Вот она, наша главная и неповторимая особая примета! А заодно и правило третье — приметы бывают второстепенные, без которых можно обойтись, и определяющие, без которых ваш эльф перестанет быть эльфом. С первыми вы вольны поступать как вам благоугодно — а вот вторыми пренебрегать нельзя.

«МЫСЛЮ — СЛЕДОВАТЕЛЬНО, СУЩЕСТВУЮ!»

Ну что ж, точка десантирования определена, снаряжение подобрано, документы в полном порядке. Самое время для разведчика проработать «легенду». Кто вы по документам — вечно юное и бессмертное существо?

Посмотрите на этот изменчивый мир глазами эльфа, который живет долго. Очень долго. Да, и не забывайте, что жить долго — это для вас отныне самая что ни на есть норма быта. А вот стареть и умирать — это как раз ненормально. Посмотрели? Замечательно. И что вы можете сказать об этом мире — вы, уже не гоблин-разведчик, а вечно юный бессмертный эльф?

Кстати, а давно вы родились? Как прошло ваше детство среди таких же бессмертных, как и вы сами? Вы всегда причислялись именно так? А откуда у вас этот шрам на тыльной стороне кисти? И вообще — у бессмертных шрамы держатся долго или со временем изглаживаются? Как вы считаете — эта девушка красивая или просто хорошенькая?...

Посмотрите на мир глазами эльфа, разведчик. Как только эльф, которым вы стали, начнет мыслить — он начнет существовать. Существовать, дышать, двигаться. Быть живым — в мире таком же живом, как и он сам.



Добрый день, друзья!

Так получается, что именно февральский номер, который уходит в печать под звон бокалов, становится прибежищем всевозможных подведений итогов. Иногда даже ареной, как, например, подведение игровых итогов года, — по традиции, ставшей священной, этот процесс никогда не проходит мирно. «Итоги года-2010» ждут вас в положенном месте, а у нас тут свои итоги, самые разные. Кое-что, предупреждаю, останется и на следующий месяц.

Почта

Татьяна Оболенская

ПИСЬМО ПЕРВОЕ

Здравствуй, глубокоуважаемая редакция и лично вы, Татьяна!

Я долго искал повод написать, и вот он неожиданно появился. Вставляя в бокс диски с недавно купленного журнала, с удивлением обнаружил, что мест больше нет. А бокс на 96 дисков... Это значит, что я уже четыре года являюсь вашим постоянным читателем. И поэтому я хочу вас поблагодарить от всего сердца. За те приятные минуты, которые я провел, читая статьи на страницах журнала или смотря видеоролики на диске. За эти приятные минуты я вас благодарю, и прошу передать эту благодарность всей редакции, и благодарю всех читателей и геймеров, которые точно так же, как я, читают и наслаждаются вашим журналом. Спасибо вам.

С уважением, Максим Щ. aka Inkvisitor ialas

А у меня тумбочка кончилась! Внезапно. Такая была прекрасная длинная тумбочка, уступавшая прекрасностью только прославленной рассказами Призрака редакционной кофеварке. И вот декабрьский номер придал завершенность очередной (восьмой!) папке с журналами, а девятая уже не помещается! Еще лет через десять заведу под них отдельную комнату.

Что забавно, редакция не умеет хранить журналы. Потому что «бой в Крыму, все в дыму» — все время что-то «горит». На мою коллекцию смотрят с завистью и то и дело норовят оттуда что-нибудь стянуть. Приходится бить по рукам и защищать ее грудью... И все равно иногда я обнаруживаю в ней «пробоины». Злюсь ужасно!

Лучше всех журналы умеете коллекционировать вы. Не проходит юбилей, чтобы я не получила кучу фотографий с журналами в виде башни, ковра, стены и экзотических рисунков. Тут даже не так важно, собирает ли нас читатель с самого первого номера, — важно, что, начав нас читать, многие из вас исправно ставят на полку номер за номером... чтобы однажды вдруг достать экземпляр 2004 года и погрузиться без остатка в жизнь какого-нибудь монстра.

К чему я это? Да так просто. Приятно иногда написать про себя доброе слово. Если придумаете флэшмоб с коллекциями журналов — пишите, устроим.

ПИСЬМО ВТОРОЕ

Привет тебе, редакция ЛКИ!

Очень рад был снова повидать вас, Татьяна, и других создателей ЛКИ на «Игромире», у меня уже традиция такая: поговоришь с вами о том, о сем и чего ждать от журнала — глядишь, год и задастся! Однако же походил я по «Игромиру» и понял, что не разделяю того жара, с ко-

торым вы в декабрьском номере защищаете отечественную игровую индустрию. Ничего такого она не продемонстрировала, чтобы заслужить ваше заступничество! Я уже подумываю про какой-нибудь GamesCom — не так уж и далеко, если задуматься.

С неизменной радостью от встречи, Виктор

Да, и я каждый раз радуюсь тому, что каждый год подходят знакомиться новые, неизвестные, читатели, а старые... никуда не деваются! А еще мы на этом «Игромире» всласть пообщались с любимыми «Катаури» — теперь у нас тоже, наверное, год пройдет хорошо.

