

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



ОБЛОЖКА: BATTLEFIELD 3

РЕЦЕНЗИИ

DRIVER
SAN FRANCISCO

БЕЙ ОРКОВ!

МЕЧ И МАГИЯ
БИТВЫ ГЕРОЕВ

МЕЧ И МАГИЯ
ГЕРОИ 6

DUNGEON DEFENDERS

THE CURSED CRUSADE
ИСКУПЛЕНИЕ

FOOTBALL MANAGER 2012

ИГРА ПРЕСТОЛОВ НАЧАЛО

РЕПОРТАЖ

ИГРОМИР 2011

BATTLEFIELD 3

МЕЧ И МАГИЯ
ГЕРОИ 6

ДУШАВНЫЙ КЛУБ

WARHAMMER 40 000: SPACE MARINE
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
WORLD OF WARCRAFT
ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ
DEAD ISLAND

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ





BATTLEFIELD3.COM

MYBATTLEFIELD.RU



PS3
PlayStation 3

Новая серия от звезд проекта
S.T.A.L.K.E.R.!



Василий ОРЕХОВ
Дмитрий ЯНКОВСКИЙ

ФАКТОР АГРЕССИИ

**Жестокие колониальные
войны будущего!**

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



Двойная экспа – каждый день!

Современный портал на базе «Игромании.ру», посвященный онлайн-играм

Сильная команда
Журналисты и игроки с большим опытом в MMO

оперативность
общение **мнения экспертов**
ежедневно **советы и тактики**
репортажи
профессионализм спецматериалы
авторские колонки **онлайновые анонсы** игры конкурсы
горячие новости оригинальная подача
бета-тест **обзоры и превью игр**
уникальный контент

Продемонстрировать, что онлайн-игры – просто, весело, для всех!
Миссия выполнима

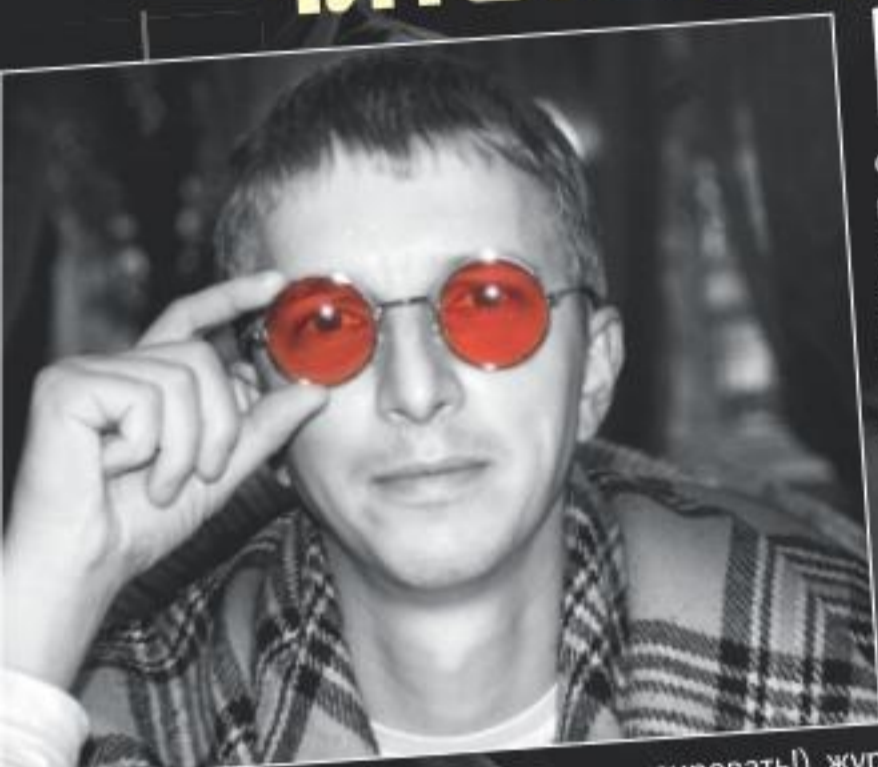
Весь онлайн
Условно-бесплатные игры и подписные, клиентские и браузерные, отечественные и зарубежные

ИГРОМАНИЯ
ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ



Почему XP?
XP (experience)
Опыт, ключевой термин в MMO

Здравствуйте, уважаемые читатели!



Рука тянется написать что-то вроде «этой осенью бурлящий вал игровых релизов превзошел все самые смелые ожидания». Отставить. Не превзошел. Мы готовились к очередному буму свежих игр, и он не заставил себя ждать — строго по графику. Как и в прошлом году, и в позапрошлом. И я уверен, что многие годы наперед мы можем рассчитывать, что чем ближе к зиме, тем меньше моря, солнца и прочего восторга в офлайне, зато больше игрового разнообразия по ту сторону экрана.

Как всегда, когда с конвейера один за другим сходят долгожданные хиты (только успевай рецензировать!), журнал почти полностью мутирует в рецензионный. К тому же осенью многие издатели уже озвучивают планы на следующий год, поэтому и в «Играх будущего» царит оживление. Со временем поток схлынет, и мы вновь обратимся к аналитике, традиционно выходя за пределы сугубо игровой тематики.

А пока краткие итоги месяца. Третий **Battlefield** стал одним из лучших боевиков, которые мы когда-либо видели. Разрушаемо все. Вдребезги! При наливании в сетевой игре гранатометчиков, уже к двадцатой минуте боя укрытий на уровне не остается. Создателям очередного **Modern Warfare** не позавидуешь — потребуются титанические усилия, чтоб хотя бы сравнять счет.

Того же масштаба разгром случился в **шестых «Героях»**, но разрушения коснулись самой игровой механики. Четыре вида ресурсов, минимум войск, престиж-классы и репутация у героев... Боже, что это? Но вспомним, что пятые «Герои» от «Нивала» после релиза тоже едва дышали (а потом успешно подлечились патчами). И повременим с пессимизмом.

Еще в номере вас ждут два забавных гибрида боевика с tower defense, своеобразный ответ «пазл-квесту» из вселенной **Might and Magic** и автогонка, где главный герой умеет вселяться в тела других водителей, почти как агент из «Матрицы».

Редактор онлайн-раздела обрывает телефон — мол, не забудь про **Aion** во вступлении упомянуть... Какое уж там забыть! Упомяну. Итак, «Первая Священная арена» — сверхсложное подземелье, справиться с которым удалось пока только одной российской команде на всем постсоветском пространстве. В рубрике «Советы мастеров» мы с гордостью представляем детальное руководство по ее прохождению: все десять раундов, все боссы.

P.S. А теперь о невеселом. Как вы уже наверняка знаете, недавно ушел из жизни Стив Джобс, глава компании Apple, бизнесмен, изобретатель и фантазер. Человек, который принес в этот мир не только макбук и айфон, но и персональные компьютеры, компьютерную мышь и высочайшие стандарты дизайна, эргономики и технологии. В 2005 году Джобса пригласили выступить перед выпускниками Стэнфордского университета, где он произнес свою знаменитую *стэнфордскую речь*, перевод которой мы публикуем в этом номере (стр. 166). Если вы вдруг прошли мимо этого удивительного текста — уделите ему пять минут. Возможно, именно ради него вам попал в руки этот номер журнала.

С уважением,
Алексей Шуньков

РЕДАКЦИЯ:

Шеф-редактор Алексей Шуньков
Старший редактор Александр Пушкарь
Редакторы Сергей Зверев, Анна Полянская, Светлана Фаддеева, Алена Ермилова, Елена Ольшанская, Артемий Козлов, Светлана Дмитриева
Выпускающий редактор Татьяна Швец
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
Продюсер-режиссер Евгений Добреля

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТЕХНОМИР»

Тел./факс: (495) 231-2364, 231-2365

Генеральный директор

Азам Данияров

Директор издательства, главный редактор

Денис Давыдов

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),

Елена Данилюкова (elena@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,

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. Shun'kov

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 СРЕДСТВА МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ ПИ № ФС77-43694 ОТ 24 ЯНВАРЯ 2011 ГОДА. ВЫПУСКАЕТСЯ ООО «ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТЕХНОМИР».

Цена свободная

Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» 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 годы.

Тираж 65400

НОВОСТИ

НОВОСТИ С ТИМУРОМ ХОРЕВЫМ 10
ТИМУР ХОРЕВ

ИГРЫ БУДУЩЕГО

В СКОРОМ ВРЕМЕНИ 16
КИРИЛЛ ТАЛЕР

ИГРОМИР-2011 22
ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ,
АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ: DISCIPLES III 26
ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

**ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ:
ВОЙНА НА СЕВЕРЕ** 26
ДЕНИС ВАСИЛЕНКО

**ASSASSIN'S CREED:
REVELATIONS** 27
ДИАНА МАРГИЕВА

ALIENS: COLONIAL MARINES 27
ДЕНИС ВАСИЛЕНКО

TOMB RAIDER 28
ДИАНА МАРГИЕВА

RISEN 2: DARK WATERS 28
ДЕНИС ВАСИЛЕНКО

SNIPER: GHOST WARRIOR 2 29
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

HITMAN: ABSOLUTION 29
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

KING'S BOUNTY: ВОИН СЕВЕРА 30
ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

TORCHLIGHT 2 32
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, ДИАНА МАРГИЕВА

RIDGE RACER UNBOUNDED 33
ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

BORDERLANDS 2 34
ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

PROTOTYPE 2 36
ТИМУР ХОРЕВ

X REBIRTH 38
ДЕНИС ГУНДОРОВ

TRINE 2 40
ДЕНИС ГУНДОРОВ

ОНЛАЙН

СОБЫТИЯ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР 42
АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC 50
ТИМУР ХОРЕВ

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН 56
КОНСТАНТИН БОГДАНОВ

РЕЦЕНЗИИ / РУКОВОДСТВА

BATTLEFIELD 3 58
ДАНИЛА НОВИКОВ

МЕЧ И МАГИЯ: ГЕРОИ 6 64
ДМИТРИЙ КРАМСАКОВ

БЕЙ ОРКОВ! 78
СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

DUNGEON DEFENDERS 86
АНДРЕЙ ПАВЛИК

**THE CURSED CRUSADE:
ИСКУПЛЕНИЕ** 92
АНДРЕЙ ПАВЛИК

DRIVER: САН-ФРАНЦИСКО 96
ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

МЕЧ И МАГИЯ: БИТВЫ ГЕРОЕВ 100
АЛЕКСАНДР МУР

FOOTBALL MANAGER 2012 106
ИВАН ВАСИЛЕНКО

ИГРА ПРЕСТОЛОВ: НАЧАЛО 108
ГЕННАДИЙ ВАЛЬКОВ

THE BINDING OF ISAAC 110
ЮЛИЯ БУТЕНКО

СТР. 58

BATTLEFIELD 3

**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION –
THE MISSING LINK** 112
СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

**LINEAGE 2:
GODDESS OF DESTRUCTION** 114
ЯН ГЛУЩЕНКО, АНДРЕЙ ФОМИЧЕВ

ЛЕГЕНДА: НАСЛЕДИЕ ДРАКОНОВ 116
СВЕТЛАНА НЕЛИПА, ДЕНИС ДАВЫДОВ

ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ

МЕЧ И МАГИЯ: ГЕРОИ 6 120
ВЯЧЕСЛАВ ГРАБСКИЙ, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

**WARHAMMER 40.000
SPACE MARINE** 126
ПОГОНЯ ЗА ДОСТИЖЕНИЯМИ
ВИТАЛИЙ КРАСНОВИД

**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
НАГРАДА В ПОИСКАХ ГЕРОЯ** 130
ВИТАЛИЙ КРАСНОВИД

DEAD ISLAND 136
ОРУЖЕЙНЫЙ ОСТРОВ
ВИТАЛИЙ КРАСНОВИД

DRAGON AGE 2 142
КЛЕЙМО УБИЙЦЫ
ВИКТОРИЯ МОРТИС

**WORLD OF WARCRAFT:
CATAclysm** 146

ПО СТОПАМ ИНДИАНЫ ДЖОНСА
АНТОН СТОРОЖЕВ

AION 148
СВЯЩЕННАЯ БИТВА НА АРЕНЕ
ОЛЬГА АЛИФАНОВА

РЕТРО

**СУДЬБА ХИТА
ИСТОРИЯ СЕРИИ
BATTLEFIELD** 152
АЛЕКСАНДР МУР

HARD & SOFT

НОВОСТИ 160
ПАВЕЛ ШУБСКИЙ, ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ

НОВИНКИ 162
НИКОЛАЙ ЖОГОВ

СТИВ ДЖОБС 164
НИКОЛАЙ ЖОГОВ

**РЕЧЬ СТИВА ДЖОБСА
В СТЭНФОРДЕ 12 ИЮНЯ 2005 ГОДА. ...** 166
КОРОНОВАННАЯ ОСОБА 168
АНТОН ШЕРСТНЕВ

КРАСНАЯ ИЛИ СИНЯЯ 169
ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ



**ПАМЯТЬ,
КОТОРУЮ Я
РЕКОМЕНДУЮ
ВСЕМ СВОИМ
ДРУЗЬЯМ!**

ROX.KIS. Abver
«Лучший игрок за зергов
в StarCraft 2 в России»



КНИГИ

РЕЦЕНЗИИ

ВИРУС ЗАБВЕНИЯ 170
СВЕТЛАНА ДМИТРИЕВА

ЗАПРУДА ИЗ ПЕСКА 170
СВЕТЛАНА ДМИТРИЕВА

ВЕТЕР НАД ОСТРОВАМИ 171
СВЕТЛАНА ДМИТРИЕВА

ТЕНИ 171
СВЕТЛАНА ДМИТРИЕВА

ПАГУБА 172
СВЕТЛАНА ДМИТРИЕВА

НАЙДЕННЫЙ МИР 172
СВЕТЛАНА ДМИТРИЕВА

КОНКУРСЫ

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЧТО..... 174
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

«РОЖДЕННЫЕ ПОЛЗАТЬ» 174
МИХАИЛ ИВАНОВ

НЕКСТАТИ

**О ВКУСАХ – ЛИБО ХОРОШО,
ЛИБО НИЧЕГО**..... 176
ТИМУР ХОРЕВ

РЕКЛАМА

RAZER	2-я ОБЛОЖКА
KOSS	3-я ОБЛОЖКА
INNOVA	4-я ОБЛОЖКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО «ЭКСМО»	1
ТЕХНОМИР	2
KINGSTON TECHNOLOGY	5
SPEED-LINK	7
SOFT CLUB	9
MSI	163
ИЗДАТЕЛЬСТВО «АЛЬФА-КНИГА»	173

реклама

**№1
MEMORY**



**HYPERX
PnP**

**БЫСТРОЕ
ТЕПЕРЬ СТАЛО ЕЩЕ ПРОЩЕ**

С новыми высокопроизводительными модулями памяти HyperX Plug and Play

- Увеличь скорость без изменения настроек системы!
- Первые модули памяти с поддержкой увеличенной тактовой частоты для платформы Sandy Bridge
- Модули с частотой 1600 МГц и 1866 МГц в соответствии с JEDEC



Посетите он-лайн конфигуратор на сайте <http://www.kingston.com/russia/hyperx/default.asp> и узнайте, какая память нужна именно вам.

НА DVD

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ИГРЫ МЕСЯЦА

Диск декабрьского номера встречает вас сразу двенадцатью обзорами свежих игр. Здесь и побившая все рекорды Battlefield 3, и шестая часть «Героев»... Прикатил и детектив Таннер из солнечного Сан-Франциско, где он занят переселением в тела водителей. Если гонки по дорогам Фриско вам не подойдут, есть встречное предложение, даже два: F1 2011 и Forza Motorsport 4. Кроме Forza, с консолей прибыл Маркус Феникс с командой — Gears of War 3 поставил жирную точку в рассказе о храбрости и выживании. Не менее жестким оказался и новый аркадный симулятор единоборств Supremacy MMA, где противнику можно с легкостью организовать открытый перелом.

Оставайтесь с нами!

LEAGUE OF LEGENDS: DOMINION



Дополнение к League of Legends, со звучным названием Dominion, с одной стороны, кажется несерьезным: добавилась всего-то одна карта. Но с другой — одна эта карта повлекла за собой такие перемены...

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

Продолжение Dead Rising 2 с Фрэнком Уэстом в главной роли — звучало многообещающе. На деле оказалось, что новая игра — не такая уж и новая.



DRIVER: САН-ФРАНЦИСКО



После череды унылых глав в истории Джона Таннера должен был наступить солнечный день. И он настал! Да не где-нибудь, а в Сан-Франциско.

SUPREMACY MMA



Первая попытка показать смешанные бои жестко и жестоко. Попытка, надо сказать, отличная, хотя и немного поспешная.

F1 2011



Продолжение лучшего симулятора Формулы-1 удалось даже лучше предыдущей части. Что нового в F1 2011 и чем она так подкупает?

ИГРА ПРЕСТОЛОВ: НАЧАЛО



Теперь это уже не только сериал по фэнтезийному роману, но и стратегия с бесподобной дипломатической системой.

FORZA MOTORSPORT 4



Почти год назад мы называли Gran Turismo 5 лучшей автомобильной игрой. Теперь же Forza Motorsport 4 нагнала соперника и обошла его на три корпуса.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION — THE MISSING LINK

Дополнение к Deus Ex продолжает историю Дженсена — он оказывается на корабле, где творятся странные дела... Но смогло ли продолжение остаться таким же глубоким и нестандартным, как оригинал?



МЕЧ И МАГИЯ. ГЕРОИ 6



Шестая часть «Героев» вышла в разгар конфликта вокруг того, чего же мы ждали — игры высшей пробы или недостойной попытки нажиться на раскрученном имени.

БЕЙ ОРКОВ!



Когда за дело берется не особо рассудительный боевой маг, он способен устроить оркам настоящую кровавую баню. Успеха он добивается неиссякаемым оптимизмом и солнечным разгильдяйством.

GEARS OF WAR 3

Финальная глава эпической трилогии оказалась... ну конечно же эпической! Последняя битва за Серу превзошла масштабы предыдущих частей и все наши ожидания.



BATTLEFIELD 3



Некоторое время назад EA Games и Dice бросили вызов серии Call of Duty. И выстрел первого дуэлянта похож на залп из ракетницы: Battlefield 3 — один из лучших боевиков, которые мы когда-либо видели.

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



www.speedlink.ru

АВТОРСКИЕ ВИДЕОТУРЫ

DOTA 2 Na'Vi vs. Monkey Business



В этот раз наш автор прокомментировал самую напряженную игру прошедшего турнира ESWC 2011, где играли лучшие мировые команды по DotA 2. Весь матч шел ровно почти до самого конца. Кто же победил и почему мы назвали эту игру самой напряженной?

МЕЧ И МАГИЯ. ГЕРОИ 6 Героические наблюдения



Новые «Герои», вооружившись мечом и магией, прорубают дорогу к сердцам поклонников прошлых частей. Игра изменилась сильно, так что путь этот будет нелегко. Попробуем разобраться, что приведет вас к победе и чего не стоит делать в мире Асхана.

ИНДИ-ИГРЫ



Предлагаем вашему вниманию обзоры лучших инди-игр месяца:

- The Binding of Isaac
- Ruins
- Mos Speedrun
- FOTONICA
- Commander
- Really Big Sky
- Serious Sam: The Random Encounter
- Alien Zombie Megadeath
- Sequence

ИГРОМИР-2011



Проведя несколько дней и ночей на выставке, мы подготовили для вас настолько много материалов, что не все поместились на диск. Поэтому в этот раз получайте первую порцию, а в следующем месяце распишетесь за вторую.

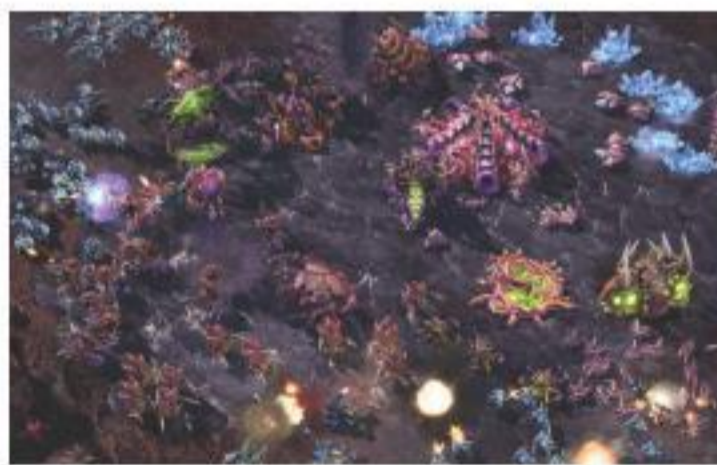
- Forsaken World
- Royal Quest



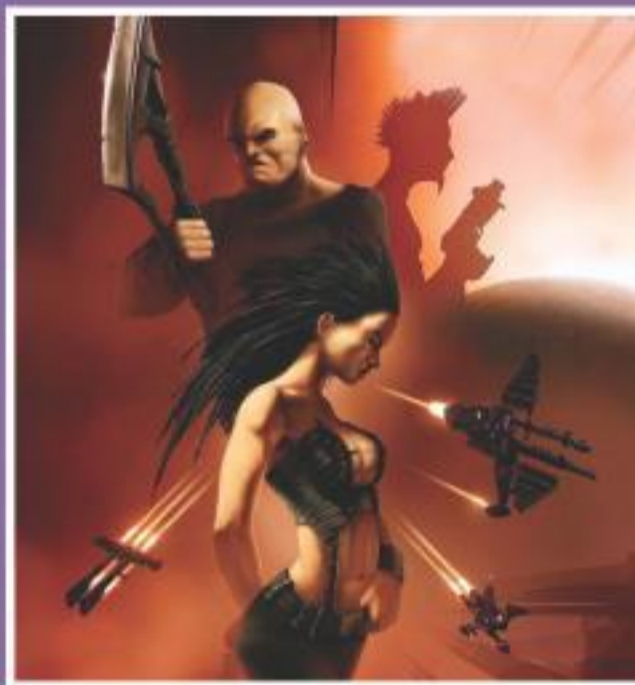
- Аллоды Онлайн: Игра богов
- Легенда: Наследие драконов
- World of Tanks
- World of Battleships
- World of Airplanes
- Batman: Аркхем-сити
- Aliens: Colonial Marines
- Tomb Raider

МАСТЕР-КЛАСС

Специально для вас Алексей Крупник, известный также как White-Ra, подготовил четыре обучающих ролика. Самые интересные игры Алексея уже ждут вас!



ВИРТУАЛЬНОЕ ОБОЗРЕНИЕ



EVE ONLINE

Кровавые звезды

После долгого перерыва мы возвращаемся на бескрайние космические просторы EVE Online.

Это вселенная далекого будущего. Здесь от одной звездной системы до другой можно добраться за считанные секунды — через прыжковые гиперврата. Здесь корабли уходят от орбитальных станций в затаенной прыжок — на поиски приключений...

ТРЕЙЛЕРЫ

Осень всегда щедра на анонсы и новые зрелищные ролики грядущих проектов. В этот раз мы подготовили дюжину лучших трейлеров месяца.

- Need for Speed: The Run
- Assassin's Creed: Откровения
- Star Wars: The Old Republic
- Uncharted 3: Иллюзии Дрейка
- The Darkness 2
- Syndicate



- World of Warcraft: Mists of Pandaria
- Diablo 3
- StarCraft 2: Heart of the Swarm



- Call of Duty: Modern Warfare 3
- Batman: Аркхем-сити
- Hitman: Absolutions



The Elder Scrolls V

SKYRIM



«САМЫЙ ВЕРОЯТНЫЙ ПРЕТЕНДЕНТ НА ЛУЧШУЮ РОЛЕВУЮ ИГРУ 2011 ГОДА»
ИГРОМАНИЯ

ELDERSROLLS.COM



Bethesda



1С-СофтКлаб



© 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, кнопка «Пуск» системы Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. Games for Windows и эмблема кнопки «Пуск» системы Windows Vista используются по лицензии, предоставленной корпорацией Майкрософт. «PS», «PlayStation», «PS3» and «PSN» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. «PS3» is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.



Уж близится ноябрь. Через несколько дней хлынет вал осенних релизов, который стихнет только к концу года. Мы разминаем пальцы и заготавливаем кофе мешками. Но пока что есть время подвести итоги месяца, который смело можно назвать месяцем британских ученых и судебных разборок.

И действительно, в последнее время больше всего шума от судебных молотков и людей науки, восклицающих «Эврика!». Ученые подрядили игроков в пару собственных разработок, а юристы ломают копы сразу в двух непростых делах, отстаивая торговые марки. Джон Кармак успешно троллит коллег-ракетостроителей, Гейб Ньюэлл ни с того ни с сего усомнился в будущем приставок, а Blizzard распродает серверное железо. Последнее – не очень хорошая примета, если учесть недавний анонс дополнения с пандами. Впрочем, о пандах вы прочтете дальше, в онлайн-новостях. А пока вот вам игровые...

Valve предсказывает консолям смерть от яблока

ЦИТАТА
МЕСЯЦА



Я подозреваю, что Apple запустит какой-нибудь продукт для дома, который сильно изменит представления людей о консолях, и понятие отдельной «платформы» попросту исчезнет.

Гейб Ньюэлл,
глава Valve

Не у одного Иллидана есть клинки

BLIZZARD РАСПРОДАЕТ СТАРЫЕ СЕРВЕРА КАК СУВЕНИРЫ

Вырученные деньги пойдут на финансирование госпиталя имени св. Иуды



Необычное решение приняла компания **Blizzard**, когда ей пришлось время избавляться от двух тысяч ультракомпактных блейд-серверов (blade servers) выглядят как длинные плоские железки и вставляются в серверные стойки «стопочкой»). Несколько десятков таких «клинков» решено было не утилизировать, а пометить логотипом **World of Warcraft** и названием сервера, снабдить автографами разработчиков, а потом распродать

на аукционе **eBay** в качестве сувениров. «Хотите приобрести частичку истории Blizzard?» – хитро спрашивают разработчики и продолжают: «Долгое время эти серверы были дверями, ведущими в мир магии, тайн и бесконечных приключений... И если в тихую звездную ночь вы прислушаетесь, то среди старых плат сможете услышать призраков прошлого, которые поведают вам истории о былых великих сражениях».

Мне кажется, или разработчики действительно говорят об игре в прошедшем времени? Так или иначе, прибыль с этого аукциона должна пойти на финансирование детского госпиталя святого Иуды (не того Иуды, а Иуды Фаддея, апостола), что в городе Мемфис американского штата Теннесси. Правда, деньги пойдут в госпиталь не целиком. Из стоимости каждого сервера будут вычтены пятьдесят долларов на накладные расходы Blizzard и проценты, взятые **eBay** и **PayPal**. Средняя цена за «клинок» оказалась 100–200 долларов, а самые популярные «сервера», такие как **EU Dagggerspine**, уходили за 500.

К слову, узнав об этой благотворительной акции, отечественное сообщество WoW вознамерилось скинуться и купить **Warsong**, бывший «неофициальный русский сервер». Но, увы, его в ассортименте не оказалось. Похоже, после открытия русскоязычной вкладки Warsong был не только отключен, но сожжен и развеян по ветру. Вот вам и частичка истории...

Срочно в номер

РИЧАРД ГЭРРИОТ ОТСУДИЛ 32 МИЛЛИОНА ДОЛЛАРОВ

Окончательная победа Лорда Бритиша над NCsoft в суде



Мы уже готовы были сдавать номер в печать, и тут редакционные телетайпы принесли на хвостах «молнию». Ричард Гэрриот, он же Лорд Бритиш, создатель **Ultima Online** и **Tabula Rasa**, победил южнокорейского издателя **NCsoft** в апелляционном суде.

Два года назад мы уже писали об этом запутанном случае. Сначала было письмо от Ричарда Гэрриота, в котором он, едва вернувшись из космического турполета на МКС, объявлял, что уходит из проекта **Tabula Rasa**. Через несколько месяцев игру прикрыли, а мы обозвали Ричарда «зловещим космонавтом». Но потом дело вдруг приняло необычный оборот: Гэрриот объявил письмо фальшивкой и сказал, что **NCsoft** специально подделала его, пока он отдыхал после космических походов. Зачем? Чтобы увольнение выглядело добровольным и компания могла сэкономить на причитающихся Лорду Бритишу опционах.

Несколько месяцев назад техасский суд присудил Гэрриоту 24 миллиона, но **NCsoft** подала апелляцию. И только сейчас дело окончательно разрешилось в пользу Лорда Бритиша. Теперь он получит 28 миллионов, а остальное пойдет на компенсацию судебных издержек. На эту сумму «зловещий космонавт» (ладно, не такой уж зловещий...) мог бы полтора раза слетать на МКС... если бы туда еще пускали туристов.

U mad bro?

РАКЕТОСТРОИТЕЛИ ЧУТЬ НЕ ОТОБРАЛИ У ДЖОНА КАРМАКА 100 000 ДОЛЛАРОВ

Завладеть «призом Кармака» им помешали ограничения гражданских GPS-навигаторов



В начале этого года глава **id Software**, человек-легенда и по совместительству ракетостроитель **Джон Кармак**, вместе со своей космической конторой **Armadillo Aerospace** объявил конкурс с призом в 100 000 долларов. Достаться этот «приз Кармака» должен был тому, кто запустит самодельную ракету на высоту 100 000 футов (30 480 метров) и вернет на землю записанные GPS-данные. До сих пор никому не удавалось удовлетворить мэтра, но этой осенью команда американца Дерек Девиля все-таки сделала ракету, которая ухитрилась взлететь... очень высоко. Ракету они назвали **Qu8k**. Произносится это название почти как название игры **Quake** — да и логотип ракетчики сделали в виде **Q**, стилизованной под полумесяц с гвоздиком. Она возвышалась над землей более чем на четыре метра, ее диаметр превышал двадцать сантиметров, а вес — сорок пять кило (просто «Томагавк» какой-то!). Ее твердотопливный двигатель в течение восьми секунд разгонял ракету с силой почти в две тонны. Высота полета составила 121 000 футов (почти 37 тысяч метров), а максимальная скорость полета — 975 метров в секунду — втрое превысила скорость звука.

Но, увы, при всех внушительных достижениях **Qu8k** ей не удалось сделать главного — зафиксировать на максимальной высоте полета данные **GPS**. А почему? Девиля объяснил, что полет длился всего восемь минут, а на высоте трех с половиной десятков километров все четыре находящиеся на борту **GPS**-приемника слегка ошалели и не успели сориентироваться по спутникам. А потом ракета уже свалилась ниже необходимой высоты, и, когда данные пошли, было уже поздно.

Кстати, интересно, на какой именно высоте данные вернулись? Случаем, не на половине высоты полета? Потому что по официальным спецификациям максимальная высота, до которой работает коммерческий гражданский **GPS** (и, добавлю, **ГЛОНАСС**), — 60 000 футов (18 тысяч метров). Все, что выше, умеют считать только военные модели приемников. Возможно, Кармак об этом знал и просто подшутил над конструкторами, пообещав приз за заведомо неосуществимый проект. Ведь кто ж даст подозрительным ракетостроителям военный чип **GPS**?



ОДНОЙ СТРОКОЙ



■ Стали известны итоги «Игромира-2011», на котором 120 компаний выставлялись на площади 16 000 квадратных метров. В обычные дни выставку посетили приблизительно 95 000 человек, а в бизнес-день — 4500 человек. Представителей прессы на ней было замечено около 1000.

■ В конкурсе на скоростное прохождение сюжета **TES V: Skyrim**, проведенном среди сотрудников **Bethesda**, победил разработчик **Джефф Браун** — он дошел до финальных титров за два часа, шестнадцать минут и тридцать секунд.

■ Объем продаж комплекта игр по акции **Humble Frozen Synapse Bundle**, в которой игрок сам определяет цену, к концу акции достигли одного миллиона ста тысяч долларов.

■ Согласно данным статистических опросов, треть всей прибыли от продаж игр на **iOS** достается лишь одному проценту разработчиков, тогда как восемьдесят процентов «отстающих» довольствуются тремя процентами.

■ Исландская компания **ССР** сократила штат на 20%. Вину за неудачные решения, которые привели к финансовым проблемам, взял на себя исполнительный директор **Хильмар Вейгар Петурсон**.

■ Безумные кролики из консольных аркад серии **Raving Rabbids** стали мультсериалом. Студия **Ubisoft** **Motions Pictures** начала выпускать семиминутные мультфильмы, которые будут показываться на канале **Nickelodeon**. Всего ожидается 78 выпусков. Шоу продлится до 2013 года.



ЗЛАЯ ПТИЦА ДОЛЕТЕЛА ДО КОСМОСА

Она послужит на МКС индикатором невесомости

А вот вам другая космическо-игровая новость: космонавт **Антон Шкаплеров**, командир корабля «Союз ТМА-22», он же — бортинженер новой смены команды **МКС**, взял с собой в полет плюшевую птичку из игры **Angry Birds**. Притом взял он ее не просто как сувенир, а как научный прибор для отслеживания наступления невесомости. Принцип ее работы прост — взлетела в воздух и зависла, значит, где-то рядом невесомость. Упала — значит, вес вернулся. Кроме игрушки **Антон Шкаплеров** возьмет с собой икону из **Владимирского собора**, что в **Севастополе**. Будет ли икона использоваться как прибор, агентство **РИА «Новости»** не сообщает.

Размножение спорами

ИНДИ-РАЗРАБОТЧИК СОБРАЛСЯ РАЗДАВАТЬ ИГРУ ЗА 1 ДОЛЛАР

...НО ТОЛЬКО В ТОМ СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ЕЕ ЗАКАЖУТ ДЕСЯТЬ МИЛЛИОНОВ ЧЕЛОВЕК



Вы, конечно, уже знаете, что инди-студии, в отличие от больших издательств, могут позволить себе самые разные ценовые эксперименты с играми. Они продают бета-версии (*Minecraft*, *Mount & Blade*), они сами пиратят свои игры (*No Time to Explain*), даже продают игры за сумму, которую указывает игрок (всевозможные *Humble Bundle*).

Но студия *Nicolas Games* пошла еще дальше и предложила нечто вроде пари в отношении боевика *Afterfall: Insanity*. Оформить предзаказ можно, заплатив всего один доллар. И все игроки получают игру по этой цене, если к концу ноября наберется... десять миллионов предзаказов! Если же этой суммы не наберется, студия деньги не вернет, но обещает передать их все на благотворительность, а игру продавать уже по обычной цене — чуть больше тридцати долларов. Если же десять миллионов наберется, на благотворительность пойдет десятая часть этой суммы, а разработчикам, как нетрудно посчитать, достанется минимум девять миллионов.

Хитрая идея? Да, хотя разработчики вряд ли хоть что-то с нее получат, кроме вирусного паблисити. Боевик их выглядит неплохо, но сейчас, пока пишутся эти строки, количество тех, кто решил рискнуть долларом, не превышает пары десятков тысяч. Так что, похоже, придется им в конце концов расстаться с деньгами. Но своей цели они уже добились — о них заговорили в интернете и даже в печатной прессе (см. новость, которую вы только что прочли).

Из зала суда

НОТЧ ОДЕРЖАЛ ПЕРВУЮ ПОБЕДУ В СУДЕ

Но битва с Bethesda продолжается



Мы продолжаем следить за судебным процессом «Bethesda против Mojang» за торговую марку *Scrolls*. Правы ли юристы Bethesda, заявляя, что это название слишком похоже на *The Elder Scrolls*? Или же прав Маркус Перссон (Нотч), утверждая, что его карточную игру *Scrolls* невозможно перепутать с «Древними свитками»?

Первое решение шведского суда в этом вопросе было принято в пользу Нотча. Суд отклонил требование «временного запрета» со стороны истца, разрешив Mojang и далее использовать торговую марку *Scrolls*. Но схватка еще не окончена, и Bethesda может опротестовать решение.

Тем временем Bethesda впервые сделала публичные комментарии по поводу своего иска против Mojang. Вице-президент компании Пит Хайнс заявил, что все это дело сугубо юристов и что ни он сам, ни разработчики не разбираются в правовых вопросах, связанных с торговыми марками. «Никому здесь не нравится, что нас во все это втянули, — сказал он. — Надеюсь, скоро проблема разрешится».

Нарочно не придумаешь

КУРЫ СКАЙРИМА РАБОТАЛИ СЕКСОТАМИ

Они следили за игроком и кудахтали страже о его преступлениях



Глава Bethesda Тодд Говард в одном из интервью рассказал леденящую душу историю о том, как при разработке игры *TES V: Skyrim* в одной из версии обнаружили весьма коварные существа — куры, которые «сотрудничали с полицией».

А дело было так: при отладке квестовой системы *Radiant Story* разработчики столкнулись со странным фактом — стража в Скайрине каким-то непонятным способом узнавала о преступлениях игрока, которые он совершал без свидетелей. Правда, делала она это далеко не всегда, а лишь время от времени. Немного покопавшись в данных отладки, программисты наконец локализовали проблему — в каждом из этих необъяснимых случаев рядом с героем крутилась неприметная курица.

И тут выяснилось, что из-за чьей-то недоработки умение доносить на игрока властям, которое должно быть присуще только местным обывателям, осталось в свойствах объекта «курица». Само собой, завидев взлом двери или кражу, эти пернатые существа тут же с квохтанием мчались к ближайшему стражнику и все ему выкладывали во всех подробностях. И хотя Тодда Говарда бдительные птицы повеселили, программисты все же запретили курам «звонить в полицию».

ОДНОЙ СТРОКОЙ

- **Electronic Arts** закрыла студию **EA Bright Light**, которая занималась играми по мотивам сериала о **Гарри Поттере**. Сотрудники распределены по другим студиям EA.
- На австралийской выставке **EB Games Expo** операционный директор EA **Питер Мур** сообщил, что системой цифровой дистрибуции **Origin** ежедневно пользуются пять миллионов человек.
- Портативная консоль **PlayStation Vita** выйдет в России в день мирового релиза – 22 февраля.
- В число игр, требующих постоянного интернет-соединения, официально зачислена **S.T.A.L.K.E.R. 2** от **GSC Game World** (релиз запланирован на 2012 год).
- **Turbine** заподозрила, что ее игровые форумы могли быть скомпрометированы. Подтвердить или опровергнуть это не удалось, но компания предложила пользователям на всякий случай сменить пароли.
- **Sony** заявила, что обнаружила попытку «массового логина» в сеть **PSN** по старым скомпрометированным паролям. Под угрозой оказались 93 000 учетных записей, которые **Sony** временно заблокировала для смены пароля.
- **Zynga** опровергла слухи о том, что американская система управления беспилотниками подхватила вирус через игру **Mafia Wars**.
- Британский регулятор **Ofcom** ведет расследование того, как в документальный фильм о **Каддафи** вместо кадров, снятых повстанцами ИРА, попали кадры из игры **Arma2** (об этом мы писали в прошлом номере).

Новости науки

NASA ПРЕДЛАГАЕТ ПОИГРАТЬ В КОНСТРУИРОВАНИЕ СПУТНИКОВЫХ СЕТЕЙ



ДЕТИ РИСУЮТ SKYNET

Теперь любой желающий может придумать свой космический интернет

И снова ученые хотят подключить неугасимую энергию игроков к решению практических задач. На этот раз американское аэрокосмическое агентство решило использовать наши мозги для создания космических сетей на основе орбитальных спутников и спутников глубокого космоса. Для этого была создана трехмерная игра-конструктор под названием **NetworkKing**.

В ней любому желающему предлагается испытать свои силы в проектировании сетей, расставляя спутники, прокладывая маршруты информации и стараясь сделать сети максимально эффективными и доступными как с Земли, так и для находящихся в космосе экспедиций.

Играть можно через браузер (с небольшим дополнением) либо через скачиваемый клиент. К сожалению, призов за создание наилучшего интернета не предусмотрено. Но мы же игроки – нас хлебом не корми, дай поскладывать белки или поискать планеты во благо прогресса.

Из зала суда

ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS ПОДАЛО В СУД НА ПРОИЗВОДИТЕЛЯ ФИТНЕС-ИНВЕНТАРЯ

Повод – похожие логотипы и спортсмены в рекламе

ДЕЛО «EA ПРОТИВ EA»



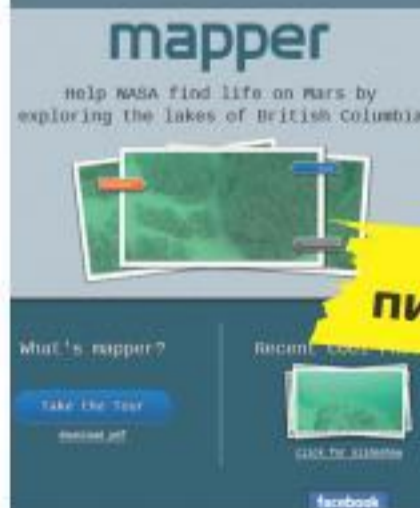
Словно следуя закону парных случаев, издательство **Electronic Arts** вчинило иск компании **Energy Armor**. За что вдруг тащить в суд флоридского производителя фитнес-снаряжения? По мнению юристов EA (которая **Electronic Arts**), логотип EA (которая **Energy Armor**)

слишком похож на логотип EA (который... ну, вы поняли), чтобы это можно было считать простым совпадением.

В принципе, тут мы можем согласиться. Посмотрите на картинку, сходство действительно слишком уж подозрительное. Но вторая причина для иска выглядит глуповато. EA (которая истец) обвинила EA (ответчика) в том, что та использует в рекламе атлетов, что усиливает сходство торговых марок. Позвольте, а кого еще использовать в рекламе фитнес-арматуры?!

Но посмотрим, что скажет судья и согласится ли на требование **Electronic Arts** отдать ей «*всю прибыль, которую Energy Armor получила, используя этот логотип*».

А ЕЩЕ NASA ХОЧЕТ ПОДРЯДИТЬ ИГРОКОВ НА СОСТАВЛЕНИЕ ВНЕЗЕМНЫХ КАРТ



Для этого ученые придумали игру «пометь фотографию»

НАУЧНЫЙ ПИКСЕЛЬХАТИНГ

Ученые американского аэрокосмического агентства, распробовавшие выгоду от игровых добровольцев, собираются применить наши мозги еще и для картирования внеземных объектов. Принцип состоит в том, чтобы использовать человеческие возможности по распознаванию образов для быстрого поиска и нанесения на карту важных объектов – например, каких-нибудь черных монолитов.

Правда, технология пока отработывается на земных данных – в игре **Mapper** ученые предлагают нам делать текстовые пометки (tags) на фотографиях, щелкнув на дне канадских озер. Нашли редкую осадочную породу – пометили. Нашли в кадре водолаза – посчитали и его. Добровольцы не получают за это ничего, кроме славы, но даже при этом в **Mapper** уже размечено более восьмисот тысяч снимков!