В том ответе, что вызвал у вас такой гнев, я протестовала против широких обобщений. Я вообще против огульных умозаключений. Скажем, «все люди — сволочи». Или «все старушки — процентщицы». Но я живу в том же мире, что и вы, и возможность взглянуть на игровую индустрию изнутри картинку нисколько не сглаживает.

Да, наши игры в массе своей не снискали себе мировой славы. «Космические рейнджеры» прекрасны, но их мало кто видел. «Мор. Утопию» видели, но не поняли вообще. «Героями V» Ubisoft остался крайне недоволен, а зарубежный издатель Disciples 3, как вы знаете, вообще расторг контракт. Из исключений можно назвать разве что «Ил-2 Штурмовик» и вечный тетрис.

Самое грустное, что основная проблема с нашими кулибинскими и левшами не в дефиците таланта, а в том, что их надо организовать, а потом продукт их жизнедеятельности еще и продать. Но как раз организационная сторона за последние пятнадцать лет выросла несоизмеримо. Сейчас игра, которая не стартует у нас в день мирового релиза, рождает искреннее возмущение.

И все же во многом вы правы. Моя любимая компания — та, что недавно хотела с меня миллион долларов за версию малоизвестной игры (это мы обсуждали в позапрошлом номере), зовет взять на «Игромире» интервью. Это мы всегда пожалуйста! И вот мы, пунктуальные, приходим за пять минут до срока на стенд и обнаруживаем там... ну, скажем, пиарщика №1. Который говорит: да! конечно! через два часа все для вас! Вот вам... пиарщик №2, он устроит вам интервью со спикером издателя, да!

В этот момент лично мне уже хочется драться стулом. Но ладно, через два часа пиарщик №2 говорит: да! все для вас! вот вам... пиарщик №3, сейчас он вам все устроит! Пиарщик №3 вступает в переговоры с представителем издателя — так как это «Игромир», не слышно ни слова. Но мы уже с большим вниманием следим за этим данс макабром. И тут наконец пиарщик №3 поворачивается к нам, и... мы понимаем, что он так тоскливо смотрит вокруг в безумной надежде найти пиарщика №4. Но такого, видимо, нет, и он, вздохнув, говорит с исключительной невинностью: «Ой, а вы знаете, он, конечно, представитель издателя, но только он не спикер. В переводе на русский — у него нет права давать интервью».

Знаете ли вы, что...

Ярослав Шалашов

В сегодняшнем ЗВЧ мы активно изучаем новинки и разгадываем письма. В этом выпуске вы узнаете о плакатах в «Ведьмаке», о Гайбраше Трипвуде в *Star Wars: Force Unleashed 2*, о диалогах в *Battlefield: Bad Company 2*. Самая информативная заметка в этом месяце пришла к нам от Владимира Авдеева — он рассказывает, как облегчить себе жизнь в мире «Зова Припяти»! Наши победители получают заслуженный клубный опыт и игру *World of Warcraft: Cataclysm* от компании 1С-Софтклуб.

А еще настало время назвать «Знаюка года — 2010». Им стал, как и положено, автор наибольшего числа интересных и полезных заметок — Дмитрий Король. Мы сердечно поздравляем победителя — а награда ждет героя, как всегда, в разделе «О наших призах».

«ВЕДЬМАК»

Илья Юхтенко

Приятно, что разработчики столь досконально изучили первоисточник — даже про бригаду БМП запомнили.



В «Ведьмаке» на одном из плакатов в Купеческом квартале, а точнее на том, что справа от ворот в Храмовый квартал (если стоять к ним лицом), есть довольно забавные надписи: «БМП — бригада мудозвонов-пехотинцев» и «Велерад-хер».

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

А Арт

Конечно, все знают Гайбраша Трипвуда. Он оставил свой след и в игре *Star Wars: The Force Unleashed 2*. На втором уровне (задание — освободить генерала Коту) можно найти голографическое изображение Джаббы Хатта. Вокруг него будут стоять статуи Трипвуда, которые показывают на игровые автоматы. Уничтожьте их, и появится голокрон. Возьмите его и обнаружите новый костюм — Гайбраш Трипкиллер.

«ВЕДЬМАК»

Максим Натальин

В «Ведьмаке» есть еще одна концовка, не считая трех основных (нейтралитет, орден, скоя'таэли). Правда, в результате нее Геральт погибает. Для ее получения во второй главе нужно найти доказательства невиновности всех подозреваемых, найти тело Реймонда и изучить карту мира в доме детектива. Заговорите с Реймондом. Спросите его о капитане стражи, потом скажите ему, что его выводы не убедительны. Он начнет оправдываться. Скажите ему, что его медальон дрожит, потом спросите, зачем ему карта мира, и, наконец, начните ему доказывать, что он Явед. Геральт с детективом начнут играть в игру: «А как бы поступил Явед, если бы он перевоплотился в Реймонда». Во время этой игры скажите, что нашли труп детектива. Лжедетектив пригрозит вам: «Неужели ты хочешь умереть?» Пусть Геральт скажет: «А если я скажу да?» Явед признается во всем, в этот момент забежит толпа ассасинов, после недолгой потасовки начнется кат-сцена, в которой Явед принимает собственное обличье и с помощью заклинания убивает Геральта. Игра окончена.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Василий Реутов

Если в одиночной кампании после зачистки от врагов очередного сектора не проходить дальше, а остаться на месте, то через некоторое время ваши компаньоны начнут болтать друг с другом. Темы этих разговоров различны: начиная от обсуждения имен и до воспоминаний о старине Флинте. Они в большинстве своем весьма забавны и дают очень позитивный настрой для дальнейшего прохождения. Тема разговора напрямую зависит от вашего текущего прогресса. Так что если вы уже отложили игру на полку, есть повод снова установить ее и, проходя ее, останавливаться и слушать, о чем же говорит «плохая компания» на этот раз.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Дмитрий Зыков

Старый знакомый из *World at War* висит на пентагонской стене. Герой.



Знаете ли вы, что на карте «Пентагон» в зомби-режиме разработчики оставили для нас несколько пасхалок?

Первая находится в стартовом зале. Присмотритесь к картинам на стенах, и вы увидите скриншоты из *World at War*, а на одном из них изображен сержант Ройбук — спутник главного героя из *WaW*.

В подвале хранятся бочонки с «Новой-6», а в секретной комнате (открывается после включения Defcon 5) висит портрет доктора Рихтгофена — одного из персонажей другой карты, «Театр смерти». Интересно, что в кампании в той же комнате висят неподписанные портреты каких-то людей, возможно, принимавших участие в разработке.

S.T.A.L.K.E.R.: «ЗОВ ПРИПЯТИ»

Владимир Авдеев

В этой интересной игре есть масса способов облегчить себе прохождение, даже играя на уровне сложности «Мастер». Многие из этих способов так или иначе связаны с достижениями, поэтому сначала нужно эти самые достижения получить. Итак, начнем.

Когда вы получите достижения «Охотник на мутантов» (небольшая подсказка: пройдите по сюжету до того, как у вас появится гаусс-пушка, химеру легче всего убить именно из нее — 1-3 выстрела, и «ужас сталкер» будет уничтожен) и «Сыщик», вам каждый день будут в личные ящики добавлять патроны и медикаменты. Этим можно воспользоваться: купите как можно больше колбасы, батончиков и консервов и идите спать. Проспите около месяца или больше, и у вас будет солидный запас патронов и медикаментов. Оставьте себе патроны, которые вам нужны, а остальное продавайте, выйдет все на очень солидную сумму.

Большие деньги можно заработать на продаже эксклюзивных и редких артефактов Бороде (то есть когда он заказывает артефакт). Для этого лучше всего иметь достижение «Опытный сталкер», детектор «Сварог», комбинезон СЕВА и установленные датчики на аномалиях (это связано с заданием ученых). Борода чаще всего покупает артефакты «Глаз», «Снежинка», «Пузырь», «Пустышка» и «Золотая рыбка».

Почти не тратя деньги, можно получить отличный комбинезон, хорошо защищающий от аномалий и прямых повреждений, — состоит из шлема «Заслон» (помочь Тополю стать ученым) и бронекостюма «Булат» (получить от военного ремонтника в Припяти).

Хотя в описании достижения «Отмеченный Зоной» написано, что есть шанс пережить выброс, если здоровье ничем не подорвано, проверено, что шанс выжить, если нет никаких дефектов, равен 100%.

Если вы еще не получили детектор «Сварог», но посмотреть, как он выглядит и работает, очень хочется, выполните все задания, связанные с Тополем (когда он уже будет в экзоскелете), и затем... пристрелите его! У него будет при себе детектор «Сварог».

О наших призах

В этом месяце лучшая игра номера не вызывает никаких сомнений — многие, годами не забредавшие на исхоженные просторы Азерота, нырнули в самую гущу Катаклизма. Я лично знаю нескольких, которые взяли для этого от двух до пяти дней отпуска. Я только не была уверена, что **Blizzard** и **1С-Софтклуб** пойдут нам навстречу, чтобы осчастливить игрой победителей. Нам пошли навстречу, и всем сегодняшним знатокам и примкнувшим к ним достанется ключ от **World of Warcraft: Cataclysm**.

■ **World of Warcraft: Cataclysm.** Тимур Хорев, не мудрствуя лукаво, сказал так: «Катаклизм — это новая эпоха в Азероте. Это заря нового мира, в котором нашлось место не только оркам и троллям, но и ушлым гоблинам, и задумчивым оборотням. В нем мы поднимемся в небеса, чтобы взглянуть на старый мир по-новому, и опустимся на дно морское, чтобы добыть старинные клады. Наконец, Катаклизм избавит миллионы людей от клейма «эльф 80-го уровня», потому что они станут эльфами 85-го уровня! Может ли что-то быть лучше этого?»



А еще мы подводим итоги конкурса за последние двенадцать месяцев. Проявив незаурядную творческую активность, «Знатоком года — 2010» становится Дмитрий Король. А наградой ему будет...