ДАТЫ ВЫХОДА

Название	Жанр	Дата выхода	Рейтинг надежд
Dodge Wars: Battle for Mount Olympus	аркада / спорт	декабрь	↓
Dreamer: Dark Souls	ролевая игра	декабрь	↓
Firefall	онлайнный боевик	декабрь	◆
No Time to Explain: Season 2	аркада	декабрь	↓
Aethereus	онлайновая ролевая игра	IV квартал	↓
All Zombies Must Die!	аркада	IV квартал	↓
Anno 2070	стратегия / магнат	IV квартал	◆
Automation	гонки	IV квартал	↓
Beware Planet Earth!	стратегия	IV квартал	↓
Burger Time World Tour	аркада	IV квартал	↓
Cell: Emergence	аркада	IV квартал	↓
Choplifter HD	аркада	IV квартал	↓
Concurrence	аркада	IV квартал	↓
Confrontation	стратегия	IV квартал	↓
Core Blaze	онлайновая ролевая игра	IV квартал	↓
Criminal Minds	головоломка	IV квартал	↓
Dead Cyborg: Episode 2 – The Dead Man	квест	IV квартал	↓
Deponia	квест	IV квартал	↓
Dhaila's Adventures	ролевая игра	IV квартал	↓
Elemental: Fallen Enchantress	стратегия	IV квартал	↓
Ethereal: Medieval Skirmish Warfare	онлайнный боевик	IV квартал	↓
Family Vacation: California	головоломка	IV квартал	↓
Fireburst	гонки	IV квартал	↓
Ghost Whisperer: Case 2 – Forgotten Toys	головоломка	IV квартал	↓
Gratuitous Tank Battles	стратегия	IV квартал	↓
Haunted	квест	IV квартал	↓
Hector: Badge of Carnage! Episode 3	квест	IV квартал	↓
InMomentum	аркада	IV квартал	↓
Jurassic Park: The Game – Episode 2	квест	IV квартал	↓
King's Bounty: Legions	онлайновая ролевая игра	IV квартал	↓
Legend of Grimrock	ролевая игра	IV квартал	◆
Lime Odyssey: The Chronicles of ORTA	онлайновая ролевая игра	IV квартал	↓
Lucius	квест	IV квартал	↓
Moonlight Online	онлайновая ролевая игра	IV квартал	↓
Orion: Prelude	онлайнный боевик	IV квартал	↓
Safe Zone	стратегия / аркада	IV квартал	↓
Sorcery	боевик / квест	IV квартал	↓
Super Crossfire	аркада	IV квартал	↓
The Surfer	спорт	IV квартал	↓
Team Assault: Baptism of Fire	пошаговая стратегия	IV квартал	↓
Time of Fury	пошаговая стратегия	IV квартал	↓
To the Moon	квест	IV квартал	↓
Tom Clancy's Ghost Recon Online	онлайнный боевик	IV квартал	◆
The Trench	боевик	IV квартал	↓
Trine 2	аркада	IV квартал	◆
A Valley Without Wind	квест	IV квартал	↓
Vessel	головоломка	IV квартал	↓
Wanted Corp	аркада	IV квартал	↓
Warp	аркада	IV квартал	↓
White & the Dark Puppets	аркада	IV квартал	↓
Winter Sports 2012: Feel the Spirit	спорт	IV квартал	↓

3 декабря

боевик



Postal 3

20 декабря

онлайновая ролевая игра



Star Wars: The Old Republic

3 февраля

квест



Captain Morgane and the Golden Turtle



ДАТЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Название	Жанр	Дата выхода	Издатель
Assassin's Creed: Откровения	боевик	декабрь	Акелла
Перерождение: Disciples 3	пошаговая стратегия	декабрь	Акелла
Darkness 2	боевик	февраль	1С-СофтКлуб
Капитан Карго	аркада	IV квартал	Акелла
Нэнси Дрю: Сгоревшее алиби	квест	IV квартал	Новый Диск
Тевтонский орден	стратегия	IV квартал	1С-СофтКлуб
Air Conflicts. Secret Wars. Асы двух войн	аркада	IV квартал	Акелла
Emberwind	аркада	IV квартал	Акелла
FIM Speedway Grand Prix 4: Прирожденные гонщики	гонки	IV квартал	Акелла
Hazen: Шепот тьмы	ролевая игра	IV квартал	Новый Диск
King's Bounty: Legions	онлайновая ролевая игра	IV квартал	Nival
Legend of Martial Arts	онлайновая ролевая игра	IV квартал	tabagames
Savage 2: Потерянная душа	онлайновая стратегия	IV квартал	GFI / Руссобит-М
Us and Them: Герои холодной войны	пошаговая стратегия	IV квартал	Акелла
Wildlife Park 3	магнат	IV квартал	Акелла

7 февраля **аркада**



Combat Wings: The Great Battles of WWII

7 февраля **боевик**



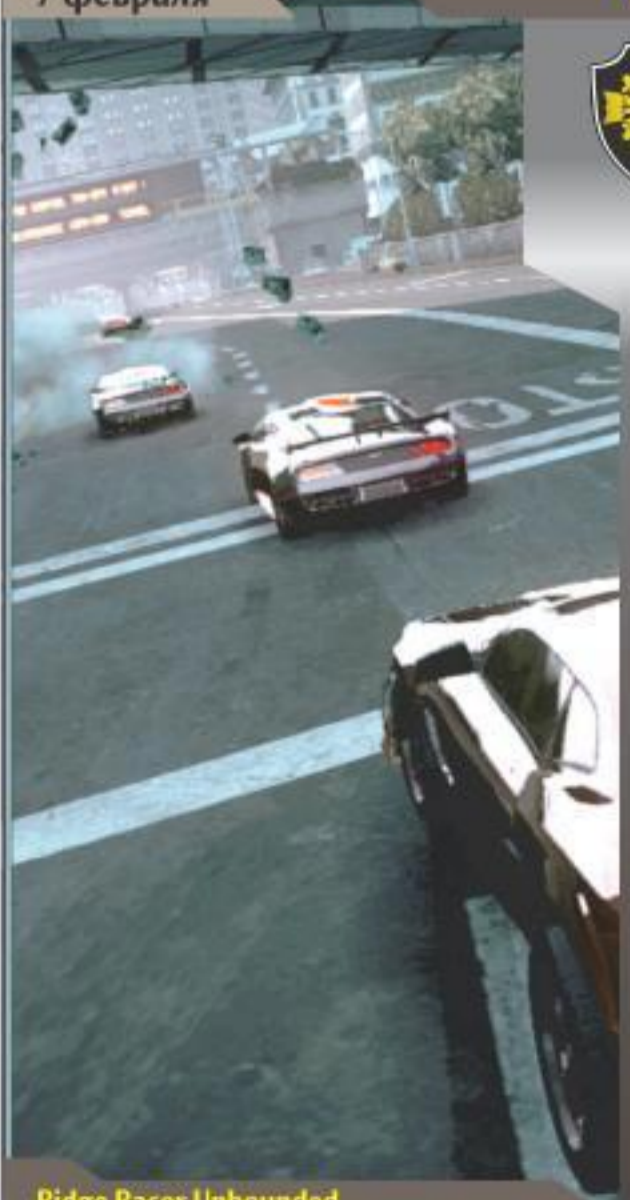
The Darkness 2

7 февраля **ролевая игра**



Kingdoms of Amalur: Reckoning

7 февраля **гонки**




Ridge Racer Unbounded

14 февраля **спорт**



SSX

21 февраля **боевик**



Syndicate

АНОНС

HEGEMONY ROME: THE RISE OF CAESAR

Отмстить неразумным галлам




Когда маленькая независимая студия Longbow Games (также известная как Longbow Digital Arts) в 2005 году анонсировала масштабную историческую стратегию на собственном движке **Hegemony**:

Philip of Macedon, мало кто верил, что проект доживет до релиза. Но через пять лет игра, заметно устаревшая графически, все-таки увидела свет и получила сдержанно позитивную прессу. Основную же массу игроков отпугнула визуальная часть и высокая сложность, характерная для indie-продуктов.

Упрямые канадцы руки не опускали. В начале текущего года появилось дополнение **Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece**, а на днях состоялся анонс нового сплава глобальной стратегии и варгейма. Время действия сместилось по течению Хроноса, и теперь игрокам придется повторять и преумножать миротворческие порывы Древнего Рима. Игра так и называется — **Hegemony Rome: Rise of Caesar**.

В фокусе внимания *галльские войны*, которые кажутся набившими оскомину, если ограничиться сказками об Астериксе, Обеликсе и чудесном напитке, который помогал им пачками валить римлян. А если копнуть глубже — такое рыхлое политическое объединение, как Галлия, с ее множественными союзами и племенами, создает большой простор для дипломатических маневров и воплощения в жизнь принципа «разделяй и властвуй». И это без упоминания германских и британских племен, вставляющих палки и в варварские, и в цивилизованные римские колеса. На фоне такого многообразия даже древнегреческая мозаика из городов-государств может поблекнуть. И усовершенствование дипломатической составляющей станет одной из основных задач Longbow.

В игру войдут такие вехи противостояния, как завоевание Гельвеции, битва против Ариовиста, вылазки в Британию, подавление племен бельгов и, конечно, война с кельтским вождем Верцингеториксом. А внутриигровая энциклопедия поможет ра-

зобраться в истории всем тем, кого пугают эти страшные названия и имена.

На тактических картах появятся новые войска, средства передвижения и осадные башни. Знаменитых римских легионеров можно будет с легкостью отличить от варваров даже легковооруженным глазом, а уникальность легионов проявится в умениях и повышенной дисциплине. Основная «фишка» **Hegemony** — поддержка армий — найдет свое воплощение в строительстве фортификаций и истинно римском внимании к снабжению и передвижению войск, а ресурс *дерево* станет неотъемлемым элементом строительства. Получение бесценного опыта для развития умений непосредственно на поле боя прилагается. Вы не любите римлян? «Песочница» позволит взять сторону кельтов и переписать историю, покончив с имперским игром. Добавятся и другие элементы, которые разнообразят игровой процесс.

Разработчики говорят, что азы римской **Hegemony** новичку дадутся легко, а вот достичь победы будет непросто. А значит, кнопка «пауза» снова станет основной, поскольку игроку придется лихорадочно метаться между несколькими сражениями на разных концах глобальной карты. Что опять отпугнет стратега, не привыкшего играть тактическую партию сразу на нескольких досках. И это печально, поскольку потенциал **Hegemony Rome** велик. Зато тизер продемонстрировал преимущества движка: картинка, через которую в последнее время лежит путь к сердцу игрока, заметно похорошела. Особенно удалась водная гладь и лесная тишь. Выхода «римской серии» следует ожидать *летом 2012 года*.

Сама же Longbow Games достойна отдельной статьи. Достаточно сказать, что ее основатель и президент Шеймус Мак-Нелли умер в 2000 году от лимфомы Ходжкина в возрасте 21 года. За десять дней до этого он получил гран-при на фестивале независимых игр за интереснейшую игру **Tread Marks**.

Разработчик	Longbow Games
Издатель	Longbow Games
Жанр	глобальная стратегия / варгейм



ОБНОВЛЕНИЕ



MASS EFFECT 3

Кооператив поможет кампании

Завершение зимы ознаменуется выходом **Mass Effect 3**. Пока же BioWare продолжает забрасывать поклонников серии новой информацией, дабы согреть их в холодные месяцы.

В третьей игре серии будет с кем поговорить по душам, общий массив текста — примерно 40 000 строчек диалогов (что равняется небольшому роману), то есть в два раза больше, чем в оригинальной **Mass Effect**. На самом деле для серьезной ролевой игры это не предел, но, в любом случае, увеличение текста означает более глубокое проникновение в сюжет и разветвленное дерево диалогов, что есть хорошо. Хотя есть версия, что часть фраз и восклицаний союзников или противников может «отъесть» *кооперативный режим*.

Именно так. Возможность воевать против Жнецов сплоченной командой заявлена официально. Теперь, облачившись в боевые костюмы элитного подразделения, четыре игрока смогут противостоять Жнецам, защищая ключевые точки, знакомые по одиночной кампании, и даже влиять на нее: набрав в кооперативе «военные активы», любой Шепард может пустить их на покупку нужных улучшений, не проходя многочисленные подобные квесты. Хотя настоящий любитель ролевых игр завсегда облазит все уголки...

Но вернемся к кооперативу: в режиме защиты каждая атака Жнецов будет насчитывать 11 волн, с самыми разнообразными противниками на их гребнях: от бесшумных убийц до тяжело армированных мехов. Заявлены миссии по розыску и спасению секретных данных и защите союзников — например, взламывающих терминалы. В общую команду смогут записаться такие расы, как *люди, кроганы, дреллы, асары, саларианцы и туриане*. Доступ к кооперативу — по специальному коду, распространяемому вместе с игрой.

А демоверсия **Mass Effect 3** будет в январе. Уже совсем скоро!

ОБНОВЛЕНИЕ



METRO: LAST LIGHT

 Мультиплееру — быть!

Сетевой режим в **Metro: Last Light** — это не фантастика и не вымысел, а реальность. Вот что унесли поклонники мира по-

стыядерной подземки с осенней киевской выставки *Games Day 2011*. Пока никаких подробностей не известно, даже список режимов держится в секрете. Впрочем, наличие кооператива разработчики подтвердили. Интересно, кто же достанется Артему в напарники? Неужели Хан?

АНОНС

LEISURE SUIT LARRY

Привет. Меня снова зовут Лаффер!

В чем самая глубинная и сочная изюминка серии юмористических квестов **Leisure Suit Larry**? Сорокатрехлетний бабник-неудачник *Ларри Лаффер* с характерными залысинами — это грустное настоящее, которое могло ждать молодых компьютерщиков 1980-х и 1990-х, не адаптированных к социуму и просяживающих сутки за архаичными IBM.

Ныне на дворе 2011 год, многие очкарики и «ботаны» стали успешными бизнесменами с несколькими десятками парадных костюмов и вряд ли страдают от недостатка женского внимания. Но подрастают новые гении, готовые целые сутки посвящать программному коду и виртуальным играм, — и Ларри триумфально возвращается!

Техасская студия с очень уместным в контексте новости названием **Replay Games** выкупила права на носатого и ушастого ловеца у **Codemasters** и вскоре анонсировала переиздание в HD-качестве оригинальной игры **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards**, увидевшей свет в 1987 году. Обновления коснутся графики, звука, управления, но никак не фирменного юмора, специфических квестов, характера самого Лаффера и цели всех его приключений — завоевать как можно больше женщин. И, возможно, если первая реинкарнация окажется успешной, **Replay Games** переиздадут и остальные шесть игр серии. В том числе мифическую **Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies**, исходники которой то ли съела собака *Эла Лоу*, отца серии, то ли выкрали инопланетяне...

Кстати, Лоу примет в проекте непосредственное участие. Если учесть, что основатель студии, *Пол Трой*, — это еще один выходец из легендарной **Sierra On-Line**, шансы на успех очень высоки.

О самой же серии можно рассказывать бесконечно. Но лучше один раз оказаться у самых истоков и увидеть. Правда, придется подождать — полиэстровый костюм Ларри засверкает новыми красками не раньше **IV квартала 2012 года**. Кроме как на PC, квест планируется выпустить на платформах Mac, iOS, Android, XBLA, PSN, и список, подозреваем, не окончательный. Никто не уйдет обиженным на слабый пол!



ОБНОВЛЕНИЕ



SYNDICATE

Одними рефлексам жив не будешь

В то время как ведущие разработчики и крупные издательства стараются максимально облегчить игроку жизнь, дабы расширить аудиторию и увеличить прибыль, **Starbreeze** идут своей дорогой. Не успели любители киберпанковых «пострелушек» удивиться анонсу бывшей стратегии **Syndicate**, неожиданно ставшей боевиком, как ведущий геймдизайнер студии *Рикард Йоханссон* плеснул в огонь очередную порцию масла. По словам Йоханссона, студия хочет проверить игроков на прочность, разрабатывая игру, которая будет сложнее большинства текущих боевиков. Благодаря высокому AI противоборствующей стороны игровая механика уйдет от «ленивой» стратегии возрождения толп недалеких противников, предлагая взамен нечто новое.



Кроме того, дополнительное тактическое разнообразие будет исходить из кардинальных различий синдикатов, противостоящих друг другу. От полагающихся на технику до любителей грубой силы, от сторонников тщательного планирования до любителей импровизаций.

Со **Starbreeze** скучно не бывает — этой аксиоме дополнительные доказательства не требуются.

ОБНОВЛЕНИЕ

EPIC GAMES

«Эпик флэш»

Epic Games на мероприятии **Adobe MAX 2011** представили новую функцию бессмертного движка **Unreal Engine 3**, совместимую с технологией **Flash**. Это позволило разработчикам запустить «взрослый» трехмерный мир в веб-браузере. Теперь благодаря версии **Flash Player 11**, поддерживающей аппаратное ускорение, необходимое для качественного рендеринга 3D-графики и серьезных эффектов, перед играми на Facebook и iOS открываются серьезные перспективы. А у студий, разрабатывающих небольшие браузерные игры, появляется возможность привлекать UE3.

Туда же и **Crytek**. Через пару дней директор по глобальному развитию *Карл Джонс* сказал, что их компания тоже стремится к расширению возможностей **CryEngine**, что должно включить в себя экспансию в веб-браузеры, смартфоны и тому по-



добное. Видимо, грядет нешуточная война крупных движков за рынки социальных, браузерных и мобильных игр. Вопрос в том, кто еще в нее включится.

Возвращаясь к **Epic Games**: летнее муссирование слухов о возможном продолжении серии **Unreal Tournament** пресек сам директор компании *Майк Кэппс*. А недавно он еще раз подтвердил, что, несмотря на большое влияние бренда на их поздние работы, возрождение боевика не планируется. Видимо, окончательно.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

HITMAN: ABSOLUTION

Синдром изобретателя



Тайна вакансии программиста в IO Interactive, специализирующегося на мультиплеере, раскрыта? В прошлом номере мы перечислили все имеющиеся проекты датской студии, задумались о новых анонсах, но нам и в голову не могло прийти, что «кооперативный режим» коснется текущей разработки **Hitman: Absolution**. Почему же тогда в вакансии говорилось о «неанонсированном проекте»?

Загадки остаются, но факт — шанс появления мультиплеера в серии, всегда отличавшейся «одиночностью», очень велик. «У нас есть нечто очень, очень интересное, касающееся онлайн-части игры, — сказал ведущий продюсер Хакан Абрак. — Да, Хитмен — профессионал, всегда работающий в одиночку, но каким путем и в какой форме вы будете выполнять задания в онлайн — вот здесь возможны варианты. К сожалению, пока я могу добавить к этому только то, что в одиночной игре Агент 47 будет работать исключительно самостоятельно».

ОБНОВЛЕНИЕ



Чужак на чужой улице

Говорим «файтинг» — подразумеваем консоль. В свое время этот жанр, требующий участия как минимум двух игроков, перекочевал на всевозможные приставки, а перед «персональщиками» показывался только по большим праздникам (**BlazBlue: Calamity Trigger**, **Street Fighter IV**, **Guilty Gear**, да и, в сущности, все). И клятвенные обещания обладателей PC купить геймпад в случае переноса таких рукопашных хитов, как последние игры серий **SoulCalibur** или **Mortal Kombat**, на издателей особого впечатления не производили. До поры до времени.

Лед тронулся нынешней весной, когда по сети поползли слухи о том, что проект **Tekken X Street Fighter** увидят пользователи PC. А осенью продюсер Сарсон Ёносёри Оно не только огласил конкретную дату выхода — **6 марта 2012 года** для Америки и **9 марта** для Европы, но и подтвердил, что владельцы персональных компьютеров смогут насладиться объединением двух бойцовских вселенных: **Tekken** и **Street Fighter**. Цель



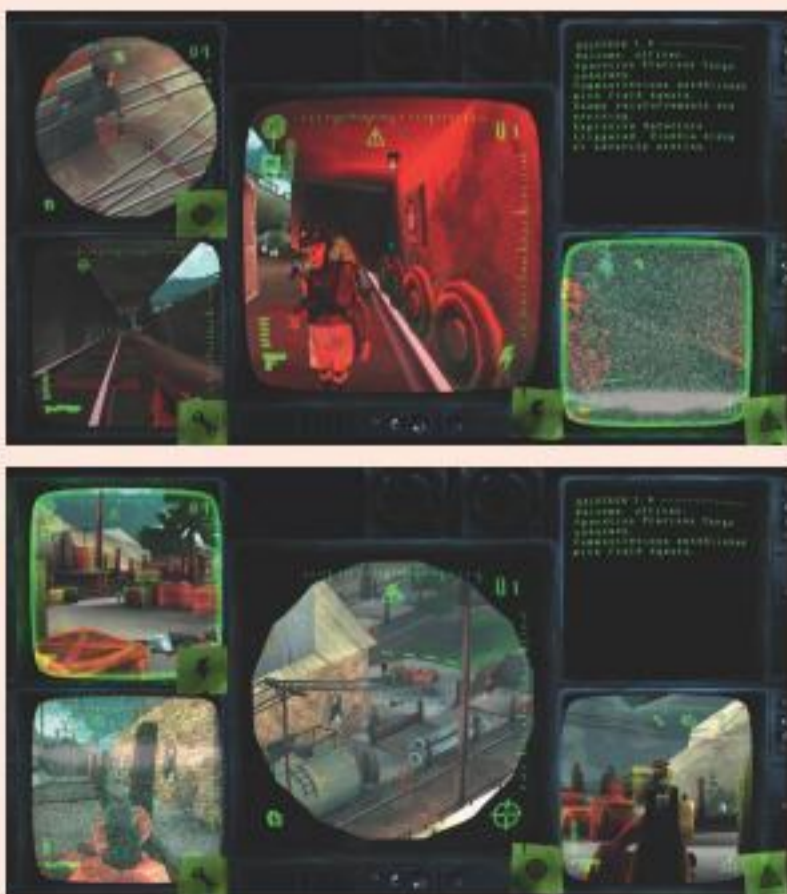
у персонажей остается неизменной — победить в крупном турнире. Для пушера разнообразия разработчики заявили систему драгоценных камней, которая будет усиливать те или иные качества бойцов и разнообразит тактику. Схватки будут вестись в том числе и в формате 2x2, причем «персональщики» смогут сразиться с «консольщиками», придав противостоянию героев дополнительной остроты.

Информация для ценителей: брутальный здоровяк **Зангиев** из серии **Street Fighter**, один из любимцев публики и воплощение абсолютной «клюквы» (водка, медведи, балалайка, Россия, борщ), в текущий проект отобран!

ОБНОВЛЕНИЕ

SIGNAL OPS

Для настоящих осьминогов



Любители непростого жанра stealth знают, чем грозит секундная потеря внимания во время выполнения сложной миссии и как важно в процессе передвижения не упускать из виду мельчайшие детали окружающего пространства. А теперь представьте, что вы пытаетесь управлять пятью шпионами одновременно и за всеми нужно уследить...

Ничего удивительного, что над подобной концепцией работает именно независимая студия **Space Bullet Dynamics Corporation**. Ядро команды, основанной в прошлом году, составляют ветераны игрового цеха, анонсировавшие дебютный проект **Signal Ops**. Основная изюминка шпионского боевика в том, что действие происходит на **пяти** экранах. Поскольку «великолепная пятерка» агентов, в отличие от того же Тобиаса Риппера, ходит на дело только вместе, игрок будет переключаться между ними, выступая в роли ангела-координатора группы. Можно как взять на себя непосредственный контроль над «мишенью», так и осуществлять тактическое руководство.

В процессе выполнения миссий разработчики обещают возможность решить задачу несколькими путями. При этом соблюдения тишины никто не отменял, а неосторожный герой рискует здорово усложнить жизнь себе, а то и всему подразделению. Бравые правительственные агенты под чутким руководством будут заниматься похищением секретных данных, подменой документов, устранением неудобных, саботажем и прочими добрыми делами. Для тех, кто еще не успел отрастить себе дополнительные восемь рук и глаз, заявлена возможность кооперативного прохождения.

Вглядевшись, понимаешь, что **Space Bullet** нарочно выбрали мультяшный стиль, чтобы не пасть жертвой высокополигональности. Тем более что графика при таком подходе к игровому процессу — далеко не главное. Но ощущение, что ты побывал в песочнице для детей-шпионов, после просмотра трейлера все равно остается.

Релиз игры намечен на **2012 год**.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

ГЕЙБ НЬЮЭЛЛ

Ньюэлл на страже PC



Легендарный Джон Кармак (id Software) обмолвился, что он «не рассматривает PC-платформу в качестве ведущей» (на что тут же последовал резкий ответ игрового сообщества, что они, в свою очередь, «не рассматривают Кармака...»). В свете подобных заявлений ситуация требовала рыцаря в сияющих доспехах, который встал бы на защиту «персональщиков». И таковой нашелся — имя ему Гейб Ньюэлл.

Глава Valve не только кормит пиццей демонстрантов, требующих анонсировать Half-Life 3, он еще и обладатель персональных компьютеров уважает. «Обладатели PC верны своей платформе. Их огромное количество, и каждый хочет получить ту игру, которая ему больше по душе, а не ту, которую ему навяжут. В прошлом году по всему миру было продано 350 миллионов копий, и такие объемы позволяют игрокам покупать достойный товар по приемлемой цене».

Свое рыцарство Ньюэлл тут же подтвердил словами о том, что не финансовой прибылью единой жив: ему просто нравится работать в одной упряжке с талантливыми людьми.

А в недавних своих интервью он предположил, что Apple может вытеснить другие консоли, и сдержанно отозвался об Origin от EA, сервисе цифрового распространения игр и возможном конкуренте Steam: «Выглядит неплохо. Но в целом не особо отличается от других подобных сервисов. Есть как негативные моменты, так и позитивные».

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

ROCKSTAR

Верим, знаем, не можем

Rockstar расписалась в любви к PC-игрокам, но воз, в котором пылится сугубо консольный и столь желанный для персональщиков проект Red Dead Redemption, и ныне там.

«Надеюсь, анонсами L.A. Noire и Max Payne 3 мы окончательно успокоили тех, кто думал, что мы забыли о персональных компьютерах. Да, конечно, мы знаем, что в нашем списке игр, которые должны выйти на PC, нет Red Dead Redemption, и знаем, что многие игроки постоянно спрашивают о ней... Все, что мы можем сказать, — если проект возможно реализовать на PC в техническом и творческом планах, мы обязательно это сделаем, как делаем сейчас. К сожалению, в случае RDR это трудновыполнимо».



СЛУХИ



MIRROR'S EDGE 2

Новый марафон для Фэйт?

«Я думаю, люди уже готовы к новому приключению. У игры огромное количество преданных поклонников, и это в чем-то похоже на культ», — сказал продюсер DICE Патрик Лью. Мир Battlefield тут ни при чем — речь идет о возможном продолжении акробатического боевика Mirror's Edge, первая часть которого увидела свет в 2009 году. Как это часто бывает с разработчиками, рискнувшими быть оригинальными, игра получила высокие оценки от критиков, но финансово оправдала себя только частично. И как это часто бывает с крупными издателями, которые единожды «прокололись», доверившись оригинальной задумке, давать зеленый свет второй части в EA не спешили. На протяже-

нии года мелькали слухи о второй части, исходящие то от представителя издателя Франка Гибо, то от вице-президента DICE Патрика Содерлунда. А теперь свои пять копеек, равные по ценности золотой монете, вставил Лью: «Мы хорошо знаем сильные стороны Mirror's Edge и знаем ее недостатки. Теперь у нас достаточно знаний для того, чтобы игра в итоге охватила большую аудиторию. Думаю, у нее есть перспективы на рынке».

Если информация о дружном союзе второй части и движка Frostbite 2 (разрушаемость и еще раз разрушаемость окружающей среды!) окажется правдой, новая история курьера-паркурщицы Фэйт может наделать шороху как в переносном, так и в прямом смысле.

КОРОТКО



Над третьей частью приключенческой серии «Секретные материалы», ранее известной своими «клюквенными» сюжетами и несуразностями, работают три сценариста: знаток жанра приключений, объясняющий коллегам непреложные законы квестов, текстовик, специализировавшийся на мыльных операх, и редактор, сводящий воедино наработки первых двух. Это еще не твердая гарантия хорошего сюжета, но уже неплохая заявка. Выход игры планируется в 2012 году.

ОБНОВЛЕНИЕ

AFTERFALL: INSANITY



Кровавый Токай на страже мира

В оригинальной озвучке главный герой польского проекта Afterfall: Insanity заговорит голосом Михала Жебровского, что придаст дополнительной атмосферности мрачному постъядерному миру от Nicolas Intoxicate. Напомним, что Жебровский, кроме знаковых ролей в фильмах «Ведьмак» и «Огнем и мечом», отметился также в озвучке игры God of War III. Хороший повод для того, чтобы проходить игру на языке оригинала.



«Мой герой, персонаж, который сражается как со своими кошмарами, так и с миром реальным, — фигура очень кровавая, выразительная, хищная, эмоциональная, но также сложная и противоречивая. И это вызов для актера», — сказал Жебровский. Неплохая характеристика как для психиатра.

Польский survival horror увидит свет со дня на день, 25 ноября 2011 года.

СЛУХИ

MECHWARRIOR

Анонс анонса анонса

Со времен анонса нового *Mechwarrior*, датированного 2009 годом, и двухминутного трейлера в подставленную игроком чашку попало только несколько капель слухов, которыми ни информационную жажду утолить, ни нервы успокоить. А обещаны было и ролевые элементы (набор опыта и пилотами, и их боевыми машинами), и кооператив с сетевым режимом, и бои в полуразрушенных городах.

Но текущей осенью оказалось, что железное сердце пятой игры, представляющее собой перезапуск первоначального проекта, пусть слабо и неровно, но все-таки бьется. Сначала на сайте *Piranha Games* (осторожно, не путать с *Piranha Bytes*!) появился анонс анонса с уведомлением, что официальная перезагрузка состоится в течение месяца. А затем *Piranha* начала с садистской последовательностью «декодировать» и выкладывать в Твиттере фрагменты арта, на котором изображен боевой мех: кусочек корпуса, кусочек оружия, кусочек ноги. Постоянный подогрев интереса игроков — это хорошо, но зачем растягивать один арт (не скриншот) на несколько недель? Эдак игроки могут подумать, что кроме него у разработчиков никаких обновлений нет.



Форменное издевательство над поклонниками серии. Даже последняя цифра даты еще не декодирована. А если в результате мы получим 2019 год?

Напомню, что последняя игра в жанре симулятора пилота огромного (и временами человекоподобного) робота вышла в 2004 году, а первая игра по миру *BattleTech* увидела свет пятнадцатью годами раньше. За время своего существования серия успела совершить вылазки и в ролевой жанр, и в жанр стратегии в реальном времени, но в конечном счете нашла свою уникальную нишу. *Piranha Games* разрабатывают игру в сотрудничестве с компанией *Smith & Tinker*, в которой собрались отцы-основатели серии из ныне закрытой *FASA*.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

RUNIC GAMES

Релиз или смерть

«Когда мы собираемся выпустить *Torchlight 2*? Игра должна появиться в ноябре или декабре текущего года, если только никто из команды не умрет. Надеемся, что этого не случится».

СЛУХИ



О менеджменте и не только

Неофициальный источник доложил, что компании *Zenimax* и *Bethesda* встретились за закрытыми дверями и приняли решение отложить разработку продолжения культовой серии на неопределенный срок. Проще говоря, «подзаморозить» *Doom 4*. Большую роль в этом решении, если верить источнику, сыграли ошибки менеджмента, допустившего выход «сырой» версии *Rage* на PC. Впоследствии *Bethesda* оперативно опровергла эту информацию, заявив, что разработка *Doom 4* ведется, никто ничего не закрывает, но *осадочек остался*. И хочется посмотреть на этот дым, который не бывает без огня, под другим углом.

Когда-то большое количество трехмерных противников в кадре было прорывом, и, как следствие, «угарного месива» на хорошей технике хватало, чтобы игрок окунулся в вымышленный мир с головой. Когда-то красивой картинкой с парой ярких атмосферных деталей было достаточно, чтобы суровый боец с дробовиком наперевес мог почувствовать себя вовлеченным в нехитрый сюжет. Когда-то хватало нехитрого сюжета.

Эти времена прошли.

Любитель боевиков стал чрезвычайно капризен — он хочет открытый живой мир с нелинейным прохождением, хочет сильную сюжетную составляющую, хочет поболтать на разные темы с NPC в минуты отдыха, хочет разрушаемого окружения, умных противников и соратников, хочет понимать, что каждый ствол, выпавший из противника, сделан не для галочки и в определенной ситуации может стать незаменимым. А отточенный баланс, качественная графика и реалистичная физика подразумеваются им по умолчанию.

Еще в августе *Джон Кармак* с уверенностью заявил, что работа над *Doom 4* начнется сразу же после релиза *Rage*. Между строк подразумевалось: «После оглушительного успеха *Rage*». Но успех этот оказался отнюдь не оглушительным.

Массовое освоение боевиками онлайн, отступление от «рельсовости» и прочие признаки нового времени говорят о том, что точка невозврата пройдена. Да, впредь тоже будут адреналиновые, но нишевые *Bulletstorm* и *Space Marine*, будет линейное прохождение и горы трупов, будут атмосферные локации, в которые вложен немалый труд дизайнеров. Но чтобы создать культовый проект класса AAA, необходимо немного больше.

Вдогонку: летом *Кармак* отметил, что персональные компьютеры на сегодняшний день опередили приставки в техническом плане и, зная он пять лет назад, что так произойдет, *Rage* была бы совсем другой. Осенью же он говорил о PC как о неприоритетной платформе.

СЛУХИ

DEAD SPACE 3

Диагноз: Кларк личности



Герои жанра survival horror, как правило, под завязку укомплектованы всевозможными бедами и напастями. Слабое здоровье, пристрастие к наркотикам, расшатанная психика и прочие радости «ужастики» идут с протагонистом рука об руку, максимально усложняя игроку жизнь.

Главному герою *Dead Space 3* Айзеку Кларку уготовано раздвоение личности. Неудивительно, после всего-то того, что он пережил в предыдущих частях. Новая личность Кларка будет появляться на экране в определенные моменты игры, спорить с «оригиналом», обзывать, убеждать, сбивать с верного пути или, наоборот, помогать найти правильное решение. Действие игры, если верить предыдущим слухам, развернется на заснеженной планете Тау Волантис.

Но официального подтверждения разработки третьей части до сих пор нет.

АНОНС

TOKI TORI 2

Возвращение блудного яйца



Популярнейшая аркада *Toki Tori* (2001) – это история одного из тысячи яйца, которое каким-то образом оказалось очень далеко от наседки. Впоследствии из него проклюнулся цыпленок, понял, что он родился в неволе, и отправился домой, попутно вызволяя из плена еще не вылупившихся братьев и сестер.

В результате получилась интересная помесь платформера и аркадной головоломки: главный герой применял предметы и умения, лазал по лестницам и убегал от врагов, попутно собирая яйцевидную родню и решая основную задачу – прохождение уровня. Умилительные анимации птенчика довершили успех, который позволил игре покинуть родительскую *Game Boy Color*. Игра вышла на *iPhone*, *Wii* и, наконец, на *PC* – и это еще не полный список. Правда, случилось это только в 2009–2010 годах.

Но теперь уверенные в своих силах голландцы из *Two Tribes* решили не томить ожиданием компьютерных игроков и сразу же анонсировали *Toki Tori 2* на *PC*. В полуминутном ролике, показывающем не столько игровой процесс, сколько рисунки и арты, замечены круглые синие рыбы, нечто пучеглазое, напоминающее осьминога, экраны лесных и морских локаций. Разработка цыплячьего приключения будет вестись в тесном контакте с игроками, которые получают доступ к проекту на разных стадиях разработки. Их отзывы должны помочь *Two Tribes* не только повторить, но и превзойти успех первой игры. Релиз запланирован на *весну 2012 года*.

Жанр: аркада / платформер
 Разработчик: Two Tribes
 Издатель: Two Tribes



АНОНС

RED ORCHESTRA 2: RISING STORM

Сталинград на атоллах



«1С-СофтКлуб» официально анонсировали дополнение сурового реалистичного боевика *Red Orchestra 2: Герои Сталинграда*. Незримая рука разработчиков перебросит отдохнувшие и посвежевшие силы игроков с берегов Волги на побережье Тихого океана. *Red Orchestra 2: Rising Storm* расскажет о противостоянии американских и японских вооруженных сил. Любителю исторических баталий предложат участвовать в таких сражениях, как битва за атолл Кваджалейн, высадка на атолл Тарава, сражение за остров Сайпан, а также битвы за Пелелиу и Иводзиму. Появится и новое оружие: американцы полу-



Рейтинг надежд
 Жанр: боевик
 Разработчик: Rising Storm Team
 Издатель в России: 1С-СофтКлуб

чат в пользование огнеметы, а хитроумные японцы будут использовать мины-ловушки. Знаменитое «Банзай!» и атаки пехотинцев-камикадзе прилагается.

Хочется также, чтобы разработчики из *Rising Storm Team*, которые будут работать над дополнением, не обошли вниманием интересные исторические моменты. Например, после захвата острова Сайпан американскими войсками (справились за месяц) отряд капитана *Саказ Оба* ушел в джунгли и сражался еще сем-

надцать (!) месяцев, в том числе и после официальной капитуляции Японии.

Опасения игроков касательно того, что жизнерадостные цвета тихоокеанских атоллов могут заменить мрачную игровую атмосферу *Red Orchestra* буйством красок по типу *Crysis*, развеял трейлер. Картинка выглядит свежо и достаточно ярко, но без излишеств, удачно дополняя внутреннее напряжение мизансцен.

Выход *PC*-эксклюзива ожидается в *2012 году*.



Игромир-2011

Н а самом деле выставок «Игромир» — две. Просто существуют они в параллельных вселенных. По одной выставке ходят посетители, которые пришли ради впечатлений. Именно для них предназначены обнаженные девушки, дорогие машины, громкая музыка, конкурсы и яркое оформление стендов. Другая выставка доступна обладателям цветных бейджей: они, подобно сотрудникам Ночного дозора, блуждают в Сумраке и ищут информацию, новые связи, потенциальных инвесторов и рекламодателей. С ходу и не скажешь, какой «Игромир» интереснее...

ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ

Утром первого дня не все стенды были готовы к приему немногочисленных посетителей и журналистов. Большая часть организаторов, похоже, вообще не спала накануне ночью, и в каждой второй руке была уверенно зажата банка энергетического напитка — одного из неформальных символов «Игромира».

Бизнес-день — это всегда счастье: народу мало, работать можно в полную силу, до нужных людей легко дозвониться и договориться о съемке. То, что он пришелся на четверг, было замечательным подарком от организаторов: большинство обладателей VIP-билетов (то есть простых посетителей, купивших себе право доступа в бизнес-день) в этот день работает или учится, и народу мало. В пятницу цены на простые билеты резко упали и публики прибило, хоть и не до критической отметки. На сценах начали проводить конкурсы, а в руках встречающих все чаще можно было увидеть разнообразную халяву.

Заметно вытянулись очереди в демонстрационные, так что синий бейдж из пропуска и средства идентификации превратился в бесценный артефакт. К третьему дню заметно прибавилось и публики, и девушек в откровенных нарядах, а также прочих лиц для памятных фотографий: по всему комплексу выставки регулярно происходили стычки между зомби и угрюмыми бойцами с повязками **Metro: Last Light**; пираты, доселе мирно бродившие около стенда «Акеллы», сильно прибавили в числе и принялись фехтовать на саблях. Однако главным событием стало исполнение сетевого хита «Я хочу бету Дьяблы» автором при поддержке большого хора энтузиастов. «Леди Дьябло» подняли высоко над толпой, прямо на фоне стенда **Blizzard**, и не отпускали до конца песни. Самое обидное: героиня рунета стояла на стенде «Акеллы» все дни, но сообразить, что она — это именно ОНА, большинство смогло только к субботе.

Последний день выставки, как обычно, превратился в апокалипсис: польстившись на розыгрыш призов, на «Игромир» хлынули все, кому хватило воли отстоять очередь. Программки и рекламные листовки густым слоем усыпали пол, передвигаться быстро стало возможно только при помощи левитации, а шум перестало глушить даже бронированное стекло кафетерия. Конкурсы с призами непрерывно шли на каждой сцене, очереди к стендам достигли пугающих размеров, а к середине дня «хвост» из желающих попробовать новый **Counter-Strike** собрал больше людей, чем главная сцена, где шли презентации и выступали приглашенные музыканты. Измученные стендовые девушки волевым усилием сводили лицевые мышцы в улыбку и позировали для десятитысячной фотографии.

ИХ ПРАВЫ

Сильнее всего выставка запомнилась не долгожданной премьерой, не ярким косплеем и даже не возможностью поиграть в **Diablo III**. Главное воспоминание о выставке — это шум. Нет, даже так: ШУМ. Каждый стенд норовит переорать соседний, усилители работают на полную, посетители пытаются общаться... Вблизи главной сцены нельзя было услышать звонок мобильного телефона даже с воткнутой в уши гарнитурой, а неосторожно пройдя мимо экспозиции **Wargaming.net** с закрытым ртом, можно было легко потерять слух на следующие десять минут.

В этом году выставка наконец переехала из дышащего на ладан ВДНХ в новенький Крокус-Экспо. «Крокус» оказался готов к приему на все сто. Даже фирменная воскресная очередь в этот раз простерлась лишь на жалкие четыре сотни метров и к обеду рассосалась. Было, правда, и неожиданное неудобство: переговорных комнат как таковых на выставке не оказалось вовсе. Ну, быть-то они, конечно, были, но от шума картонные стены не защищали. Поэтому приходилось изворачиваться, проводя интервью либо в фойе гостиницы «Аквариум», входящей в комплекс «Крокус», либо в кафетерии на втором этаже, с окнами на выставку.

Кроме шума, запомнилась слегка потерявшая голову публика. Неудлимая жажда халявы сбивала людей в плотные толпы возле сцен. На улице возле стенда **Mail.Ru** шло непрерывное цирковое представление, где люди за сувенирные брелочки и маечки пели рэп, отжимались, бега-



Алексей Шуньков

главный редактор

Единственное, что всерьез мешало на выставке, — извечный «советский сервис». Не в меру ретивые охранники наводили порядок в лучших казарменных традициях: хватали за одежду всякого, кто посмел покинуть зал через «вход», втаскивали обратно и заставляли выйти через «выход». Смотрелось немного дико.



ФОТОГРАФ: ИЛЬЯ КОМАРОВ



ли кругами, вспоминали бородатые анекдоты, музицировали непристойными звуками — словом, выполняли любую прихоть мэйловских аниматоров. Смотрелось страшновато.

Внутри веселым конкурсом отличился стенд Xbox 360, где ради приза ребята разрисовывали друг другу лица маркерами на скорость. Запомнилась давка возле стенда World of Planes, где, чтобы получить маечку, брошенную в толпу, прыгали до потолка и устраивали слэм, словно на танцполе. Джокеры (на выставке их было минимум трое!) понимающе улыбались, глядя на это воплощение человеческой алчности. Отраднo, что в этот раз VIP-билеты рекламировали разумно и конфликтов на почве «я VIP, мне можно все» повсеместно не возникало.

АРЕАЛЫ ОБИТАНИЯ

Самых стендов построили не слишком много. Самыми большими предсказуемо оказались экспозиции 1С, Xbox 360 и PlayStation. На платформенных стендах главной фишкой стало обилие игр для контроллеров Move и Kinect, и порой казалось, что там презентуют себя фитнес-клубы. Неожиданной премьерой от «1С» стала новенькая King's Bounty с подзаголовком «Воин Севера»; немало нового мы смогли узнать о долгожданных проектах вроде Colonial Marines и Borderlands 2.

Самым динамичным стендом определенно был Nival, представлявший Prime World: на сцене с небольшими перерывами танцевали сразу четыре



Александр Пушкарь

редактор

В этом году выставка избавилась от одного из своих вечных проклятий — тесноты. Нормальные широкие проходы, большие стенды, на которых было где разместиться и организаторам, и посетителям. К сожалению, вторая болячка осталась в силе — постоянный шум не позволял держать связь иначе как смсками, а живое общение приобретало черты пантомимы.



Денис Давыдов

редактор

Экспоцентр «Крокус» радует просторностью, но огорчает ценами и общей организацией. Здесь деньги по максимуму дерут за каждый чих и вздох, от чашки кофе до аренды площадки под стенд. Зато приятно, что индустрия практически оправилась от кризиса, стенды выросли с многоэтажные дома, все больше компьютеров стало доступно посетителям. По играм — сначала казалось, что пустовато, но в итоге все четыре дня было, что снимать и о чем спрашивать для интервью.



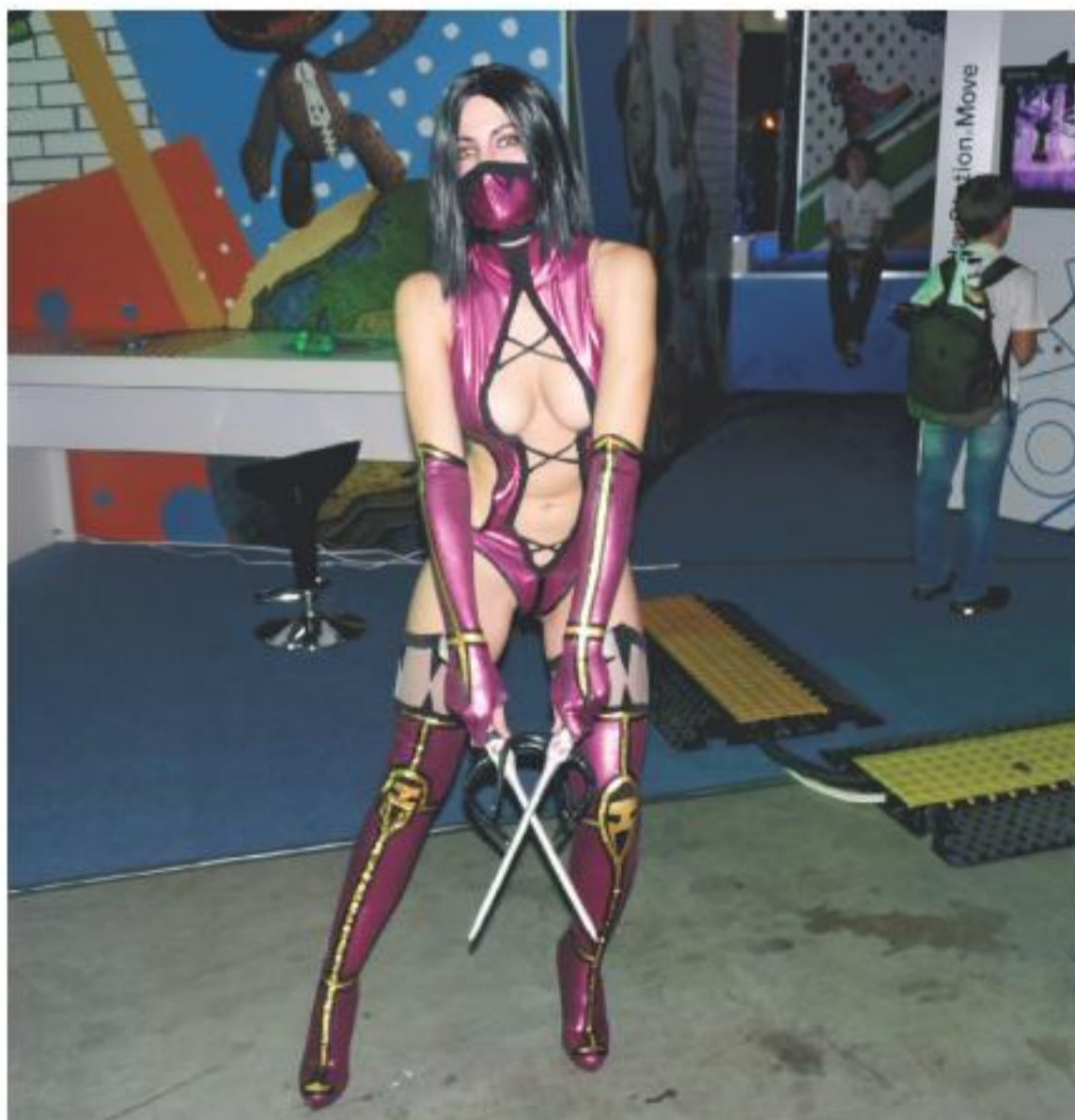


девушки, постоянно проводились конкурсы, вокруг суетилось очень много актеров и даже самих разработчиков, переодетых героями игры. Очень запомнились синие персонажи: мускулистый десантник в синем берете и загадочное бородатое существо, завернутое в шкуру плюшевого медведя.