■ **Сетевой HD медиаплеер Konoos MS-130** — простое и очень полезное устройство, любезно предоставленное ТМ Konoos, позволяет не только воспроизводить медиаконтент с домашних компьютеров на «большом экране», но и качать торренты, а также смотреть кино с внешних USB-накопителей и карт памяти. По мнению экспертов, поддерживает все придуманные видео- и аудиоформаты, а также кодеки.



Викторина

Ну просто ведьма!

Михаил Иванов

Мы продолжаем эксперименты с викторинами. На этот раз победителям достанутся пять комплектов дилогии Ольги Громыко «Год Крысы. Видунья» и «Год Крысы. Путница». Мы услышали, что в магазинах ее уже нет и поклонники негодуют. Почему бы, пока магия Нового года еще не развеялась, не сделать людям приятно? А раз так — то и тему выбрали соответствующую. Михаил Иванов, непревзойденный мастер расследований, раскопал все, что могут рассказать нам о ведьмах книги, игры и личный опыт человечества. И постарался собрать большую часть изысканий в этой викторине.

Т.О.



1. В этой игре ведьма, как ни странно, была специалистом по рукопашному бою: и от оружия защищена, и жизнь пьет. Да и рыцарь того же уровня составлял ей отличную пару — более сильных бойцов у людей, в отличие от других народов, не было.
а Heroes of Might and Magic II.
б King's Bounty.
в Knights of the Temple: Infernal Crusade.
г Age of Wonders II.

2. Ведьма Флемет из Dragon Age умела принимать самые разные формы. Об одном из ее превращений главный герой хоть и узнал, но сам его не видел. В тот раз она превратилась...
а В крошечную мышку.
б В огнедышащего дракона.
в В свирепого бобра.
г В огромную птицу.

3. Славяне полагали, что чаще всего ведьмы вредят коровам. Они так поступают, чтобы получить свое любимое кушанье, а именно...
а Жареную говядину с кровью.

б Молчание ягнят, приправленное мычанием телят.
в Росу с коровьим молоком.
г Отварной коровий рог.

4. Вешать ослабляющие заклинания в ближнем бою при помощи ударов кнута — такую способность получают после улучшения ведьмы из...
а Master of Magic.
б Solium Infernum.
в Heroes of Might and Magic V.
г Spell Force 2.

5. «Ведминландом» поклонники назвали мир, описанный в произведениях...
а Анджея Сапковского.
б Алексея Пехова.
в Марины и Сергея Дяченко.
г Ольги Громыко.

6. Формально она — священник, причем лучший в игре, но назвать ее иначе, чем ведьмой, сложно. Хотя бы потому, что герою пришлось спасти ее с костра. К тому же с добрыми персонажами в партии она ужи-

валась плохо, да еще и норвила уйти при любом повышении репутации отряда. Если ваш персонаж — мужчина, она пыталась завязать с ним роман, если только он не был...
а Паладином.
б Эльфом.
в Полуорком.
г Обладателем священного молота Йооррумкиль, который она всячески пыталась украсть.

7. Способов выяснить, является ли женщина ведьмой, было немало. Во время одного из видов испытаний обвиняемую приводили на высокую скалу и давали в руки метлу. Невинной ее признают, если в конце концов...
а Она сможет переломить все прутья метлы быстрее, чем священник прочитает «Отче наш».
б Метла по божьей милости зацветет у нее в руках.
в Она упадет со скалы и разобьется.
г Она подметет так чисто, что и белый платок не испачкает.

8. Ольга Громыко пишет о редких ингредиентах, хранившихся в подвале Школы чародеев. Как следует из перечня, огромным дефицитом, обусловленным нехваткой источников, была...
а Кровь дракона.
б Царская водка.
в Умная мысль.
г Желчь девственниц.

9. «У шотландских ведьм нет бород, это вы спутали их с немецкими; да и поют они не то», — заявил английский король Яков I, увлекавшийся демонологией...
а Уильяму Шекспиру, делясь впечатлениями о пьесе «Макбет».
б Королеве Елизавете I, обсуждая казнь своей матери Марии Стюарт.
в Георгу Генделю, посмотрев только что поставленную в Лондоне его новую оперу.
г Фокуснику, пытавшемуся показать ему призраков Мерлина и менее известных колдуний.

10. В 1692 году в одном американском суде шел известный процесс. Он начался из-за того, что девочки, визжавшие и картинно бившиеся в судорогах, заявили, что причина этого — колдовство их рабыни, вину которой изобличает ее призрак, явившийся к ним во сне. Главным вопросом в суде было:
а Можно ли принимать на веру свидетельство несовершеннолетних?
б Нужно ли дьяволу согласие человека, чтобы являться в его облике кому-нибудь во сне?
в Есть ли у рабов душа?
г Не пора ли запретить выращивание конопли на территории штата?

Письма лично на почту ношу

Ежегодное награждение форумчан года — как по редакционной, так и по читательской версии — давно уже никого не удивляет. Его ждут, в нем совершенно уверены. И каждый раз меня грызут сомнения: а как же офлайновая активность? Ведь вы пишете нам письма каждый месяц, много писем, хороших и разных. В этом намерении нас поддержала фирма Thermaltake, предоставив нам призы из своей новой линейки Tt eSPORTS.

Посему в этот раз, взявшись подводить итоги года, мы решили назвать и авторов писем, чьи послания публиковались

чаще остальных и вызывали наиболее оживленную дискуссию. Перерыв несколько раз подборку журналов за последний год, мы сделали свой очень непростой выбор этого года: Валерий Папов — за умение поднимать проблемные вопросы, обсуждение которых вызывает цепочки долго не угасающих дискуссий. И Аким Асланов — за вопросы современные и своевременные.

Тут, конечно, есть риск, что остальные обидятся, но что делать — начинать всегда сложно. Понравится — продолжим. И немного о призах.



■ **Клавиатура Challenger** — современная игровая клавиатура с собственной памятью, кулером, медиакнопками и двухметровым шнуром значительно облегчит множество задач, в том числе, надеюсь, и написание писем. Это чудо техники достанется Валерию.

■ **Мышь Black** — согласно спецификации, «геймерская мышь». 500 откликов в секунду, четыре уровня переключения DPI, настройка веса, максимальная скорость — 90 ips и великое множество других необходимых игроку функций. Волшебный «грызун» отправится к Акиму и тоже, надеюсь, вдохновит его на подвиги.

Tt Thermaltake
COOL ALL YOUR LIFE

Tt eSPORTS
By Thermaltake

То есть — кого-то вроде пригласили, а кого? Черт его знает. Это вот такой характерный бизнес по-русски. Не скажу, что типовая ситуация, нет, но знаете — никто из тех, на ком я потом протестировала эту историю, в обморок не упал, и всем, в общем, понятно, что происходит. Представить такой спектакль в исполнении, скажем, американского или немецкого издателя невозможно в принципе.

И думается, что это внутреннее ощущение *понятности* такого механизма — основная причина того, что с распространением зарубежных игр у нас мы индустрия, в общем, справляется, а обратный процесс, как говорит в таких случаях Жванецкий, «не идет пока».

ПИСЬМА ТРЕТЬЕ И ЧЕТВЕРТОЕ

Уважаемая редакция! Я прочитал вашу рубрику «Конкурс», и у меня есть предложение — сделать обзор последних киберспортивных соревнований. Нет, не что-то по типу Дуэльного клуба. Соль — показать особенность соревнования по данной дисциплине (будь то CSS, NFS, MtG или что-то еще), награду за победу, обзор тактик, принесших наибольший успех, интервью с победителем; рассказать о будущих соревнованиях.

С уважением, Денис

Раздел под названием «Гильдии». В России существует множество ММО-игр и громадное количество гильдий, которые вполне могут соревноваться по развитости и популярности с европейскими. В разделе можно размещать обзоры гильдий, заметки о событиях, которые устраивают гильдии для привлечения новых игроков или просто ради развлечения. Можно обзирать сайты и форумы гильдий, войны гильдий, захваты замков и все составляющие жизни гильдий на серверах и в играх. World of Warcraft, Everquest 2, Lineage 2, Guild Wars, RF Online предоставляют громадные возможности по управлению гильдией и жизни в ней, и зачастую все подобные события отражаются на игровом сообществе. Взгляд на эту часть жизни игрового сообщества довольно интересен и разнообразен, забавные случаи, ссоры гильдий, битвы за монстров и подземелья — все это будет интересно любому игроку и читателю.

Александр Назаров

Вообще-то эти два письма прислали на конкурс, но я их вытаскала сюда. Там мало места, а мне очень хочется поговорить про киберспорт в журнале. Очень это тема интересная. С одной стороны, она вроде бы дико популярна. Дня не проходит, чтобы кто-нибудь не предложил написать про киберспорт в том или ином виде.

Вот буквально на днях на запуске одной онлайн-игры подошел знакомиться брат по перу и долго с жаром аргументировал, как важны для читателей статьи про киберспорт. Думаете, он жаждал просвещения для всех? Как бы не так — просто он играет в StarCraft 2 в сильной российской команде и видит себе киберспорт в регулярном освещении ее подвигов.

Только не думайте, что это он такой корыстный. Это было бы слишком просто. У абсолютного, подавляющего большинства есть любимая команда, за которую они играют либо болеют, максимум — чемпионат. И только за этим направлением они готовы следить, но зато уж следить каждый месяц! И каждому совершенно неинтересно, что происходит «в соседней камере».

То есть киберспорта как такового практически нет. Нет, существует 1-2% тех, кому он интересен как явление, но в остальном это очень узкие и изолированные ниши.

Вот мы, к примеру, очень ценим White-Ra. Все в нем прекрасно: и воля к победе, и интеллигентная манера игры, и ЛКИшная майка. Мы исправно следим за тем, где и когда он играет, шумно радуемся победам, а также не отказываем себе в удовольствии время от времени посмотреть записи самой игры... и никогда не публикуем их описания. Потому что мне как читателю нужно не описание действий игрока, на уровне которого я никогда не буду играть, — мне нужно его знания уметь приложить к себе.

В каком-то смысле сюда же относятся и гильдии — это тоже весьма узкие и замкнутые экосистемы. Однако это все же не киберспорт, да и гильдия побольше команды, — а значит, легче ответить на вопрос «как я могу приложить их знания к своей жизни?». Поэтому гильдейский опыт время от времени появляется на наших страницах.