Самым красивым стендом, пожалуй, стала черная «коробка» для презентации **Skyrim** — благодаря великолепному черному барельефу снаружи. Громче всех звучал стенд **Wargaming.net**, без усталости презентующий новенькие **World of Battleships** и **World of Warplanes**. Безбашеннейшим, по традиции, стало пристанище **Postal III** — к радости некоторых, игра приехала на выставку в последний раз, поскольку выйдет уже в ноябре. Неподражаемый Винс Дейзи и его симпатичные ассистентки прилагались, а самые-самые фанаты могли приобрести дорожный знак (в натуральную величину!), на котором изображен бегущий человек с ножницами.

Образцовый стенд привезла студия **Blizzard**. Привезла в буквальном смысле: знающие люди поговаривают, что именно он стоял у них на выставке **Gamescom**.

Из игр были представлены **World of Warcraft**, **Diablo III** и — неожиданно! — **StarCraft II: Heart of Swarm**. Во все давали поиграть, а второй монитор, расположенный над экраном для игрока, позволял зрителям со стороны наслаждаться происходящим, не нависая над счастливыми. Мышки, наушники и клавиатуры были действительно *качественными*, а в секции **StarCraft II** — так и вовсе с символикой игры. «Бука» запомнилась благодаря «героической» теме: можно было сыграть в обе новинки серии, побеседовать с дизайнером **Heroes VI**, а на сцене победительнице конкурса «Я жду героев» вручили приз — статуэтку архангела Михаила, которую **Ubisoft** заказала ограниченным тиражом всего в 500 экземпляров.



Денис Василенок

журналист

Что порадовало на выставке, так это презентации. Вернее, их массовый переход из заранее подготовленного и выхоленного видео в столь же выхоленную и подготовленную, но все же живую демонстрацию игрового процесса. Такая «игра на публику» рассказывает о самом проекте намного больше, чем самый красивый, динамичный и четко срежиссированный ролик.



Закрытые презентации оказались одна лучше другой. Долгожданный новый **Hitman** буквально вдавливал в спинки стульев раскатами басов и потрясающим видеорядом. Из громадного геймплейного ролика можно было узнать массу нового о **Borderlands 2**. Презентация **Aliens: Colonial Marines** вышла преступно короткой, хотя сообщила нам об игре практически все, что мы хотели о ней знать. Самым сильным впечатлением стал ролик игрового процесса **Tomb Raider**: вместо залихватских приключений на нас обрушили жестокую игру про выживание, ассоциирующуюся скорее с **Silent Hill**.

Символикой посетителей тоже баловали: почти после каждой презентации выдавали постер, причем у **Tomb Raider** он оказался какой-то особенно прочный. От стенда разработчиков **World of Tanks** никто не уходил без магнитиков, а на выходе из павильона **Hitman: Absolution** публику одаривали ковриками для мышек и черными блокнотами. Стенд **Skyrim** ошарашивал посетителей большими картами — наверняка теми же самыми, которые попадут в коробки с коллекционным изданием.

ЯРЧАЙШИЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ

«Игромир» — одно из крупнейших сборищ костюмированных людей в России. Условно ряженных можно разделить на три группы: работники стендов, желающие пооригинальничать посетители и, наконец, фрилансеры, которых организаторы выставки пригласили развлекать публику. Мужчин на стендах встречалось немного: запомнились лишь Хитмены, которые ежедневно сменялись, но каждый неизменно привлекал публику красным галстуком, блестящей лысиной и густыми брежневскими бровями, брутальный рыжебородый викинг, защищавший очаровательную валькирию на стенде **1С-СофтКлуб**, да Эцио Аудиторе, рассекающий по выставке на скейте.

А вот прекрасная половина человечества оказалась значительно многообразнее. Все самые красивые девушки достались «Акелле»: Винса Дейзи на стенде **Postal III** сопровождали милые рыжие особы, **Risen 2: Dark Waters** поддерживала абордажная команда с обворожительной пираткой во главе. Сломавшая немало неокрепших детских психик красotka в коричневом купальнике служила живой рекламой, позволяя на-

Диана Маргиева

журналист

Проведение «Игромира» осенью, на мой скромный взгляд, не лучшая идея. Все важные анонсы были сделаны еще на E³, и многие игры ко времени российской выставки уже практически лежат на прилавках.





носить на себя эту самую рекламу только рядом с экспозицией «Возрождение: Disciples 3».

Девушки с Prime World соревновались с соседками из Wargaming.net в танцевальном искусстве: первые плясали на высоких «башнях» сцены, а вторые — в клетках. На стенде Street Fighter X Tekken периодически можно было встретить потрясающе правдоподобных Камми и Чун Ли, возле экспозиции Xbox 360, где проводился чемпионат по Mortal Kombat, иногда прогуливались Джейд и Милена.

Лучший грим и костюмы оказались у свободно гуляющих Джокера и Харли Квинн: эта сладкая парочка, наверное, попала во все фоторепортажи с выставки. Были и другие Джокеры, но после встречи с преступным танемом они стыдливо ушли в туалет смывать грим. Лар Крофт в разные дни на выставке побывало не менее трех, все — действительно вылитые расхитительницы гробниц, причем каждая прибыла из своей части Tomb Raider. Очень хорошо получилась Вера-Фэйт, героиня Mirror's Edge, органично смотрелись зомби, которые после группового сеанса нанесения грима разбрелись по выставке, клянча мозги. Поскольку снаружи, на стенде Mail.Ru, раздавали trollface-маски, недостатка в насмешниках из сети не наблюдалось.

■ ■ ■

Вот таким запомнится этот «Игромир» — шумным, суетным, но гораздо более цивилизованным, чем раньше. А теперь пора познакомиться с самым важным — информационным уловом, аккуратно собранным редакционной бригадой за время работы выставки.

Евгений Пекло

журналист

После многих часов беготни от стенда к стенду стул из кафетерия начинаешь воспринимать как главное достижение человеческой мысли. Но главные впечатления, конечно, не гудящие ноги, а обилие разработчиков, с которыми можно пообщаться в неформальной обстановке. Да и где еще закоренелый домосед сможет получить автограф Винса Дейзи или из первых рук узнать подробности о новой части любимой пошаговой стратегии?



Games Day UA

Александр Пушкарь

А тем временем в Киеве прошла еще одна игровая выставка. 12 и 13 октября в помещении компьютерного клуба «Киберспорт-Арена» все желающие могли поиграть на выставочных компьютерах в еще не вышедшие игры — такие, как Inversion, Afterfall: Insanity или «Звездные волки 3: Пепел победы». Там же состоялась презентация новой портативной консоли PlayStation Vita. Некоторые счастливицы даже смогли поддержать ее в руках и оценить все прелести управления с помощью сенсорного экрана и гироскопов.

Постоянно шли игровые презентации. На вопросы о Royal Quest в течение нескольких часов отвечал продюсер игры Денис Мальцев. Разработчики из 4A Games поделились первой информацией про Metro: Last Light. К сожалению, до начала рекламной кампании издатель запретил им рассказывать слишком много, так что они лишь подтвердили факт появления сетевых режимов, сообщили, что сюжет не будет базироваться на книге «Метро 2034», а также заявили, что собираются изменить боевую механику, сделав ее более динамичной и, как они выразились, «шутерной». Вплоть до появления в игре шестиствольного пулемета с механическим приводом для раскручивания стволов.

Еще на Games Day можно было пообщаться с создателем «Эадора» Алексеем Бокулевым, который сейчас работает над трехмерным ремейком собственной игры, а также с Максимом Горбанем — руководителем студии «Сичъ», занятой очередным дополнением к проекту «Mount and Blade. Огнем и мечом» — «На Карибы!». В нем нам впервые в серии предстоит участвовать в морских абордажных боях, разумеется, с использованием огнестрельного оружия.



ФОТОГРАФ: ПАВЕЛ БУЛГАК

ЖАНР	ПОЛЕВОЙ БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	SNOWBLIND STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ	WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
В РОССИИ	ТС-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	DRAGON AGE 2, GOLDEN AXE
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА	НОЯБРЬ 2011 ГОДА

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД

Властелин колец: Война на севере

ДЕНИС ВАСИЛЕНКО

фильмов. В ней есть монстры, которые как кузены похожи на порождений тьмы из Dragon Age. Охваченные огнем просторы напоминают то ли о Diablo, то ли о поле вечной битвы из второго «Ведьмака». Таланты героев очень похожи на таланты из WoW, даже отрисовка знакома. Словом, игра стала сборником удачных решений игроделов за последние лет пять. Одно непонятно — при чем тут «Властелин колец»?

Однако разработчикам каким-то неведомым образом удалось-таки оживить свое творение, даря игроку то удовольствие, которое получаешь, если выключить уставший от суетного мира головной мозг и как следует напрячь спинной, спасая Средиземье от полчищ гоблинов. Не Хранителями едиными, в конце концов, светлые выстояли силы.

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Что разработчики, в стремлении раскрыть боевую составляющую во всем ее блеске, не забудут о балансе (и о самой боевой составляющей), а также не уплывут за горизонт от первоисточника.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Что такой резкий поворот к боевикам привлечет уже устоявшуюся аудиторию, которой больше по нраву романтика классической фэнтези и вдумчивый отыгрыш роли.

Если верить Толкину, не говоря уж о Перумове, Средиземье — место суровое, для вечных боев сил Света и Тьмы предназначенное. А потому кровавый боевик в этой вселенной не то чтобы напрашивался, но рано или поздно должен был случиться. И это не взгляд на мир глазами орка. Скорее — глазами воина, жизнь которого далека от эльфийских песнопений в свете звезд под сенью мэллорнов.

ТРОЕ В ГРУППЕ, НЕ СЧИТАЯ ОРЛА

На протяжении всей игры мы будем заниматься убийством монстров, что характерно для ролевого боевика. Мы будем их рубить, крушить, протыкать, жечь, резать, кромсать, разрывать, расчленять... «Мы» — это классические для RPG воин (гном), лучник (человек) и маг (эльфийка). Запустив одиночную или кооперативную игру, мы сразу попадаем на поле боя и начинаем уничтожать противников.

Выбор расы (она же — класс) фактически ни на что не влияет: все бойцы могут как отлично сражаться в ближнем бою, так и неплохо стрелять. Развить героя тоже можно как угодно: хоть мага-«танка», хоть гнома-арбалетчика. Способности персонажей немного спасают картину, но они тут скорее ради красивой анимации: все противники в демоверсии, кроме специально заскриптованных, замечательно уничтожаются обычными атаками — особенно если действовать

сообща. А вот огромных троллей можно одолеть только при помощи коллективного умения «Вызвать орла»: благородная птица прилетает по первому зову, расправляется с отродьем, а приключенцы бегут к свежему трупу, чтобы собрать выпавшие из него сокровища.

КРОВАВАЯ ОВСЯНКА, СЭР!

В игре под названием «Властелин колец» очень мало от вселенной не то что книги, но даже

ЖАНР	ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ
РАЗРАБОТЧИК	HEX STUDIO
ИЗДАТЕЛЬ	АКЕЛЛА
НА ЧТО ПОХОЖЕ	СЕРИЯ DISCIPLES
ДАТА ВЫХОДА	IV КВАРТАЛ 2011 ГОДА

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД

Перерождение: Disciples III

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

От оригинальных карт останется всего несколько сетевых — все карты кампаний, вкупе с диалогами и большинством заданий, переделаны целиком, а к разработке карт сетевых теперь допущены самые рукастые поклонники. Кстати, в самом многопользовательском режиме запланирован ряд интереснейших нововведений, одним из которых будет возможность взять на себя командование нейтральными монстрами во время хода противника! Неожиданно изящное решение проблемы: «чем бы мне заняться, пока противник ходит».

И последняя приятная новость: планируется, что обладатели «Ренессанса» и «Орд нежити» смогут получить «Перерождение» бесплатно, отослав в «Акеллу» ключи от обеих игр.

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Ошибки исправляются под неусыпным надзором поклонников, источником вдохновения служат прошлые части. Это вселяет надежду.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Многие из работающих над «Перерождением» — выходцы из .dat. Один раз у них уже не получилось, времени все меньше, а изменения запланированы отнюдь не косметические.

На выставке «Игромир» открылись новые подробности «Перерождения». Система предметов вернется к истокам — теперь любой герой снова сможет надеть любой артефакт. Обещают возвращение в игру предметов, дающих определенные навыки и свойства на поле боя.

Балансируют и систему развития персонажа: защита от стихий теперь растет по 25% за вложение, а потолок развития основных характеристик составит 20. Кроме того,

планируется ввод навыков, срабатывающих в определенной ситуации. Допустим, скелет наложил оцепенение на вашего пехотинца, чтобы тот пропустил следующий ход.

С новым навыком этот эффект сразу же развеивается, а сам скелет получает 50 очков урона магией света. Дабы неповадно было впредь «цепенить» пехотинцев!



ЖАНР	БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	UBISOFT
ИЗДАТЕЛЬ	UBISOFT
В РОССИИ	АКЕЛЛА
НА ЧТО ПОХОЖЕ	СЕРИЯ ASSASSIN'S CREED
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	PLAYSTATION 3, XBOX 360, WII
ДАТА ВЫХОДА	15 НОЯБРЯ 2011 ГОДА

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД

Assassin's Creed: Revelations

Четвертая часть приключений Эцио вот-вот увидит свет. Это завершение истории ассасина, живущего в эпоху Ренессанса. Если в прошлых играх мы могли одновременно участвовать в судьбах лишь двух бесшумных убийц, то «Откровения» дают возможность встретиться со всеми тремя.

Нас вновь ждут развлечения со временем и памятью. В этот раз Эцио не даст покоя... все тот же артефакт, из-за которого Дезмонд впал в коматозное состояние, — яблоко Эдема. За ним охотится не только славный ассасин эпохи Ренессанса, но и вездесущие тамплиеры, окопавшиеся в Константинополе.

Игра за Дезмонда — в наши дни — будет происходить в темной комнате «Анимуса» — аппарата по выкачиванию генетической памяти. Чтобы обрести воспоминания,

нужно пройти испытания системы. К игре за Альтаира мы приступим, только когда Эцио найдет в Константинополе пять печатей, необходимых для обнаружения библиотеки, в которой Альтаир некогда спрятал искомое яблоко.

Игровой процесс стал зрелищнее за счет уймы изменений. Случайные события, вроде грабежа среди бела дня, будут встречаться гораздо чаще. У Эцио появятся новые умения и используемые предметы, обновится арсенал. Бомбы



Белый халат делает своего хозяина невидимым для окружающих.

можно как собирать самостоятельно, так и выкупать у торговцев.

В командной игре тоже произошли значительные изменения, касающиеся сюжетной основы. При прохождении уровней будут проигрываться ролики про историю могущественных орденов. Появятся несколько новых режимов: один из них, *deathmatch*, показали

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Все нововведения выглядят многообещающе, к тому же в финальной главе походов Эцио разработчики намерены дать ответы на все возникшие вопросы.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Обычно вторая и последующие части бывают не так интересны, как первоисточник. До этого момента серия наперекор статистике шла на ура, но как знать...

ЖАНР	БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	GEARBOX SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ	SEGA
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	ALIENS VS. PREDATOR, TUROK, DOOM 3
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА	II КВАРТАЛ 2012 ГОДА

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД

Aliens: Colonial Marines

Вселенная «Чужих» переживает очередной пик популярности. В прошлом году мы вдоволь настрелялись, набегались по стенам и напрятались в тени в *Aliens vs. Predator*. В текущем хищник взял отпуск, предоставив ксеноморфам и людям самим разбираться, кто охотник, а кто его жертва.

В одном из недавних номеров журнала мы уже писали про новую игру во вселенной «Чужих». Что ж, настало время поделиться еще несколькими подробностями.

Начнем, пожалуй, с ксеноморфов. Теперь нам известно о повадках этих тварей намного больше. Они будут не просто нестись на нас толпой, стараясь закидать шапками и лицехватами. Хороший чужой — незаметный чужой: против-

ники будут тщательно выбирать маршруты беготни по стенкам, потолкам, темным углам и вентиляциям — с целью застать врасплох или хотя бы подобраться поближе; Чтобы в случае гибели хотя бы обрызгать своей кислотной кровью, что изрядно подорвет и без того слабое здоровье пехотинца.

Опасаться стоит и мест возможного нахождения лицехватов, при контакте с которыми един-



ственным спасением может стать хорошая реакция в QTE-режиме. Тем, кто выжил в негостеприимных коридорах, наградой будет возможность улучшить снаряжение. Во имя еще более эффективного уничтожения враждебной фауны, естественно.

Чуть больше стало известно и о кооперативном режиме. Так, ксеноморфы, почувствовав, что отряд укомплектован большим коли-



ДЕНИС ВАСИЛЕНКО

чеством вкусных людей, начнут нападать активнее: чем больше людей в партии, тем сложнее играть. Сами разработчики рекомендуют сперва пройти игру в одиночку, насладиться сюжетом, насобирать «плюшек», а уж потом радостной толпой с друзьями крушить чужих направо и налево.

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Для любителей это настоящий пир духа — возможность самим исследовать загадочную вселенную «Чужих». А остальных ждет просто еще один неплохой боевик с проработанной и гнетущей атмосферой.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Разработчики буквально ходят по лезвию бритвы: чуть изменят каноны мира — их заживо съедят поклонники.

ЖАНР	РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	PIRANHA BYTES
ИЗДАТЕЛЬ	DEEP SILVER
В РОССИИ	АКЕЛЛА
НА ЧТО ПОХОЖЕ	СЕРИЯ «ГОТИКА»
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА	МАРТ 2012 ГОДА

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД

Risen 2: Dark Waters

П

осле того как вышли четвертая «Готика» и Risen, в противостоянии JoWood Productions и Piranha Bytes была поставлена жирная точка. Последние доказали, что только они могут сделать «настоящую Готику». Казалось бы, можно почтить на лаврах и еще несколько лет выпускать продолжения по принципу «не чини то, что не сломалось». Ан нет. В новой части Risen нововведений чуть ли не больше, чем во всех предыдущих играх «Пираний» вместе взятых!

В ФЛИБУСТЕРСКОМ ДАЛЬНЕМ СИНЕМ МОРЕ

Что делают герои, когда их приключения внезапно заканчиваются победой? Как правило, спиваются. Вот и наш протагонист сидел и пил. Пока титаны крушили континенты, пока из морских пучин поднимались чудовища и прочие кракены и пока прогулка по побережью не столкнула его наконец нос к носу с... Петти.

А женщина — субстанция сложная: это на корабле она к бе-

де, зато на суше — причина оказаться на палубе корабля. Чтобы отправиться в долгое путешествие. Чтобы мир спасти бок о бок с пиратами, которые знают, как обезопасить себя от морских тварей.

СМЕЛЕЙ РАЗВОРАЧИВАЙ ПАРУС!

Жизнь на архипелаге очень сильно отличается от материковой. Прежде всего, для путешествия необходим корабль, который еще

предстоит заслужить. Земли, к слову, обещают очень разнообразные как по климату, так и по живности. И все их мы, как и прежде, сможем исследовать, подвергая героя смертельной опасности и находя всевозможные сокровища, зелья и оружие — в том числе огнестрельное.

Известно, что одна из школ магии окажется вуду и что заклинания мы будем изучать как боевые приемы (у мастеров), а не искать руны, свитки и прочие перья. Появит-

ся возможность всячески вредить сопернику: бить в пах, делать подножки, пускать пыль в глаза (в буквальном смысле) и даже натравливать попугая! Кроме пернатого друга, главный герой обзаведется карманной во всех смыслах обезьянкой, которая будет разведчиком и источником денег. Нет, она не станет фотографироваться со всеми желающими за скромные пару десятков монет. Она просто ворует. Правда, для этого ее придется подучить у специального обезьяньего мастера.

Кроме друзей-животных, будут у нас и обычные, человеческие, спутники общим числом пять штук. Часть из них нам уже знакома. Они будут не только развлекать нас беседами и встречать в разговоры, но и помогать в бою. Каждый сопатиец обладает своей неповторимой манерой боя, но взять с собой можно только одного — остальным в это время придется приглядывать за кораблем. Идея, в целом, не новая, но для миров «Готики» и Risen довольно свежая.

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ На долгие часы увлекательного путешествия по южному архипелагу и интересную историю.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Что разработчики справятся со своими любимыми проблемами: дисбалансом умений и «провисаниями» сюжета.

ЖАНР	ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ
РАЗРАБОТЧИК	HEX STUDIO
ИЗДАТЕЛЬ	АКЕЛЛА
НА ЧТО ПОХОЖЕ	СЕРИЯ DISCIPLES
ДАТА ВЫХОДА	IV КВАРТАЛ 2011 ГОДА

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД

Tomb Raider

Л

ара Крофт — неопытная, испуганная девушка и ни одной гробницы в своей жизни не расхитила? И на себя не похожа, и даже на Анжелину Джоли не очень? А это точно серия Tomb Raider?

подалеку факел и пытается раскачаться... Потому что не желает становиться чьей-то зубочисткой. Так закалялась Крофт, господа!

■ **НА ЗАМЕТКУ:** на экране теперь нет никаких индикаторов, но игра позволяет пользоваться системой подсказок, подсвечивающих нужные предметы.

После нескольких попыток ей наконец удастся освободиться. Лара падает на землю и пробивает себе бок металлическим прутком. С душераздирающим криком



Одна из особенностей новой части — использование огня.

вытаскивает его и ковыляет дальше... После этой сцены становится ясно, что с развеселыми приключениями не сложится, зато придется выживать в недружелюбной среде.

Новый Tomb Rider больше подходит не на игру, а на фильм. Во-первых, границу между смонтированным на движке игры роликом и самой игрой не всегда можно различить невооруженным глазом. Во-вторых, игровой процесс будет завязан на «живом» действии: главная героиня может споткнуться, задеть что-нибудь, при ранении хромать и держаться за бок, истекая кровью, кричать, когда ей страшно, — в общем, делать все то, что делал бы живой человек в подобной ситуации. И если неопытная девушка переживет свое первое приключение — а мы знаем, что переживет! — становится понятно, откуда в дальнейшем взялась легендарная Лара Крофт, которой любая гробница по колено и любой противник по плечу.

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Благодаря инновационному для серии игровому процессу игра имеет все шансы на немалый интерес публики.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Не приведет ли чрезмерная жестокость в игре к негативной реакции поклонников прежней Лары?

ЖАНР	БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	CITY INTERACTIVE
ИЗДАТЕЛЬ	CITY INTERACTIVE
НА ЧТО ПОХОЖЕ	СЕРИЯ MEDAL OF HONOR
ДАТА ВЫХОДА	16 МАРТА 2012 ГОДА

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД
ru.akella.com/Game.aspx?id=2515


Sniper: Ghost Warrior 2

Коротенькая демка, которую можно было пробежать на стенде Sniper: Ghost Warrior 2, многих посетителей повергла в недоумение. Линейный уровень с обилием скриптовых событий и «боссом»-вертолетом в конце наводил на мысли о бюджетной подделке под «большую» Call of Duty, с грохотом демонстрируемую на соседней сцене. Ghost Warrior проигрывал ей буквально во всем — от динамики до режиссуры сценок, разве что графика оказалась очень недурна. Однако на самом деле это было совершенно не то, над чем работали разработчики.

На выставку они привезли техническую демоверсию, наспех склеенную из случайных кусочков. Ничего общего с финальным результатом она иметь не будет — ее создали, чтобы показать возможности движка и дать примерное представление о механике. Особенность которой заключается в том, что играть нам предстоит снайпером — и только им.

Первая часть Ghost Warrior внимание публики привлечь смог-



ла и разошлась тиражом, достаточно, чтобы разработчики принялись за работу над продолжением, да еще и приобрели для него права на движок CryEngine3. Это не только позволило вытянуть гра-

фику на новый уровень, но и дало возможность как следует поколдовать над искусственным интеллектом противников.

Для симулятора снайпера умные враги — штука совсем не лишняя. Тем более что City Interactive не собирается делать линейный тир, а намерена выстраивать уровни по принципу «здесь вы, вон там цель, как хотите, так до нее и добирайтесь». Придется самостоятельно отыскивать маршру-

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

ты, прятаться от патрулей, обходить пулеметные вышки, пытаться отлавливать и поодиночке устранять отбившихся от коллектива противников. Вступать в открытое противостояние будет очень непросто, поскольку снайперская винтовка плохо подходит для оживленных перестрелок. Наше дело — красться, выжидать и решать проблемы единственным выстрелом.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в первой части было несколько уровней, где винтовку отбирали и приходилось стрелять из пистолета, — разработчики добавили их для разнообразия. Но в Ghost Warrior 2 такого не будет — по многочисленным просьбам поклонников. Зато появятся ночные миссии, дымовые гранаты и всяческие гаджеты типа термических очков и прибора ночного видения.

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Снайперы всегда были в большом почете у компьютерных игроков, и возможность всерьез почувствовать себя в шкуре одного из них дорогого стоит.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Пока что слова разработчиков расходятся с делом. Обещая большую «песочницу» и напряженный игровой процесс, они демонстрируют примитивный боевик с линейным прохождением.

ЖАНР	БОЕВИК (СКРЫТОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ)
РАЗРАБОТЧИК	IO INTERACTIVE
ИЗДАТЕЛЬ	SQUARE ENIX
НА ЧТО ПОХОЖЕ	HITMAN: BLOOD MONEY
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА	2012 ГОД

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД
www.hitman.com


Hitman: Absolution

Презентация на «Игромире» демонстрировала все ту же миссию в библиотеке, которую весь мир успел посмотреть на E3. Но с тех пор прошло несколько месяцев, и разработка игры на месте не стояла. Прибывшие на выставку сотрудники IO Interactive рассказали немного новых подробностей.

Первым делом они утешили обеспокоенную публику, заявив, что собираются предоставить игроку максимальную свободу действий. Никакой линейности, каждый уровень можно будет пройти несколькими способами, хоть в открытую с оружием наголо, хоть тайно и бесшумно.

Неожиданно много внимания разработчики уделяют stealth-элементам. Если игрок того захо-

чет, поведение Тобиаса Риппера станет сильно напоминать повадки Гаррета или, если угодно, Сэма Фишера с Адамом Дженсенем. Многие уровни можно будет пройти, прячась в тених, проскальзывая от укрытия к укрытию и карабкаясь по уступам и тонким карнизам.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** чтобы не попасться никому на глаза, стоит

пользоваться инстинктами. Это такое своеобразное киллерское чутье, которое позволяет со стопроцентной вероятностью предугадывать вражеские перемещения — траектории их движения рисуются на полу пылающими красными линиями. Кроме того, при включении инстинктов подсвечиваются ближайшие интерактивные объекты и альтернативные пути.

Впрочем, старый способ тоже не отменили — придушив где-нибудь в уголке подходящую жертву, с нее можно будет снять одежду и переоблечься, прики-

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

нувшись «своим». Однако это все равно не позволит разгуливать совсем уж в открытую — в конце концов, бликующая лысина Хитмена успела примелькаться, и некоторые персонажи могут его опознать. От них придется прятаться — например, сделать вид, что поправляете фуражку, и, натянув ее по самый нос, быстренько проскочить мимо.

Сюжет новой серии двинется в неожиданном, «приквельном», направлении, раскрывающим детали прошлого безукоризненного исполнителя. Что управляет Хитменом? Есть ли у него собственные амбиции? Он живой человек, имеющий чувства, или бездушная машина смерти, результат удачного клонирования? IO Interactive хочет поставить эти вопросы ребром. Подозрительно много места в последнее время начинает уделяться сюжетной составляющей. Что характерно, в боевиках.

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ К привычной для серии маскировке теперь добавился и классический stealth. Дополнительное разнообразие — это всегда приятно.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Сбалансировать сразу несколько типов игрового процесса не так-то просто. Как бы не оказалось, что прорубаться сквозь противников огнем и мечом проще и увлекательнее, чем таиться и планировать козни.

ЖАНР	СТРАТЕГИЯ С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
РАЗРАБОТЧИК	1C-СОФТКЛАБ
ИЗДАТЕЛЬ	1C-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	СЕРИЯ «ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ»
ДАТА ВЫХОДА	ВЕСНА 2012 ГОДА

games.1c.ru/kingsbounty_warrior/

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД



King's Bounty: Воин Севера

У любителей пошаговых стратегий есть новый повод для радости: анонсировано продолжение *King's Bounty*. Причем не расширение вселенной, каким был «Перекресток миров», а полноценное дополнение масштаба «Принцессы в доспехах». К слову, в новой игре с Амели мы тоже встретимся...

ВИКИНГ БЕЗ СТРАХА И ПРОСТУДЫ

История славного воина Олафа начинается в северных землях Эндории. На эти самые земли не санкционированно вторглись полчища нежити, которых наш герой, естественно, поспешил разогнать. Благое дело имело неприятное последствие — ссору с братом. Теперь Олаф в изгнании, и путь его лежит на Дарион — ведь именно оттуда следует начинать искать, откуда есть пошла неживая армия.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в королевстве произошли некоторые изменения — Марк умер, и наследницей трона стала Амели. У которой, кстати, объявился муж по имени Гилфорд. Неужели вы думали, что она выйдет за многоженца Билла Гилберта?!

Собственно, нежить будет основным нашим противником на протяжении всей игры, что автоматически делает класс паладина более привлекательным. Одна-

ко этим его усовершенствования не ограничились: дабы выправить баланс, классу дали максимум лидерства, оставив за воином акцент на усиление атаки войск и приток ярости. Сами классы, ввиду специфики происхождения нашего героя, будут переименованы. Воин будет называться *викингом*, паладин — *скальдом*, а маг — *волхвом*. Впрочем, к релизу названия могут и измениться.

В системе развития классов появятся новые навыки, правда, немного. Зато старые сильно изменятся. Это и не удивительно, ведь герой потерял возможность брать с собой жену или оруженосца вместе с их дополнительными ячейками под артефакты. Их место займут пять валькирий — и все они будут следовать за Олафом *одновременно!*

Каждая небесная воительница обладает своими плюсами, словно хорошая жена или артефакт. Присоединяться они будут постепенно — по сюжету, как в свое время духи ярости. Друг с другом они вполне

ладят, но в каждый момент времени «любимой женой» может быть только одна — именно она и будет помогать герою в полную силу, в то время как плюсы от остальных будут лишь частичными. Валькирию можно менять в любой момент, но не в бою.

Помимо того, что с небесными воительницами можно пообщаться, получив дополнительную способность на ближайший бой или удовольствие от приятного диалога, эти прекрасные создания во время битв будут играть роль духов ярости.

■ **ПРИМЕР:** одной из валькирий предполагается дать возможность воскресить после следующей битвы павших в ней существ 1–3-х уровней. Неплохое подспорье в деле сохранения армии, не правда ли?

Разработчики немного изменили систему ярости в битвах:

■ **Во-первых**, теперь и сам Олаф умеет тратить ярость в бою,

не прибегая к услугам помощников. Он может выскочить на поле боя, круша врагов направо-налево; при этом гибель ему грозит по-прежнему только в случае потери всех войск. Способов распорядиться яростью у Олафа будет четыре.

■ **Во-вторых**, еще пять умениями поделаются валькирии — по одной на каждую. Время перезарядки способностей у героя и валькирий будет отдельным.

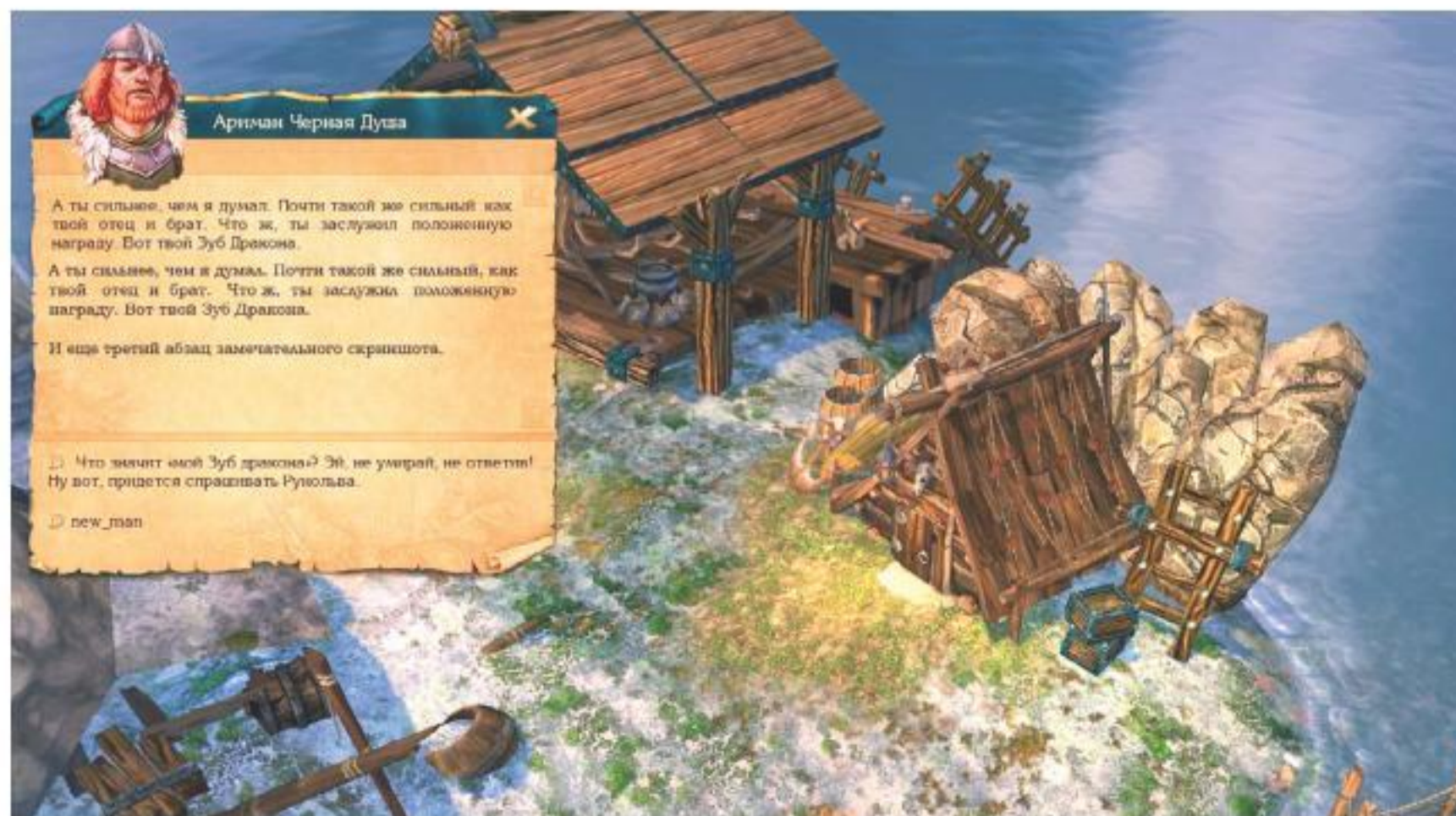
■ **ЭТО ВАЖНО:** способность откапывать на поле боя сундуки собираются оставить, правда, не без изменений. Теперь сундук будет приманкой для противника — завидев его, вражеский солдат бросит все дела и поспежит набивать карманы, потеряв ход. Дополнительная прелесть в том, что, как только он откроет сундук, его содержимое перекачет в карман нашего героя.

■ **В-третьих**, опыт за использование способностей валькириям будет начисляться отдельно.

Вдумчивые стратеги быстро прикинули возросшее количество вариантов использования ярости и теперь радостно потирают руки в предвкушении возможности попробовать новые тактики. Число наград тоже увеличили — Амели было доступно всего десять, а вот Олаф сможет шеголять сразу пятнадцатью.

СУЩЕСТВЕННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Естественно, не обойдется без дополнительных войск. Пока известно, что игру украсят десять новых существ: девять из них — варвары (фактически новая раса) — и один нейтральный снежный паук. Правда, в состав соплеменников Олафа попадут переработанные варвары и берсерки. Самое главное, что ими можно будет командовать, а не наблюдать, как раньше, их бессмысленные перемещения по полю боя. Еще анонсированы:



■ **Пращники**, низкоуровневые стрелки.

■ **Метатели топоров**, тоже как бы стрелки, но только в радиусе трех клеток. Скорее всего, возможность метнуть топор будет переперезаряжаемой способностью.

■ **Волхвы**, которые настораживают своей созвучностью с названием класса героя (впрочем, палдины уже были, и никто по этому поводу не переживал). Вероятно, будут классом поддержки: своих полечить, на врага проклятие наложить.

■ **Ярлы** станут неплохой высокоуровневой пехотой с огромными топорами.

■ **Ледяные драконы** — существа пятого уровня. Будут иметь какие-то особые отношения с магией, морозить противников и просто радовать глаз.

У новой расы будет своя фирменная фишка. Помните орков, завязанных на адреналин? Все существа, кроме дракона, получают **руны**, использование которых поможет в бою. Например, **руна силы** будет давать прибавку к атаке и вероятности критического удара.

Разработчики говорят, что использоваться руны будут самими существами и оттого совершенно случайно. Похоже, что на их эффективность окажет влияние количество рун талантов соответствующих типов у героя, как это было с рунным чародеем в «Перекрестке миров». Кроме того, появилась новая школа магии — **рунная**.

Нововведения в механике боя выглядят вполне заманчиво, чего не скажешь о внешнем виде новых существ. Те, что показаны сейчас, слишком сильно выбиваются из общей стилистики игры, что не удивительно: всю работу над проектом осуществляет подразделение **1С-СофтКлуб**, а все сотрудники **Katauri** сейчас брошены на



Royal Quest. Остается надеяться, что к релизу стилистический диссонанс удастся преодолеть, ведь для многих игроков King's Bounty — не столько стратегия, сколько красочный сказочный мир.

О-ЛА-ЛАФ!

В отношении движка изменений не намечается: картинка останется все такой же яркой, монстры все так же не будут видеть нас за своей спиной. Дальние перемещения нам все так же предстоит совершать на корабле, и единственным способом открыть дорогу на новую локацию по-прежнему будет путевая карта. Однако обещают, что за них теперь придется не только драться: кое-какие карты станут наградой за квесты. Локаций будет около дюжины, самой большой, вероятно, станет Дарион.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** возможность летать Олафу дарует одна из валькирий — причем просто так, после того как некоторое время недоуменно понаблюдает за бесплодными попытками викинга обойти, перелезть или уничтожить очередное препятствие.

Заданиями игра будет очень похожа на «Принцессу в доспехах», только обещают сделать чуть больше текстовых квестов. Кроме того, должно вырасти количество задач с выбором, где от нашего решения будет зависеть и само течение квеста, и награда за его выполнение. Увы, великолепных задач вроде взлома кодового замка на гномьей двери из «Легенды о рыцаре» не ожидается.

Опубликованный снимок рюкзака больше ставит вопросов, чем снимает. Это окончательный облик валькирий? Какие изменения постигнут навыки персонажа? Что за новые ордена нам приготовили? Одно точно — такое устра-

шающее количество рун и ярости будет доступно в игре разве что жуликам.

■ ■ ■

Весной поклонники серии получат очередное продолжение одного из лучших игровых проектов в истории. И, судя по всему, это дополнение рассчитано на тех, кто ценит King's Bounty в первую очередь как стратегию, а уже потом — как красиво оформленную сказку. Мы, конечно, узнаем дальнейшую судьбу старых героев и познакомимся с новыми, но ключевые изменения коснутся боевой механики, а не истории.



МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Новые войска, новые умения, новые тактики. Еще больше любимой King's Bounty!

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Атмосфера — вещь тонкая, неосторожные вкрапления инородного стиля могут ее разрушить.

ЖАНР	РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	RUNIC GAMES
ИЗДАТЕЛЬ	PERFECT WORLD
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ / SNOWBALL
НА ЧТО ПОХОЖЕ	TORCHLIGHT, СЕРИЯ DIABLO, FATE, TITAN QUEST
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	MAC
ДАТА ВЫХОДА	4 КВАРТАЛ 2011 ГОДА

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД

Torchlight 2

Для выходцев из Blizzard, приложивших руку к первым двум Diablo и составляющих ядро Runic Games, лозунг «Догоним и перегоним третью часть!» не вполне актуален. Они идут собственным курсом — параллельным, но не дублирующим. Без пяти минут финальная версия Torchlight 2, показанная на «Игромире», наглядно демонстрирует это стремление.

*Если надежда погаснет
и начнется непониманье,
то какой же факел на свете
осветит земные блуждания?
Федерико Гарсиа Лорка,
«Осенняя песня»*

МИР НОВЫХ ГЕРОЕВ

В новой части можно познакомиться с прежними классами и познакомиться с четверкой новых. У каждого, как водится, свои способы атаки и защиты: инженер — специалист по технике и тяжеловесному оружию типа большого молота; берсерк — воин ближнего боя и быстрых атак, предпочитающий теневою магию, — может создать призрачного волка, а на более высоких уровнях и целую стаю; *пылающий маг* подчиняет своей воле огонь, мороз и электричество; *кочевник* же эффективен на дальней дистанции и обладает магическими способностями, воздействующими на характеристики противника.

Впрочем, старые герои не забыты — их можно будет повстречать в странствиях, просто в качестве неигровых персонажей. Питомцам тоже перепадет по столовой ложке героизма: ручное зверье по-прежнему бессмертно, здорово



Маленькая рысь отчаянно бьется за своего хозяина... Но иногда она все-таки отступает. Чтобы раны залезать.

помогает в бою и продает лишние предметы в городе.

Мир Torchlight 2 стал намного больше и разнообразней, появились новые города с сюжетными персонажами, а также торговцами и волшебниками, которые зачаровывают ваше оружие. Вне поселений бродят новые монстры, которым прописан свежий воздух, а потом одними подземельями дело не ограничится. Torchlight 2 заметно похорошел, появилась смена дня и ночи, погодные эффекты. А для конструкторов-демиургов разработчики запаковали в игру многофункциональный редактор уровней с полным набором сервисов.

ЭТА СКАЗКА ХОРОША, НАЧИНАЙ СНАЧАЛА...

Главное нововведение Torchlight 2 — это сетевой режим. В одной игре свободно уживается до шести человек соединяясь как по интернету, так и по локальной сети. Но в команду можно и не собираться, отдав предпочтение соло-прохождению: в зависимости от количества игроков будет меняться уровень монстров и опыт, получаемый за их убийство.

Впрочем, по большому счету это никакой не прорыв, в серии Diablo мультиплеер уже давно есть, и третья часть исключением не станет. В Runic Games прекрасно это осознают и потому заготовили несколько других козырей, которые с удовольствием перечислили на выставке.

Во-первых, Torchlight 2 окажется *дешевле*, причем в несколько раз, — игру планируют размещать в разделе «бюджетных» проектов онлайн-магазинов. И даже если разница в цене не станет решающим аргументом при выборе, не исключено, что те, кто уже и так потратился на Diablo III, просто докупят Torchlight 2 «на сдачу».

Во-вторых, Torchlight 2 будет полностью открыта для любых модификаций. В то время как Blizzard обрубают модостроителям любые возможности вмешиваться в код, детище Runic можно будет перекраивать по своему усмотрению как угодно.

Ну и наконец, в-третьих, Torchlight 2 собирается выйти в этом году, а не «когда-нибудь там, when it's done». А интерес к жанру как раз хорошенько подогрет бета-версией Diablo III...

А еще здесь будет милый мультяшный стиль (против мрачной готики), зашкаливающая динамика (пока Blizzard замедляет игровой процесс, Runic его ускоряет), совершенно иные заклинания и умения. Разные у них получаются игры, разные. И пристального внимания наверняка будут заслуживать обе.

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Torchlight 2 в достаточной мере не похож на Diablo III, чтобы не паразитировать на ее славе и набирать собственную аудиторию поклонников.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Все главные козыри Torchlight II Blizzard уже давно воплотила в Diablo II — и сетевой режим, и модификации, и быстрый темп боя. Но теперь они двинулись дальше, а Runic Games все так же топчется позади.



Заклинания массового поражения в Torchlight II особенно ценны



Пылающий маг представляет новое феерическое шоу...

ЖАНР	АРКАДНЫЕ ГОНКИ
РАЗРАБОТЧИК	BUGBEAR ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ	NAMCO
В РОССИИ	АКЕЛЛА
НА ЧТО ПОХОЖЕ	FLATOUT, СЕРИЯ NEED FOR SPEED
ДАТА ВЫХОДА	2012 ГОД

www.bugbear.fi/rub

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД



Ridge Racer Unbounded

Владельцы консолей наверняка знакомы с Ridge Racer, для остальных поясним: это солидная и уважаемая серия аркадных гонок, новый выпуск которой обычно старались приурочить к выходу новой платформы. И следующая игра серии впервые официально попадает на PC.

РАЗРУШЕНИЕ...