А вот вопрос киберспорта волнует всех и выкипает через край, но пока даже примерно непонятно, как с ним обойтись. Так что не молчите, если вам есть что добавить.



Мы успели почти все — остались только форумчане года, но по ним у нас еще нет окончательной информации, голосование на форуме продолжается. К ним мы вернемся в следующем номере, без отрыва от чествования прекрасных дам. Ибо день прибывает, и не за горами — весна! До встречи в весеннем номере!

*Сердечно ваша,
Татьяна Оболенская
post@lki.ru*

Итоги конкурса

Если бы я был редактором

Мы обещали при подведении итогов конкурса показать и прокомментировать самые интересные из ваших работ — и вот час настал. Итак...

Здравствуйте! Думаю, необходимо ввести рубрику про создание игр при помощи конструкторов (без применения навыков программирования). Предполагается, что каждый «геймер» мечтал или мечтает создать свою компьютерную игру, со своей графикой и сюжетом. Те, кто никогда не пытался создать свою игру при помощи таких программ, ошибочно думают, что это очень сложно. Цель рубрики — развеять этот миф и выработать интерес к gamedeveloping-у. Есть весьма легкие конструкторы игр, как freeware, так и shareware, с интуитивно понятным интерфейсом. Можно создать рубрику про такие конструкторы, разделив ее на «2D- конструкторы» и «3D-конструкторы».

Ринат Г.

Алексей Шуньков: Вижу это как цикл статей в «Вокруг игры». Впоследствии может вырасти в рубрику. Возьметесь писать? Предупреждаю — это нелегкий труд.

Здравствуйте! Рубрика «Идеальная игра». Здесь могут собираться предложения игроков и журналистов ЛКИ по поводу «было бы очень здорово, если бы...». Думаю, лучше разбить по категориям. Идеальная стратегия в реальном времени, идеальная пошаговая стратегия и пр. Во-первых, рубрика будет интересна игрокам, которые будут волевым образом сравнивать вышедшие игры с «идеалом» (а заодно и смогут почувствовать себя в роли создателей игр). А во-вторых, полезна разработчикам, которые смогут черпать интересные идеи в этих, может быть, очень разных и несочетаемых предложениях.

Игорь Печорин

Как мы обещали в прошлом номере, одно из предложений, с небольшими изменениями, мы воплотили уже в этом номере. Главред как вдохновился, так и не остыл, пока сам ее не написал. В следующем номере он, вероятно, передаст эстафету другому, пока мы все не реализуем в себе разработчика. Посмотрим, приживется ли рубрика на постоянной основе.

Здравствуйте, Татьяна!

Решил поучаствовать в конкурсе «Если бы я был редактором». Несколько ночей не спал, придумывал новую рубрику: прикидывал и так и эдак, искал что-то (как сказано в условии) интересное и неожиданное, и самое главное, легко реализуемое. Вот что у меня вышло:

Рубрика 1. А что, если создать такую рубрику, в которой вы все будете писать о том, как создавался журнал за этот месяц, что произошло нового и необычного, смешного и не очень, что пришлось претерпеть, а что вы с удовольствием сделали, чтобы подготовить его и сдать в срок. Эдакий мини-отчет о журнале, на страничку-две, не больше. Это могут быть комментарии кого-то одного или каждого из вас вкратце. Мне очень понравились маленькие комментарии и изложенные в них истории, когда говорили об Андрее (светлая ему память), как, например, с ежом в машине. Сюда же можно поместить какие-нибудь смешные очепятки из статей, ну, или там записки корректора, тоже прикольно будет. Что-то подобное можно было бы рассказать и показать (то есть фото приложить, если можно).

Рубрика 2. Вторая идея более проста: можно на пару страничек выкладывать фан-арт читателей журнала, абсолютно к разным играм (естественно к компьютерным), с комментариями или без, как пожелаете. Здесь правда я не уверен насчет авторских прав и прочее, но идея есть идея...

Виталий aka Krigan

Редакционная кухня неизменно вызывает радость у читателей. Это приятно. Приятно, что вам нравится и что вы находите в наших закулисных рассказах то, что нам хотелось донести. Между прочим, среди идей, присланных на конкурс — это самое популярное предложение. Тут, как со всеми пряностями, главное не переборщить, закулисье — не квинтэссенция самолюбования, а еще один способ контакта с вами. Поэтому единственная поправка — давайте сделаем эти одну-две странички не еже-

дневным меню, а праздничным, юбилейным, блюдом. Я уверена, так все получат больше радости.

Вторая идея проверяется практикой и только практикой. Присылайте (это ко всем обращение). Наберется на рубрику — сделаем. Нет — опубликуем как-нибудь еще. Ну, или не наберется и не опубликуем.

Почему бы вам не продолжать развивать раздел «Другие игры»? Введите и там Дуэльный клуб! Приобретайте миниатюры, краски, в журнал выводите гайды по покраске. Играйте. Там же (в разделе «Другие игры») можно проводить конкурсы, например, по покраске миниатюр. В общем, предлагаю развивать раздел «Другие игры». (Предполагается, что чаще остальных Дуэльные клубы будут по Warhammer и Warhammer 40.000.)