Основу игрового процесса Ridge Racer составляет набор очков, которые мы получаем за выполнение трюков вроде дрифта, прыжков с трамплина и преследования машины вплотную. Вторая статья получения очков — разрушение окружения: каждый протаранный столб или статуя снизят скорость, но дадут неплохую прибавку к счету. Как только очков станет достаточно, откроются дополнительные способности: привычный форсаж или таранный удар, пробивающий особо прочные стены, за которыми могут скрываться альтернативные маршруты.

Вот и думай, что лучше: объехать столб, не потеряв в скорости, или, напротив, разрушить всю колоннаду, чтобы активировать записку азота и красиво обойти всех после поворота. Необходимость тотального разрушения делает игровой процесс весьма увлекательным, да и то, что среди разработчиков замечены создатели FlatOut, вселяет большую долю оптимизма.

Гонять предстоит на двадцати пяти спорткарах. Все они выдуманные, ни одной лицензиро-

ванной машины в игру не попадет, зато поклонников серии ждет несколько встреч с хорошо знакомыми по предыдущим частям автомобилями. Свобода от привязки к реальным машинам не только экономит бюджет проекта, но и позволяет авторам свободно экспериментировать с характеристиками железных друзей человека. Заезды будут связаны неким намеком на сюжет о противостоянии уличных банд гонщиков, однако разработчики подчеркивают, что не хотят излишне стеснять игрока навязанным образом персонажа. Здесь главный герой — это сам игрок, устраивающий свою карьеру по собственному усмотрению.

Действие разворачивается в опять же выдуманном городе, поделенном на районы. В каждом из них нужно распространять свое влияние, побеждая в гонках и выполняя поставленные цели. Некоторые из заданий открываются последовательно, но в игре всегда будет возможность самостоятельно выбирать, какими делами заняться в первую очередь, а что может подождать.

...И СОЗИДАНИЕ

Никакой конкретной информации о количестве и качестве сетевых режимов разработчики пока не дают — только твердо уверяют, что эти режимы будут связаны с разрушением объектов. Зато Bugbear Entertainment охотно рассказывает о главном козыре сетевых режимов — конструкторе трасс. Каждая игровая трасса состоит из набора стандартных блоков, полный ассортимент которых будет доступен в редакторе. Любой игрок сможет собрать свой собственный город и выставить для обкатки всеми желающими. Поскольку такая система делает трассу очень «легкой», никаких препятствий для обмена возникать не должно. Блоки подразумевают не только прямые участки и повороты, но и перепады высот, разветвления и тому подобное. Жаль только, что выстроить шоссе в небо не дадут: блоч-

ная схема плоская. По предварительным данным, участвовать в сетевых заездах сможет одновременно дюжина человек.

С технической частью ясности пока нет: на максимальных настройках выставочная версия идти не хотела, а на минимальных смотрелась бледной и старой. Разработчики говорят, что за графику беспокоиться не стоит, и, учитывая их опыт, верить этому можно.

Саундтрек грядущей игры скрывается с большой тщательностью — видимо, ему уделяют особое внимание. Физика на выставочной версии вполне соответствовала общему уровню проекта, хотя порой было совершенно неясно, отчего статуя разбивается вдребезги от простого столкновения, а непрочная декоративная стенка пропустит вас только под ускорением, и никак иначе. Противники, несмотря на некоторое безразличие в вопросах поиска альтернативных путей, играют агрессивно, стараясь впечатать вас в стену при первой же возможности.



Кому-то не повезло. Ничего страшного — через мгновение он снова окажется на трассе.



Выдуманные машины ничуть не уступают в красоте реальным.



Вот так будет выглядеть редактор трасс. Прост, как все гениальное.

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Аркадные гонки в стиле Burnout от людей, приложивших руку к созданию FlatOut, — это как минимум любопытно.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Много обещаний, мало конкретики. Сколько блоков будет в конструкторе? Ждут ли нас оригинальные сетевые режимы? Насколько удачной станет картинка?

ЖАНР	БОЕВИК С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
РАЗРАБОТЧИК	GEARBOX SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ	2K GAMES
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	DIABLO 2, XIII, СЕРИЯ UNREAL
ДАТА ВЫХОДА	2012 ГОД

www.borderlands2.com

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД



Первые новости о грядущем продолжении вызвали у поклонников Borderlands скорее скепсис, нежели энтузиазм. Мегаполис на Пандоре? В игре не будет мялги Брикса? В полку роботизированных противников прибудет? А что дальше — трехметровые синие люди, стреляющие из лука и поклоняющиеся деревьям?

Однако презентация на «Игромире» уничтожила все недоверие, скопившееся по отношению ко второй части: фирменная атмосфера, юмор, стиль и игровой процесс нигде не делись. Просто Пандора оказалась чуть больше и разнообразнее, чем пустоши, к которым мы привыкли в Borderlands.

ВРАГОВ МНОГО НЕ БЫВАЕТ

Противники изменились не только количественно, но и качественно. Подверглись доработке их интеллект, отношения друг с другом, поведение в бою. Кроме того, теперь почти к каждому нужен индивидуальный подход. Первая бросающаяся в глаза «фишка» — ковыляние: когда у врага остается 25% жизни, он начинает за-

метно хромать, теряя весь свой боевой задор. Значит, если на вас мчится толпа маньяков, не обязательно их сразу убивать: можно тяжело ранить одного паршивца и переключить огонь на его здорового собрата. Нововведение добавляет игре не только реализма, но и тактического разнообразия.

Особой головной болью обещают стать *мародеры* — новый тип бандитов, которые бегают

между укрытиями и атакуют героя сообща. Таких четко организованных действий раньше не демонстрировали даже солдаты Багрового Копья! Кроме недюжинного интеллекта, этих ребят одарили вполне приличным оружием.

Одним из мини-боссов станет *бродяга с карликом на щите* — мощный такой бугай, прикрывающийся металлической пластиной, отражающей выстрелы. К пластине цепями прикручен карлик — видимо, в качестве дополнительного слоя брони. Можно долго и упорно вести стрельбу по открытым участкам тела бродяги, которыми он иногда сверкает, а можно попробовать освободить карлика. После этого внимание бродяги переключится на алчущего мести коротышку, что позволит зайти ему за спину и без помех выпустить целую очередь прямо в затылок трусливому щитоносцу.

На ледяных пустошах нам не раз встретятся *буримонги* — огромные страхолюдные твари, похожие на помесь паука и горил-

лы, швыряющиеся любыми подручными тяжелыми предметами. Силой и здоровьем разработчики их не обидели, да и прыгучестью тоже. Среди монстров появятся новые подземные твари, которые доставят немало хлопот водителям автомобилей.

В полку роботов тоже прибыло. Регулярными станут вооруженные столкновения с *погрузчиками* — желтыми машинами, изначально созданными для вполне мирных задач. Их ноги достаточно уязвимы, чем обязательно надо пользоваться. Замечены *роботы-камикадзе* и парочка видов летающих роботов, один из которых — *наблюдатели* — заслуживает пристального внимания. Дело в том, что эти механизмы не только шустро летают и стреляют в героев, они умеют лечить своих наземных помощников. Правильная стратегия борьбы будет заключаться в том, чтобы сбивать наблюдателей именно в тот момент, когда они заняты лечением: висящая в воздухе неподвижная мишень, не способная дать сдачи, так и напрашивается на пулю и парочку ракет.

Старых противников, вроде *психов* и *карликов*, естественно, на свалку истории никто отправлять не собирается. Символы серии обзавелись новой схемой поведения, анимацией и даже оружием.



Открытое противостояние роботам — не лучшая идея, но время поджимает.



Бродяга против Майи. Сейчас она объяснит негодю, как нехорошо обижать маленьких.



Наблюдатели лечат погрузчика — лучший момент, чтобы от них избавиться.



Игроки взяли бандитов в клещи — исход этой схватки уже предрешен.

ПУШКИ ДЕТЯМ НЕ ИГРУШКИ

В игровом арсенале первый хит распродаж — одноразовые стволы марки **Tedior**. Это оружие настолько дешевое, что не предполагает даже смены магазина: опустевший пластиковый ствол выбрасывается, а из загашника достается аналогичный новый. А чтобы не загрязнять окружающую природу, выброшенное оружие взрывается с мощностью хорошей ручной гранаты. Совмещение перезарядки с броском гранаты — фишка интересная, не ясно только, как на герою столько оружия уместится.

Еще одна новая марка — самопальное оружие **Bandit**, которое собирается из подручного мусора, а свою посредственную убийность с лихвой компенсирует вместительностью магазина. Под той же маркой, кстати, на Пандоре теперь выпускаются и машины — четырехместный джип повышенной проходимости наверняка станет у многих излюбленным средством передвижения. Физику поездок тоже дорабатывают — в элементах ландшафта застревать, кажется, станем пореже.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** теперь сбитые машиной враги просто отлетают, как мячики, теряя немного здоровья. Не очень реалистично, зато машина перестанет быть абсолютным оружием.

На презентации засветилась ракетная винтовка, призванная, видимо, реабилитировать класс гранатометов своей скорострельностью. Еще нам показали авиационный пулемет **Vladof**, которому требуется некоторое время на раскрутку.

НОВЫЕ ЗНАКОМЫЕ

История и персонажи — главные загадки. Известно, что место Брикса займет бородатый Гонсалес, чьей суперспособностью будет стрельба с двух рук одновре-

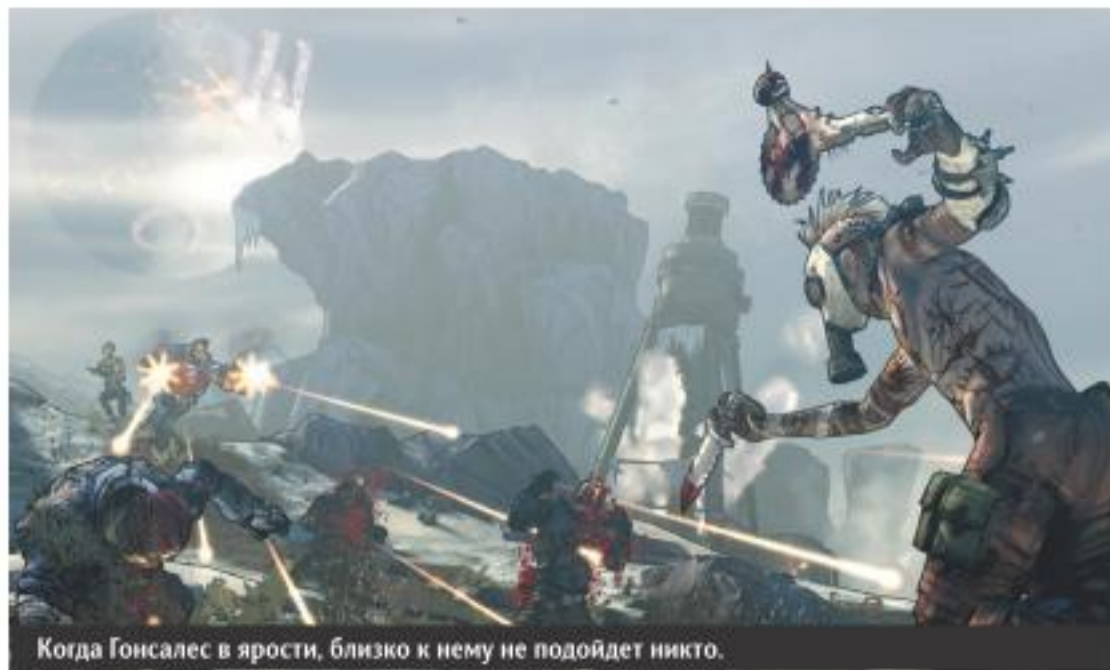
менно. Разработчики уверяют, что комбинировать можно любые из двух надетых пушек, причем наведение и перезарядка тоже будут производиться отдельно. Важную должность Сирены вместо Лилит заняла Майя. Ей оставили фазовый сдвиг, хотя его механика, похоже, изменилась принципиально. Кроме того, обещают, что именно у Майи будет самый индивидуализированный облик во всей игре.

Дерево навыков сильно переработаны, хоть и сохранили свою первоначальную структуру. Нам намекнули на систему ремесел — не исключено, некоторое оружие можно будет создавать самим. Не ясно, сдвинется ли к релизу дело в этом направлении дальше слухов и намеков, но мы будем надеяться на лучшее.

Самое главное — обещан не только относительно открытый мир, но и нелинейный сюжет, в котором предстоит делать выбор, влияющий на дальнейшее прохождение. Вероятно, появятся задания на время, которые можно будет провалить, — по крайней мере, на презентации одно такое показали. С учетом возросшей сложности одиночное прохождение еще сильнее отодвигается на второй план командной игрой.



То, что Гонсалес умеет стрелять с двух рук, вовсе не означает, что он так будет делать всегда.



Когда Гонсалес в ярости, близко к нему не подойдет никто.



Далеко не от всех неприятностей защищает бронированный автомобиль.

Искренне хочется верить, что разработчики учтут ошибки прошлого и сразу прикрутят игру к Steam — ведь именно проблемы с Game Spy мешали игрокам вкушать все прелесть совместного прохождения.

■ ■ ■

Кудесники из Gearbox хотят доработать и расширить полюбившуюся игрокам вселенную. Никто и раньше не сомневался, что играть будет интересно, графика окажется на высоте, а динамика происходящего не позволит оторваться от экрана. И презента-

ция лишний раз подтвердила, что у разработчиков есть вкусные новые идеи и их число вполне способно поднять Borderlands 2 на новую ступень качества.



Фирменный визуальный ряд игры никуда не денется.

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Возвращение в любимый мир, еще больше фантастического оружия, забавных врагов, развития персонажа и умопомрачительных декораций — заверните всё, и можно без хлеба.

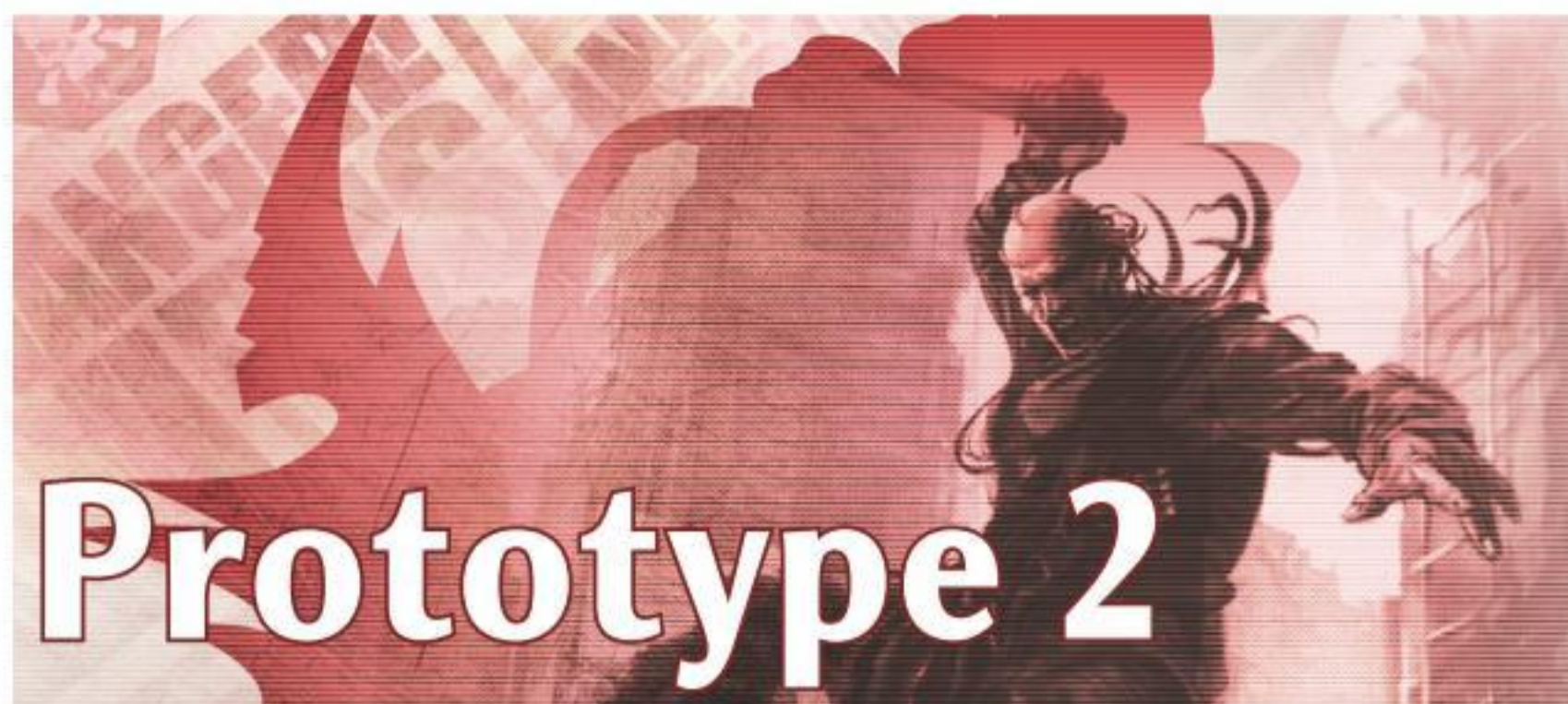
МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Многие приклепили душой к персонажам из первой части, а кое-кто даже надеялся на возможность переноса героев. Не потеряют ли разработчики в круверти нововведений атмосферу оригинала? Не станет ли сложность чрезмерной, делая одиночное прохождение не только скучным, но и практически невозможным?

ЖАНР	БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	RADICAL ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ	ACTIVISION PUBLISHING
НА ЧТО ПОХОЖЕ	PROTOTYPE
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА	24 АПРЕЛЯ 2012 ГОДА

www.prototypegame.com

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД



Prototype 2

Два с половиной года назад вышел бодрый кровавый боевик Prototype, в котором мы в роли мутанта Алекса Мерсера скакали по Манхэттену и разделявали всех встречных-поперечных на множество маленьких медвежат. Пресса отнеслась к нему сдержанно, но продажи издателя не разочаровали, так что тему вирусов, спецслужб и неуязвимых мутантов решено было развивать в продолжении.

ТЕБЕ МАЛО ТОГО, ЧТО ТЫ НЕГР?

Чуть больше года прошло с начала эпидемии вируса «Черный свет», когда по улицам монстры водили и главный герой Prototype прыгал среди небоскребов. Властям удалось худо-бедно остановить распространение вируса, и зараженный Манхэттен с окрестностями получил собственное прозвище — New York Zero (видимо, сценаристы тут намекают на Ground Zero). Город поделен на «зоны опасности» — красную, желтую, зеленую, — и хрупкое равновесие поддержива-

ется усилиями военных и спецслужбы «Черная стража».

Протагонист Prototype 2 — как раз из американских морпехов. Позвольте представить вам сержанта Джеймса Хеллера, крупного афроамериканца с бритым черепом и грозно выдающимися надбровными дугами. Он изрядно повоевал в Ираке (по другим источникам — в Афганистане, а может — и там, и там) и возвращается в Нью-Йорк к жене и дочери, чтобы по прибытии обнаружить их обоих погибшими в результате очередной вспышки заразы. Естественно, такой расклад

слегка выводит его из равновесия, и Джеймс записывается на самоубийственные («Я иду, Элизабет!») миссии, чтобы отомстить Мерсеру или... погнаться, пытаюсь отомстить.

На свою беду в одной из миссий он действительно встречает Алекса, но убить его не может, потому что смертельно ранен и вот-вот воссоединится с семьей. Однако Мерсер, приметив умирающего храбреца, решает спасти его и наделяет своей силой. Правда, бывший сержант отнюдь не преисполняется благодарностью за спасение, а с удвоенной энергией начинает охоту за Мерсером — или за тем, что скрывается под его личиной.

ТЫ МЕНЯ ПОРОДИЛ, Я ТЕБЯ И УБЬЮ

Интересный вырисовывается сюжет! Главный герой (ладно, антигерой) Prototype становится главным антагонистом. Мститель преследует собственного спасителя. А вокруг бегают монстры, будто так и надо. Если в «зеленой» зоне Нью-Йорка жизнь под присмотром «Черной стражи» идет относительно нормальная, то в «красной» бал правят Мерсер и его вы-

водок мутантов. Что до «желтой зоны», то здесь дела обстоят ни так, ни сяк — но именно тут ученые проводят эксперименты с «Черным светом» просто потому, что уж такой народ. И по всем трем областям скачет среди зданий Джеймс Хеллер, делая примерно то же, что и его предшественник: в основном — расправляясь с врагами весьма кровавым образом, пожирая их ДНК и превращаясь в кого попало.

Игровой процесс изменился мало. Он все так же напоминает об *inFAMOUS* и *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* (не ломайте себе голову — это консольные боевики), но теперь сюда добавилось немного *Assassin's Creed 2* и игрушек про Человека-паука. Все дело в переработанной боевой системе и управлении.

Наш герой, как и Алекс Мерсер, безумно быстр и ловок — может скакать блохой, уходя от огня, и летать белкой-летагой с реактивной тягой по крышам небоскребов. Он по-прежнему малоуязвим для всего на свете и быстро регенерирует. Внешне он в моменты преображения выглядит чуть иначе, чем Мерсер, — не как хитиновое насекомое, а как нечто металлическо-красное, чуть ли не в стиле «Алисы» Мак-Ги.

Многие его базовые боевые приемы переключались напрямую от Алекса: режущая лапа (ее лез-



«Зовите меня Красной Королевой. А лучше — Черной».



Здесь Нью-Йорк так похож на Либерти-Сити, что, кажется, из-за угла вот-вот вырвется сербская мафия.



Хорошая драматургия редко обходится без взрывающегося вертолета. И пусть не смутят вас следы «фотошопа» на картинке.

вие сильно напоминает боевой нож — издержки профессии), хлыст в стиле байкерских цепей, только размером с троллейбус, или железодробительные кулаки для вскрытия броневичков. Но дальше начинаются различия. Главное из них — так называемые усики (tendrils), «по-паучьи» выбрасываемые из руки побеги, способные развесить поперек улицы всех, кто встанет на нашем пути, или подтянуть героя к назойливому вертолету. Вот и вам и Человек-паук, например.

От героев Assassin's Creed Джеймс Хеллер получает суперзрение — возможность отправить в окружающее пространство сонарный «пинг», который выделяет ключевые для миссии места и нужных нам персонажей. А, поскольку Джеймс все же военный и знает толк в пушках, он не брезгует использовать против врага его же оружие. На одном из скриншотов герой был замечен с крупной противотанковой «трубой». Впрочем, даже она для него мелковата — ведь можно сделать ловкий пируэт, прыгнуть на броневик, сорвать с него ракетометную установку и пальнуть по нему же. С вертолетами то же самое — прыгнули, скрутили с пилота что-нибудь стреляющее — и отправили гостинцы по адресу. Впрочем, с вертолетами Джеймс может поступить и проще — сбить их своего рода апперкотом: удар снизу под «челюсть», и винтокрылая машина уходит в «нокаут».

Последним аргументом в споре с армией и спецслужбами становятся биологические бомбы. Мы закачиваем в жертву вирус, и через несколько секунд человек взрывается веселым пучком «побегов», которые хватают прохожих и технику, стягивая их в одну точку с такой силой, что танки на куски рвутся.

Я — ЭТО ТЫ, ТЫ — ЭТО Я

И не стоит забывать про сюжетные умения. В конце концов,



«Моя другая пушка — от танка!»



Отгадайте, что это — черное в черном и черное в руках.

где был бы сейчас Мерсер, если б не умел пожирать ДНК врагов и перевоплощаться в них, с невинным видом выходя из-за угла. У Джеймса возможностей больше. Во-первых, он может, схватив жертву, отпустить ее на волю (раньше все заканчивалось неизбежной гибелью «попаданца»). Во-вторых, ему проще отделять от толпы нужных ему персонажей благодаря не только «дельфиньему взору», но и способности видеть, у скольких людей в поле зрения находится «клиент». Как только он скрылся у всех из глаз — хватаем и преобразуемся, никого не беспокоя.

Свежую NPC одного за другим, сержант впитывает их память — таким знакомым нам способом здесь подается сюжет. Но теперь герой уже не ходит у других на поводу, а лично решает, чем заняться и какую миссию выбрать. Например, вломившись в засекреченную компьютерную сеть Black Net (что подделаешь, мода на киберпанк), сержант может обнаружить информацию о том, что ученые собираются выпустить на улицы мощного монстра. Если хочется подраться, можно попробовать одолеть чудовище, а на нет и суда нет.

В сражениях с монстрами-боссами можно заметить то, чего не видно в боях с солдатами:

обновленную систему повреждений. Возможность отчекрыжить чудовищу руку или ногу сближает игру с серией **Dead Space**. Как и там, монстр, лишившийся важной конечности, теряет пространство для маневра — не так быстро бегают (или вообще ползает) или вообще изображает монтитайповского Черного Рыцаря. Сражения, показанные разработчиками, срежиссированы красиво. Все-таки хорошо, когда команде дается «зеленый свет» на потенциальный хит, — можно не экономить на драматургии.

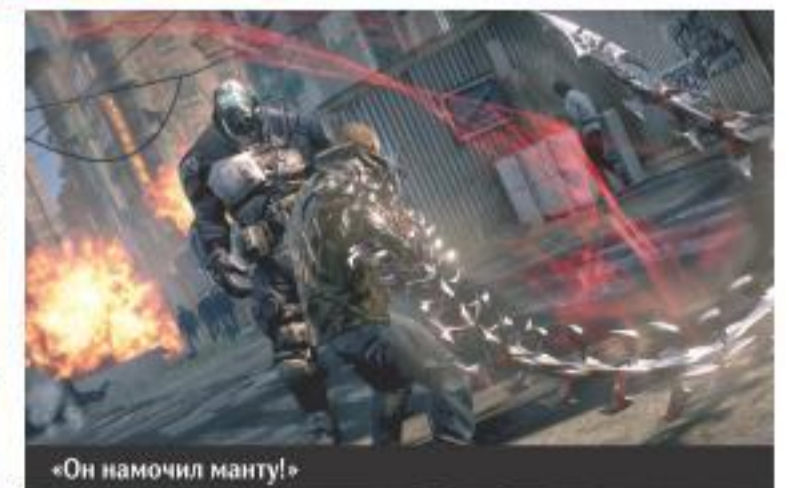


С какой стороны ни посмотри, выглядит Prototype 2 совсем не «прототипом», а вполне состо-

явшимся консольным боевиком первого эшелона. В нем закрутили потенциально богатый сюжет, поправили недоработки боевой системы и улучшили графику — местный Нью-Йорк вообще напоминает Либерти-Сити из **GTA IV**. Надежды на него мы возлагаем серьезные, да и разработчики выглядят уверенно, на выставках не таятся по углам, а смело показывают игровой процесс — а если уверены они, то и мы сомневаться не будем. На консолях игру ждет большое будущее, а как она пойдет на компьютерах, зависит от качества переноса. И здесь сомнения пока еще остались. Уж очень шустро выдвывает коленца в воздухе наш негр. Сможет ли он так же активно скакать и громить врагов на клавиатуре с мышью?



Примерно так выглядят наши усики в действии. Что до самого Джеймса, обратите внимание на его «огненно-элементальные» руки. Выглядят явно поинтереснее хитиновых.



«Он намочил манту!»



Боец «Черной стражи» бронирован с головы до пят, но наш герой сделан из жидкого металла! Активируем консервный нож!

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Разработчики явно уверены в своем творении: они без ложной стеснительности показывают игровой процесс, и это хороший признак.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Глядя на прыжки и приемы главного героя, невольно задумываешься: а как консольное управление «ляжет» на компьютерную версию?

ЖАНР	КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
РАЗРАБОТЧИК	EGOSOFT
ИЗДАТЕЛЬ	DEEP SILVER
НА ЧТО ПОХОЖЕ	СЕРИЯ X, ELITE
ДАТА ВЫХОДА	ВЕСНА 2012 ГОДА

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД

X Rebirth

П

осле выпуска очередной части космической эпопеи X (под названием «X3: Земной конфликт») разработчики из Egosoft тут же разочаровали поклонников звездной романтики — объявили, что сага X не получит продолжения, а сама студия сосредоточится на других проектах.

Это вызвало много пересудов, ведь у Egosoft практически нет конкурентов в жанре и на игры этой компании поклонники космосов всегда возлагали особые надежды. Кто-то заранее расстроился, кто-то прогнозировал смену серии, но не смену жанра, а кто-то откровенно не верил заявлению Egosoft.

Последние оказались кругом правы — серии жить! Все сомнения по поводу следующего творения Egosoft рассеялись, когда в апреле, на фестивале научной фантастики FedCon, разработчики анонсировали игру X Rebirth и даже показали кадры из альфа-версии.

ОТ СУДЬБЫ НЕ УЙДЕШЬ

Бернд Лехан, директор Egosoft, объяснил этот ход так. Больше десяти лет его компания развивала вселенную X, и каждая следующая игра была больше и сложнее предыдущей. Но невозможно постоянно вводить новые особенности и возможности в старую меха-

нику. Вот компания и решила начать все с чистого листа.

Однако после четырех лет разработки нового проекта разработчики с удивлением обнаружили, что получается у них все равно X. И боевая механика, и основные принципы совпадали буквально один к одному — это снова был космический симулятор с полной свободой действий в самостоятельно живущем мире. Словом, взглянули они на плоды трудов своих и решили, что название можно не менять.

РАЗМЕР СНОВА ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

История вселенной X начинается почти с нуля. Взрыв сверхновой часть миров уничтожил, часть — просто заблокировал. Некоторые расы исчезнут полностью, другие нам предстоит отыскать заново.

В лучших традициях серии Rebirth — это огромная песочница, где основной сюжет служит скорее эдаким обучающим режимом. Вы почти всегда сможете оставить историю на потом и отправиться на освоение мира. Который, заметим, сильно прибавит в размерах. Хотя общее число секторов космоса и уменьшится, однако сами они вырастут на порядок — вплоть до того, что станут делиться на целые

области. И в каждой области игроку найдется чем заняться — в игре практически не будет просто пустого пространства, которое ранее заполняло собой все промежутки между космическими станциями. Количество объектов в космосе заметно возрастет — создатели утверждают, что практически каждый уголок космоса обработан дизайнерами вручную.

Само собой, это означает, что разработчики намерены ввести и новую систему перемещения в пространстве. Они всячески хотели избежать долгих и нудных перелетов, характерных для предыдущих частей, и добавили в игру систему магистралей.

Это своеобразные транспортные линии, которые соединяют между собой области внутри секторов. Попав на одну из них, корабль резко ускорится — при этом управление у игрока никто отбирать не будет, и он сможет грабить и обстреливать остальные корабли, движущиеся по той же магистрали. К тому же, если правильно маневрировать, можно будет добиться и дополнительного ускорения — эдакая встроенная мини-игра для тех, кто хочет выжать из двигателя максимум. Сойти с магистрали можно в любой момент.

В свою очередь, сектора будут соединяться магистралями по-настоящему, доступ к которым, впрочем, поначалу игроку не дадут. Сначала нужно исследовать сектор и лишь потом пользоваться системами быстрых перемещений.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** «старые» пространственные врата никуда не делись, они просто... перестали функционировать, продолжив болтаться в космосе. В ответ на вопрос, будут ли они как-то использоваться, разработчики напускают на себя таинственный вид и туманно обещают, что «все может измениться».

NPC = ИНТЕРФЕЙС

Важная новость для всех пилотов: путешествовать по разросшемуся космосу игрок будет всего на одном корабле под названием «Гордость Альбиона». Это что-то наподобие экспериментального шаттла из самой первой части серии, только с намного более сложной и интересной конструкцией.

Теперь выбор будет заключаться не в том, какой корабль приобрести, а в том, какие улучшения на него поставить: оружие, щиты, набор дронов. Если с оборудованием все плюс-минус понятно, то дроны теперь будут влиять на игру больше, чем когда-либо. Их будет множество видов для самых разных за-

EGOSOFT



Egosoft — небольшая (сейчас — порядка двадцати человек) немецкая студия,

полностью сосредоточившаяся на одной серии игр в жанре космических симуляторов. Дебютировала не слишком удачно, но каждая следующая игра собирала все больше поклонников.

- X: По ту сторону границы (1999) — 66%;
- X: Мобилизация (2000) — 70%;
- X2: Угроза (2003) — 76%;
- X3: Воссоединение 2.0 (2005) — 80%;
- X3: Земной конфликт (2008) — 80%.



В будущем китайцы покорят вселенную X.



С большими кораблями и станциями по-прежнему можно стыковаться.



Количество мелких деталей на кораблях заметно увеличилось.

дач — и боевых, и разведывательных, и шпионских.

Управлять дронами можно будет как вручную через систему виртуальной реальности, так и в автоматическом режиме, отдав команды пилоту. Таким образом, формально находясь на борту «Гордости Альбиона», вы сможете переноситься в кокпиты различных БПЛА, причем если какой-то «беспилотник» разрушат, вы не умрете...

А это дает совсем иные тактические возможности, нежели в прошлых играх саги. Например, вы сможете в самый разгар боя передать на второго пилота все управление кораблем, просканировать врага, затем «пересесть» на боевой дрон и самолично уничтожить важный защитный механизм с близкого расстояния. Или же наоборот — отдать команду боевым дронам воевать, а самому сосредоточиться на управлении «Гордостью Альбиона».

Соответственно, претерпит изменения и управление. В предыдущих частях серии интерфейс разросся настолько, что представлял собой нагромождение окон и кнопок, занимая чуть ли не всю клавиатуру целиком.

В X Rebirth вам придется гораздо меньше нажимать на кнопки, а каскады меню и подменю уйдут в прошлое. Их место займут помощники — неигровые персонажи, которым можно отдавать команды. Скажем, в ветках диалога со вторым пилотом игрок найдет все, что необхо-

димо для управления кораблем: работа с защитными щитами, управление дронами.

Помощников можно будет нанимать, причем список персонажей не ограничивается одним только боевым экипажем. Например, для постройки станции игроку придется нанять капитана строительного корабля.

ОТВЕЗИ, ЗАЩИТИ, УНИЧТОЖЬ ПО НОВОЙ ВЕРСИИ

Механика строительства тоже изменилась. Станции можно будет возводить по принципу наращивания: поставили базовую платформу, а потом выбираете, какие блоки вам нужны. Долой однотипность: все приобретения будут визуально отображаться как на станциях, так и на кораблях. Каждый поставленный модуль, каждое улучшение — все это можно будет увидеть, подлетев поближе.

И это будут не только декорации, но и важное для игрового процесса нововведение. Теперь, чтобы быстро вывести из строя вражеский корабль, можно воспользоваться сканером, который укажет на слабые места в обороне. А чтобы разрушить огромный флагман врага, придется последовательно уничтожать его защитные комплексы, генераторы, щиты, турели.

Станций это касается ровно в той же мере, что и кораблей. Чтобы понять, что на ней производит-

ся и как там идут дела, вовсе не обязательно залетать внутрь — достаточно подлететь поближе и рассмотреть все своими глазами. Или просто просканировать станцию издалека. Или связаться с нанятым сотрудником и выведать всю информацию у него и дистанционно отдать распоряжения.

Чтобы игрок не скучал после окончания основного сюжета, разработчики переделали случайные задания. В предыдущих играх они все были однотипны, и, положив руку на сердце, выполнять их было неинтересно: отвези, защити, уничтожь...

Новые миссии станут куда разнообразнее, а главное — более длительными и многоступенчатыми. Для их выполнения придется много летать, общаться с персонажами, совершать уйму самых разнообразных действий.

Вот, к примеру, диверсионная миссия: прилетаете в нужную область, исследуете указанную станцию лично или с помощью дрона (в зависимости от настроенности ее обитателей), находите нужный блок и посылаете уже другого дрона, который и установит взрывчатку в нужной точке. Если все пройдет гладко, экономическому развитию соответствующей фракции будет нанесен некоторый ущерб, а вы спокойно удалитесь по своим делам. Если нет — придется поговорить с рассерженными защитниками. Все как в жизни...

НОВАЯ ФИЗИКА — ТЕПЕРЬ С ГРАВИТАЦИЕЙ

Немного изменится и модель пилотирования. Большие предметы, такие как станции и крейсера, в Rebirth обзавелись гравитацией. И теперь всякие мелкие дро-

ны и некрупные кораблики будут к ним притягиваться. Чем ближе вы подлетите к массивным конструкциям, тем сложнее станет управление — вас будет буквально тянуть к большим объектам. Это еще один шаг к усложнению физики, которую разработчики «подкручивают» в каждой следующей игре.

Все это великолепие вряд ли было бы возможно, если бы создатели не переписали движок игры. Мощности и возможностей старого явно не хватало для воплощения всех идей, да и графику неплохо было бы улучшить. Надеемся, что это не приведет к появлению огромного количества багов, как то было с новым движком для X3.

Есть и еще один возможный минус: системные требования. Детализация в Rebirth выходит на новый уровень (разработчики из Egosoft говорят о сотнях полнофункциональных деталей на больших крейсерах), да и усложнившаяся физика даст о себе знать.

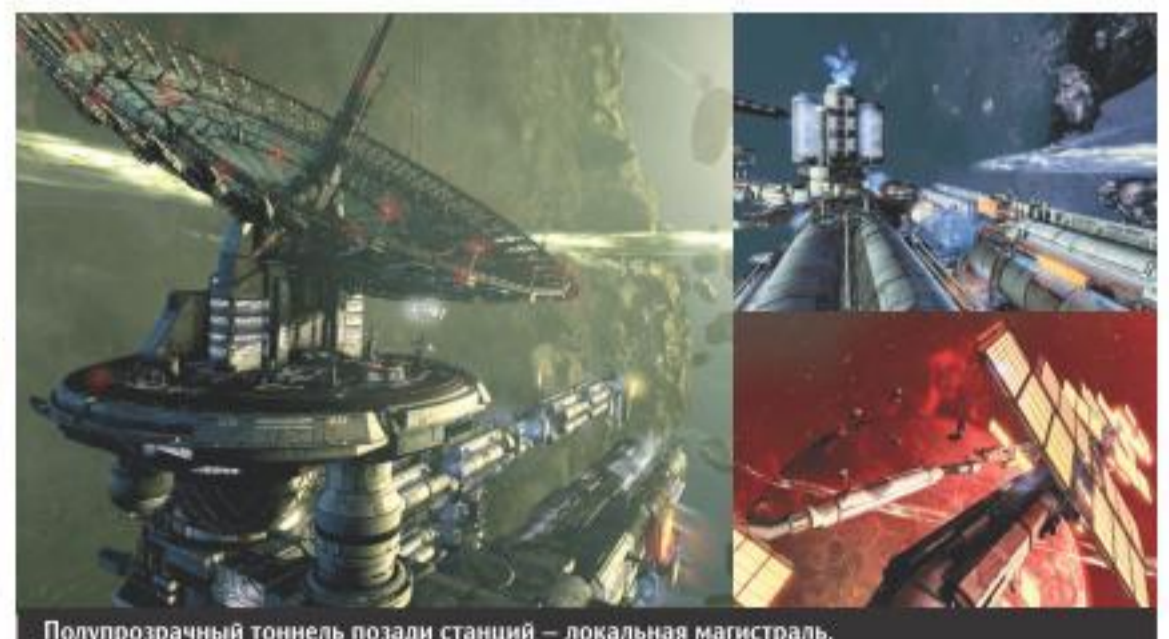
В некоторых интервью Бернд Лехан показывает сильную озабоченность этим вопросом, сомневаясь даже, что игру можно будет комфортно запускать на максимальных настройках. Одно радует: обещают рабочую многопоточность вычислений, а значит, обладателям современных процессоров будет попроще.

■ ■ ■

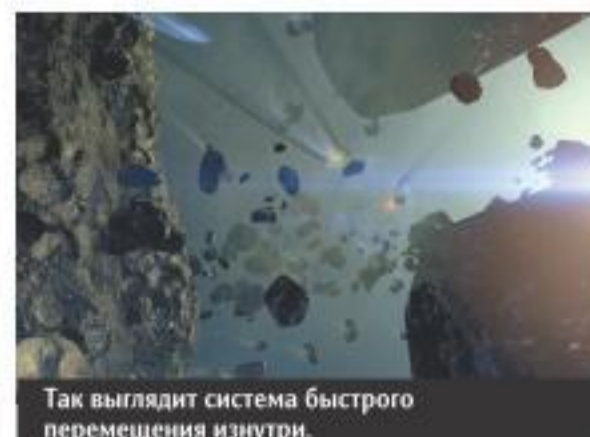
Бернд Лехан обещает, что X Rebirth станет самой сложной и глубокой «песочницей» из всех игр серии. Но в то же время упрощенный интерфейс будет как никогда прежде дружелюбным для новых игроков.



Обещается, что некоторые станции будут находиться чуть ли не в атмосфере планет.



Полупрозрачный тоннель позади станций — локальная магистраль.



Так выглядит система быстрого перемещения внутри.

МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Упрощение интерфейса и разнообразие несюжетных заданий должно дать серии второе дыхание. Вместе с похоронившей картинкой это может привлечь немало новичков, а поклонники и без того ждут новую X.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Маневры на магистральных, управление дронами... Как бы Rebirth не превратился в набор мини-игр, связанных перелетами по космосу.

ЖАНР	АРКАДА
РАЗРАБОТЧИК	FROZENBYTE
ИЗДАТЕЛЬ	ATLUS
НА ЧТО ПОХОЖЕ	THE LOST VIKINGS, TRINE
ДАТА ВЫХОДА	ДЕКАБРЬ 2011 ГОДА

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД**К**

огда у небольшой команды разработчиков «выстреливает» какой-то проект, он редко остается без продолжения. Так случилось и с «физической» аркадой *Trine*: не успела игра разойтись приличными тиражами, как финны принялись колдовать над второй частью.

Формула успешного продолжения чего-нибудь обычно проста. Проверенная игровая механика, немного разнообразия, картинка поярче — словом, все то, чего ждут поклонники первой части, плюс немного сверху. Примерно по такому принципу студия Frozenbyte и разрабатывает *Trine 2*.

НАЗАД В ПРОШЛОЕ

В многочисленных интервью, которые сразу после анонса *Trine 2* раздавал налево и направо ее главный дизайнер Лаури Хиваринен, постоянно мелькает слово «больше». Какой аспект вот-вот выходящей аркады ни возьми — везде фигурирует это самое «больше»...

Trine образца 2009 года запомнилась прежде всего выверенными физическими головоломками, возможностью (а иногда и необходимостью) выбирать из троицы персонажей нужного для прохождения данного конкретного участка, а также милой историей про спасение королевства и яркой мультяшной картинкой.

Каждый из трех главных героев (маг Амадей, воровка Зоя и воин Понтей) был наделен особыми умениями, которые и позволяли трои-

це преодолевать запутанные и напичканные всевозможными ловушками уровни. Маг создавал из воздуха предметы и с помощью телекинеза выстраивал из подручного хлама нужные ему фигуры. Воровка была мастером забираться в разные труднодоступные места и отменно стреляла из лука. Рыцарь же олицетворял грубую силу: когда требовалось очистить дорогу от препятствий (живых или мертвых — ему все равно), Понтею не было равных. При этом одно и то же препятствие можно было пройти тремя разными способами — в зависимости от того, каким персонажем лично вам это будет проще сделать.

«В *Trine 2* вас ждет ровно то же самое», — утверждает Лаури, заговорщицки подмигивая. История новых приключений Амадея, Зои и Понтея не будет связана с первой частью, что должно заинтересовать новых игроков, не знакомых с событиями оригинала.

Самое главное, хоть и достаточно бесхитрое нововведение в области сюжета — введение в игру большего количества неигровых персонажей, с которыми нам предстоит общаться и вся-

чески взаимодействовать. Диалогов ожидается очень много, но, хотя разработчики утверждают, что история в *Trine 2* поставлена во главу угла, мы-то понимаем, что соль этой аркады — по-прежнему упражнения с физикой.

СИНДРОМ «БОЛЬШЕ»

Важнейшее изменение в этой области опять завязано на слово «больше»: все уровни должны стать длиннее и запутаннее. Это хорошая новость, особенно учитывая небольшую протяженность оригинала, а также некоторую «коридорность» тамошних локаций.

Разумеется, появятся и новые виды головоломок, а также задачи на ловкость пальцев. В игре, как в недавней *Portal 2*, будут различные виды поверхностей: скользкие, упругие, возможно, какие-нибудь еще. Усложнятся физические законы, по которым предметы взаимодействуют друг с другом.

Остается надеяться, что неуемная фантазия разработчиков не истощится ко второй части и Frozenbyte действительно смогут предложить много нового. С учетом того, что уровни станут крупнее, а головоломки разнообразнее, логично ожидать усложнения игрового процесса. Чтобы его скомпенсировать, разработчики решили сделать сразу два послабления: во-первых, уровень сложности можно будет настраивать, а во-вторых, на



А ты постарел, Амадей...



Вот и вся хваленая интерактивность: кусок трубы слева да труба с огнем справа.

FROZENBYTE



FROZENBYTE

Frozenbyte — достаточно молодая финская студия, все «игропортфолио» которой пока состоит из двух названий: аркады *Shadowgrounds* и *Trine*. Но обе были тепло встречены публикой.

- *Shadowgrounds* (2005) — 75%;
- *Shadowgrounds: Survivor* (2007) — 74%;
- *Trine* (2009) — 80%.



Бедный маг где-то потерял штаны. Впрочем, колдовать ему это не мешает.

смену «ключевым точкам» придет нормальная система сохранений в любой момент времени.

НОВЫЕ ТРЮКИ СТАРЫХ ЗНАКОМЫХ

По сюжету история Trine 2 происходит много позже описываемых в первой части событий. Разумеется, троица героев разучила за это время новые трюки.

Самой большой вкрасностью может похвастаться Зоя — ей досталось замедление времени. Не исключено, что в игре появятся уровни а-ля «Принц Персии» — когда за короткое время надо пробежать полосу препятствий. Разумеется, этот навык пригодится и Понтею: крошить в капусту противников гораздо приятнее, если сперва их замедлить. Вообще же рыцарю досталось

самое подходящее для него умение: бросок топора. Топор не только станет замечательным подспорьем в бою, но и, возможно, пригодится при разгадывании головоломок.

А над Амадеем ухмыляющиеся финны продолжают издеваться. И в Академию маг так и не поступил, и за всю свою жизнь не выучил ни единого боевого заклинания. Даже его дети давно поджигают домашнюю утварь, а наш маг все еще довольствуется созданием и управлением предметами. Впрочем, ему огненные шары и не нужны: теперь его навыки телекинеза распространяются не только на вещи, но и на монстров.

Продолжая работать над удобством прохождения, разработчики предусмотрели полезную кнопку «сброса» умений. В Trine это было



не слишком актуально, ведь под конец игры все равно все умения можно было улучшить до максимума. В Trine 2, утверждают разработчики, навыки придется использовать (и комбинировать) с самого начала, и возможность пересмотреть уже изученное, раскидав умения по новой, придется кстати.

Особенно важно это для совместной игры. Разумеется, режим кооператива — по-прежнему самое лакомое в Trine 2. Только теперь он получил логичное продолжение: можно играть вместе не только за одним компьютером, подключив пару джойстиков, но и по сети.

Под шумок, кстати, улучшили и графику. Для Trine 2 разработчики используют новый движок со всеми вытекающими: ярче картинка и больше возможностей.

■ ■ ■

Разработчики из Frozenbyte решили особо не экспериментировать с Trine 2. Они взяли все удачные моменты первой части и сделали «больше». Совсем скоро мы сможем узнать, не ошиблись ли они в расчетах.



МЫ НАДЕЕМСЯ

■ Trine 2 идет по пути серии Portal — вроде бы все то же самое, но возможностей больше, уровни длиннее, загадки разнообразнее, фирменный юмор на месте.

МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

■ Одно дело — создать «маленький, но концентрированный» шедевр. Совсем другое — растянуть его до размеров «большой игры».



За всем этим буйством красок не сразу и заметишь Понтея внизу лестницы. А он там есть!

НОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Кирилл Талер

Neverwinter

Про «Забывшие королевства» не забыли

ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	CRYPTIC STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ	PERFECT WORLD
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ
АДРЕС В СЕТИ	WWW.PLAYNEVERWINTER.COM



Они тоже долго ждали выход онлайн-версии «Беззимья».

Лето, пора относительного затишья в игровой индустрии, характеризуется большим количеством слухов — надо же чем-то забивать эфир. Поэтому, когда в июне 2009 года пришли неподтвержденные сведения про студию Cryptic, которая взялась за разработку онлайн-версии Neverwinter, им верилось слабо. Впервые, Cryptic занималась амбициозным проектом Star Trek Online и поддерживала уже готовый мир суперменов Champions Online. Вдобавок издатель Atari уже на тот момент испытывал финансовые затруднения.

В 2010 году Neverwinter была провозглашена ролевой с кооперативным режимом. В 2011-м над ней нависла угроза заморозки, но контрольный пакет Cryptic приобрел китайский онлайн-гигант Perfect World, после чего разработчиков «попустило», а их проект подвергся внимательному анализу.

И, на первый взгляд, очень эффективному анализу. Neverwinter забросила кооперативные корни и перестала быть ра-

финированной ролевой, теперь это полноценный онлайн-боевик, а по аналогии вспоминается Vindictus. При этом сеттинг неизменен — «Забывшие королевства» из Dungeons & Dragons. Отметим, что игра не имела, не имеет и не будет иметь отношения к PC-серии Neverwinter Nights, созданной в рамках того же мира.

Зато Neverwinter напрямую относится к Champions Online, так как использует ее модифицированный движок. Движок — средней тяговой мощности, модифицироваться ему не мешает. А вот толковых сведений об игровом процессе пока нет. Еще когда Neverwinter была кооперативной ролевой, заявили пять классов: воин, чародей, вор, следопыт и клирик. Из игровых рас — люди, эльфы и гномы. Все это должно было ужиться со сводом правил D&D четвертой редакции. Как будет теперь и сможет ли переосмысленная Neverwinter побить Dungeons & Dragons Online — узнаем в конце 2012 года.



В целом картинка выглядит красиво, но качество травы на переднем плане навеивает некоторую тоску.

TRANSFORMERS UNIVERSE

Автоботы и десептиконы снова не поделили вселенную

ЖАНР	ОНЛАЙНОВЫЙ БОЕВИК (БРАУЗЕРНЫЙ)
РАЗРАБОТЧИК	JAGEX
ИЗДАТЕЛЬ	HASBRO INTERACTIVE
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ
АДРЕС В СЕТИ	WWW.TRANSFORMERSUNIVERSE.COM/2012-YOU-DECIDE



Неподъемная машина онлайн-мира по «Трансформерам» — Transformers Universe — наконец-то сдвинулась с места и начала выдавать на гора скупую информацию.

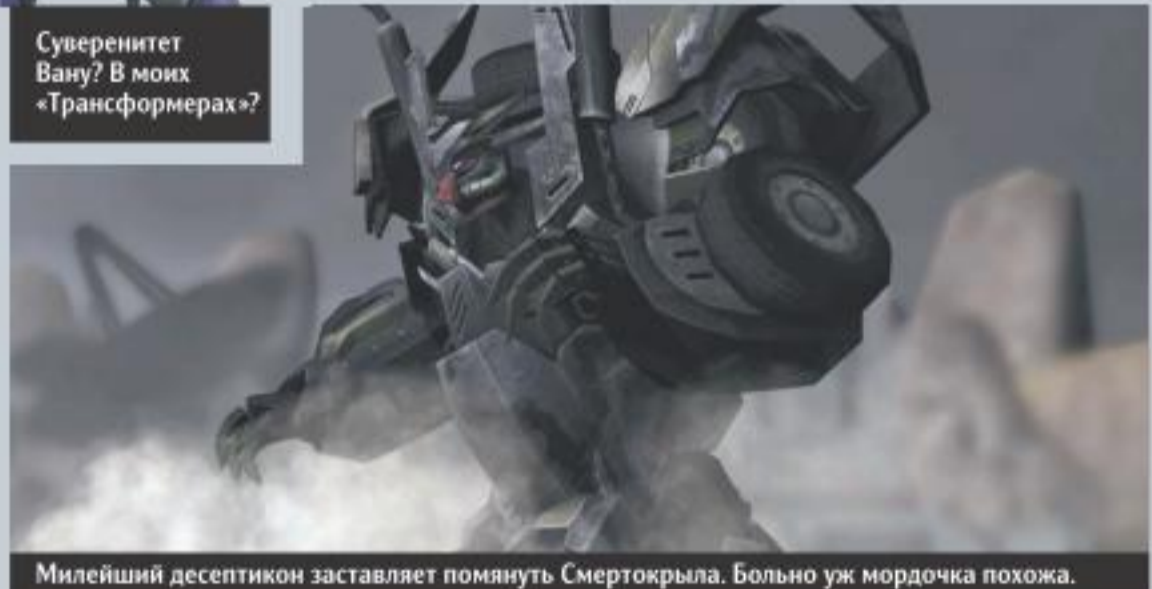
Сюжет не копирует события киновселенной, но напрямую отпочковывается от материнской вселенной. Тут без изысков. Автоботы хорошие, десептиконы плохие, сражаются давно, только вас там не хватало.

PvP станет основой. Гигантские роботы крушат друг друга в хлам и разбирают на запчасти. О PvE при этом не забудут, но вот с ремеслами и прочими мирными утехами, скорее всего, не сложится.



Зато внимание уделено «модульности» трансформера, что отразится и на транспортной ипостаси героев. Однако о сражениях в форме колесных и летающих средств разработчики пока говорят очень осторожно. Создается ощущение, что нас ждет только битва роботов, и это странно — ведь если преобразование в машинку или самолетик останется для галочки (или для преодоления расстояний), то зачем вообще вся возня с трансформерами? Ради знакового имени? Да и в целом характер ответов смущает: «и да, и нет», «возможно», «посмотрим».

Transformers Universe будет запускаться в браузере. Так что, несмотря на развитие технологий — сейчас все больше становится трехмерных игр в браузерном окне, — сверхреалистичной зрелищной графики ждать не стоит. Зато у разработчиков за плечами одна из старейших трехмерных браузерок — RuneScape. Дата релиза — все тот же 2012 год.

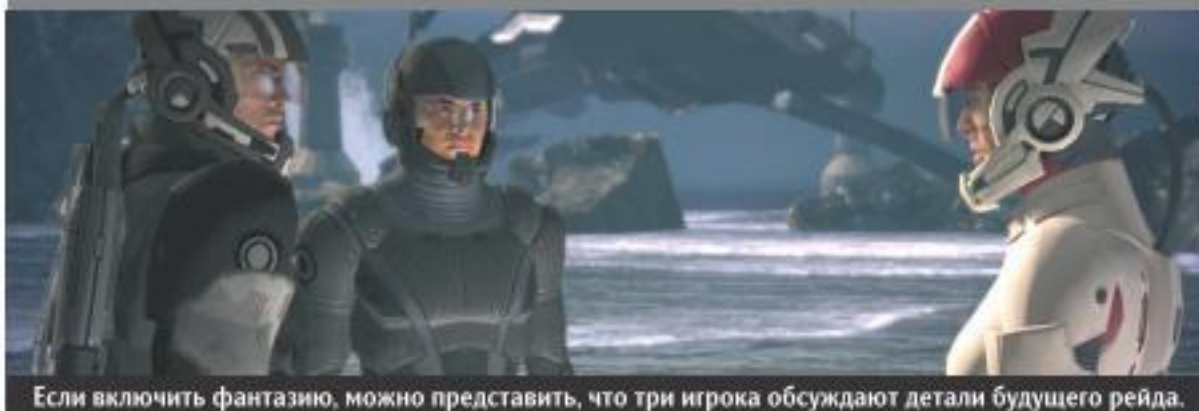


Суверенитет Вану? В моих «Трансформерах»?

Милейший десептикон заставляет вспомнить Смертокрыла. Больно уж мордочка похожа.

КОРОТКО

Призрак MMO по мотивам вселенной Mass Effect ходит по миру с апреля и начинает постепенно обрастать плотью. Грег Зещук в интервью обмолвился о том, что, создавая Star Wars: The Old Republic, BioWare многому научилась и теперь может взглянуть на онлайн-рынок по-новому.



Если включить фантазию, можно представить, что три игрока обсуждают детали будущего рейда.

ОБНОВЛЕНИЕ

Денис Гундоров

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН. ИГРА БОГОВ

Крупнейшее обновление за игровую историю

ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	MAIL.RU GROUP
ИЗДАТЕЛЬ	MAIL.RU GROUP
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ
АДРЕС В СЕТИ	ALLODS.MAIL.RU

26 октября наверняка станет памятной датой для поклонников онлайн-ролевки «Аллоды Онлайн». В этот день на боевые серверы было загружено масштабное обновление игры – «Эпизод II. Игра богов». Первая часть его названия символизирует открытие второго сюжетного эпизода.

Игроков ждет увеличение максимального уровня до отметки 51, три высокоуровневых локации (Фронтир, Блуждающий остров и Колыбель), два слоя глубокого Астрала в дополнение к трем слоям ближнего, второе рейдовое приключение Мертвый город и новый, с иголки, класс – бард. **Подробнее про «Игру богов» вы можете посмотреть и послушать на видеодиске. В основу материала легло знакомство с обновлением на тестовом сервере «Аллодов Онлайн» и интервью с Александром Паньковым, создателем игрового мира.**

Кроме глобальных изменений, «Игра богов» полна и нововведениями помельче. В частности, изменилась механика работы всех магических характеристик, что затронуло пять классов. Раньше физический урон превосходил магический, что далеко не всех устраивало. Нын-

че же формулы расчета урона для физических и магических классов сделаны похожими. В случае с волшебниками, которых заодно полностью перестроили, это вылилось в резкое увеличение боеспособности.

Выполнение заданий под кодовым названием «Возвышение» ведет к статусу Великого, что после еще одного дополнения принесет право на владение личным аллодом. Разработчики снова сделали изящную заглужку: пока они доделывают личные аллоды, игроки будут «возвышаться». Минимум на это потребно четыре месяца. Кроме аллода, «Возвышение» аукнется еще и 32 тысячами игровой валюты (для сравнения: доступ к третьему слою Астрала, ныне упрощенный, обходился в 24 тысячи). Еще Великие смогут использовать два билда вместо одного.

И, разумеется, закономерные подарки ветеранам: лютоволк с запасом еды для откормки, подборка корабельного оборудования, три сундука с экипировкой и двести кристаллов на мелкие нужды. Судя по тому, что после введения обновления на боевые серверы стало не пробиться, «божественные игры» явно удались.



Патрульный – диспетчеру: «В Мертвом городе все спокойно!»

КОРОТКО

Выход Warhammer 40.000: Dark Millennium Online за горами. И за долами. Эту игру мы увидим не ранее марта 2013 года. Возможно, в THQ надеются, что к этому времени игроку доедут всякие там Guild Wars 2, TERA, SWTOR, PlanetSide 2 и так далее. Иначе проект рискует выглядеть опоздавшим.



«Нам бы еще 2012-й простоять, да 2013-й продержаться.»



Я тут баги вылавливаю, а ты чем занимаешься?

Сроки запуска Guild Wars 2 напоминают инструкцию по поиску Кошечей смерти: яйцо в утке, утка в зайце... Сначала – в конце декабря – запустится закрытый бета-тест. Срок открытого бета-теста будет намечен по факту отловленных багов и обнаруженного в закрытом дисбаланса. И только после повторной обкатки назначат дату релиза.

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ МИРЫ



Как бы разработчики ни старались соблюсти каноны европейского стиля, все равно безошибочно узнаются азиатские корни.

Началось закрытое бета-тестирование русской версии Forsaken World. В отличие от предыдущих творений корейской компании Perfect World, «Покинутый мир» избрал четкий курс на Запад, позаимствовав многие идеи как у грандов класса World of Warcraft, так и у азиатских ролевков. Не исключено, что к моменту отправки этого номера в продажу закрытый бета-тест успеет плавно перетечь в открытый. **На диске вас ждет подробное интервью с продюсерами русского Forsaken World, взятое нами на «Игромире».**



«Дофус» целиком выполнена на флэше, но за пределы браузерного формата выбралась уже давно, став полноценной клиенткой.

В фазу закрытого бета-тестирования вступил и «обрусевший» Dofus. Популярная французская ролевка с детализированной мультяшной графикой (при этом – с характерной рисовкой, из-за которой игру ошибочно принимают за нечто анимешное) и глубокими тактическими сражениями готовится выйти в открытый доступ со дня на день. О локализации продолжения «Дофуса» – Wakfu – пока речи не идет, но продюсер игры не отрицает, что однажды настанет и ее время.

АНОНС

Кирилл Талер

HEROES & GENERALS

Глобально,
в браузере
и про войну

ЖАНР	ОНЛАЙНОВЫЙ БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	RETO-MOTO
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	НЕ ОБЪЯВЛЕНА
АДРЕС В СЕТИ	HEROESANDGENERALS.COM

Рейтинг
надежд

Команда **Reto-Moto**, собранная из бывших сотрудников **IO Interactive**, объявила о разработке онлайн-боевика **Heroes & Generals**. В основе — сражения в стиле **Battlefield**. Заявлено множество режимов и миссий, но пока что противостояния представляют собой сражение двух сторон за ключевые точки. Пехота взаимодействует с танками и авиацией. Игроки, участвующие в битвах, получают опыт и растут в званиях.

Любую команду направляет игрок, неким образом назначенный перед боем. Быт командира напоминает будни командующего в **Battlefield**. Глава отряда следит за полем боя, отдает приказы соратникам и заказывает помощь: дополнительную технику, «билетики» на возрождение и так далее. Грамотное распределение ресурсов запросто может решить исход боя.

Каждое сражение влияет на расстановку сил на глобальной карте — примерно как в клановых побоищах **World of Tanks**. Даже если команда проигрывает бой, она может сильно насолить неприятельскому штабу, подорвав мост и временно отрезав путь для подкреплений. А высадка в тылу врага поможет собрать общие стратегические сведения, выходящие за рамки отдельной миссии. В будущем разработчики обещают приме-

нить опыт, накопленный в работе над серией **Hitman**, а это предполагает и появление диверсионных отрядов, и бесшумные миссии, и многое другое.

Одна из самых странных идей (хотя, казалось бы, после **Prime World** нас подобным не удивишь) — помощь «казуального» слоя населения, то есть обладателей мобильных устройств и пользователей соцсетей. Они будут «лечить» солдат и даже влиять на производство военной техники при помощи неких мини-игр. Каких — пока не известно.

Занятнее всего то, что клиент **Heroes & Generals** не потребует вообще — 3D-картинку показывает браузер! Причем даже не Unity, а собственная разработка Reto-Moto. Выглядит браузерный театр Второй мировой достойно, масштабно, а декорации с легкостью отображаются даже на больших расстояниях. Это открывает еще ряд тактических возможностей: можно, скажем, спрятаться в высокой траве, не опасаясь, что вражеский компьютер забудет эту траву прорисовать.

Открытый бета-тест должен расставить все точки и над Н, и над Г. Пока же разработчики заняты обкаткой альфы. Дата запуска неизвестна, но, подозреваем, придется годик подождать. И стоит скрестить пальцы — вдруг у Reto-Moto получится?



Визуально игра выглядит ничуть не хуже Battlefield Play4Free.



При поддержке авиации можно чувствовать себя достаточно уверенно.

ОБНОВЛЕНИЕ

Денис Давыдов

АТЛАНТИКА

Наводнение, которого ждали

В конце сентября на русскую «Атлантику» накатило гигантское обновление, впитавшее в себя уйму патчей сразу, и в скором времени ожидается следующая волна. Вопреки нашим опасениям игра не потонула в потоке нового содержания. Локализаторы сделали разумный шаг. С одной стороны, они ввели в строй кучу мелких обновок, которые полгода копились в американской версии игры. Начиная с интерфейса и продолжая, скажем, накоплением опыта, когда сидишь. С другой стороны, часть крупных новшеств придержали на потом, так что игроки могут спокойно исследовать то, что есть нового, не разрываясь на части.

Крупного тем не менее хватает за глаза. Сексапильная наемница-шериф **Кристина** на «американке» зарекомендовала себя как одна из самых эффективных в игре, и игроки простили ей даже то, что продается она только в игровом магазине или с рук (в принципе, это логично, ведь ее ввели по итогам конкурса среди игроков, поэтому и квестов к ней не может быть).

Троянские миссии наконец-то можно пробегать любыми наемниками, а не только того же класса, что и сам персонаж. Есть и другие поправки в миссиях, так что уникальная «вторая боевая система» развернулась лицом к народу. Игроки ликуют и осваивают миссии. С переменным успехом. Ведь в миссиях совершенно другая боевка, и поначалу даже матерые зубры терпят поражение. В будущем, вероятно, мы поизучаем, как проходить миссии, в «Советах мастеров».

Введена пачка новых локаций и подземелий, в том числе индивидуальное подземелье 125-го уровня — **Долина Вулканического пепла**. Выполняется в режиме свободной боевки — вы и ваши противники вольны как угодно перемещаться во время боя. При этом тут отличный заработок, а само подземелье легко проходится соло, если знать одну хитрость. Рассказать?.. Сразу выдвигаете стрелков вперед и расстреливаете сундук. Его защита в самом начале не работает. Хватит трех-четырех стрелков.

Все не перечислить. Например, дома теперь можно улучшать до особняка, что дает ряд плюсов, и отправлять из них экспедиции в легендарные подземелья. Наемники там дерутся сами, потом возвращаются с поживой и подросшим опытом. Почти как в социалках, не к ночи будь помянуты.

«Атлантика», проспавшая полгода до смены команды локализаторов, очнулась. И дело не только в обновлениях. Стали проводиться мероприятия, ведется борьба с остающимися лагами. Американскую версию пока не догнали, но уже скоро.

ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	NDOORS CORPORATION
ИЗДАТЕЛЬ	NEXON
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ИННОВА
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ
АДРЕС В СЕТИ	WWW.ATLANTICA.RU



Регенерирующий сундук в Долине Вулканического пепла легко расстрелян на первом ходу. Кристина, кстати, и произвела добивающий выстрел.

ОБНОВЛЕНИЕ

Ольга Алифанова

AION Развитие PvP в 2.7 и первые вести с тестов 3.0

Обновление **Aion 2.7** расширило PvP-составляющую, более двух лет назад оставшуюся неизменной. Появились боевые арены для героев старше 46-го уровня. Одна «все против всех» на десять человек, другая для поединков один на один. Для добычи качественного PvP-снаряжения более не нужно шляться по PvE-подземельям — достаточно не пропускать бои на аренах, случающиеся четко по расписанию. Помимо Арены Хаоса и Арены Доблести, введены тренировочные арены со свободным доступом в режиме 24/7. Объявилось подземелье для рейда на сорок восемь персонажей, внесены коррективы в баланс классов и слегка упрощено обретение платиновых медалей, необходимых для сбора комплектов Бездны.

А тем временем в Корее уже началось тестирование долгожданного патча **3.0**. Напомним, в него разработчики собирались вложить все то, что ранее показали во взорвавшем сообщество ролике **Aion Vision**.

Как водится — вложили, да не все. Подводные миры и боевых големов, а также осады расовых столиц пока не с нами. Зато внедрены личные дома и новые способы передвижения. Дома не только статусны, но и полезны, а передвигаться по просторам Атреи даэвы смогут верхом на дельфинах, драконах, облаках и даже на сверхскоростных мотоциклах.

Aion 3.0 неофициально именуют «Холодной войной». Меняется сам подход к расовому про-

ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	NCSOFT
ИЗДАТЕЛЬ	NCSOFT
В РОССИИ	ИННОВА
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ
АДРЕС В СЕТИ	WWW.AION.RU



На Арене нет званий, титулов, легионов, союзников... только те, кто убьет или будет убит и чьи имена вы узнаете в конце поединка.

тивостоянию. В одной из новых локаций битвы между асמודианами и элийцами полностью запрещены! Зато вторая локация, Земля Тиамата, схлестнет бойцов в кровавых сражениях.

Уровень развития поднялся до отметки «шестьдесят», баланс классов очередной раз перетряхнули, кое-какие новые предметы снабдили сопротивлением к магии. Думается, царствованию волшебников наступает конец.

Обновление пока тестируется, и в нем возможны существенные изменения.

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ МИРЫ



Кто сказал, что APB умерла? Вовсе нет — она только ушла в длительную перезагрузку.

И вкратце по прочим анонсам. Открылась бета-версия браузерного продолжения знаменитых «Поселенцев» — **The Settlers Онлайн**. В открытое бета-путешествие отправилась и **City of Transformers** (предварительный обзор вы можете прочесть в предыдущем номере ЛКИ), а за ней поспевают онлайн-ролевка **King of Kings 3**.

«Иннова» займется изданием **All Point Bulletin: Reloaded** в России и странах СНГ. Возрожденная «онлайновая GTA» будет работать у нас по тем же принципам, что и за рубежом: бесплатный клиент и «премиальные» вещицы за добровольно-принудительную плату. Дата выхода пока не объявлена.

Наконец, **Mental Games**, продолжая сотрудничать с бодрыми китайцами из **Snail**, в 2012 году запустит у нас виртуальный мир **Age of Wulin: Legend of the Nine Scrolls**. У нас игра будет проходить под названием «Легенды кунг-фу».

КОРОТКО



Гибридная система оплаты должна спровоцировать небывалый наплыв игроков, желающих опробовать **Fallen Earth**.

Постапокалиптический многопользовательский боевик **Fallen Earth** перешел на условно-бесплатную систему. Всего игроку предлагается четыре типа аккаунта: от дармового **scavenger** до обласканного всеми преимуществами **commander** за 30 \$ в месяц. Последний статус за счет уникальной способности **Commander Aura** позволит не только быстрее получать опыт, собирать ресурсы и ремесленничать, но и распространять позитивное влияние на группу товарищей.



«А ты готов помочь Lineage 2 возродиться, как готова это сделать я?»

NCsoft отдали «Иннове» в оперирование европейскую версию **Lineage 2**. При этом следует ожидать ее перехода на условно-бесплатную систему вместо нынешней подписочной. Событие знаковое для нашей индустрии. А тем временем в самой «Линейке» — глобальное обновление, о котором вы можете прочитать в отдельной статье.



Пока только общий план. Зато мы уже знаем, что действие игры будет происходить в городе.

Cliffhanger Productions, работающая также над **Jagged Alliance Online**, анонсировала браузерную тактику **Shadowrun Online**. Что характерно — тоже в браузере и, судя по картинке, тоже на Unity. О деталях проекта пока известно мало. Разработкой руководит Джордан Вайсман, создатель оригинальной настольной **Shadowrun** (и, как бы заодно, **MechWarrior**), что внушает надежды.

НОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Артемий Козлов

PRIME WORLD

Внезапное явление открытой альфы

Закрытое альфа-тестирование **Prime World** стартовало еще в начале года. По традиции предполагалось, что за ним последует закрытая бета, но **Nival** неожиданно запустили *открытую альфу*, доступную для всех желающих. Приоритетом на данном этапе оказались сессионные DotA-подобные сражения. Их разработчики отполировали практически до зеркального блеска — самое время обкатать в боевых условиях.

Режим замка — своеобразный градостроительный менеджер,

надстроенный над боевой частью: функционирует только в качестве красочного лобби. Здесь можно нанять новых героев для участия в сессиях, настроить наборы их талантов, встать в очередь на сражение — и пока что все. Застройка города, добыча ресурсов, социальное взаимодействие ожидаются в ближайших патчах и по мере перерождения альфы в бету.

Nival по-прежнему считают приоритетной платформой **Facebook** — и потому на текущий момент в игру можно войти только с

помощью аккаунта этой соцсети. Точно так же, как **King's Bounty: Legions**, только **Prime World** работает через клиент, а не через браузер. Лариса Нуретдинова, продюсер игры, нам это объяснила так: «Заявляя **Prime World** в том числе как глобальную социальную стратегию, мы решили в первую очередь вывести проект на самую глобальную и социальную платформу — **Facebook**. Но в дальнейшем планируем подключить к **Prime World** и другие соцсети, в том числе и **ZZima**. Всем свое время!»

Попутно нивальцы занялись расширением игровой вселенной и объявили ряд проектов, посвященных Миру Прайма. Недавно выпущен роман «**Праймашина**» авторства Вадима Панова (циклы «**Анклавы**», «**Тайный Город**»). В ближайшем будущем запустятся две игрушки для Android и iOS, призы из которых можно будет задействовать в «большом» **Prime World**. А на следующий год запланировано издание коллекционной карточной игры в стиле **Magic: The Gathering**.

ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ СТРАТЕГИЯ С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
РАЗРАБОТЧИК	NIVAL
ИЗДАТЕЛЬ	NIVAL
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ
АДРЕС В СЕТИ	PLAYPW.COM



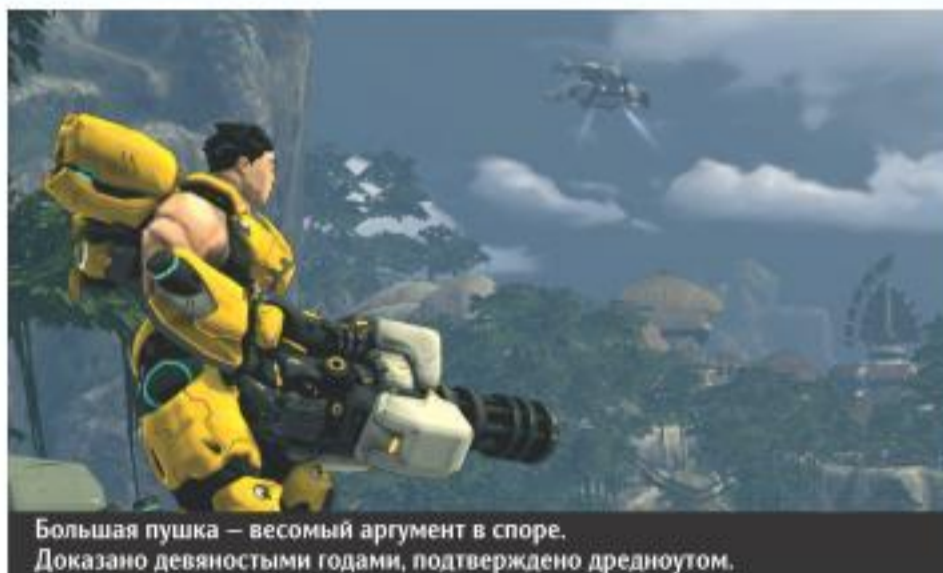
В открытой альфе мы наконец-то увидели, как выглядят города королевства Адорния вживую.



Комбат живо выделяется на фоне доктейской техномагической своры. Отсылка к «Аллодам Онлайн» и просоветскому Хадагану?

КОРОТКО

Sony Online привлекла к работе над миром **PlanetSide 2** известного сценариста и автора комиксов **Марва Вулфмена**. Кроме создания серий **Crisis On Infinite Earths**, **New Teen Titans** (обе — по мотивам вселенной DC) и участия в судьбе многих суперменистых героев, он отметился работой над культовой кукольной телепередачей «**Скала Фрэглов**». И сюжет **DC Universe Online**, как утверждает Sony, тоже его рук дело.



Большая пушка — весомый аргумент в споре. Доказано девятидесятью годами, подтверждено дредноутом.

Создателями **Firefall** анонсирован еще один класс-баттлфрейм — *дредноут*. Специально для любителей больших пушек и плотного огня. Само собой, неторопливый и неповоротливый. Одна из основных особенностей — превращение в стационарную турельку, увеличивающую огневую мощь. Обладает энергетической ловушкой, на некоторое время запирающей противников внутри щита-купола.



DC Universe удалась. Время братья за PlanetSide.

Что делать малышу в игровой семье, если мама и папа с головой ушли в **SWTOR**? Или закатить скандал, или опробовать многопользовательскую космическую игру для самых маленьких — **Little Space Heroes**. В далекой-далекой галактике — ну, вы поняли, — пока не прилетел злой лорд Шадобот, все было хорошо. А теперь галактика нуждается в героях, чтобы с ним справиться. Заявлены приключения на разных планетах, гонки, стрельба по астероидам. Никакой крови и расчлененки. Релиз — в пред рождественские дни.



Этим ребятам и Шадобот по колено, и Дарт Вейдер по плечо.

СОБЫТИЯ И ОБНОВЛЕНИЯ

Павел Бажин

EVE ONLINE

Разворот на 180 градусов



Разработчики обещали станции с барами и дискотеками, где игроки смогли бы общаться. Но пока осилили лишь крохотные помещения с видом на корабль. Однако выглядит все равно эффектно.

Летние бунты в космическом мире **EVE Online** не прошли для студии CCP бесследно. Дополнение **Incarna** не сумело привлечь достаточно новичков, зато некоторые старички махнули на игру рукой. Понять их можно. CCP тратит большую часть бюджета на содержание штата в 600 человек, работающих над боевиком **DUST 514** и вампирской **World of Darkness**, а также пытаются завлечь в EVE новых подписчиков. Масса времени потрачена на создание трехмерных персонажей, которых можно наряжать в костюмы, и на уютные каюты на станциях, чтобы было где выгуливать наряды. И это в то время, когда баланс трещит по швам, однообразное PvE ругают все чаще, а списку скопившихся недочетов в игровом процессе можно посвятить статью.

Косени население «Евы» ощутимо упало, что казалось на доходах. В октябре CCP сократила штат на 20%, причем на **World of Darkness** осталось лишь ядро из ключевых разработчиков. Многих перебросили на **DUST 514**. Угроза, нависшая над «Евой», вынудила CCP прекратить пошив костюмчиков. К зиме пообещали решить наиболее острые проблемы: усилить гибридное оружие и ослабить мощнейшие крупнотоннажные корабли класса **Titan** и **Supercarrier**, которые стали проклятием для крупных PvP-сражений. Также ожидаются: новый класс боевых крейсеров, новые T2-модули и дроны для РЭБ, таможенные посты на планетах (кстати, авторы этой идеи — сами игроки). В общем, студия объявила «концерт по заявкам».

Глава CCP, **Хильмар Петурсон**, опубликовал открытое письмо с извинениями за все совершенные ошибки. *«Чувство потери контакта с CCP, которое многие из вас испытывают в последнее время, целиком на моей совести; я искренне извиняюсь за допущенные мною просчеты. Там, где нужно было проявлять осторожность, я был нетерпелив; там, где мне следовало прислушиваться к чужому мнению, я упорствовал; там, где стоило стыдиться, я гордился. Успех вскружил мне голову, и я все меньше и меньше прислушивался к коллегам. Сотрудники CCP и представители сообщества игроков впустую тратили время, пытаясь убедить меня в ошибочности планов. Наконец наши игроки четко и громко — словом и делом — дали мне понять, что им это надоело. Признаться, я очень хотел бы вернуть время вспять, услышать все то, что они говорили мне до этого, и направить развитие компа-*

нии совсем по другому пути. Признанию: я ошибался».

Петурсон заявил, что в CCP провели полную реорганизацию. Все, что было начато в **Incarna** — персонажи, костюмы, украшения, внутренние помещения станции, — больше не в приоритете. Силы брошены на развитие «Евы» и скорейшее завершение **DUST 514**. *«Нынешний кризис привел нас к здоровой переоценке всего и вся — в том числе и моих способностей как лидера. Мы заново поставили приоритеты: нам нужно починить сектора с нулевой безопасностью, починить фракционные войны, добавить в игру новые корабли. Самый важный урок, полученный мною в этом году, звучит следующим образом: EVE Online принадлежит игрокам. С этого момента мы будем делать то, что обещали, и обещать лишь то, что в состоянии сделать. Другого пути к возрождению доверия и светлостому будущему нет и быть не может».*

Большая часть оставшихся игроков очень рада новой позиции CCP и с нетерпением ждет обещанного. Надеемся, что принятые меры помогут спасти эту уникальную вселенную.

А тем временем «1С-СофтКлуб» занялась распространением коробочной версии игры. **«EVE Online. Патент капитана»** идет в двух вариантах — стандартном и коллекционном. Содержимое обеих версий богато. Детали можно выяснить, отправившись по неординарному линку eveonline.com/начало. Отметим, что кое-что можно выгодно перепродать на рынке — например, ускоряющий развитие 35-дневный имплантат, предназначенный для новых персонажей. И хотя кодом с тридцатью днями подписки не получится платить за имеющихся персонажей, такой набор способен привлечь даже матерых пилотов.

И последнее. Мы продолжаем цикл сюжетных видеопутешествий по миру **EVE Online**. Четвертая история в серии ожидает вас на диске.



Обычные корабли на фоне грандиозных титанов кажутся немощными букашками. На деле так оно и есть. Пока что.

Кирилл Талер

WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

Титанов нет, Изумрудного сна нет.
Населена пандами



Пандарен, переставший таиться, во всей красе. Массивен, дружелюбен, готов присоединиться к любой фракции.



Местная идиллия. Усила сердца любого высокоуровневого бойца, уставшего от многочасовых рейдов.

Среди осенней слякоти бродили два слуха о **Blizzard**. Первый: на октябрьском **BlizzCon** будет анонсирована новая многопользовательская игра под кодовым именем **Titan**. Второй: регистрация торговой марки **Mists of Pandaria** повлечет за собой анонс одноименного дополнения к **World of Warcraft**. С «титанами» не сложилось, а вот с Пандарией — очень даже.

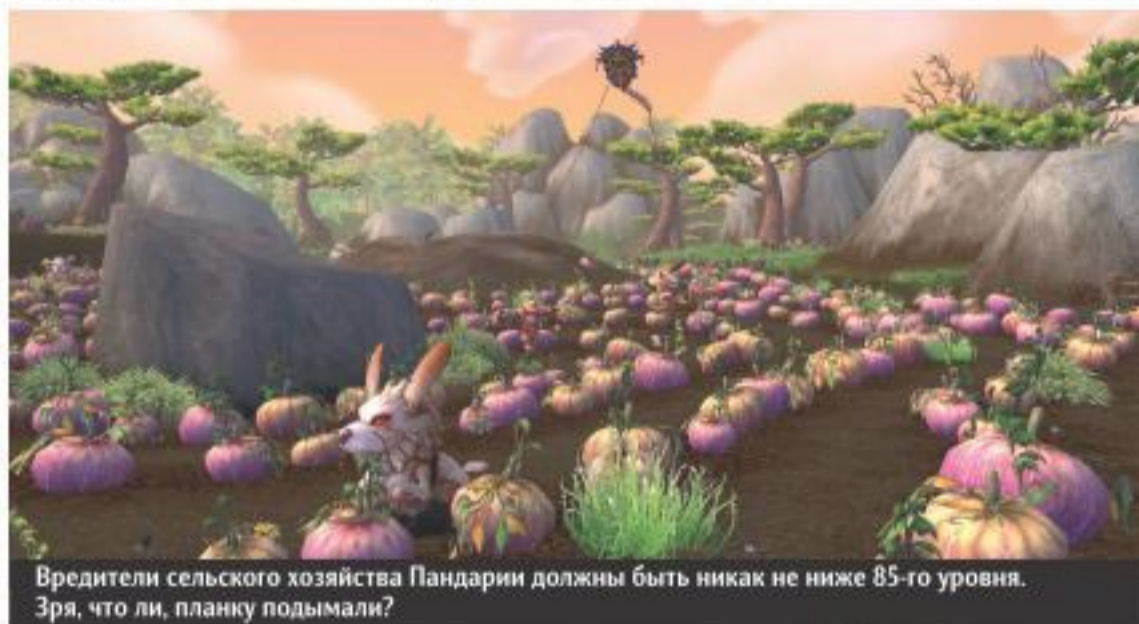
Главная новость — пандарены из **The Frozen Throne** и первоапрельских шуток все-таки пришли в Азерот. Сказочные персонажи из семейства медвежьих перестали чураться белого света и решили показать себя во всей красе — за это местными богами им даровано исключительное право выступать как за Альянс, так и за Орду. И в результате пойдет брат на брата, что в результате создаст дополнительную интригу в плане развития персонажа, но может внести некоторую путаницу (а язык общим будет? вряд ли!).

Гигантской человекоподобной панде, практикующей боевые единоборства и чрезмерное поглощение пива, доступные такие классы, как *воин*, *охотник*, *маг*, *жрец*, *разбойник*, *шаман* и — внимание!

— *монах*. Конечно же, новая раса не обойдется без уникальных способностей. Например, возможность «выключать» противника на несколько секунд, касаясь определенной точки на его теле, или стопроцентное усиление эффектов от принятой пищи.

Вторая новость, не менее главная, — появление упомянутого *монаха* в качестве игравельного класса. Поскольку путь самопознания труден и тернист, у игроков, решивших посвятить себя боевым искусствам, не будет автоатак, броня заявлена кожаная, а оружие ограничится посохами, одноручными топорами, дробящими средствами упокоения и профильными кистевыми. Каждому монаху даровано три пути развития: *хмелевар* («танк»), *ткач туманов* (лекарь) и *танцующий с ветром* (боец). А поскольку знания пандаренов ушли в мир, стать монахами смогут представители всех рас, кроме *воргенов* и *траллей*.

Третья новость, категорически главная. Таинственный континент Пандария наконец раскрывает свои объятия для игроков, жадных до новых впечатлений, а известная фраза «эльф 85-го уровня» потеряет свою актуальность,



Вредители сельского хозяйства Пандарии должны быть никак не ниже 85-го уровня. Зря, что ли, планку подымали?

поскольку уровеньный потолок поднимается на пять пунктов. О монстрах Пандарии уже известно много — будут подземельные демоны, будут злые зайцы, но весть о роде богомоллов, прорывающихся из-за Великой Стены, вызывают ассоциации то ли с зергами, то ли с тиранидами, то ли с кираджи.

Сильные изменения коснутся выбора специализаций и талантов в целом: отныне герои будут получать выбор из трех талантов только шесть раз за весь свой героический путь. Добавятся прохождения подземелий на скорость и PvE-сценарии, в которых не обязательны будут даже «танки» и лекари — и так можно пройти. А для любителей живности приготовлена возможность дуэлей неболевых спутников, с накоплением опыта и развитием их способностей. Теперь можно будет меряться не только количеством, но и качеством собранных покемонов.

С одной стороны, **Blizzard** делает красивый тактический ход, противопоставляя экспансии корейской и китайской мифологии собственный «загадочный Восток». Тут тебе и панды, и боевые монахи, и покемоны, и одна раса на две фракции — только транс-

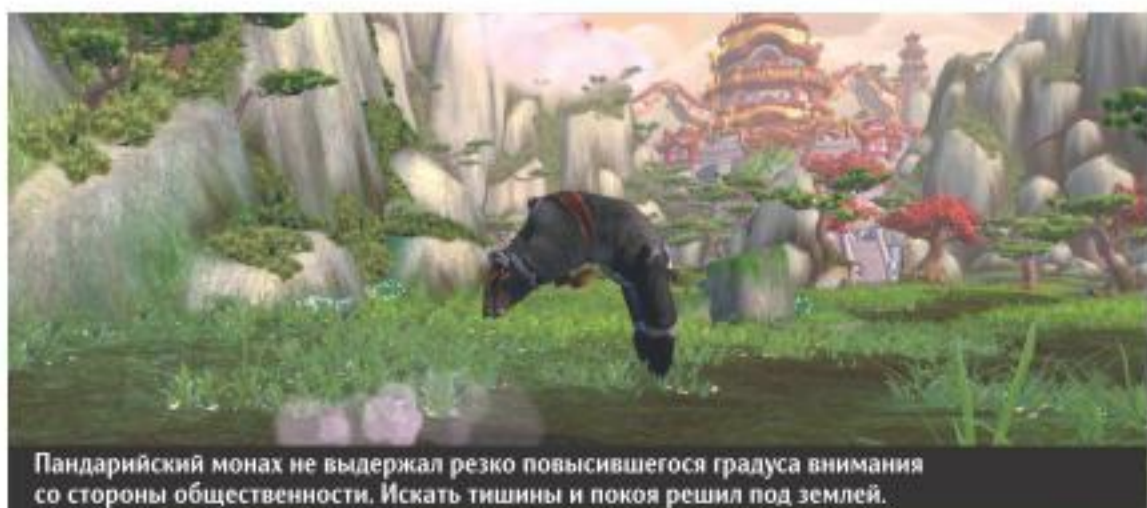
формеров с большеглазыми волшебницами не хватает. С другой стороны, уже имеющихся подписчиков подобная эклектика и «восточные заискивания» могут отпугнуть, тем более что есть куда идти: на горизонте немало интересного и даже отчасти джедайского. А вот любовь игроков, прикипевших к китайским и корейским мирам, завоевать сложно. Правда, у **Blizzard** есть козырь в рукаве — бесплатная **Diablo III** в довесок к годовой подписке. Но, увы, не для отечественных учетных записей.

Релиз четвертого по счету дополнения случится не позднее 2012 года.

■ ■ ■

Признаться, со времен **Cataclysm** наше доверие к марке **Blizzard** несколько пошатнулось — о причинах вы можете прочесть в статье «Начало конца, или Как нам реорганизовать Азерот?» из сентябрьского номера ЛКИ. Увы, до сих пор не похоже, что разработчики решительно настроены налаживать ситуацию.

В соседнем материале — мнение Тимура Хорева по этому вопросу.



Пандарийский монах не выдержал резко повысившегося градуса внимания со стороны общественности. Искать тишины и покоя решил под землей.

Тимур Хорев

WORLD OF WARCRAFT: ВАРЕНЬЕ ИЗ ПАНДЫ

Анонс дополнения Mists of Pandaria вызвал в Азероте массовые беспорядки



Картинка не имеет отношения к пандаренам, но панды, изрыгающие раду... Во-первых, это красиво.



Как эта панда убивает рыцаря, так и пандарены могут оказаться погубелью для WoW.

Панды и покемоны! Ве-ли-ко-леп-но!

Мы собирали Скипетр Зыбучих Песков, чтобы пробиться в Ан-Кираж, где древний бог К'Тун лелеял планы покорения мира. Мы схватились с Пылающим легионом, чтобы у Солнечного колодца остановить Кил'джедена, собирающегося обрушить на Азерот гнев демонов. Мы мерзли в снегах Нордскола, пытались предотвратить нашествие чумы Артаса, Короля-Лича. Мы одолели Смертокрыла, который в своей огненной ярости едва не погубил Азерот. И что мы получили? Панд и покемонов! За что?

Примерно такой была реакция игроков на вести с последнего слета **BlizzCon**, где **Blizzard** анонсировали дополнение **Mists of Pandaria**.