Карина

Алексей Шуньков: Ценная особенность Дуэльного клуба — неожиданность. Мы стараемся до последнего хранить интригу, кто и во что будет рубиться в следующем номере. Раз за разом встречаться в Вархаммере будет просто скучно. Но в чем-то вы правы, идеи ДК просятся в другие разделы. Пока думаем.

Здравствуйте. Пришла мне тут в голову идея: рубрика по модификациям и их создателям. Тема модов присутствует, однако сами модо-строители остаются за кадром. А ведь команд и отдельных создателей их как много даже на территории нашей страны (хотя границы в данном случае очень размыты). В качестве примера можно указать игры «Готика 1-2» (на третью отсутствует программное обеспечение), TES III-IV: Morrowind и Oblivion.

И еще идея. Музыка из игр. Не применительно к игровой составляющей, просто рецензии по музыке. Среди них немало шедевров.

Ares

Алексей Шуньков: Можно. Любопытно. Но нужны авторы (нет, не готовые написать про свой любимый мод, а плотно ориентирующиеся в теме шире одной-двух игр).

А музыка из игр вполне тянет на статью. Не исключено — даже на несколько. Например, мелькала идея взять известную игровую серию или даже игру, где разработчики серьезно подошли к этой стороне вопроса. Разобраться с ее музыкальной составляющей, поговорить со всеми композиторами проекта — выйдет интересно.

Пора подвести итоги. Главным критерием при выборе победителя были неожиданность предложения (чтобы стукнуть себя по лбу и сказать: как же мы сами не догадались!) и желание его немедленно воплотить.

По итогам разбора полетов победителем конкурса становится **Игорь Печорин**.

Он получает наш главный приз — электронную книгу PocketBook 301 Plus. Это книга, которую можно перечитывать бесконечно.

Остальные четверо финалистов получают вдохновляющий игровой приз этого месяца: ключ к World of Warcraft: Cataclysm.



POCKETBOOK

www.igromania.ru

ЦЕНТР ИГРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ



СЛЫШУ ГОЛОС ИЗ КВАДРАТНОГО ДАЛЕКА

За последний год в игровой индустрии произошло много интересного и необычного. Одной из самых удивительных находок стала **Minecraft**. Копать шахты, строить дома, сражаться с монстрами, прибегающими из темноты, — что в этом такого? Но продажи альфа- и бета-версий игры близятся уже к миллиону копий.

Каждый разработчик мечтает создать что-то новое и нагрести за это много денег. Но удалось это лишь шведу **Маркусу Перссону**. Почему? В чем секрет феномена, принесшего автору миллионы? Над этим вопросом прямо сейчас бьются лучшие умы индустрии, потому что все понимают — находка шведа-высочки может открыть дорогу к новому жанру и к огромным барышам. Каждый хочет встать у истоков новой **Zynga**, так что попытки воспроизвести игровой процесс **Minecraft**, конечно же, будут. И, быть может, у кого-то получится лучше.

Какие же струны человеческой души так задела нехитрая игра в цветные кубики, что сотни тысяч игроков понесли деньги демиургу угловатого мира? Быть может, дело в том, что **Minecraft** апеллирует к базовым инстинктам: бей или беги, строй нору и прячься в укрытии, бойся темноты и «прыгучих ягуляров». Или дело в цельности физического мира, не ограниченного рамками уровня — лишь невидимым потолком высоко наверху и базальтом в глубине.

Вряд ли... Эти варианты слишком банальны, они лежат на поверхности. Мы предложим другой ответ: Маркус Перссон вернул нам игры с символической графикой.

Вы наверняка помните, слышали или, чего греха таить, играли в игры на основе ASCII-графики — **Rogue**, **NetHack**, **ADOM**, **Moria**. В них тоже приходится сражаться с монстрами и выживать, а кое-где даже копать шахты. В них есть «кубики» — клетки текстового окна. И в них каждый знак — это символ. Как в **Rogue** одна лишь буква «D» означает огромного дракона, так и в **Minecraft** слегка раскрашенный куб — это символ камня, земли, стекла или поросшего травой склона. Для современных игроков ASCII-графика слишком сложна, потому что новичку невозможно сориентироваться в ней с первого взгляда. Маркус Перссон дает и элегантную простоту **Rogue**, и наглядность. Цветные кубики легко воспринимаются как цельный мир, но при этом остаются символами. В этом — секрет **Minecraft**.