ТАК МЫ И ДО ПИКАЧУ ДОКАТИМСЯ

Вы меня знаете — я не из тех, кто любит повторять «я же говорил». Но, черт подери, я же говорил! Еще год назад говорил, что если кто и создаст WoW-киллер, то это будут сами **Blizzard**. И теперь, когда разработчики внезапно преподнесли нам варенье из панды («И мы всем будем продавать нашу лап-

шу!»), игровое сообщество отреагировало на него весьма предсказуемо. Оно взвилось в гневе формата **perd rage**, которого еще не видывали небеса Азерота. В день анонса я ощутил возмущение в Великой Силе, словно одиннадцать миллионов человек внезапно вскричали... а потом начали кричать еще громче:

«WoW пришел конец! Игра умерла вместе с Артасом!»

«Самый большой провал со времен Вьетнама.»

«Теперь понятно, что за конец света нам обещали в следующем году майя.»

«Да ладно вам! Все равно хуже, чем Cataclysm, не будет.»

«Сначала я засмеялся. Потом я понял, что они это серьезно. И тогда я прослезился.»

«Лучшая первоапрельская шутка! (смотрит на календарь) Ах ты ж...»

«Зато китайские торговцы золотом теперь будут чувствовать себя как дома.»

«Не гоните на Blizzard! Они проявляют социальную ответственность и отучают игроков от WoW-зависимости.»

Такой реакции на дополнение к игре не было еще никогда. Чтобы стал ясен масштаб катастрофы,

достаточно сказать лишь, что официальный трейлер **Mists of Pandaria**, размещенный на **YouTube**, получил примерно равное число голосов «Нравится» и «Не нравится». В первый раз в сообществе наблюдается такой глобальный раскол.

«Перематывайте ролик на полторы минуты — глядите, они поливают опийные маки!»

«А на заднем плане там незатекстурированное здание. Где же ваше фирменное качество, Blizzard?»

Зато теперь мои туманные грозные предупреждения (а-ля Медив Лайт) уже не выглядят карканьем. Когда сражения питомцев в стиле покемонов становятся одной из главных «фишек» дополнения, даже самые верные приверженцы любого курса **Blizzard** начинают понимать, что это уже не предвестники проблем, а полномасштабный кризис жанра.

УТРОМ У МЕНЯ ВЫШЛА ЧЕРЕПАХА

Проблема на самом деле отнюдь не в пандах и не в том, что разработчики решили превратить объект инсайдерских и первоапрельских шуточек в полноценную игровую расу. Лично я ничего против пандаренов не имею. Более того, дополнение **Mists of Pandaria** кое в чем даже следует предложенным мной в недавней статье «Как нам реорганизовать Азерот» антикризисным мерам. А именно — добавляет новый континент и заставляет игроков бегать по нему пешком до девяностого уровня.

Пандария красива — и это замечательно. Плавающая в тумане огромная черепаха как стартовый островок пандаренов — это

тоже оригинальная идея, которой можно только поаплодировать. И нет ничего плохого в том, что **Blizzard** решила обратить лицо к Китаю, который, как ни крути, обеспечил ей больше половины подписчиков. Прохождение подземелий на скорость (**Age of Conan**) и PvE-сценарии (**LotRO**, **Warhammer Online**) — тоже интересные идеи. В конце концов, **WoW** всегда брала у конкурентов и предшественников все лучшее.

Однако многое свидетельствует о том, что разработчики так до конца и не поняли причин спада интереса игроков к «Катаклизму». Решение еще больше упростить систему талантов, по одному на пятнадцать уровней, — это полные сапоги всмятку. Деревьев талантов не осталось вообще. Теперь игроку надо лишь шесть раз выбрать один из трех талантов. Это ужасно. Из-за ложного представления о том, что «самый выгодный билд» — это что-то плохое, **Blizzard** собирается полностью уничтожить систему талантов. Как объяснить **Blizzard**, что нельзя отнимать у игроков выбор и на голубом глазу говорить: «Теперь выбор талантов будет интересным!»...

■ ■ ■

Не надо быть пророком, чтобы гарантировать **MoP** провал. Без главного сюжета, без финального босса, да еще с покемонами дополнение выглядит как минимум неубедительно. Игроки пребывают в растрепанных чувствах. Да и предложение **Blizzard** бесплатной копии **Diablo III** в довесок к годовой подписке в **WoW** тоже косвенно свидетельствует о неуверенности разработчиков. Правда, для русскоязычных учетных записей предложение недействительно, и это дополнительно разгневало наших игроков. Резервация-с. Пусть хотя бы тогда панд в локализации озвучит Галустян.



«Что, не ждали? А вот они мы!»

ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	BIOWARE
ИЗДАТЕЛЬ	ELECTRONIC ARTS
В РОССИИ	ELECTRONIC ARTS
НА ЧТО ПОХОЖЕ	WORLD OF WARCRAFT, STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
ДАТА ВЫХОДА	20 ДЕКАБРЯ 2011 ГОДА

www.swtor.com

РЕЙТИНГ
НАДЕЖД



Star Wars: The Old Republic

Ну, собирайся, — сказали мне. — В путь по пыльным дорожкам далеких планет, где не шагала нога журналиста. — Старая Республика ждет! — сказали мне. — Вот тебе логин и пароль от беты. — И, кстати, распишись в получении вот этого, — сказали мне и протянули кипу бумаги. — Эмбарго, запрет на съемку и прочие условия издателя. Так начинался этот великий поход.

Судьба Star Wars: The Old Republic с самого начала вызвала беспокойство — уж очень маловероятным казался исход, при котором у BioWare вытанцует что-то путное. Смотрите: опыта с онлайн-мирами у них нет (загибаем палец). Предыдущая ММО по «Звездным войнам» бесславно играет в ящик буквально у нас на глазах. Настораживает стилизованная графика, ведь «Звездные войны» — это прежде всего фильмы и уже потом мультики и комиксы. Наконец, конкуренты WoW много лет подряд валяются один за другим, а в последний год и сам трон WoW зашатался — то есть даже статистика не на стороне BioWare!

В лучшем случае, думал я, из SWTOR выйдет нишевая игра для «врубающихся», и она пойдет по стопам Lord of the Rings Online. Впрочем, почему «думал»? Что с ней будет, и сейчас не знает никто. Релиз еще не скоро, и после него случиться может всякое — и всеобщий гнев, и всеобщая любовь, и безразличие (в любой последовательности).

Делать прогнозы — занятие неблагоприятное. Но есть народные приметы. Есть косвенные признаки, по которым можно судить о шансах игры на выживание. Есть опыт и интуиция. Иногда надо доверять чувствам, уподобившись Люку Скайуокеру. А чувства подсказывают, что к The Old Republic стоит как минимум присмотреться повнимательнее.

ДВА МИРА В ДВУХ СИСТЕМАХ

Уже при создании персонажа становится ясно, что разработчикам очень нравилась цифра 2. Она тут повсюду! Сторон в конфликте две — Республика и Империя. У каждой из них по два, если можно так выразиться, архетипа — маг (то бишь джедай) и стрелок. В каждом архетипе — два класса. У джедаев это мечник и жрец, а у стрелков — закованный в броню пехотинец и щуплый снайпер. Но и это еще не все! У каждого класса — два подкласса, который они выбирают раз и навсегда после того, как покинут стартовую планету.

И у Республики, и у Империи — по две стартовые планеты, на каждой из которых начинают свой путь по два класса. На пустынном Коррибанае, знакомом многим по ролевой игре Star Wars: Knights of the Old Republic, проходят тренировки ситхи — воины и инквизиторы. На рыхей, хмурой и порядком загаженной планете Нал Хатта начинается карьера имперских агентов и охотников за головами. Поскольку про эти два мира рассказывать нельзя (см. врезку), остановимся подробнее на стартовых планетах Республики — джедайском Тифоне и охваченном войной мире Орд Мантелл.

Орд Мантелл — обычный на вид мир земного типа, под небом голубым, с прозрачными океанами. Но тут вовсю идет гражданская война. Местные сепаратисты не желают оставаться в составе Республики, продувшей ситхам галактическую войну. Поскольку территориальная целостность Республики — дело святое, на помощь местному правительству отправляется звездная пехота.

Начинающие свою карьеру республиканские пехотинцы попадают на Орд Мантелл в составе элитного спецподразделения. Поначалу они лишь выполняют приказы и отлавливают террористов, но позже выясняется, что, когда в дело замешана политика, порой даже твердым солдафонам придется принимать непростые решения.

Что да контрабандистов, позавидовавших имиджу у известного персонажа Гаррисона Форда, они по сюжету доставляют республиканцам оружие, но потом, оставшись не по своей вине «безлошадными», оказываются втянутыми в местные разборки.

Все действие происходит на одном острове, со всех сторон окруженном водой. В роли врагов на планете выступают, естественно, сепаратисты, партизаны, вражеские дроиды и, до кучи, местные троллеподобные гуманоиды. Негусто, конечно, а что поделать — это ведь фантастика, и монстрятник весьма ограничен: ни драконов, ни кобольдов, ни демонов, ни нежить сюда не вставишь. Зато пейзажи красивые, и с высоких обзорных точек вид такой, что дух захватывает.

Тифон — планета, на которой после войны отсиживается орден джедаев. Здесь проходят тренировки, решают местные проблемы и получают свои мечи джедаи-рыцари и консулы. Мир этот тоже зеленый, но если Орд Мантелл был островом, то на Тифоне нас ждут в основном ущелья, горные перевалы, водопады и таинственные пещеры. А еще — агрессивные полуразумные аборигены, напоминающие ходячую разновидность акулы рыбы-молота. Как и положено древней джедайской планете, здесь найдутся и развалины, где доисторические дроиды бдительно хранят тысячелетние тайны. Но займемся мы не только археологией и борьбой с акулами, но и проблемами беженцев-тви'леков, разбивших лагерь в лесочке рядом с храмом.



Сервисный дроид рыцарей-джедаев — по мнению многих, лучший из первых игровых спутников. Катается следом, как пылесосик, стреляет во врагов.

ВОСЕМЬ РЫЦАРЕЙ

Стартовая локация — не просто цепочка квестов и кучка врагов. У каждого класса здесь есть мини-сюжет, имеющий завязку, кульминацию и развязку — не окончательную, потому что история персонажа продолжается на других планетах и завершается лишь на сороковых уровнях. Только в ходе сюжетных квестов герои обзаводятся командой, получают корабли, а джедаи и ситхи — лазерные мечи. У спутников тоже есть свои квесты, душевные сюжетные диалоги и отношение к главному герою, которое меняется в зависимости от действий игрока.

В конце концов, это BioWare. Странно было бы ожидать от них другого. Но проработанность истории каждого класса удивила даже меня. Разработчики обещали, что игра станет восьмикратным продолжением KotOR — и, что характерно, теперь я им верю! Сюжетные квесты каждого из восьми классов (одни сюжетные, не считая общих) сделаны настолько хорошо, что вполне тянут на отдельную ролевую игру. В той части TOR, которую я успел опробовать, истории и их подача хороши даже по меркам одиночных RPG. И уж конечно, они оставляют далеко позади простенькие таблички с текстами из других онлайн-игр.

Далеко не каждая RPG заставляет задуматься над выбором реплик в диалоге. Последней подобной игрой на моей памяти была **Dragon Age: Начало**. И я совершенно не ожидал, что вдруг начну искать в TOR способы запустить заново квест, в котором мой персонаж облажался перед учителем по всем статьям (и ведь нашел — скромную кнопочку «Reset quest»).

Квестов, где выбор очевиден, тут очень много. В войне на Орд Мантелл нет абсолютно правых и виноватых. Там часто возникают ситуации, когда долг и совесть противостоят друг другу. Но и на Тифоне, где кругом хорошие



Вуки многие считают лучшим из высокоуровневых компаньонов. Но получить его могут только республиканские контрабандисты.

и светлые джедаи, далеко не всегда хочется принимать решения, помеченные «Добром», — очень уж узколобыми и непримиримыми ортодоксами выступают иногда иерархи Света. Правда, чуть больше мне пришлось по душе квесты ситхов... но никаких подробностей тут не ждите — мой язык на замке.

Тот, кто при первом же прохождении начнет прокручивать сценки, потеряет многое. Особенно стоит отметить отличную озвучку. Признаться, я и сам раньше считал, что MMO ни к чему озвучка каждого диалога и что BioWare в этом смысле занимается ерундой, расходуя ресурсы не по делу. И только когда я углубился в джедайско-ситховские перипетии, стало ясно, насколько такие проработанные сцены улучшают впечатление от игры. Мы просто не избалованы жанром, где до сих пор считается, что достаточно таблички с текстом.

И очень жаль, что оценить качественную актерскую игру смогут далеко не все русскоязычные игроки. Ожидать перевода

не приходится — в лучшем случае это будут субтитры. Слишком уж много в TOR часов озвучки, и даже если кто-нибудь когда-нибудь возьмется за это дело, уровень актерской игры при этом сильно пострадает.

Актерская игра особенно кстати, если вспомнить, что визуально TOR, скажем так, далеко не **Mass Effect**. Стилизовать игру под комикс или мультяшную разработчики решили не просто так, а с тонким расчетом. Делать ее реалистичной в стиле **Mass Effect** было бы слишком дорого не только в плане стоимости разработки, но и по системным требованиям. А «кинематографичный» стиль **Star Wars Galaxies** в современном виде грозил

загнать визуальный ряд в «зловещую долину» — превратить персонажей в неприятного вида кукол. Так что BioWare пошла по пути Blizzard, и результат вышел неплохим. Условный, стилизованный и чуточку вычурный мир поначалу режет глаз своей непохожестью на гексалогию Лукаса, но потом к нему быстро привыкаешь.

Единственно, не понравилось то, что персонажи «мельчат» в сравнении с героями **World of Warcraft**, которых можно издали рассмотреть во всех подробностях. Впрочем, все познается в сравнении. В **Rift**, например, дела обстояли еще хуже — рассмотреть NPC было почти нереально, если только не подбежать к нему вплотную и не ткнуть в лицо камерой. А лицо собственно-



Образцом для внешности подкласса стрелка (gunslinger) явно послужили герои спагетти-вестернов.



« А НЕ СВОЛТНУЛ ЛИ Я ЧЕГО ЛИШНЕГО? »



Допуская журналистов в бета-тест, Electronic Arts выкатила множество условий, запретов и эмбарго, местами логичных, но местами — весьма неприятных и трудно объяснимых. Например, понятно, что нет особого смысла писать про технические параметры игры, про звездные бои, ремесла и численные тонкости игровой механики, ведь тут все еще может много раз поменяться. Ясно, что лучше избежать сюжетных спойлеров и подробностей о диалогах, а также дословного пересказа «уползающего текста» из вступительного ролика.

Но почему нельзя писать про игру за Империю? Поиграв за имперских персонажей, я так и не понял, к чему ситхам такая немилость. А про еще один, самый неприятный, запрет вы наверняка уже догадались, взглянув на статью. Да, скриншоты! Они предоставлены издателем. Свои публиковать нельзя, и это весьма прискорбно, так как эффекта от запретов нет, а нам они как кость поперек горла. Не продумали этот момент в Electronic Arts.



Здоровячок Хем Вал — «танк» для ситхов-инквизиторов. Нам повезло, что здесь он спиной. С лица он еще хуже.



Контрабандист на Орд Мантелл. Без корабля он далеко не улетит, так что придется пострелять из «маузера».



А вот и те самые дроиды, хранители древних тайн в развалинах на Тифоне.

го героя в Rift вообще невозможно было разглядеть толком, и это сильно подпортило впечатление от игры.

Почему я заговорил о Rift? У SWTOR есть одна общая с ней черта — обе игры многое позаимствовали из World of Warcraft. Но если Rift многие прямо обзывали «клоном», то в случае с TOR все намного интереснее.

WORLD OF THE OLD REPUBLIC?

Тот, кто в целом знаком с миром MMO, сразу же заметит в Star Wars: The Old Republic две интересные особенности. Во-первых, эта игра очень многое позаимствовала из WoW. Во-вторых, у меня сложилось ощущение, будто разработчики этого стесняются и пытаются замаскировать на уровне фиговых листочков.

Любой обитатель Азерота, нынешний или бывший, освоится в SWTOR с ходу. Управление сделано один в один: бег, ходьба, прыжки, автобег, шаг, полоска умений, всплывающие подсказки. Разве что отключить самостоятельное возвращение камеры в позицию «смотреть в зад» невозможно, и это меня слегка бесило, так как я привык смотреть

по сторонам, пока герой куда-нибудь бежит.

Зато в остальном все в интерфейсе знакомо: портрет героя, табличка квестов (в игре есть слежение за ними и метки на карте), окошко диалогов и вкладка боевых сообщений, мини-карта, обычная карта... Но при всем этом интерфейс изменен так, чтобы как можно меньше напоминать WoW. Окошко чата переехало из левого нижнего угла в верхний, а таблички с портретами и полосками здоровья персонажа и врага укатились вниз и «оседлали» с двух сторон линейку умений. Мини-карта из правого верхнего угла «упала» в правый нижний, а на ее месте оказался интерфейс слежения за квестами.

Самое смешное, что интерфейс при этом все равно похож на WoW, но из-за этой «перета-

совки» стал намного менее удобным. А сделать все «как было» невозможно — настройки не позволяют. Надеяться на пользовательские дополнения тоже пока не приходится — их нет, да и на запуске игры не будет, хотя BioWare туманно обещает их когда-нибудь потом. С макросами то же самое — их нет, но они обещаны. Правда, поддержка функций альтернативной цели (*focus*) и цели цели (*assist*) в игре есть — их можно повесить на клавиши. А вот клавиши взаимодействия с целью (*interact with target*) нет. Жаль.

Кроме всего этого, в SWTOR есть классическая система розыгрыша добычи. Есть дележка квестов. Есть камень возвращения. Есть возможность пометить врагов значками (знак «мочить в первую очередь» здесь не череп, а пистолетик). Есть награда опытом за открытие новых территорий. Есть деревья талантов — с десятого уровня, по одному таланту на уровень. Есть классическое разделение на «серую», «белую», «зеленую», «синюю» и «фиолетовую» добычу. Есть пометки на мини-карте, отмечающие торговцев, учителей или квестодателей. Все перечислять можно долго, но смысл один: SWTOR очень многое позаимствовал из интерфейса и базовых концепций WoW.

Стесняться этого нечего. Наоборот, следование классике — это хорошо. Как старый азеротский житель я должен сказать, что осваивать интерфейс не надо вообще — все на своих местах. Но тем не менее мне пришлось экспериментальным путем выяснять, что загадочные треугольнички над головами NPC — это значки квестов. Лично у вас квесты ассоциируются с треугольничками? У меня — нет. Что за масонство в далекой галактике?

Однако есть в SWTOR изменения, которые не назвать косметическими, и часть из них весьма удачна. Например, концепция разделения квестов на «обязательную» и «призывную» части.

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ КАБАНЧИКОВ

Сейчас мир онлайн-ММО сильно страдает от «проклятия кабанчиков» — занудных квестов на истребление X врагов, сбор Y шкур и прочей заведомо тоскливой мур. Лично я, как и многие, считал, что подобные квесты — неотъемлемая особенность жанра и с ними можно разве что смириться.

BioWare ухитрилась одолеть «проклятие кабанчиков» чрезвычайно элегантным способом — поделив квест на две части: обязательную для выполнения и побочную, «призывную». В обязатель-



Броня есть, пушка имеется — ну чем не танк?



В воздухе висит один из тех самых акулоголовых коренных обитателей Тифона.

ной части — сюжетные действия: убить кого-нибудь, найти вещь, активировать терминал или обобрать пару ящиков. В крайнем случае — собрать что-нибудь с убитых врагов, но в небольшом количестве и с очень высокой, если не стопроцентной вероятностью выпадения. Одним словом, никакого занудства в обязательной части квестов нет — за этим тут строго следят.

«Кабанчики» сидят в «призывной» части задания, и как раз в ней нужно убить столько-то врагов, пасущихся в том месте, где выполняется основное задание. Порция опыта за необязательную часть квеста достаточно велика, чтобы игроку было не лень задержаться в локации подольше, но не настолько, чтобы нельзя было спокойно, без рефлексии плюнуть на нее и пойти сдавать квест как есть. Вот тут я снимаю перед разработчиками шляпу. Они вылечили жанр MMO от застарелой болезни — и каким простым способом!

Но если начать разбираться, каким именно способом герои выносят врагов, вновь всплывают уши World of Warcraft. Пока можно обсуждать только базовые классы, до их разделения на подклассы. Но общий смысл таков: по большому счету, базовых классов четыре — воин ближнего боя, маг, стрелок-«танк» и стрелок-

снайпер. У Республики и Империи они называются по-разному (например, «джедай-консул» и «ситхинквизитор»), но механика у них одна, хотя визуально «зеркальные» умения отличаются и называются по-разному.

Рыцарь-джедай и воин-ситх сильно смахивают на воинов из WoW. Они сражаются в ближнем бою, накапливают и разряжают ресурс, напоминающий ярость, имеют про запас «аварийную» защитную способность и могут начать бой с «рывка» издали. Есть у них даже свое «Превосходство» (*Overpower*) — ситуационное умение, которое можно применять сразу после успешного блока. Как видите, сходство почти стопроцентное. Единственное различие — носят рыцари-джедаи не латы, а среднюю броню.

Джедай-консул и ситхинквизитор — помесь магов и жрецов. Они носят легкую броню и ориентируются больше не на мечи, а на Силу, метая во врага вырванные из земли камни, железки и даже сервисных дроидов (!) В умении подбрасывать в воздух легко узнается магическая «овца», а в «ветре», наносящем урон и замедляющем врага, — жреческая «Пытка разума» (*Mind Flay*). Пользуются эти классы быстро расходующимся аналогом маны, а их первый спутник — ближнебойный «танк».

С республиканским пехотинцем (либо имперским охотником за головами) дело обстоит интереснее. Они стрелки — но не столько охотники, сколько «танки» дистанционного действия. Только этот класс может носить тяжелую броню, аналог лат. В арсенале пехотин-



Вот так выглядит интерфейс. Его элементы перетасованы, но на узнаваемости это не сказалось. Окно чата (слева вверху) спрятано.



Республиканский Корускант намного симпатичнее темной и дождливой столицы ситхов. А местный сенат, как видите, — тот еще цирк.

ПЕРВОЕ ПРАВИЛО БЕТА-ТЕСТЕРА



Ладно, отбросим джедайские трюки. Судить о перспективах TOR мне дает не опыт в MMO и уж тем более не мистическое единение с Силой, а вполне земное «Первое правило бета-тестера». Оно очень простое и работает практически всегда, но тем не менее народ про него постоянно забывает.

А формулируется правило так: «Что мы видим в бета-тесте, то будет и в релизе». Все баги, лаги и недоработки игрового процесса за небольшими и незначительными исключениями переключаются в коммерческую версию. Следствие: никогда нельзя списывать серьезные недостатки на то, что «это же бета-тест, чего вы хотите» и ожидать серьезного улучшения.

Бета-версия Star Wars: The Old Republic проверку первым правилом выдерживает отлично. Я вам не скажу за весь контент, баланс, экономику и стабильность серверов под нагрузкой, но на стартовых и «послестартовых» планетах игра была так хорошо отполирована, что о бета-тесте напоминали разве что постоянно выскакивающие таблички-опросники, в которых предлагалось оценить наполнение игры.

Проблемы, конечно, были. Изредка попадались персонажи в незатекстуренной одежде. Бывали падения сервера и довольно неприятные откаты. Как-то раз заело квест — пришлось сбрасывать его и брать заново. Однажды заглохла сценка в «инстансе» — вылезла она приемом «вышел, вернулся». Разок мой персонаж застрял в прыжке, угодив в щель между стеной и верстаком, а другой персонаж, джедай, пару раз застревал в камнях и ящиках после рывка к врагу.

Вот, пожалуй, и все проблемы за несколько дней плотной игры. Не каждый релиз по стабильности может сравниться с этой бетой. До выхода еще несколько недель. Вряд ли BioWare что-то за это время испортит, так что релиз SWTOR должен стать образцовым (если, конечно, сервера не начнут падать, сраженные толпой джедаев).



Ящерку зовут Ойзен Фесс. Это «танк», первый компаньон джедаев-консулов. В бою слегка тормозной.

цев младшего возраста — стрельба, прилипающие гранаты (враг, получив гранату, начинает забавно отдирать ее от себя), режим «огненных боеприпасов», добавляющих к обычному урону DOT (damage over time, растянутый по времени урон), и добивающий выстрел, который можно применять, только когда враг находится под действием упомянутого выше DOT. Ресурс пехотинцев — тоже своего рода мана, только называется она по-другому.

Но самый необычный класс — контрабандисты и имперские агенты. Это снайперы, которые могут бросать оглушающие гранаты. Они носят среднюю броню и компенсируют хлипкость, прячась в бою за ящиками. Система укрытий очень необычная и работает так: мы выделяем врага, и на поле

битвы появляются белые силуэты сидящих персонажей — они обозначают места, где можно засесть в укрытие. Если подойти к такому белому «призраку» и нажать нужную кнопку, персонаж усядется на его место. Укрытие хорошо защищает от ответного огня (и не так хорошо — от врагов с мечами). Некоторые умения нельзя использовать, если не сидеть за укрытием. Если же рядом нет ничего, за чем можно было бы спрятаться, можно усесться в чистом поле — защита меньше, но хотя бы становятся доступны все приемы.

Не всем игрокам нравится идея укрытий, но в оригинальности ей не откажешь. Конечно, сама концепция взята из боевиков, но я не припомню, чтобы она ис-

пользовалась где-то в онлайн-овых играх.

Идея с компаньонами тоже сильно отличает SWTOR от конкурентов. Ее корни тянутся как к зверям охотников из WoW, так и к «помощникам» из Guild Wars. Но сильнее всего в ней, конечно, узнается «партия» из одиночных ролевых игр. Каждого компаньона мы получаем по сюжету, и у каждого своя история, особенности, квесты и отношение к жизни и герою. В бою помощник часто компенсирует недостатки класса игрока:

мощные бойцы часто получают лекаря в качестве первого спутника, а хлипким магам в первую очередь выдают «танков».

В игре соло компаньон может быть очень полезен. А вот в группе — нет, потому что максимум в ней может быть четыре героя, и спутники при этом считаются. Если в команде два игрока, проблем нет. Но, если их три, то призвать на помощь можно лишь одного компаньона, а если четыре, придется обходиться своими силами.



Медитация в исполнении охотника за головами выглядит как проверка оружия. Пощелкал кнопочками, пыхнул огнем — выздоровел.



Вышибала еще не знает, на кого бочку катит. В бар зашел контрабандист — это к неприятностям.



Пока охотник за головами... охотится за головами, верная спутница ненавязчиво его лечит.

НИ ПОЕСТЬ, НИ ПОПИТЬ

К числу несколько сомнительных достижений BioWare я отнес бы расправу над едой и питьем. Как вы помните, в WoW героям частенько приходилось пополнять после сражений здоровье и ману покупными продуктами. В SWTOR каждому классу дается умение «медитации», напоминающее «Прилив сил» (Evocation) из WoW и действующее только вне боя. Использовать его можно сколько угодно, и восстанавливаются и здоровье, и мана (но не воинская «ярость»). Даже если героя серьезно покоцали, он некоторое время «медитирует, и смотрите, снова жив-здоров. С одной стороны, это удобно. С другой — как-то жалко, что в игре нет еды. Алкогольных напитков я в SWTOR тоже не нашел, хотя обошел все бары. Может, в релизе их добавят — давайте будем на это надеяться, ведь как же можно без пьяных джедаев?

А вот что BioWare удалось, так это углубленная классификация врагов по степени сложности. Как вы помните, в WoW враги могут быть обычными либо «элитными» (боссов не считаем). В SWTOR все сложнее: враги бывают стандартными (встречаются группами по трое-четверо, но такую группу легко раскидает любой герой равного уровня), сильными (эти попадают в одиночку и иногда парами — двоих расковырять можно, но здоровье будет уже не то), элитными (даже один такой — опасный противник, а двое — уже что-то сверхрискованное), и так далее. Если Blizzard уже давно загнала элитных монстров в подполье, то BioWare расставляет их на свежем воздухе и даже выделяет под них «героические области», где выполняются групповые квесты (увы, давно забытая в Азероте вещь).

Награды за такие квесты весьма серьезные, и народ уже на



Нет в далекой галактике чертей, зомби, призраков, драконов и даже кобольдов. Приходится крошить какую-то непонятную рогатую тварь.



С самых первых уровней джедаи могут отражать мечами пусть не каждый импульс бластера, но хотя бы некоторые из них.

стартовых планетах скликается в общепланетных чатах, объединяется в группы и зачищает «героические» зоны. Групповая игра сделана по классическому образцу: приглашение, исключение, правила дележки добычи... Разве что цвет текста в групповом чате не традиционный синий, а фиолетовый. Это слегка дезориентирует — кажется, что вся группа не переговаривается, а перешептывается.

Не стоит путать героические зоны с подземельями. Подземелья тут называются «маяки» (Flashpoint), и в релизе их ожидается пятнадцать штук (правда, не все они будут доступны обеим фракциям). А вот на чем стоит остановиться подробнее, так это на персональных «инстансах» — особых областях карты, отмеченных красной или зеленой вуалью.

ЧЕТВЕРТАЯ СТЕНА

За прозрачную стену, отделяющую общественную часть мира от персональной, могут пройти только обладатели нужного квеста и те, с кем они будут в группе. Для каждого вошедшего героя или группы генерируется свой «инстанс». Как раз в нем и происходят важные квестовые бои, события или разговоры — те, которые касаются только одного персонажа и в которых нельзя, чтобы рядом крутились другие игроки. Встречаются там и враги — обычные, рассчитанные на одного персонажа. Но никто не помешает взять с собой соратников — они помогут в бою и посмотрят со стороны на диалоги (если захотят).

Когда же квесты вместе выполняют двое, трое или четверо игроков, дело принимает интересный оборот. Во-

первых, в диалоге NPC не скажет следующую фразу, пока все в группе не ответят на предыдущую (на это дается ограниченное время, чтобы никто не мог искусственно затягивать диалоги). Во-вторых, даже если игрок выберет один ответ, он может увидеть другой, сказанный другим персонажем, — это решает генератор случайных чисел. В-третьих, когда игроки выбирают разные исходы диалога (один хочет убить NPC, другой — пощадить), «победитель» тоже выбирается случайно, но другие игроки получают полагающиеся им порции очков добра или зла. То есть даже если группа кого-то замочила, но один игрок «выразил возражение» для протокола, он будет считаться хорошим, несмотря на то, что по факту никого не спас.

Конечно, система эта немного корява, но вряд ли можно придумать что-то лучше, чтобы убрать противоречия между концепциями одиночной и групповой игры. Беспокоит немного другое: вполне может случиться так, что игроки, считающие себя «элитой», начнут проматывать вообще все диалоги и требовать того же от других, чтобы ускорить прокачку.

Представьте, каково тогда будет находиться с такими в одной груп-



Герой общается с джавой, больше похожим на Виви из Final Fantasy. Обратите внимание на верстак для улучшения оружия (справа) и на «замороженца» на заднем плане.

пе — стоит прослушать диалог, который проматывают все остальные, и сразу же окажешься «нубом» и «тормозом, задерживающим всю группу». И это камешек в огороде не только русскоязычного сообщества (хотя на его счет у меня уже давно не осталось иллюзий), но и англоязычного, которое тоже порой удивляет: чего стоит высокомерное отношение сентябрьских бета-тестеров по отношению к новичкам, впервые пришедшим в закрытый бета-тест в октябре. Одним словом, как всегда, самым слабым местом игры могут оказаться игроки — как «бурги», так и наши соотечественники.

Повод для оптимизма у нас есть. Бета-версия SWTOR очень приятно удивила, и теперь я жду релиза, чтобы углубиться в игру при первой же возможности. Если даже с многопользовательской частью что-то не заладится, все равно останутся восемь классовых сюжетов.

Уж с ними-то все должно быть в порядке.



Будем делить Татуин. Много наших поляжет. Но и «ихним» несдобровать.

ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ	WARNER BROS.
В РОССИИ	MAIL.RU GROUP
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ

lotro.mail.ru



Властелин Колец Онлайн

Познавательная история
одного обновления

Мы не раз писали о «Властелине Колец Онлайн» — абонентской ролевке по мотивам одноименного романа Дж. Р. Р. Толкина, созданной компанией Turbine в уже далеком 2007 году. В 2009 году игра пришла к русскоязычным игрокам, получила качественную локализацию (по тем временам — редкий случай) и заняла устойчивую позицию на рынке.

На мировом уровне Lord of the Rings Online заслужила всеобщее признание, но в пантеон самых популярных MMORPG войти не сумела. Летом прошлого года на волне всеобщего отказа от подписной модели компания Turbine предприняла вторую попытку вырваться на первые позиции и провозгласила переход на условно-бесплатную модель. И здесь начинается наша статья.

ДОЗНАНИЕ

Громкому заявлению о смене модели, прозвучавшему 4 июня 2010 года, предшествовали два события. В апреле 2010 года студия Turbine лишилась независимости и перешла под руку медиамагната Warner Bros. Кроме того, у Turbine уже был наработан успешный опыт перемещения Dungeons & Dragons Online на условно-бесплатную стезю, благодаря чему эта игра из затухающих превратилась в процветающую как минимум в Америке.

Как и предполагалось, осенью на американские серверы пришло обновление Enedwaith («Энедвайт»). Само по себе небольшое, оно перевело LOTRO на free-to-play-основу. Правда, людям, эльфам, гномам и хоббитам с европейских серверов пришлось еще пару месяцев обождать. Забегая в будущее, отметим, что это было последнее ожидание такого рода: в самом начале лета этого года Turbine забрала оперирование евросерверов в свои руки, создав LOTRO Global Service и тем самым, по сути, гарантировав единовременную установку обновлений.

А вот к нам «Энедвайт» полз целый год. Как стало известно много позже, проблемы были связаны в первую очередь с биллингом. Что это за зверь, спросите вы? Биллинг — система, которая отвечает за учет платежей и обновление учетных записей. Попросту говоря, все покупки кодов и дополнений, приобретение и трата игровой валюты (на российских серверах ее называли марками), изменение стату-

са аккаунта и даже внутриигровое зарабатывание марок находятся в ведении биллинговой механики.

Действующий у нас биллинг был собственной разработкой локализаторов. При этом отношения с Turbine шли не так чтобы гладко, решались юридические и технические вопросы, и выход «Энедвайта» все откладывался. В конце концов для написания биллинга привлекли специалистов из команды «Аллодов Онлайн», но это случилось только зимой сего года, когда обновление уже «застряло» на четыре-пять месяцев. Полноценную техническую документацию для переделки биллинга Turbine тоже предоставила, по словам продюсера игры Романа Бухарова, только в феврале.

Игроков почти не информировали о происходящем. У Станислава Лема есть прекрасный рассказ «Дознание», в котором командир звездолета срывает бунт

андроида-злоумышленника тем, что в критический момент... молчит. Но молчание компании о причинах задержки произвело прямо противоположную реакцию: в русском «Властелине» зрел бунт. Петиции в Turbine с просьбами забрать злосчастные сервера, раз за разом вспыхивающие слухи о закрытии русской части проекта, даже массовый исход из игры — подчас целыми гильдиями.

В том, что русский «Энедвайт» действительно существует, игроки убедились только в конце марта, когда наконец-то стартовал закрытый тест обновления. И тогда же счастливицы, получившие приглашение на тест, донесли весть, что ждать... придется еще долго. Игра кишела багами, магазин работал через пень-колоду.

В апреле 2011 года произошло беспрецедентное событие. Абонентская плата была упразднена, от сейчас и до момента установ-

ки обновления. Любой, кто создавал аккаунт, автоматически получал безраздельный доступ и к базовой игре, и к обновлениям «Мория» и «Лихолесье».

То был неожиданный ход, достойный Книги рекордов Гиннеса. В итоге акция «Свободный доступ» не только удержала часть старых игроков, но и привлекла новых. В течение пяти месяцев игроки покорили просторы Средиземья совершенно бесплатно.

Второго сентября прозвучала радостная новость: «На тестовый сервер установлена версия клиента, подготовленная для запуска на игровых серверах». Двадцать первого сентября состоялся официальный старт обновления «Энедвайт», символизировавший ввод условно-бесплатной модели оплаты. Правда, позже радостную весть подпортили объявлением, что марки, которые начисляли игрокам по «программе лояльности» за пребывание в игре до установки «Энедвайта», не будут выдавать за последние «бесплатные» пять месяцев.

МАРКИ

Такая вот невеселая и познавательная история. Зато теперь мы можем написать материал, который планировали еще год назад и раз пять или шесть переносили из



Эти крылатые твари гнездятся на заснеженных предгорьях Энедвайта.

номера в номер. Материал про то, как выглядит новая модель оплаты во «Властелине».

Повышая репутацию у внутриигровых фракций и выполняя деяния (особый род заданий на открытие географических точек, убийство определенного числа монстров и совершение прочих действий), вы получаете **марки**. Это особый род игровой валюты, используемый для совершения покупок в игровом магазине. За марки вы приобретаете наборы квестов и снимаете игровые ограничения, отдельно оплачиваете дополнения («Копи Мори», «Осада Лихолесья»), а также покупаете некоторые другие вещи. Например, расширение гардероба для модников или тома, повышающие характеристики.

Марки можно заработать игровым путем, но гораздо проще, конечно же, купить за реальные деньги. Предприимчивые игроки уже разработали алгоритм действий. Создаете максимальное число персонажей на каждом сервере, развиваете их до тридцатого уровня, выполняете все возможные деяния и... удаляете. Марки, полученные за деяния, тратите на снятие ограничений с основного персонажа и покупку нужных вам квестовых наборов. Процесс повторяется, пока вы не наберете достаточно, чтобы играть бесплатно.

По поводу ограничений. После регистрации игроку достается сильно урезанный **базовый** аккаунт. Две ячейки персонажей на каждый сервер. Три сумки из пяти. Запас денег лимитирован двумя золотыми (для ранних уровней это большая сумма), открыто всего несколько ячеек талантов. Помимо этого, бесплатник не имеет права посылать и получать деньги по почте, не может выставлять товары на аукцион, а обычные квесты ему готовы давать только в четырех локациях: Эред Луин, Шир, земли Бри и Пустоши.



Если не поможете местным аборигенам – присоединяйтесь к Саруману.

Стоит разок купить марки за реальные деньги – и вот вы уже **«премиум»**. Правда, существенных отличий нет. Три ячейки персонажей, до пяти золотых в кошельке. Кстати, сверхнормативное золото не изымается в пользу голодающих хоббитов, а просто становится невидимым, пока лимит не снят. Помимо этого, персонаж получает пять лотов на аукционе и может пользоваться почтой без ограничений. И все.

До тридцатого уровня эти ограничения несущественны. Более того, тратиться на покупку марок на первых этапах экономически невыгодно. А дальше уже можно решить, как поступать. Напомним, снятие лимитов оплачивается марками, которые можно получить и в самой игре.

За марки приобретается и **VIP** – привычная ежемесячная подписка, позволяющая играть без ограничений. Но крупные дополнения все равно докупаются отдельно (кроме «Энедвайта», который дополнением как таковым не считается, ибо меньше по масштабу, и бесплатен для VIP). Самое великое достоинство VIP – все персонажи, созданные до включения этого статуса или во время, *навсегда* освобождаются от ограничений. Кстати, только в России VIP можно приобрести за марки, причем

минимальный срок – всего пять дней. За это локализаторам большое «спасибо».

В целом, «Властелин» предлагает оригинальную «условно-подписную» модель. И сразу понятно, как подобный разветвленный механизм мог уложить на лопатки биллинговый отдел локализатора.

ЭНЕДВАЙТ

Традиционное продолжение эпического сюжета переносит нас на равнины Энедвайта, где группа Серых стражей, пробирающаяся на помощь Арагорну, обнаружила поселения аборигенов, у которых тоже не все гладко. Энедвайт предназначен для высокоуровневых персонажей и предлагает пачку квестов (есть несколько по-настоящему интересных), две репутационные фракции (готовьтесь к ежедневным пробежкам по повторяющимся квестам), предметы для обмена и снаряжение. Среди местных обитателей – несколько уникальных монстров. Черные демонические козлы, призраки и прочая нежить особой злобности... И самое интересное – поселение злых хоббитов, секрет которых мы ни за что не будем выдавать.

Игроков избавили от необходимости бегать ко входу в инстансы: достаточно выбрать пункт ме-

ню, и далее участники переносятся к месту действия. Все значимые старые инстансы получили «вторую жизнь»: подземелья теперь предлагают разную сложность в зависимости от уровня пришедших, монстры и боссы усилены, добавлены новые награды. Старые комплекты брони Аннуинаса и Хеллеграда изменены под героев 65-го уровня. В общем, перепроходить заново имеет смысл.

Для новичков: некоторые сюжетные прологи и стартовые локация обновлены. Усовершенствована система подсказок. В частности, это позволит без труда найти место выполнения задания.

ИЗЕНГАРД

Впереди играющих в русско-го «Властелина» ждут еще два испытания. Ближайшее запланированное обновление, получившее рабочее название **3.3**, продолжает сюжет, добавляет новые инстансы, в том числе крупный рейдовый, изменяет систему легендарных предметов, вводит эпическое оружие Первой эпохи для бойцов 65-го уровня. Кроме того, на горизонте маячит полноценное четвертое дополнение **Rise of Isengard**, уже водворенное на серверы LOTRO Global. По словам Романа Бухарова, у нас его планируют ставить примерно через полгода (не сразу же после «Энедвайта!») и, памятуя ошибки прошлого, заблаговременно начали локализацию.

Но не будем спешить с овациями: обновление 3.3, первоначально назначенное на 20 октября, уже успели перенести. Тем не менее напоследок выразим надежду, что историй, достойных Книги рекордов Гиннеса, больше не повторится и в дальнейшем судьба «Властелина» у нас сложится хорошо. Тем более что, привлеченные условно-бесплатной моделью, в игру сейчас уже повалили новые игроки, да и прежние потихоньку возвращаются назад. Скрестим пальцы.



Дикий Охотник – древний дух, обитающий в энедвайтских лесах. Рядом с этойкой громадиной чувствуешь себя хоббитом.



BATTLEFIELD 3

www.battlefield.com

Не первый, но и явно не последний этап противостояния игровых серий *Battlefield* и *Call of Duty* подходит к кульминации. Сотни миллионов долларов и месяцы разработки в сочетании с нешуточной конкуренцией между двумя монстрами индустрии просто обязаны были вывести жанр боевиков на новый качественный уровень. Первой выстрелила компания *Electronic Arts*, лишь на пару недель опередив *Activision*. О том, насколько близок к десятке оказался результат, мы вам и расскажем.



Перемещаться незамеченными нам остается совсем недолго.



«За проезд передаем!»

ЖАНР	БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	DICE
ИЗДАТЕЛЬ	ELECTRONIC ARTS
НА ЧТО ПОХОЖЕ	ПРЕДЫДУЩИЕ ИГРЫ СЕРИИ
СЕТЕВЫЕ РЕЖИМЫ	ИНТЕРНЕТ
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, PS3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМУМ	CORE 2 DUO 2,4 ГГц / ATHLON X2 2,7 ГГц, ПАМЯТЬ 2 Гб, ВИДЕО GEFORCE 8800GT / RADEON 3870
ЖЕЛАТЕЛЬНО	CORE 2 QUAD, ПАМЯТЬ 4 Гб, ВИДЕО GEFORCE GTX 560 / RADEON 6950

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- визуальная составляющая
- динамика
- тотальные разрушения
- вполне крепкий сюжет
- интересное оборудование

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- всесторонней оптимизации интерфейса
- возвращения командирской должности
- узнать, чем же все, черт возьми, закончилось!

ВЕРДИКТ

Два шедевра в одном: захватывающая кампания с любопытным сюжетом и прекрасный сетевой режим, верный традициям серии. Самый зрелищный и технологичный боевик на сегодняшний день.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 10
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 10
УДОБСТВО	■■■■■■■■■ 7
ЗВУК	■■■■■■■■■■ 10
ИГРОВОЙ МИР	■■■■■■■■■■ 10

ДЫМ ОТЕЧЕСТВА

Любопытно, что серии *Call of Duty* и *Battlefield* хоть и сопоставимы по возрасту, но обороты набирали из противоположных степеней — первая выросла в современную комплексную концепцию из одиночной игры, а вторая — из сетевой. Связать эти два конца для платформы PC у *Electronic Arts* удалось относительно недавно — с выходом *Bad Company 2*. Задержавшись со слиянием, но выработав удачную концепцию, разработчики совершили внушительный рывок вперед — в основном за счет полной разрушаемости всего и вся.

В *Battlefield 3* игры с физикой по-прежнему стоят во главе всего происходящего, но на этот раз они обзавелись поистине голливудской оберткой. Здания рассыпаются как карточные домики, а под градом пуль любые укрытия неминуемо уродуются, разваливаются на части, взрываются и обдают стрелков пылью, искрами и ошметками бетона.

По качеству картинки *Battlefield 3* со свистом обгоняет всех конкурентов. Причем речь не только об уровне детализации, но и о множестве мелких графических изысков — колоссальную работу проделали над светом, частицами, прочими эффектами...

На первый взгляд статичный мир игры при внимательном рассмотрении оказывается чуть ли не живее самих участников событий: на городских улицах ветер подхватывает обрывки газет, в лесах мерно покачивающаяся листва бросает на земли тени, лужи преумножают ослепительные огни мегаполиса, солнце раскрашивает осевшие на экран пылинки во все цвета радуги, небо то и дело прочерчивают линии пущенных



Похоже, американцам пришлось по душе идея мочить террористов в сортире.



Похоже, герой явно обеспокоен своей судьбой. Уж поверьте, валяются эти двое здесь не просто так.

«в молоко» снарядов, а за горизонтом нередко что-нибудь горит и дымится. Красота, да и только.

Персонажи тоже внакладе не остались. Люди передвигаются на редкость плавно и естественно: заранее прорисованные анимации сплелись с так называемой физикой «тряпичных кукол» в крайне органичном симбиозе. Как результат, здесь каждое ранение и смерть — театр одного актера. Любопытно, что эти разработки не принадлежат DICE — эти хитрецы позаимствовали их у команды, занимающейся в Electronic Arts созданием спортивных симуляторов.

Звук целиком и полностью соответствует визуальному великолепию — но тут серию никогда ни в чем нельзя было упрекнуть. К набору выстрелов и грохотов добавилась и непереносимая истерия соратников по радиосвязи, но за разумные рамки она не выходит. Музыка, как и раньше, выдержана в непереносимом пафосном ключе и играет там, где надо. Чему стоит высказать «фи», так это локализации — ни в какое сравнение с оригиналом она не идет. В английской версии есть эпизоды с русской речью, но и там находятся режущие слух, абсолютно неестественные фразы.

Да, и будьте готовы к тому, что по части русского трехэтажного DICE превзошли своих коллег по цеху из Infinity Ward на несколько порядков. Вставлять меткие словечки где ни попадя — это вам, знаете ли, не на стенах краской три буквы рисовать. Откровенно трещать по швам шаблоны начинают, когда в сетевой игре слышишь произнесенные с акцентом фразы типа «Fall back, <исконно русское слово>, fall back!» Вот оно, вот оно — признание национальной культуры! Ура! В воздух летят шапки-ушанки и поводки от медведей.

КАМЕРА! МОТОР!

В первую очередь соперничество Call of Duty и Battlefield разворачивается на онлайн-вом поприще, но все же кампания — это визитная карточка любого боевика, уникальная одежда, по которой его встречают.

Как ни странно, такая обыденная вещь, как полноценная одиночная игра, серией Battlefield была взята на вооружение относительно недавно. Задолго до выхода Bad Company 2 две части Call of Duty: Modern Warfare успели продемонстрировать, какой должна быть кампания в современном боевике. И первый опыт DICE на этом поприще не то чтобы потерпел крах, но по размаху, буйству спецэффектов и количеству зрелищных сцен Bad Company 2 все же уступала конкуренту.

А вот третья часть игры должна была взять реванш. И блестяще с этим справилась. Пере-

довые технологии, конечно, делают свое дело, но они — лишь одна из составляющих успеха.

ПОЛЕ БРАНИ

Основные события проходят на пустынных территориях Ирака и Ирана, однако есть и пара небольших, но эффектных эпизодов в Париже и Нью-Йорке.

Весьма скромная география компенсируется чередованием разных условий игры. Кроме банальных перестрелок среди зданий, вас ждут ночные операции со снайперской винтовкой наперевес, интенсивный захват многоэтажной виллы в духе Rainbow Six, сбивающая с толку схватка в лесу, парочка бодрящих погонь, самая малость stealth-элементов и, наконец, наиболее впечатляющий эпизод — крупномасштабный бой двух армий на просторной территории. Пешие прогулки разбавляются ездой на технике: нам придется сесть за пулемет джипа, примерить шкуру стрелка в кабине истребителя и даже порулить танком, взяв на себя роль командира.

Свою лепту в разнообразие и зрелищность игрового процесса вносят частые Quick Time Events — скриптовые сценки, в которых главный герой вступает в рукопашный бой и начинает со знанием дела травмировать кого надо. От игрока требуется на все это дело смотреть и просто нажимать кнопки, загорающиеся на экране. Никаких зубодробительных комбинаций, самое сложное, что от вас потребуется, — быстро-быстро жать пробел. Максимум событий при минимуме действия, а драки поставлены не хуже, чем в каком-нибудь высокобюджетном кино.

Разработчики, судя по всему, не забывали про кинематограф ни на секунду. Можно сказать, что здесь не сюжет обрамляет игровой

процесс, а, напротив, игровой процесс служит средством для рассказа. Игра мчит нас по рельсам истории, заставив позабыть про целый ряд условностей.

Здесь нет нужды обыскивать каждую улочку в надежде на что-нибудь полезное или страшно секретное — во-первых, все равно впустую, во-вторых, все необходимое оружие положат перед вами, а то и вручат при старте. И непременно выдадут мешок патронов, чтобы вы утруждали себя поиском боеприпасов от силы раз за миссию.

Если коридор уровня разбивается на два прохода, соратники обязательно вам про это сообщат. Заблудиться тут невозможно — искусственные друзья всегда подскажут, куда идти и что делать. Просторные уровни тщатся выглядеть открытыми, но, как и в сетевой игре, ограничения все же существуют — выход за пределы зоны выполнения миссии карается смертью в течение нескольких секунд.

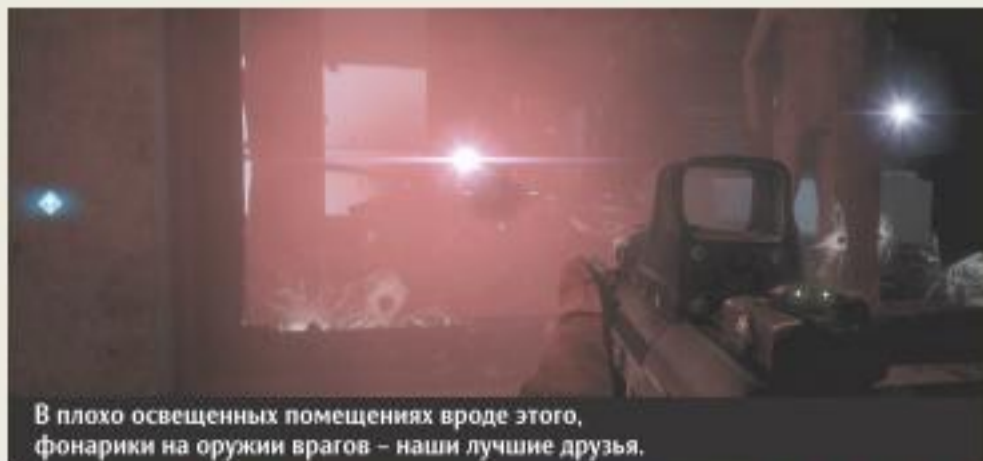
Хотя вообще гибнет главный герой неохотно и вам не придется часто любоваться на экран загрузки, если следовать нескольким простым правилам: держаться рядом с соратниками, слушать их советы и не высовываться, пока восстанавливается здоровье. Команда не только всегда готова прикрыть огнем, но и обладает некоторой самостоятельностью — «мертвым грузом» виртуальных напарников никак не назовешь, пусть они и ведут себя весьма сдержанно и не отличаются незаурядным интеллектом.

ИНОГДА ВОЙНА МЕНЯЕТСЯ

Прохождение кампании займет у вас порядка восьми часов, после чего настанет время переместиться в сеть, где и застрять надолго. Благо разработчики обеспечили для этого все условия.



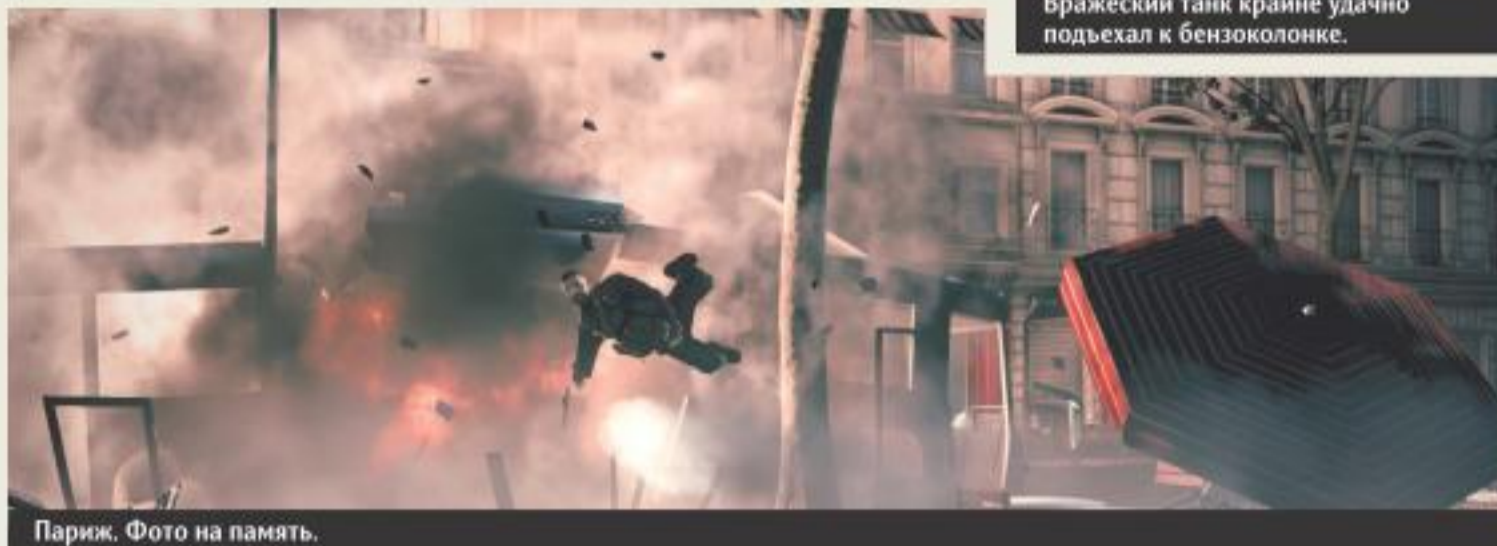
В динамике местная флора выглядит гораздо лучше.



В плохо освещенных помещениях вроде этого, фонарики на оружии врагов – наши лучшие друзья.



Вражеский танк крайне удачно подъехал к бензоколонке.



Париж. Фото на память.

Battlefield 3 в игре по сети – это и возвращение к истокам в виде второй части, и основательная работа над ошибками, и новые возможности. Каким-то непостижимым образом DICE удалось угодить всем игрокам разом.

Набор классов на этот раз тот же, что в Battlefield 2142: разведчик, инженер, штурмовик и боец поддержки. Их специализации остались прежними: снайперские винтовки и слезка, борьба с техникой и ее ремонт, подствольные гранатометы и лечение, пулеметы и снабжение боеприпасами соответственно.

Снаряжение бойцов пополнилось новым уникальным оборудованием. Пожалуй, больше всего впечатляет миномет, в некоторой степени компенсирующий отсутствие командира с его авиаударом. Не может не вызвать искреннюю симпатию и ОВУ-робот, управляемый инженером. Эта едва заметная юркая машинка способна не только чинить, устанавливать заряды на ретрансляторах и обезвреживать взрывчатку, но и портить нервы вражеской пехоте внезапным появлением и убийственной горелкой.

Что касается техники, то она плавно откатилась ко временам Battlefield 2. Триумфальное возвращение самолетов состоялось, но с нюансами – их убийность жестко порезали, оказав тем самым услугу не только несчастным пехотинцам, но и асам-пилотам. Новички быстро теряют интерес к «птичкам», как только узнают, что для получения очков, сопоставимых с пехотинскими, пилоту придется не только продемонстрировать недюжинное мастерство, но и тратить массу времени на развитие.

Дело в том, что система разблокировки оборудования в зависимости от предпочитаемого стиля игры в Battlefield 3 получила масштабное развитие. Теперь отдельные ветки приходится не только на классовое оборудование и технику. Каждый вид боевых машин, каждое оружие обзавелись своей линейкой. Например, теперь нельзя получить те же ракеты для несчастного самолета, рассекая на танке. То же касается и всяких пехотинских радостей: прицелов, глушителей и прочего. Тем самым разработчики вынуждают игроков подходить к выбору специализации ответственно, а не метаться из одной крайности в другую. Вполне разумное решение.

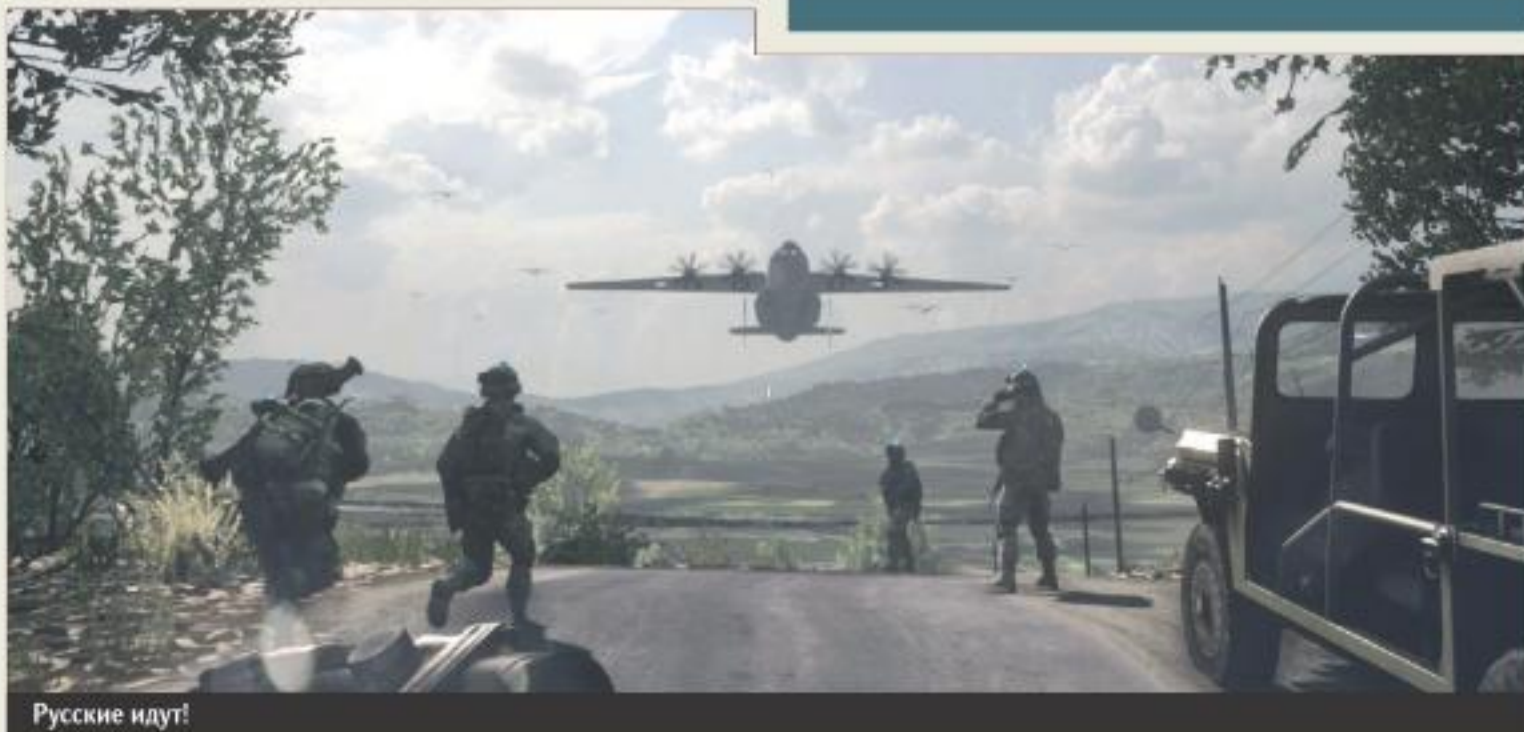
ТРЕЩИНКИ В БРОНЕ

Как это обычно и бывает, промахи все же нашлись. На этот раз DICE превзошли сами себя, создав поистине монструозный и тяжеловесный интерфейс, продираться сквозь который – занятие не для слабонервных. Например, игроков почему-то лишили возможности щелкать по карте для выбора точки старта и менять оборудование, пока тикает таймер возрождения. Будем надеяться, что эти откровенные издевательства не переживут первого же полноценного патча.

Отдельного упоминания заслуживает специальная социальная сеть для игроков, под названием Battlelog. Через нее осуществляется не только запуск игры и поиск серверов, но и доступ к статистике. Пока что технология сыровата, но со временем она наверняка возмужает. В конце концов, ради такой шикарной игры с некоторыми техническими сложностями можно и смириться.

■ ■ ■

DICE выполнила все свои обещания, подняв на новый уровень и одиночную, и сетевую игру. На Battlefield 3 еще долго будут равняться, подсматривая идеи и пытаясь повторить технологии. Но по-прежнему любопытно, какие козыри выкатит навстречу их главный конкурент – серия Modern Warfare – и кто же победит на текущем этапе многолетнего противостояния.



Русские идут!

ВСПОМНИТЬ ВСЕ



Подача сюжета в кампании осуществляется в лучших традициях остросюжетных детективов. В первой же сцене главный герой прыгает на крышу несущегося поезда, полного террористов и взрывчатки. Что происходит? Кто все эти люди? Почему одно из запястий нашего персонажа в наручнике?

Ответы на первые два вопроса, в отличие от ответа на третий, будут получены не скоро. Мы перенесемся на несколько часов назад и увидим комнату допроса, где сидит штаб-сержант Генри Блэкберн, прикованный к столу. Пара немолодых представителей госструктур пытается выудить из него какую-то информацию. На протяжении игры он рассказывает свою историю, а мы становимся участниками событий в прошлом, принимая на себя роли действующих лиц. Главный из них и есть сам Блэкберн.

Как ни странно, в итоге сюжет не оставляет ощущения мешанины имен, многозначительных разговоров, малопонятных мотиваций и гипертрофированного американского патриотизма, как это нередко бывает в подобных случаях. Напротив, он вполне последователен и лишен ненужной «воды», а события остаются неоднозначными до самого конца.

В истории нашлось место не только оружию массового поражения, террористам и вездесущим русским, но и таким довольно дерзким эпизодам, как отстрел французских полицейских и убийство одного невинного американского гражданина другим.

Финал оставляет некоторую недосказанность. Одновременно с Battlefield 3 свет увидела книга под названием The Russian, которая позволит восполнить пробелы и взглянуть на историю под другим углом.

Финал оставляет некоторую недосказанность. Одновременно с Battlefield 3 свет увидела книга под названием The Russian, которая позволит восполнить пробелы и взглянуть на историю под другим углом.

РУКОВОДСТВО

КАМПАНИЯ

В процессе прохождения кампании мне встретился ровно один эпизод, требующий конкретного совета. В начале миссии «Ночная смена» может показаться, что лампочки, которые нужно разбить, круглые, но это не так. На самом деле источник света — плоский и малозаметный. Целиться нужно просто чуть-чуть выше.

В остальном достаточно будет нескольких общих рекомендаций. Итак, чтобы комфортно и без лишних загрузок пройти кампанию, нужно:

- держаться как можно ближе к ключевым персонажам и слушаться их. Они не только станут гарантом вашей безопасности вне стандартных перестрелок, но и всегда подскажут, как себя вести.

- стараться не отделяться от команды. На высшем уровне сложности это особенно актуально, поскольку урон герою наносится серьезный. Братья по оружию как минимум возьмут часть пуль на себя. А в танковом бою, например, можно вообще бесцеремонно прятаться за броню соратников.

- в каждой схватке отмечать укромное место, в котором будет удобно ждать, пока не регенерирует здоровье.

- отмечать второе укромное место на случай, если в первое прилетит граната. Враги обожают ими кидаться.

- не доводить здоровье до критического предела и уходить лечиться гораздо раньше. Всеми виной все те же злосчастные гранаты, способные прикончить тяжелораненого героя с нескольких метров. Перестраховаться от пуль тоже не помешает.

- внимательно выбирать укрытия. Как правило, целыми остаются углы домов, стальные предметы, деревья. Но надежнее всего пользоваться особенностями рельефа, вроде холмов и ям.

- помнить о пользе лежачего положения. Заключается она не только в том, что по вам будет труднее попасть. Враги могут вас просто не заметить или переключить огонь на более доступную цель.

- следить за фонариками врагов на ночных уровнях. Это как индикатор «целиться сюда». Берите чуть выше или стреляйте прямо по огням — не ошибетесь. То, что у трупов фонарики гаснут, помогает ориентироваться на поле боя еще увереннее.

- переключаться на огонь одиночными патронами (кнопка V по умолчанию), когда бой

проходит на средних и дальних дистанциях. Это здорово повысит вашу меткость, а заодно и эффективность.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Прежде чем приступить к рассказу о классах и нововведениях, скажем пару слов про игровые режимы. Базовых всего три, и еще два суть их частные случаи.

ЗАХВАТ

Традиционный режим, знакомый со времен первого Battlefield. Команды стартуют с противоположных концов карты, их цель — захватить и удерживать контроль над как можно большим числом точек. Флаг одной из фракций начинает подниматься над спорной территорией в тот момент, когда вблизи появляются бойцы одной из команд. Скорость захвата зависит от их количества. После завершения процесса на точке появляется техника, а солдаты получают возможность вступать в игру не только с базы, но и в районе свежеприобретенной территории. Если контролировать большую часть точек, у вражеской команды начинают постоянно убывать так называемые «билеты» — при обычных обстоятельствах они расходуются по одному за каждого возрожденного бойца. Команда, у которой «билеты» кончатся быстрее, проигрывает бой.

ШТУРМ

Этот режим впервые появился в предыдущей игре серии — Bad Company 2. Команды делятся на нападающих и защищающихся. Раунд разделяется на несколько этапов. После завершения каждого из них область боевых действий смещается. Происходит это после того, как нападающие достигают своей цели — от них требуется вывести из строя пару передатчиков, поставив на каждый из них бомбу с часовым механизмом и не дав ее разминировать до детонации. Как устанавливать, так и обезвреживать взрывчатку могут бойцы всех классов.

Защитники при этом имеют бесконечный запас «билетов». У нападающих их количество ограничено, но на каждом этапе они восполняются. Чтобы завершить игру, нужно уничтожить все ретрансляторы или оставить агрессоров без ресурсов для подкреплений.

СХВАТКА КОМАНД

Дебютант серии Battlefield и старый знакомый по другим боевикам — традиционный team deathmatch. Победу одерживает та команда, которая доведет число «билетов» врага до нуля.

СХВАТКА ОТРЯДОВ И ШТУРМ ОТРЯДОВ

Те же «Схватка» и «Штурм», число участников в которых ограничивается одним отрядом с каждой стороны. В сумме — восемь человек.

ОБНОВЛЕНИЯ В МЕХАНИКЕ

Большинство игровых принципов Battlefield 2 и Bad Company 2 действует и тут, но появились и некоторые важные особенности в механике, о которых нельзя не упомянуть.

- Любая техника возгорается и постепенно разрушается, как только уровень целостности обшивки падает ниже 50%. Если после получения повреждений осталось больше 50%, через некоторое время броня начнет восстанавливаться. Кроме того, при нанесении урона есть шанс вывести технику из строя, ограничив ее перемещения.

- Регенерация здоровья тоже есть, но для ее запуска требуется провести довольно много времени в укрытии.

- Появился механизм подавления огнем. Если персонаж находится под серьезным обстрелом (получение повреждений при этом роли не играет), на экран ложится ощутимый эффект размытия, который значительно затрудняет стрельбу и ведение боя в целом. За успешное подавление стрелку положены дополнительные очки.

- На большинство видов оружия можно поставить до трех аксессуаров, к которым относятся прицелы, фонарики, лазерные целеуказатели, рукоятки, глушители, утолщенные стволы. Чтобы получить к ним доступ, нужно совершать убийства при помощи того арсенала, который вы хотели бы улучшить.

- Такой же принцип разблокировки действует для нового оборудования у техники каждого типа.

- Лазерные целеуказатели и фонарики позволяют ослеплять противников.

- Изменился рукопашный бой. Чтобы убить противника одним ударом и снять с него жетон, нужно подойти сзади или сбоку и нажать клавишу F. Персонаж выхватит нож, и запустится анимация, которая на несколько мгновений вас парализует, — это делает добычу трофеев достаточно рискованным развлечением, если поблизости носятся другие вражеские солдаты. Разработчики оставили нам возможность переключиться на нож (клавиша б) и орудовать им в знакомом по Battlefield 2 режиме, но делать этого не стоит — убийства с одного удара может и не получиться.

- Возвращенные в строй дефибриллятором бойцы могут выбирать, вступать им снова в игру или нет. Старт при этом происходит в положении лежа, с пистолетом в руках. Некоторое время пациент еще не может двигаться.

- Не стоит забывать о том, что вместе с возможностью занять положение лежа в игру вернулось и переключение режима стрельбы (клавиша V). Ведение огня одиночными выстрелами ощутимо увеличивает эффективность на средних и, в особенности, длинных дистанциях.

- Врагов, как и раньше, можно отмечать клавишей Q, предварительно наведя на них прицел. Это нужно делать постоянно, хотя игроки почему-то по-прежнему забывают об этом. Этой же кнопкой отправляются приказы на захват и оборону точек, а если ее зажать, выведется схема быстрых сообщений, пусть и не такая удобная, как в Battlefield 2.



Чуть ли не любые укрытия рано или поздно разваливаются. По-настоящему доверять можно только стали и матушке-земле.

КЛАССЫ

ИНЖЕНЕР



Неизменный класс, призвание которого — уничтожать и чинить боевые машины. Поскольку техника найдется везде, класс этот достаточно универсален и без проблем позволит вам удачно выступить на большинстве карт, за исключением самых маленьких и тех, что ориентированы на пехоту. Дело в том, что основное огнестрельное оружие инженера — это

карабин, который прилично уступает по характеристикам оружию других солдат. Поэтому чем больше на карте пехоты — тем тяжелее инженеру.

Зато слабость карабинов компенсируют две другие особенности класса: умение ремонтировать технику и возможность таскать гранатомет. Для полного уничтожения бронированных машин обычно достаточно трех ракет, для возгорания — двух.



Против вертолетов и самолетов у инженера заготовлены установки «Игла» и Stinger. Одного попадания достаточно, чтобы снести машине половину брони. Пуск желательно осуществлять после того, как жертва выпустит тепловые ловушки, — тогда они могут не успеть восстановиться.

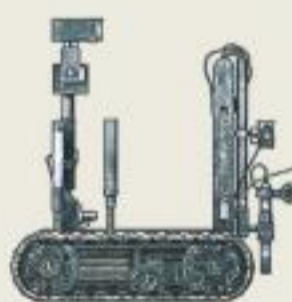


Опытным инженерам открывается доступ к ракетному комплексу Javelin. Выпущенные снаряды некоторое время сохраняют направление, в котором были выпущены, но затем резко сворачивают к предварительно захваченной цели. Важный момент: система наведения не потеряет цель, если вы быстро вздернете прицел и осу-

ществите запуск. Такой способ стрельбы наиболее эффективен. Javelin способен наводиться и на воздушные цели, но для этого нужна помощь разведчика.



Вместо устройства ремонта можно взять противотанковые мины. Многие игроки ими пренебрегают, а зря, ведь невнимательных водителей в игре хватает. Если установить мину в малозаметном месте — скажем, на обочине или за каким-нибудь объектом, она почти наверняка найдет свою жертву. Мины оптимально устанавливать парами: от двух взрывов любая техника если и не взлетит на воздух сразу, то наверняка загорится.



Еще одно уникальное инженерское оборудование — ОВУ-робот. Это небольшое устройство на гусеничном ходу, где-то по пояс человеку. На поле боя его, как правило, либо не могут подстрелить из-за размеров, либо не замечают вовсе. Робот снабжен устройством, которое позволяет обезвреживать любую взрывчатку, минировать ретрансляторы, чинить технику и даже убивать врагов. Звание «машины смерти» ему не присвоишь из-за медлительности и чрезвычайно трудного управления. На максимальной скорости оно слишком чувствительное, на низкой — наоборот, а любые неровности на пути превращаются в головную боль.

Вести его становится проще, если переключиться на вид от третьего лица. Лучший способ

его применения — диверсии у вражеских передатчиков в режиме штурма. Управление роботом можно временно прервать, нажав кнопку E.

ШТУРМОВИК



Этот класс — основная боевая единица в схватках между пехотой. Почти вся его ветка наград состоит из штурмовых винтовок на любой вкус и цвет. Кроме оружия, он носит с собой аптечку, по совместительству выполняя функции медика.



Первым же поощрением успешных действий в этом амплу становится дефибриллятор, позволяющий воскрешать павших товарищей.



Аптечкой позже можно будет пожертвовать в пользу подствольного гранатомета. Как и раньше, при прямом попадании он не оставляет врагу ни шанса, но зато абсолютно не годится для разрушения зданий и техники.

РАЗВЕДЧИК



Бойцы невидимого фронта, счастливые обладатели снайперских винтовок. Из-за специфики новых карт и непростого ландшафта для разведчиков наступили тяжелые времена. С былым комфортом этим классом уже не поиграешь, поэтому число его поклонников поубавилось. Есть основания полагать, что разведчики подтянутся с выходом патчей.

Среди доступного оборудования, кроме различных снайперских винтовок, встречается сразу несколько устройств, ориентированных на командную игру.



Маяк возрождения добавит на карту дополнительную точку для старта, однако шумит эта громадина так, что врагу не составит труда ее обнаружить.



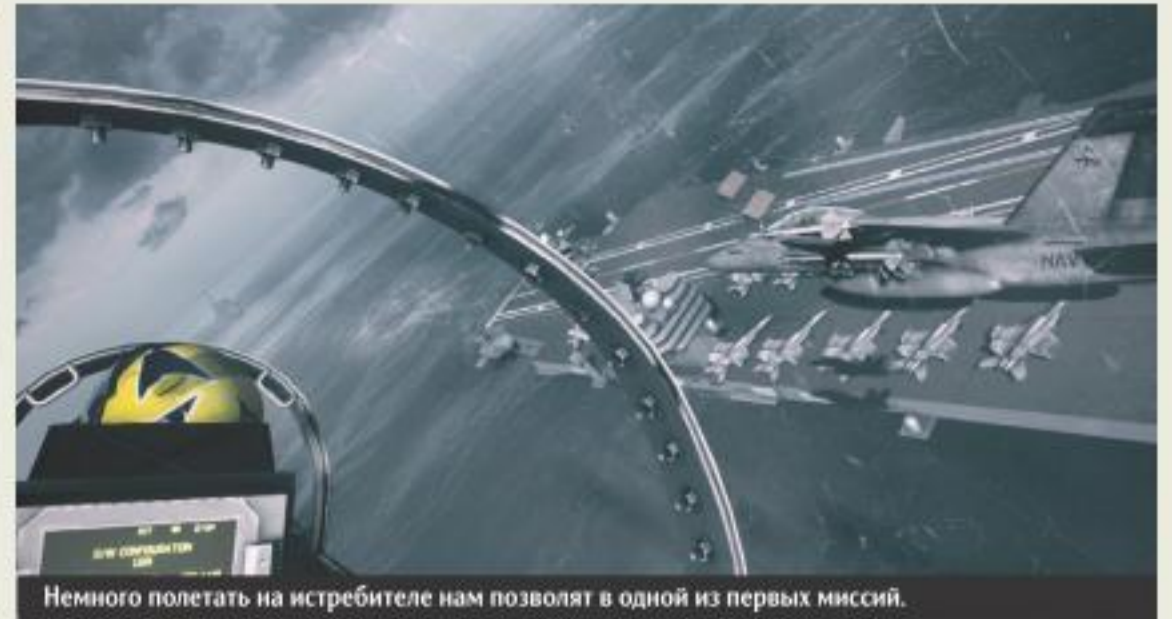
Один и тот же эпизод в поезде метро нам придется сыграть два раза. Но вряд ли вы об этом пожалуете.



К сожалению, Нью-Йорком нам позволят любоваться всего несколько минут. И никаких вам разрушений!



В ближнем бою даже минимальная разница в высоте дает немалое преимущество. Вбегая в комнату, меньше всего я ожидал увидеть врага, забравшегося на мешки с песком.



Немного полетать на истребителе нам позволят в одной из первых миссий.



Датчик движения **T-UGS** позволит обнаружить приближение противников в радиусе порядка 15–20 метров, что делает это устройство незаменимым для прикрытия тылов и обороны ограниченных пространств.

Но учтите, что отображаться будут только бегущие враги, а метки на карте с некоторой периодичностью затухают.



Указатель **SOFLAM** дает возможность навестись на вражескую технику при помощи лазера, игнорируя препятствия.

После этого инженер с установкой Javelin или пилот с соответствующими ракетами на борту могут дать по жертве залп. Чтобы использовать его по прямому назначению, требуется тесное взаимодействие с кем-нибудь из команды. Однако SOFLAM можно пользоваться удаленно, так что устройство пригодится для обзора территории и визуального отслеживания врагов.



Но для обнаружения противников со временем откроется штука поинтереснее — **MAV**, дистанционно управляемый вертолет с инфракрасной камерой, автоматически подсвечивающий вражескую пехоту и способный отмечать технику. К сожалению, он плохо переносит выстрелы, а ракетам ему вообще нечего противопоставить.

БОЕЦ ПОДДЕРЖКИ



Этот класс возвращается к нам после перерыва на *Vad Company 2*. Как и положено, с пулеметом и ящиками боеприпасов. Основная его функция — подавляющий огонь и прикрытие позиций. На коротких дистанциях и при движении ему отчаянно не хватает меткости и скорострельности, поэтому в первых рядах наступления бойцу поддержки явно не место.

В лежачем положении или при наличии подходящей опоры пулеметчик за секунду расставляет сошки, укрепляясь в позиции и точности. Главное — вовремя и грамотно выбрать эту самую позицию. Когда появятся гости, вам только и останется, что расслабленно жать на гашетку и получать очки.



Нестандартный подход к выбору позиции приносит свои плоды.



Как ни странно, первым же снаряжением, открывающимся для бойца поддержки, становится **взрывчатка C4** с радиодетонатором. Лучше бы разведчику отдали, честное слово. Ведет себя наша старая знакомая так же, как и всегда: легко отправляет на тот свет пехоту в немалом радиусе, превосходно показывая себя при обороне. Если что, пары зарядов хватит, чтобы серьезно подорвать целостность любой техники, вплоть до танков. А уж что она творит со зданиями!



Видимо, чтобы разведчики вообще умерли от зависти, бойцам поддержки вручили **противопехотные мины Claymore**. Бегущие враги моментально умирают при приближении к ним. Эти устройства изрядно бросаются в глаза, так что лучше устанавливать их за

углами на основных маршрутах карт и рядом с другими объектами.



Бойцам поддержки досталось и, пожалуй, самое удивительное оружие в игре — **миномет**. Традиционный метод стрельбы тут уступил место ненавязчивым щелчкам прямо по карте. Его мощности хватает, чтобы убивать пехотинцев и обездвиживать технику. В противовес этому активные минометчики мало того, что абсолютно беззащитны, так еще и помечаются на вражеских картах. К тому же пропорционально дистанции выстрела падает точность и увеличивается время полета снаряда.

■ ■ ■

Эта статья познакомила вас лишь с основами выживания на полях сражений Battlefield 3. Подробности же ждут вас в ближайших номерах в рубрике «Советы мастеров».



Захват точек вертолетом по-прежнему возможен, но это все равно, что ходить по лезвию ножа — слишком много способов причинить «вертушке» вред.



www.mmh6.com

Меч и магия: Герои 6

ЖАНР	ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ
РАЗРАБОТЧИК	BLACK HOLE ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ	UBISOFT ENTERTAINMENT
В РОССИИ	БУКА
НА ЧТО ПОХОЖЕ	ЗАДОР. СОТВОРЕНИЕ, СЕРИИ DISCIPLES, AGE OF WONDERS

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМУМ	INTEL PENTIUM D 3, 0 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб, ВИДЕОПАМЯТЬ 256 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО	INTEL CORE QUAD 2, 4 ГГц, ПАМЯТЬ 2 Гб, ВИДЕОПАМЯТЬ 512 Мб

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- абсолютная непохожесть фракций
- достойная кампания
- онлайн-сервис CONFLUX

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- большего разнообразия

ВЕРДИКТ

Очередной эксперимент над механикой «Героев», явно ориентированный на сетевые сражения. Скорее успешный, так как играть по-прежнему интересно. Еще бы карты были понасыщеннее, да предметов-отрядов-навыков побольше. Но это поправимо и дополнениями.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■■	9
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■■	7
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■■	8
БАЛАНС	■■■■■■■■■■■	9
ИГРОВОЙ МИР	■■■■■■■■■■■	9

Страсти вокруг новой части «Героев» разгорелись задолго до их выхода. Даже самые лояльные поклонники серьезно опасались огромного количества изменений, затрагивающих самые основы игры. Особенно пугала смена разработчика — Nival в свое время поменяли все на свое усмотрение и все-таки сумели возродить серию. Но смогут ли повторить подвиг венгры из Black Hole Entertainment?

Шестая часть культовой серии по количеству инноваций переплюнула всех предшественниц. Впрочем, львиная доля изменений — переработанные идеи из предыдущих частей.

Тут вам и возвращение к классическому понятию «хода» в битве, и идея укрытий от стрел из четвертой части. Даже мир, вопреки старой традиции, остался тот же, правда, помолодел на семь сотен лет. Венчает картину преемственности музыка — собрание композиций из всех частей серии, с небольшой долей самостоятельности.

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

Жил-был герцог Вячеслав. И было у герцога три сына. И две дочери. В качестве реверанса «Нивалу» подавляющее большинство действующих лиц в кампании названо на славянский манер. Как признались сами разработчики, русские имена в английской транскрипции звучат очень гордо и очень героически. Прямо как для нас польский Кшиштоф и чешский Зденек.

Каждому из отпрысков славного герцога досталось по расе, а нам — целых семь кампаний, включая финальную и вводную. И две вводные миссии заставляют недобрым словом вспомнить кампанию пяток «Героев».

Да, с нами опять нудное и продолжительное обучение. И хотя подсказки можно легко отключить, главный подвох кампании в том, что нам банально отключают почти весь функционал: окно героя, навыки, да что там, даже фундаментальную кнопку «Защита»!

Не спешите переустанавливать игру и писать гневный баг-репорт разработчикам, так задумано

— функции будут включаться постепенно, по мере вашего «обучения». «Защиту» и «ожидание» вернут уже после второй-третьей битвы, но неактивная кнопка расовой способности, энергия для которой тем не менее исправно накапливается, еще долго будет мозолить глаза.

А вот дальнейшее прохождение уже не вызывает оторопи. Начать можно с любой понравившейся расы, если не боитесь запутаться в сюжете. В финале каждой из них вас ждет битва с боссом (привет от King's Bounty), на миссии можно выбрать преимущества своей династии, использовать династическое оружие.

Портит картину лишь локализация — обрванные окончания фраз в разговорах, механические голоса актеров, корявый перевод многих названий и терминов. Нашлось место даже для «гениальных» виршей в духе незабвенного Файдаэна.

«УМНЫЙ» МЕЧ

По доброй традиции, Ubisoft радуется покупателей необходимостью регистрации игры в интернете, к счастью, единоразовой. В дальнейшем можно включить «автономный режим», но он больше напоминает расширенную демоверсию, ибо все самое вкусное, как всегда, в онлайн.

И дело даже не в сетевых баталиях. Они, кстати, почти не изменились со времен пятой части, только режим дуэли обзавелся сомнительными модификациями «Осада» и «Легион» (та же классика, но с поистине огромными армиями). Подключение к серверу дает доступ к Династии — так сказать, личному кабинету на сервере «Ге-

роев». Ценно это, прежде всего, династическим оружием — артефактными мечами с собственной полоской опыта, которыми можно в любое время экипировать главного героя. Его, кстати, тоже можно создать собственноручно, выбрав физиономию, имя и специализацию. Это удобно, не нужно каждый раз в начале игры пролистывать длинные списки доступных командиров.

Но более всего запоминаются так называемые сферы CONFLUX, разбросанные по картам кампаний. Это неожиданный аналог «стены» на Facebook. Любой игрок может оставить на них свой комментарий, отзыв или совет, который увидят все остальные вошедшие. Открывает огромный простор для самовыражения, не правда ли?

И то ли культура игроков возросла, то ли Ubisoft расщедрилась на безупречные фильтры брани и бригаду круглосуточных модераторов, но факт остается фактом — в России (!), на заборе (!!!), пусть и виртуальном, написаны сплошь серьезные советы да восторженные комментарии. Даже как-то неестественно...

ВСЕГДА МИР НАСИЛЬЯ
МЫ РАЗРУШИМ

Еще одним крупным нововведением стала репутация героев. Добрые поступки заполняют полоску слез, а злые — крови дракона. Когда одна из шкал заполнится, герой сможет сменить облик и приобрести уникальную способность, а затем еще одну — когда шкала заполнится повторно. Нововведение откровенно сырое — основную долю репутации герой получает при простом выборе: преследовать или отпустить убегающего врага. И попытки следовать идеалам «слезливого» добра грозят обернуться невосполнимым отставанием в пару-тройку уровней. И далеко не всегда получаемая способность будет полезнее, чем на «кровавой» тропинке.

Еще со времен бета-тестирования по сети гуляли гневные возгласы, мол, «Героев» изврати-

ли, порушили незыблемые основы, и так далее. Нельзя сказать, что эти выкрики лишены смысла, однако при ближайшем рассмотрении даже столь глобальные изменения на поверку оказываются вполне уместными. Давайте попробуем докопаться до их сути.

■ **Зоны влияния.** Каждый город или форт (мини-город без построек, в котором можно нанимать войска) теперь контролирует близлежащую область, как то — шахты и жилища существ. Границы областей показаны парой особых обелисков, окрашенных в цвет текущего владельца. При захвате города или форта мгновенно захватываются и все подконтрольные объекты.

Смысл нововведения предельно ясен — избавляемся от рутины по вывешиванию флагов. Очевидный минус — нельзя развести врага на «догонялки» кучей мелких героев, заставляя перезахватывать шахты. Но для этого теперь существует специальный навык «Обрушение рудника», так что здесь нововведение оправдывает себя со всех сторон. Однако зоны влияния идут рука об руку с более спорным изменением.

■ **Уменьшение числа ресурсов.** Увы и ах! Ресурсов осталось только четыре: *золото, дерево, руда и кристаллы*. Не перебирать больше нашим героям яркие самоцветы, сидя на котле с ртутью и вдыхая живительные пары серы.

Если поразмыслить, необходимость этого изменения логически вытекает из появления зон влияния — раз все шахты у нас теперь захватываются автоматически, зачем городить лишние рудники, лаборатории и карьеры? Оставляем один «ресурс престижа» и ставим игрока перед непростым стратегическим выбором — долго копить на дороге войска или сразу улучшить уже доступные?

Вдобавок, что немаловажно, сокращаем размеры карт, а следовательно, и продолжительность отдельной игры. Благое изменение? Пожалуй. А вот интересное ли? Не ручаемся.

В ЛКИ №56, в рубрике «Судьба хита», Андрей Ленский назвал одной из главных причин успеха серии «бесчисленные игровые призы — разбросанные повсюду ресурсы, сундучки, шахты...». Так вот, снижение количества ресурсов резко снизило не только количество шахт, но и избавило игру от уймы дополнительных зданий вроде мельниц и полянок с лепреконами.

Карта шестых «Героев» по степени обыденности до боли напоминает карту из четвертых. Но если в детище 3DO это достигалось смазанными красками и невнятной графикой, в шестой части

карты стали просто-напросто *пустыми*, а призы — предсказуемыми. Почти все нейтральные отряды, кроме самых слабых, охраняют полный набор ресурсов. Уже не нужно делать мучительный выбор: нападать на сложных противников ради нужного ресурса или попробовать поискать его где-нибудь еще. Но, с другой стороны, сокращение фактора везения благотворно сказывается на сетевых баталиях.

Что ж, что ждем «Героев 7», с двумя видами ресурсов и тремя расами...

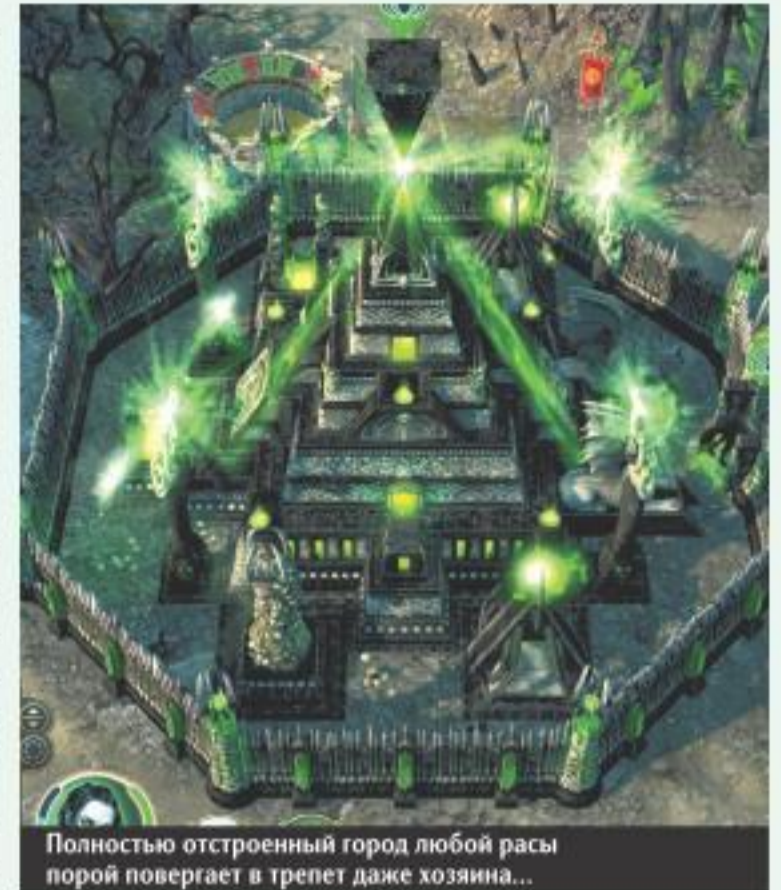
■ **Разделение бойцов на группы и сокращение древа строительства.** Это сделано, чтобы усилить значение выбора типа «фурии сейчас или кентавры через неделю?». Новая система отстройки города выглядит демоверсией по сравнению с прошлыми частями: уровней города всего четыре, улучшаются они вместе с главным зданием, из построек — только форт, жилища, таверна, рынок и пара спецстроений. Ничего лишнего. Грустно.