Но секрет секретом, а дальше-то что? Что из этого следует? Действительно ли беспокойный швед напал на золотую жилу (или алмазную трубку)? Да, это так. Но он так активно развивает проект, что пытаться копать тут же — затея бесполезная. А вот в стороне можно найти немало интересного. Самой, на наш взгляд, перспективной может стать попытка перенести в «область познаваемого» бесплатный ASCII-мир **Dwarf Fortress**. Маркус Перссон никогда не скрывал, что в разработке **Minecraft** вдохновлялся этим удивительным проектом — суровой стратегией, в которой игрок управляет колонией гномов, выживающих в жестоком мире. Там есть шахты и озера, руды и магма, подземные ходы, крепости, ремесла — а еще торговля и войны, трагические случайности и неожиданные находки, осады и безумные берсерки. Мир **Dwarf Fortress** настолько богат событиями и подробностями, что шокирует любого неподготовленного игрока. Вот только не всякий разглядит в цветных точках и буквах крепость гномов. Даже замена символов примитивной графикой не слишком помогает. Попытки показать мир **Dwarf Fortress** в реальном трехмерном виде предпринимаются (и, кстати, в этом виде он очень похож на **Minecraft**). Но уж очень они робки и неубедительны.

Это не дело. Маркус Перссон не был первым, кто изобрел кубическое рудополное дело. Но он не робел — и победил. Тот, кто первым выведет **Rogue**-жанр из текстового плена в мир графический, сохранив элегантность символов и добавив наглядность трехмерного мира, — тот легко затмит **Minecraft**.

Тимур Хорев

ЧИТАЙТЕ
В МАРТОВСКОМ
НОМЕРЕ:

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ДОЛГОЖДАННЫЕ ИГРЫ

Dead Space 2
Battlefield:
Bad Company 2 —
Vietnam
Gray Matter
nail'D

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

StarCraft 2 с White-Ra,
урок №10
Разработка
собственных тактик

Call of Duty: Black Ops
World of Tanks
League of Legends
DotA: Allstars
Fallout: New Vegas
Team Fortress 2

СУДЬБА ХИТА

Duke Nukem

ОРУЖЕЙНАЯ ПАЛАТА

Маскировка
снайперов
и боевой техники

КРАСНАЯ КНИГА

Саламандры

ЛЕТОПИСЬ

Асы-танкисты
Второй мировой

ТЕОРИЯ КАТАСТРОФ

Эпидемии

...А ТАКЖЕ РЕЦЕНЗИИ, ПРОХОЖДЕНИЯ,
СОВЕТЫ МАСТЕРОВ И ОНЛАЙН.

И МНОГОЕ ДРУГОЕ!

НОМЕР ПОЯВИТСЯ В ПРОДАЖЕ

22 ФЕВРАЛЯ 2010 ГОДА

! Редакция оставляет за собой право перенести анонсированные материалы в один из следующих номеров журнала.



www.zvezda.org.ru



для агентов, актеров, алмазодобытчиков, альпинистов, архитекторов, арендаторов, астрологов, банкиров, бесребренников, брендменеджеров, балетмейстеров, безработных, беззаботных, блогеров, вегетарианцев, верноподданных, ветеринаров, визажистов, водителей, вокалистов, волонтеров, галеристов, гендиректоров, геологов, главнокомандующих, грузоперевозчиков, гуманистов, дайверов, дальнобойщиков, дантистов, девелоперов, деревообработчиков, десантников, дилеров, европейцев, егерей, единоличников, единороссов, есаулов, естествоиспытателей, жокеев, жонглеров, журналистов, живописцев, жестянщиков, животноводов, законопослушных, закупщиков, заведующих, заместителей, звукоформителей, знатоков, зоологов, закройщиков, застройщиков, игроков, ихтиологов, имиджмейкеров, инспекторов, инструкторов, интриганов, ирригаторов, инноваторов, испытателей, историков, колумнистов, карьеристов, кредиторов, коллекционеров, командиров, коннозаводчиков, кулинаров, левшей, лоббистов, лингвистов, лаборантов, логотипов, лесорубов, либералов, маркшейдеров, миллионеров, милиционеров, менеджеров, мизантропов, меценатов, модников, начальников, наладчиков, настройщиков, носильщиков, нотариусов, налоговиков, нефтяников, нумизматов, ньюсмейкеров, общественных, правдолюбивых, присяжных, ревизоров, резонеров, оптимистов, пионеров, президентов, полковников, пророщников, правозащитников, подсудимых, правдолюбивых, судопроизводителей, снобов, самолетостроителей, рестораторов, реставраторов, регистраторов, реорганизаторов, спортсменов, старателей, сомелье, судопроизводителей, счастливчиков, управленцев, уполномоченных, учителей, ученых, учредителей, фармацевтов, футболистов, фрилансеров, филантропов, физиков, фотографов, фанатов, фантастов, хитрецов, хирургов, художников, хореографов, храбрецов, хэдхантеров, хормейстеров, цирковых, циничных, целеустремленных, целителей, цветоводов, центристов, циклевщиков, честных, человечных, чадолубивых, чтецов, чудаков, чертежников, шахтеров, шопоголиков, шифровальщиков, шахматистов, штурманов, экспертов, эгоистов, энциклопедистов, эквилибристов, экспедиторов, экологов, энергетиков, юбиляров, ювелиров, юмористов, юниоров, юрисконсультов, явных лидеров, язвительных оппонентов, ярких личностей, ярых сторонников и их детей



На правах рекламы

ПОПРОБУЙ! ФАНТАСТИКА!

WWW.KOSS.RU

KOSS PORTA PRO

25

лет легенде



KOSS®

Юбилейное издание. Уникальная коллекционная монета в комплекте