Часто на форумах и «стенах» CONFLUX можно увидеть гневные отзывы: «Как же убого сделан экран строительства, не то что шикарная 3D-модель в пятых!» Пospорить сложно, но хотелось бы подчеркнуть немаловажный момент — в шестых «Героях» не просто ухудшили модель замка, а *полностью убрали отрисовку жилищ существ!* Эта, казалось бы, мелочь здорово ударила по наследию серии никак не меньше сокращения видов ресурсов.

Первый удар нанесла как раз пятая часть, со своей эффектной, но громоздкой и неудобной 3D-моделью. В первых и вторых «Героях» существа нанимались исключительно из своих жилищ, но как часто вы делали это в «Героях V»? Скажите честно, смогли бы вы вообще отличить, к примеру, казарму арбалетчиков от казармы пехотинцев?

Увы, разработчики из Black Hole и тут просто продолжили мысль Nival'a — 3D-модель замка осталась! Более того, она теперь увеличивается с каждым новым уровнем города или форта, и, главное, все это отображается прямо на глобальной карте. И снова становится понятно, что это изменение, пусть и очень спорное, направлено на сетевой режим — теперь можно достаточно точно прикинуть уровень развития противника, просто посмотрев на его цитадель.

Это лишь самые глобальные из изменений шестой части. Измененная система характеристик героя и войск, перенос *всей* магии в раздел навыков, которые теперь доступны все и сразу,



Полностью отстроенный город любой расы порой подвергает в трепет даже хозяина...

уникальные спецспособности каждой расы, фактически определяющие всю стратегию развития, куча новых локаций на карте — все это меркнет на фоне трех вышеописанных столпов.

О расах подробно написано в разделе руководства, поэтому ограничимся общим впечатлением. Каждая сторона выполнена в своем стиле, имеет ярко выраженные сильные и слабые стороны. С балансом критических проблем нет, как, впрочем, и неожиданностей. **Нежить**, как всегда, восполняет потери за счет противника, **орки** отлично берут нахрапом, а **демоны** за счет переделанных «Адских врат» неожиданно сделали самыми грозными противниками в поздней игре. **Люди** и **наги** в целом держат общую планку, однако у автора статьи особых симпатий не вызвали.

Что не радует, так это засилье однообразных существ. И дело совсем не в отсутствии альтернативного улучшения существ — идея из «Повелителей Орды» успешно прижилась и в шестых «Героях» появится обязательно, возможно, с первым же дополнением. Проблема прежде всего во внешнем виде войск. **Снежных дев** поначалу легко спутать с **мидзу-ками**, которые, в свою очередь, суть точная копия **элементалей Воды**. Ну а безликая толпа рогатых гуманоидов красно-коричневых тонов, гордо именуемая расой демонов, вызывает зевоту.

Не лучше дело обстоит и со способностями. Очень хорошо, когда у каждого существа есть своя изюминка, но, к примеру, практически одинаковые спецудары у **воинов-ягуаров** и **циклопов** выглядят халтурой. Ладно, эльфов с гномами приберегли для дополнений, но виверны-то кому помешали?

■ ■ ■

Кардинальные изменения основ, спорные решения в плане графики и интерфейса, а также однообразие игрового процесса показывают, что грабли 3DO еще живы, блестят и призывно манят нестойких венгров из Black Hole повторить «подвиг» четвертых «Героев». Однако настойчивое выталкивание игрока в сеть, углубленная тактика и ошутимое уменьшение среднего времени партии дают игре шанс на выживание с почетным званием кибердисциплины. Какая участь ожидает «Меч и магия: Герои 6», покажет только время. Красоту и разнообразие легко добавить на ходу, это вам не движок перебирать. Так что скрестим пальцы!



Экран строительства на данный момент куц и уныл. Зато перепутать, кто из бойцов в каком здании живет, просто невозможно.

РУКОВОДСТВО

ПОСТРОЙКИ

Прежде всего, давайте познакомимся с родовым гнездом наших героев. Именно оно приносит основной доход, именно там растет победоносная армия и нанимаются новые герои. Каждый ход мы можем возводить в своей твердыне по одному строению.

Главное отличие от предыдущих частей — захваченные города можно перестраивать под «родную» расу. Это здорово облегчает экспансию.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** на карте также могут присутствовать форты — эдакие города без зданий, просто распространяющие зону влияния. Нанимать войска в форте можно, только если в его зоне влияния есть захваченные жилища существ.

Города разных фракций построены по единому лекалу, с минимальными отличиями. Вот список общих построек, имеющих в каждом городе:

■ **Главное здание** определяет общий уровень города и ежедневный доход. Приносит 500 золотых в день. Улучшается три раза, увеличивая доход до 1000, 2000 и 4000 золотых в день соответственно. Последнее улучшение (Капитолий) можно построить лишь в одном городе.

■ **Форт.** На первом уровне в городе строятся стены, на втором и третьем — добавляются башни. Помимо этого, каждый уровень на единицу увеличивает прирост всех существ.

■ **Жилища существ** не только позволяют нанимать соответствующие отряды и улучшать их, но и увеличивают прирост соответствующих существ. Подробнее о новой системе найма читайте в разделе «Расы». На первом уровне города можно построить жилища основных существ. На втором — отборных, а на третьем — искусных. **Орки** — исключение, жилище их **сноходцев** доступно сразу.

■ **Таверна.** Здесь нанимаются новые герои и воскрешаются погибшие старые. **Некроманты** владеют чертежами *Зала бессмертных* — улучшения таверны, бесплатно воскрешающего союзных героев с увеличенными на неделю характеристиками (+10%).

■ **Рынок.** Помимо возможности обмена ресурсов (курс улучшается в зависимости от числа рынков) дает 500 золотых в день. **Люди, наги и орки** могут дополнительно построить улучшенный рынок, где торгуют артефактами.

■ **Городской портал.** Дает единственное небоевое заклинание в игре. Из города, где он построен, можно перемещаться в любой другой, включая форты. *А улучшенный городской портал* телепортирует героя к своим воротам из любого места на карте. Если улучшение построено в нескольких городах, герой телепортируется к ближайшему.

■ **Уникальные постройки.** У каждого типа города их пять: пара второго уровня, пара — третьего и одна — четвертого. Из пар второго и третьего уровня в каждом городе можно построить только что-то одно, на выбор.

Здание четвертого уровня можно построить только при наличии специального артефакта *Слеза Асхи*. Оно приносит дополнительные

5000 золота в день, в полтора раза увеличивает прирост войск и дает уникальный эффект, зависящий от расы.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** карта-загадка — еще одна малозаметная, но важная и печальная потеря. Слеза Асхи теперь собирается из специальных артефактов — частей Лунного диска, разбросанных по всей карте. С соответствующей охраной, разумеется.

АЛЬЯНС СВЕТА



2-й уровень

■ Ангельский дозор

Заполняет шкалу расового умения «Неуязвимость» до 1-го уровня.

или

■ Статуя откровения

Раз в неделю позволяет «просветить» область на карте. Пригождается редко даже на больших картах.

3-й уровень

■ Хорал верующих

Дает всем союзникам в зоне контроля города 10 боевого духа и 20% магической силы. Нужно редко.

или

■ Башня воскрешения

По сути, склад погибших **послушниц, всадников и серафимов**. Тела хранятся три дня после смерти, можно воскресить за полторы цены. Каждая дополнительная башня воскрешения увеличивает срок хранения трупов на два дня и снижает цену на 10%. Вы все еще удивляетесь, почему все некроманты — люди?

4-й уровень

■ Безграничная милость Эльрата

Дополнительный эффект: воскрешает 33% павших после каждой битвы. По сравнению с эффектами других рас — средненько, особенно учитывая наличие башни воскрешения.

НЕКРОПОЛИС



2-й уровень

■ Чертоги некромантии

+10% к силе некромантии (каждая новая постройка дает меньший плюс).

или

■ Залы опустошения

Все враги в зоне влияния получают -10% к физическому урону и здоровью. По сравнению с предыдущим — жалкая замена, разве что вы строите это здание в только что захваченном и перестроенном городе.

3-й уровень

■ Алтарь вечного порабощения

Аналог людской башни воскрешения, только для любых отрядов нежити. Параметры те же.

или

■ Песочные часы Асхи

Уменьшает передвижение врагов по суше на 30% в зоне влияния. А при осаде снижает инициативу атакующих на 15 единиц. Выбор неоднозначный: если вы практически не теряете войска (что для некроманта проще простого) — стройте Песочные часы, в остальных случаях алтарь полезнее.

4-й уровень

■ Неумолимое решение Асхи

Дополнительный эффект: удваивает эффективность некромантии. Просто и со вкусом.

СВЯТИЛИЩЕ



2-й уровень

■ Пагода великого первопроходца



Кири — единственное существо в новой части, хотя бы отдаленно напоминающее дракона.

Вне зоны влияния шкала умения заполняется дополнительно на 15 очков за удар.

или

■ **Алтарь неостановимых вод**

Если союзному отряду нанесли урон, на него тут же вешается заклинание *водяной щит*. Действует только в зоне влияния города, так что ценность сомнительна.

3-й уровень

■ **Пагода мастера дуэлей**

Войскам любого героя, посетившего город, дается 10 очков инициативы и общей защиты на следующую битву. Частенько аналогичный эффект дают статуи неподалеку от города, так что нужно по ситуации.

или

■ **Алтарь небесных вод**

У выбранного героя на 15% увеличивается эффективность магии воды и воздуха в течение недели. После этого эффект здания неделю «перезаряжается».

4-й уровень

■ **Замерзшее дыхание Асхи**

Дополнительный эффект: усиливает эффект *замерзание до оледенения* (побочный эффект почти от всех заклинаний школы Воды). Замерзшие враги теперь не могут двигаться. Честно говоря, слабовато.

ИНФЕРНО



2-й уровень

■ **Сердце Ургаша**

Аналогично чертогам некромантии — усиливает эффективность «Адских врат» на 10%.

или

■ **Врата преисподней**

Создает односторонний портал со входом около замка, а выходом — в выбранном месте в пределах зоны влияния города. Интересно, но **Сердце** явно полезнее.

3-й уровень

■ **Пробуждение Хаоса**

Дает замечательную зверушку — *червя из Бездны*, которая в конце первого хода съедает случайный вражеский отряд и затем каждый ход его переваривает, убивая по 10% численности. Убивается червь пятью прямыми атаками. Эффект распространяется на *все* зоны влияния, так что как минимум одно такое здание нужно обязательно — и порой его бывает достаточно.

или

■ **Алтарь разрушения**

Вызывает метеоритный дождь при осаде города, где построен. Дождь поливает каждый ход, нанося по 335 единиц урона и оставляя кратеры, замедляющие движение. Способность сильная, даже немного чересчур.

4-й уровень

■ **Буйная ярость Ургаша**

Дополнительный эффект: по каждому герою, зашедшему в вашу зону влияния, бьет огромный метеор, нанося 1000 единиц огненного урона. Феноменально. Бесспорно, лучший эффект из всех.

НЕПОКОРНЫЕ ПЛЕМЕНА



2-й уровень

■ **Тотем проломленного черепа**

Дает всем союзным оркам в зоне влияние расовый эффект *ярость* 1-го уровня. Средненько.

или

■ **Зал бойцов**

Приносит 250 золота за каждый выигранный бой. Явно полезнее **Тотема**.

3-й уровень

■ **Разрушитель стен**

+1 урона по строениям. Необходимо для блица, а в затяжной партии стены и так неплохо рушатся.

или

■ **Дом воинств**

Дает союзным героям дополнительно 3 единицы передвижения по суше после каждой битвы. Полезно для больших карт.

4-й уровень

■ **Буйство Отца-Неба**

Дополнительный эффект: дает эффект *ярости* 2-го уровня в каждой битве. Как ни странно, довольно полезно. С ней наши войска почти всегда ходят первыми, что очень важно для стрелков.

РАСЫ

Главное изменение в войсках — введение так называемого «глобального» рекрутинга. Войска для найма традиционно появляются каждую неделю, но не в отдельных городах, а в единой «копилке». То есть в *любом* городе можно нанять сразу *все* доступные войска. Да, жутко нелогично и противоестественно для всех, кроме демонов. Но чертовски удобно и экономит уйму времени.

АЛЬЯНС СВЕТА

Людская армия радуется своего командира отличной защитой и маневренностью, а огорчает — слабой атакой. Стрелок всего один, однако неудобств это почти не доставляет — хорошая скорость и инициатива не дадут врагам безнаказанно обстреливать наши порядки. Наибольшие проблемы возникают с нагами и их замедлениями, однако *рассеяния с очищением* никто не отменял, да и ключевые войска людей непросто задержать.

Люди не обладают никакими расовыми особенностями, что в равной степени можно считать и недостатком, и преимуществом.

Страж и гвардеец



Мизерная атака, хорошая защита. Идеальный «танк». Когда соседний с ним отряд атакуют, урон делится следующим образом: 50% цели, 25% — стражу, 25% — в никуда. За метьте, *количество* стражей при этом не учитывается, так что не бойтесь потерять несколько копьеносцев. Получает на четверть меньше урона от выстрелов.

Гвардеец действует еще эффективнее — атакует всех нападающих на соседей, до кого дотянется. Пускай атака все еще грошовая, для войска первого ранга это очень сильная способность.

Арбалетчик и имперский арбалетчик



Стрелок от пяток до макушки. Игнорирует половину защиты врага, однако атака, как у **стража**, — грифонам на смех. Как ни странно, внимание кремниевых противников привлекают слабо, поэтому почти не погибают. Это позволяет собирать их огромными толпами, и уже как-то не тянет назвать их залпы слабыми.

Вопрос с улучшением весьма спорный. Характеристики увеличиваются слабо, зато атака поражает все цели на линии, как у магов из пятых «Героев». Интерес врагов к ним возрастает, прикрывать **имперских арбалетчиков** становится проблематично, а использовать героя со специализацией, отключающей friendly fire, расточительно.

ЛЮДИ									
Название	Атака	Тип	Физ. защита (%)	Маг. защита (%)	Инициатива	Здоровье	Скорость	Удача	Боевой дух
Страж	3	Физический	16	9	20	23	5	7	7
Гвардеец	4	Физический	21	11	25	32	5	7	9
Арбалетчик	3	Физ. стрельба (100%)	9	7	30	22	6	6	6
Имперский арбалетчик	4	Физ. стрельба (100%)	11	7	35	28	6	7	6
Послушница	6	Магический	7	18	20	19	5	7	10
Весталка	6	Магический	9	21	25	25	5	7	12
Грифон	16	Физический	25	21	35	75	6	7	8
Имперский грифон	17	Физический	29	21	40	85	6	7	8
Сияние	15	Магический	25	28	45	65	6	7	9
Лучезарное сияние	17	Магический	28	31	50	70	8	8	9
Всадник солнца	15	Физический	34	26	35	90	5	7	10
Крестоносец солнца	15	Физический	37	28	40	95	6	7	12
Небесный воитель	52	Физический	54	47	40	300	6	7	12
Серафим	54	Физический	57	50	45	325	6	7	12

Послушница и весталка



Лекари с магической атакой. Лечат на 5 (6 — после улучшения) единиц. Действие аналогично заклинанию Света, то есть можно наносить урон нежити и демонам. Но учитывая всего два заряда на битву — это такая же непозволительная роскошь, как и использование **послушниц** в бою. Хотя в улучшенном варианте и появляется шанс оглушить цель на два хода, сила людской армии — в минимальных потерях. А добиться этого, ведя лекарей в бой, практически невозможно.



Грифон и имперский грифон



Древняя империя еще не додумалась закрывать глаза **грифонам** глухим шлемом, поэтому способность *удар с небес* теперь гарантированно попадает в цель. Однако зрячий грифон боится пикировать в полную силу, поэтому урон наносит обычный, а не трехкратный, как в пятой части. Кроме того, обладает неизменной бесконечной контратакой.



Улучшение идет отряду чуть ли не во вред. *Удар с небес* заменяется атакой по линии, как у боевых грифонов пятой части. Теоретически урон от способности становится больше, но в реальности это случается нечасто.

Сияние и лучезарное сияние



Неожиданный аналог **гарпий** в людской армии. Бесплотные духи Света, которым не отвечают на атаку, заняли место священников. Какая, в сущности, разница, стреляет отряд или атакует с возвратом на исходную позицию? Только в дальности атаки, поэтому **сияние** — первый отряд, который безоговорочно следует улучшать. Скорость увеличивается на двойку, позволяя на первом же ходу доставать до вражеских тяжеловесов.

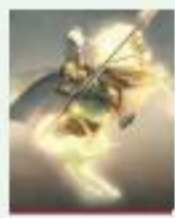


Лучезарное сияние владеет усиленной версией заклинания *ослепление*, наносящей урон, но отнимающей у **сияний** 1% от максимального здоровья.

Всадник солнца и крестоносец солнца



В базовой версии — привычный рыцарь, с неплохой защитой и дополнительными 10% урона за каждую пройденную перед атакой клетку. Все меняется после улучшения — **крестоносец** не только, подобно **сиянию**, атакует без ответа, но и способен раз в два хода превращать своего скакуна в поток света. Это позволяет сбрасывать с отряда любые замедления, но главное — *проходить сквозь отряды и препятствия*, что для громоздких **крестоносцев** просто незаменимо. Замечательный боец.



Небесный воитель и серафим



Единственный лекарь 3-го ранга, что, учитывая усиленных **крестоносцев**, определяет его роль как отряда поддержки. Радиус лечения, правда, ограничен двумя клетками, но этого обычно хватает. Может наносить неплохой урон вражеским убийцам (+20% урона по отрядам, нападавшим на союзников).



Лечение **серафима** дополнительно увеличивает цели боевой дух и инициативу, а сам он становится невосприимчив к вредным воздействиям. Полезно, но лучше все-таки сосредоточиться на улучшении **сияний** и **всадников**.

НЕКРОПОЛИС

Не-мертвое воинство заметно изменилось. Виною тому переделанная *некромантия*; войска нежити теперь не сильно превосходят остальных по количеству, так что мертвяки заметно прибавили в силе — даже примитивные скелеты теперь немногим уступают живым арбалетчикам.

Но основная сила некромантов, естественно, в воскрешении. Здесь им равных нет и не предвидится.

Мертвецы традиционно невосприимчивы к яду, болезням, ослеплениям и воздействию на разум. Они получают на 20% меньше урона от заклинаний Воды, из-за чего они — лучший выбор против наг. Взамен у них 20%-ная уязвимость к Свету и отсутствует боевой дух. *Лечение* наносит нежити урон.



Вот мы и узнали, кем после смерти становятся самые brutальные металлосты. Судя по количеству цепей, перед нами — один из лидеров фан-клуба.

Костяной воин и костяной копейщик



Прежде были самыми слабыми из не-мертвого воинства, но теперь скелетам заметно повысили защиту со здоровьем и вручили вязанку дротиков, окончательно сделав стрелками. **Костяной воин** при атаке замедляет цель на единичку, улучшенный **копейщик** распространяет этот эффект и на соседние от цели клетки.



■ **НА ЗАМЕТКУ:** то, что атаки рядовых скелетов тоже уменьшают скорость, нигде не указано. Видимо, забыли дорисовать значок способности.

Упырь и ненасытный упырь



Вместо привычного медлительного трудноубиваемого зомби у нас теперь юркий **упырь**, обладающий достойной атакой и неплохо (-20%) защищенный от физических атак. В **ненасытной** форме наносит на 20% больше урона живым противникам. Основной боец нежити на первых порах.



Привидение и призрак



Первые «целители» в мертвой армии. Бесплотны (+50% ко всем видам защиты, пока не начнут действовать). Лечат заметно слабее людских **послушниц** — всего-то двоекка за каждого призрака, однако дополнительно наносят такой же урон живым соседям цели. **Призраки** при атаке снижают эффективность лечения цели аж в два раза. Однако, как и в случае с **весталками**, пускать в бой санчасть — не лучшая идея.



Лич и архилич



Слишком моложавый вид этих «личей» вызывает подозрения. И действительно, это всего лишь низшие некроманты, принимающие специальный эликсир от старения (видимо, с большим содержанием фосфора — для модного эффекта «светящихся глаз»). По способностям, к сожалению, тоже не дотягивают до звания истинного лича — накла-



НЕКРОПОЛИС								
Название	Атака	Тип	Физ. защита (%)	Маг. защита (%)	Инициатива	Здоровье	Скорость	Удача
Костяной воин	4	Физ. стрельба (50%)	9	7	20	18	4	5
Костяной копейщик	6	Физ. стрельба (50%)	14	11	25	23	4	6
Упырь	6	Физический	14	5	30	25	5	6
Ненасытный упырь	7	Физический	18	5	35	32	5	6
Привидение	5	Магический	11	14	30	21	5	7
Призрак	6	Магический	14	16	35	27	5	7
Лич	18	Маг. стрельба (100%)	25	23	25	65	4	6
Архилич	20	Маг. стрельба (100%)	29	26	30	72	4	7
Ламасу	15	Физический	28	23	25	80	5	7
Гниющий ламасу	16	Физический	31	26	30	80	6	7
Вампир	14	Физический	31	25	45	80	4	9
Высший вампир	15	Физический	37	29	50	95	5	9
Прядильщицы судеб	50	Физический	48	46	40	280	5	6
Ткачихи судеб	54	Физический	53	49	45	300	5	6

дывание 20% уязвимости к Тьме при атаке не заменит замечательную атаку по площади из предыдущих частей.

При улучшении учатся передавать 20% от нанесенного урона для лечения союзника, но тратят на это ход. Учитывая неслабую атаку и множество иных способов воскрешения, умение приговора доводится довольно редко.

Ламасу и гниющая ламасу



Помесь мантикоры с человеком. Наряду с кентаврами и гарпиями, ламасу были созданы магами Семи городов охраны ради и эксперимента для. Однако в случае с ламасу эксперимент был признан совершенно неудачным – твари не просто быстро дошли после скрещивания, но еще и не слабо испускали дух при этом.

Не удивительно, что жутко заразные ламасу приглянулись некромантам и успешно влились в ряды мертвого воинства. Большой летающий монстр с сильной атакой, на каждом ходу уменьшающий на 5% максимальное здоровье своих соседей – вот исчерпывающее описание ламасу. Главное применение – ослабление вражеских здоровяков и элитных войск. После улучшения учатся заражать выбранную жертву паразитами, которые существенно уменьшают атаку и защиту (-5) и каждый ход наносят урон.

Вампир и высший вампир



По описанию это умерщвленные особым образом личи, возжелавшие стать бессмертными. Да уж, от терминологии шестых «Героев» недолго свихнуться! Живые личи, после смерти становящиеся вампирами – слишком глупо, даже чтобы быть смешным. Однако логически верно – ведь из недоличей получаются такие же недовампиры. Все еще восстанавливают здоровье при атаках, однако 15 (20 – после улучшения) процентов против былых 50 удручают. Да и новая способность вампира, защищаясь, уклоняться от первой атаки выглядит неравноценной заменой безответной атаке из прошлых частей. Тем не менее вампир – один из ключевых



В изображении демонических Врат определенно проскакивают Гигеровские нотки.

бойцов в армии нежити, он крепок телом и неплохо защищен. А их «встроенное» осушение отлично складывается с аналогичным заклинанием.

Прядильщица судеб и ткачиха судеб



Мелкие (по сравнению с оригиналом) воплощения великой Богини-Паучихи. Уверенно лидируют в номинации «самый удивительный отряд». Появляются на поле боя в качестве банальных «тяжеловесов», с дополнительной магической контратакой. Но по желанию могут трансформироваться в стреляющих ядовитых человекопаучих. Превращение не трогает ход, однако отбрасывает прядильщиц в конец шкалы инициативы. После улучшения получают две замечательные способности – в форме духа наносить неизлечимые раны всем соседям, а в форме паучихи – отбирать их инициативу.

СВЯТИЛИЩЕ

Отличный пример универсального воинства. Неплохая атака, возможность защититься расовой способностью, разнообразные замедления и ослабления вражеских отрядов. Наги ни в чем особо не доминируют, но и не имеют явных слабостей. Все войска наг умеют плавать, что позволяет забыть про корабли. В бою змеелюди невосприимчивы к побочным эффектам заклинаний Воды и получают от

них лишь половину урона. Взамен увеличена на 25% уязвимость к Воздуху.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** логичнее, конечно, смотрелась бы уязвимость к Огню, но тогда демоны уничтожали бы наг одной левой, угробив баланс.

Акулий страж и ванидзамэ



При своих неубедительных характеристиках неожиданно полезные бойцы, ведь при атаке они наносят ужасную рану, замедляющую цель на три единицы, – для большинства противников это больше, чем вдвое! Как приятное дополнение – замедленной цели каждый ход еще и наносится урон (10% от урона акулий стражей). Ванидзамэ вдобавок наносят дополнительный урон по ужасно раненым врагам.

Коралловая жрица и жемчужная жрица



Лекари наг. Стреляют. Принцип действия лечения сродни восстановлению школы Земли – в течение трех ходов каждый ход восстанавливает цели по 3 единицы здоровья. То есть итоговая эффективность лечения будет выше, чем у весталки. А если учитывать возможность «копирования» чар с помощью мидзу-ками – вообще прекрасно! После улучшения становятся крайне полезными бойцами – при атаке снижают инициативу цели аж на 20 единиц.

Каппа и каппа-сойя



Официальная версия говорит нам, что каппа – низшие духи вод, получившие физическую оболочку благодаря жрецам. Средняя атака, мало здоровья. Но со скоростью и инициативой проблем нет, да еще и раз в три хода могут прыгнуть на двойную дистанцию, нанося усиленную и безответную атаку. Обычно применяются для блокировки стрелков, однако не следует переоценивать своих лягух-десантников – без лечения и поддержки остального войска во вражеском стане они долго не протянут.

НАГИ									
Название	Атака	Тип	Физ. защита (%)	Маг. защита (%)	Инициатива	Здоровье	Скорость	Удача	Боевой дух
Акулий страж	4	Физический	11	7	30	25	4	3	6
Ванидзамэ	5	Физический	16	7	35	31	5	3	6
Коралловая жрица	4	Маг. стрельба (100%)	7	11	40	18	5	5	7
Жемчужная жрица	6	Маг. стрельба (100%)	9	16	45	22	5	6	7
Каппа	4	Физический	14	14	50	21	4	7	5
Каппа-сойя	5	Физический	14	19	55	25	4	8	6
Дух ручьев	11	Магический	28	34	45	70	5	8	7
Мидзу-ками	12	Магический	29	37	50	76	5	8	7
Снежная дева	14	Маг. стрельба (100%)	25	29	40	65	6	6	7
Юки-онна	15	Маг. стрельба (100%)	26	34	45	72	6	6	7
Кэнси	19	Физический	29	29	45	80	5	8	10
Кэнсей	21	Физический	34	32	50	90	5	8	11
Кирин	55	Физический	49	50	55	255	7	10	7
Священный кирин	57	Физический	51	53	60	265	7	12	7

Дух ручьев и мидзу-ками



Как ясно из названия, бесплотны. Учитывая прекрасные показатели защиты, которые значительно возрастают после улучшения, — отличные охранники стрелков. Однако ценны, во-первых, способностью отражать 10% физического урона на атакующего, а во-вторых — возможностью передать эту способность *любому* союзнику. А теперь представьте, что будет, если дополнительно выучить *ауру воздаяния* из ветки магии Света. Даже атаковать не надо — враги сами убьются о ваши порядки.

■ **ЭТО ВАЖНО:** духовная связь также дублирует все положительные эффекты. Поэтому сначала «связываемся», а уже потом усиливаем и лечим жрицами сразу оба отряда.

Снежная дева и юки-онна



Стрелки с уклоном в магию. Выстрел замораживает цель. Атака достойная, но, как и у коралловых жриц, магического типа. Однако армия наг не испытывает недостатка в дрыномахателях, а снижение скорости от эффекта оледенения даст союзным воинам простор для маневра. **Юки-онна** умеют ставить *ледяную ловушку* — аналог одноименного заклинания. Количество заледневших врагов резко увеличится — самое время выучить навык *ледоруб* из ветки Воды и качественно повысить урон, наносимый всей вашей армией.

Кэнси и кэнсей



Кэнси — отряд типа «ты не пройдешь!». Ударив или контратаковав кого-либо, **кэнси** «привязывает» противника к себе. «Привязанный» отряд сохраняет способность перемещаться, но урон по всем, кроме **кэнси**, у них сокращается на 45%. После смерти противника **кэнси** может «привязать» следующего.



Камера в шестой части вернулась к более классическому виду. Никаких больше поворотов, только zoom-mode.

Связывать стоит, прежде всего, быстрых противников с сильной атакой, типа **церберов** или **воинов-ягуаров**. А **кэнси** тем временем займется остальным войском, благо у них с рождения бесконечные контратаки, а в улучшенной форме появляется и уникальная способность — если **кэнсей** не меняет цель нападения, каждый ход он будет наносить дополнительную атаку, но с половинным уроном. Выбираем самого толстокожего и упорно ковыряем — четыре атаки за раз смотрятся очень эффектно.

Кирин и священный кирин



Отставить «Ура! Наконец-то дракон!» — это очередной дух воды, хоть и высший. Летает, оставляя за собой шлейф тумана, который замедляет идущих по нему врагов, а в улучшенном варианте еще и ускоряет союзников, что для армии наг особенно полезно. Самого **кирина** нельзя ни замедлить, ни лишить инициативы.

Весьма полезный боец с внушительными параметрами, вместе с **кэнсеями** и при поддержке **мидзу-ками** способен отлично «танковать» врагов.

ИНФЕРНО

Дети Ургаша напоминают людей из первых и вторых «Героев». Нет летунов, засилье однообразных войск с минимумом отличий. Зато они хорошо приспособлены для осады за счет расо-

вой способности и дуболомов-разрушителей. Испытывают прямо-таки чудовищную нехватку лечения, поэтому очень слабы в дебюте. Но если удалось развиваться, в битве «легион на легион» с демонами могут соревноваться только некроманты.

От рождения демоны отлично защищены от Огня (-20%), но настолько же уязвимы перед Светом. *Лечение* наносит им урон, как и нежити.

Помешанный и безумец



Низшие слуги Владыки Безумия Ур-Джубаала. Выделяются только невосприимчивостью к заклинаниям разума. После улучшения учатся красть по единичке от максимального и минимального урона при атаке. То есть **безумцы** более всего эффективны против слабых бойцов; к примеру, слабые стрелки с единичкой минимального урона, вроде **арбалетчиков** или **костяных воинов**, могут *вообще* не нанести **безумцам** урона в ответ. Однако до стрелков они частенько добежать не успевают...

Адская гончая и цербер



Песиков заметно ослабили по сравнению с пятой частью. Однако дали бесконечную контратаку и усиленный на 20% урон по врагам, нападавшим на них. Что характерно, изначально имеют две головы, но кусать двоих за раз начинают только после улучшения. Да еще компьютерный противник постоянно стремится снизить их поголовье до минимума. **Адская гончая** вызывает чувство жалости, а двухголовый **цербер** — стойкое желание подарить придумавшему его учебник «История древнего мира» за пятый класс.

Суккуб и лилим



Первый стрелок демонической армии и первые же кандидатки на улучшение. Все из-за великолепной способности *соблазнение*, усыпляющей противников. Чем больше разница в количестве между целью и **лилимами**, тем дольше будет длиться замешательство. Есть и замечательный побочный эффект, не указанный в описании

ДЕМОНЫ

Название	Атака	Тип	Физ. защита (%)	Маг. защита (%)	Инициатива	Здоровье	Скорость	Удача	Боевой дух
Помешанный	5	Физический	16	9	35	23	5	10	8
Безумец	6	Физический	19	11	40	28	5	12	8
Адская гончая	7	Физический	9	16	35	22	6	9	4
Цербер	8	Физический	9	18	40	28	7	11	4
Суккуб	4	Маг. стрельба (100%)	11	9	25	20	6	8	5
Лилим	6	Маг. стрельба (100%)	16	11	30	24	6	10	5
Породительница	15	Маг. стрельба (50%)	23	26	40	70	5	6	2
Матка-породительница	17	Маг. стрельба (50%)	26	29	45	75	5	6	2
Разрушитель	20	Физический	31	26	50	90	5	10	5
Опустошитель	20	Физический	32	26	55	100	6	11	6
Садисты	18	Физический	23	18	40	80	6	10	2
Изверги	20	Физический	28	19	45	85	6	12	3
Демоны бездны	53	Физический	46	42	45	270	7	8	5
Владыка бездны	60	Физический	49	44	50	280	7	9	5



На поле боя теперь частенько располагаются сюрпризы, вроде этой статуи. Видов таких сюрпризов крайне мало, но разработчики явно на верном пути.

умения, — спящий отряд *не может контратаковать!* Потери **гончих** и **безумцев** сразу падают до минимума. Поначалу очень полезно разделять отряд **лилимов**, чтобы держать под контролем как можно больше противников.

■ **ЭТО БАГ:** судя по описанию, атака по отряду должна снимать эффект соблазнения, однако на самом деле этого не происходит.

Породительница и матка-породительница



Большой стрелок бесцельными смертниками. Первый кандидат для строительства и улучшения. И дело здесь не столько в краже маны вражеского героя при ударе, сколько в замечательной способности **матки** — в начале каждой битвы их количество увеличивается на 20%. По сути — бесплатный аналог навыка *подкрепление*. Чем больше **маток**, тем больше подкрепление, поэтому строить и улучшать их логово надо как можно раньше.



Садист и изверг



Странный боец. На 15% усиливает атаку, когда наносит или получает урон. Каждые два хода может атаковать шипами всех соседей, не получая ответной атаки. Более ничем не выделяется, при улучшении только наращивает характеристики. Лишь отличная скорость и инициатива делают этого монстра хоть сколько-то полезным.



Разрушитель и опустошитель



На первый взгляд — обычный «тяжеловес». Неплохо разрушает препятствия и ворота замков с помощью *разбега*. Здоровье имеет поистине богатырское, а хорошая защита вкупе с невосприимчивостью к заклятиям уменьшения брони не дают этому здоровью быстро унывать. Особенно полезен становится после улучшения, заставляя атаковать себя всех врагов в радиусе двух клеток. Прекрасная способность, однако после появления **демонов бездны** резко теряет актуальность.



Демон бездны и владыка бездны



Безусловно, лучшее существо демонов. Целый веер полезных способностей компенсирует однообразие предыдущих отрядов. При атаке может наложить на врага чары, аналогичные заклинанию *берсерка* (правда, без увеличения урона), которые заставляют врага на следующем ходу атаковать случайную цель.



И не беда, если ею окажется сам **демон бездны**, ведь помимо основной контратаки он наносит одинаковый по силе урон огнем *всем* отрядам, атаковавшим его ранее. Причем шанс проклятья при массовом контрударе не исчезает!

Владыка вдобавок умеет раз в три хода наносить урон огнем *всем* врагам.

Учитывая способности, искусное существо демонов наголову превосходит коллег из других замков. Расщедритесь на несколько дополнительных защитных навыков, не считая обязательного «Восстановления», специально для своих чемпионов, и они легко принесут вам победу.

НЕПОКОРНЫЕ ПЛЕМЕНА

Войско орков неожиданно вырвалось на первое место по стрельбе, правда, из-за нехватки основных соперников. Тем не менее совместный залп гоблинов, кентавров и циклопов по вражеским стрелкам сразу делает пре-

имущество в дальнбойных отрядах критическим. Большая атака и инициатива этому сильно способствуют.

По сюжету, орки — дальняя родня демонов, поэтому особенности у них аналогичные, но вдвое ослабленные. 10% сопротивляемости Огню и 10% уязвимость к Свету. С *лечением* дело обстоит интереснее. Союзным оркам оно, как обычно, восстанавливает здоровье, а вот вражеских ранит.

Громила и крушила



Отличный боец с достойной атакой, которую еще и неплохо увеличивает по ходу битвы (+1 минимальный урон, когда его атакуют; складывается до четырех раз.). Как и **страж**, получает на 25% меньше урона от выстрелов.



После улучшения получает двойную атаку и становится, ни много ни мало, самым опасным бойцом первого ранга! **Крушилы** вполне могут стать оружием победы на небольших картах, конечно, если не терять их поначалу. Что, впрочем, несложно — ведь эти бойцы прямо-таки идеальная цель для заклинания *осушение*.

Гоблин и гоблин-охотник



Стреляет, хотя ценен прежде всего способностью раз в два хода ставить капканы. Ловушки этих **гоблинов**, в отличие от их потомков — трапперов из пятых «Героев», — срабатывают всегда, гарантированно останавливают цель и даже урон небольшой наносят.



■ **ЭТО ВАЖНО:** попав в капкан, цель все равно может атаковать, поэтому ставьте «сюрпризы» чуть поодаль от своих войск, в идеале — в узких проходах. И смотрите не напоритесь сами — капканы останавливают всех.

■ **Гоблин-охотник** начинает наносить дополнительные 50% урона по неподвижным целям — берегитесь, вражеские стрелки и лекари!

ОРКИ									
Название	Атака	Тип	Физ. защита (%)	Маг. защита (%)	Инициатива	Здоровье	Скорость	Удача	Боевой дух
Громила	6	Физический	9	7	25	30	5	3	5
Крушила	6	Физический	11	7	30	36	6	3	6
Гоблин	3	Физ. стрельба (50%)	2	7	35	23	5	5	4
Гоблин-охотник	4	Физ. стрельба (50%)	2	7	40	26	7	6	4
Гарпия	5	Физический	7	2	45	29	6	7	7
Фурия	7	Физический	9	5	50	33	7	7	7
Сноходец	14	Магический	21	21	30	85	6	8	7
Ловец снов	17	Магический	23	25	35	100	6	10	7
Кентавр	15	Физ. стрельба (100%)	18	21	50	70	6	7	7
Боевой кентавр	16	Физ. стрельба (100%)	18	23	50	80	8	7	7
Воин-ягуар	19	Физический	19	19	50	85	7	6	8
Воин-пантера	20	Физический	23	23	55	90	7	6	10
Циклоп	61	Физический	44	42	35	330	7	7	7
Разъяренный циклоп	61	Маг. стрельба (50%)	44	42	40	350	7	7	7

Гарпия и фурия



Старые знакомые. Способности ничуть не изменились с прошлых частей — летает, после атаки возвращается на исходную позицию, в улучшенном варианте атакует без ответа. Но больше ничем похвастаться не может — слабое здоровье, защиты почти нет, урон средний. Единственный плюс — приоритетная цель для ИИ. Пользуйтесь этим, а самих гарпий можете особо не беречь, они того не стоят.

Сноходец и ловец снов



Единственный магический боец в орочьем войске. Лечить не умеет, зато наделен прямо-таки богатырским здоровьем и замечательной способностью *небо и земля*, которая либо увеличивает скорость и инициативу союзника, либо замедляет врага, нанося ему урон Землей каждый ход. Учитывая расовую способность орков, лучше использовать *небо и землю* на врагах. После улучшения способность становится массовой.

Кентавр и боевой кентавр



Отличный стрелок с замечательными характеристиками. Обладает интересным навыком автоматического выстрела (без потери хода) по любому врагу, прошедшему по ловину расстояния до **кентавра**. Будучи ранен, отбегает (если есть куда) и отвечает выстрелом.

После улучшения почти не повышает параметры и учится навыку передвигаться и стрелять в один ход. Улучшать **кентавра** можно в последнюю очередь.

Воин-ягуар и воин-пантера



Внешним видом до боли напоминает **разрушителя** демонов. Умеет раз в два хода атаковать с разгона, не получая ответного удара, а после улучшения — нанося урон и соседям цели. После первой атаки становится невосприимчив к понижению боевого духа и контролю разума. Самый скучный боец орков. Служит для отвлечения внимания противника. Учитывая слабую броню, отвлекает обычно ненадолго.

Циклоп и разъяренный циклоп



Обладает забавной, хоть и бесполезной для нас способностью поминать только в начале своего хода. Отсюда вывод: в битве с чужими циклопами очень полезно запоминать, сколько урона он уже получил, — чтобы впустую не потратить следующую атаку на де-факто мертвого циклопа. Другая способность будет поценнее — атака с разбегу, как у **воина-пантеры**. Единственное отличие — спецатака циклопа отбрасывает маленькие войска на одну клетку назад.

Становится на порядок полезнее после улучшения — учится стрелять глазом, да еще с шансом поджечь врага. С **разъяренным ци-**



На протяжении всех кампаний шестых Героев нам не раз дадут понять, что ангелы Асхана не имеют ничего общего с христианством.

клопом войска орков оказываются на первом месте по количеству стрелков — самое время задуматься о навыке *стрельбы*. А еще все циклопы наносят увеличенный урон постройкам и обладают самой большой атакой среди всех фракций.

ГЕРОЙ

Прежде чем переходить непосредственно к списку способностей, следует поближе познакомиться с характеристиками героя и списком изменений боевой части игры. Сразу бросается в глаза отсутствие привычного параметра **знание** — вместо него теперь **магическая защита**. Запас маны определяется суммой **магических силы** и **защиты** героя, умноженной на 10.

Сумма **атаки** и **физической защиты** определяет **боевую мощь** героя. Это новый, аналогичный **магической силе** параметр, от которого зависит и эффективность воинских умений.

Магическая сила теперь увеличивает не только мощь заклинаний, но еще и урон бойцов с соответствующим видом атаки. **Атака**, обе **защиты**, а также **удача** и **боевой дух** героя, как и раньше, усиливают соответствующие параметры его войска.

Плюсы **боевого духа** (дополнительный ход) и **удачи** (увеличенный урон) ослаблены до 50%.

Понятие **хода** в битве вернулось к классическому виду. Герой может атаковать или колдовать в любое время, но только один раз за ход.

Удар героя теперь наносит фиксированный урон и имеет дополнительный эффект, зависящий от расы:



Альянс Света — атакованный отряд помечается значком **еретика**. Все союзники наносят ему на единицу урона больше. Плюс считается для каждого воина, то есть отряд из ста существ увеличит урон по еретикам на 100.



Некрополис — если цель умрет в течение следующих трех ходов, герою даются дополнительно 20 очков некромантии.



Святылище — если в атакуемом отряде осталось менее 30% воинов от начального количества, герой нанесет им дополнительно 10% урона.



Инферно — сила критического удара увеличивается в зависимости от физической силы героя.



Непокорные племена — каждый удар пополняет шкалу расовой способности на 10 единиц.

НАВЫКИ

Подразделяются на три вида: **физические**, **магические** и **расовые**.

Первые два вида одинаковы для всех, и здесь, в отличие от предыдущих частей, игрок волен выбирать любые способности из всего списка. Единственное ограничение — воинам недоступен высший уровень магических навыков, а магам, соответственно, воинских. Сила навыков напрямую зависит от уровня героя, его физической и магической силы, а также репутации.

Расовые навыки включают в себя как непосредственно расовую способность, так и умения, получаемые за уровни репутации. Всего таких умений десять: половина для героев-воинов, половина — магам. Эти пятерки делятся, в свою очередь, на **нейтральный** навык, дающийся изначально, и по два навыка **крови** или **слез**, дающихся за уровни репутации. Пути взаимоисключающие, поэтому один герой может за свою карьеру выучить максимум три таких умения.

РАСОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Даются с рождения. Не зависят от уровня и силы героя, только от степени заполнения шкалы. Их можно использовать только один раз за ход, при этом герой не тратит действие на их применение. Каждая способность имеет четыре уровня эффективности.



Альянс Света может дать выбранному союзнику абсолютную неуязвимость на один ход. С уровнем увеличивается класс возможной цели (основная, отборная, искусная), а на последнем цель еще и лечится. Шкала способности заполняется, когда союзные существа атакуют или срабатывает эффект боевого духа.



Некрополис перевел исконную некромантию в разряд боевых умений: лечения и воскрешения дружественной нежити. Сила растет с уровнем способности, а некромантия IV уровня делает лечение массовым, в пределах квадрата 3x3. Шкала заполняется, когда существа, как свои, так и вражеские, получают урон. За своих дают больше.



Святылище на один ход усиливает защитные способности войска. Каждый уровень добавляет дополнительный эффект. Первый дает всем +7 общей защиты; второй увеличивает здоровье на 14%; третий – дает эффект *морозного щита*, который наносит урон атакующим (по 2 единицы за каждого бойца в отряде), а на последнем уровне способности еще и замораживает. Шкала заполняется при нападении на существ, которых на этом ходу еще не атаквали.



Инферно славится уникальным способом вызова поддержки на поле боя. Отличие от пятой части только в том, что врата теперь вполне материальны и их можно разрушить. С уровнем увеличивается количество призываемых существ, на последнем подмога вызывается моментально. Заполнить шкалу демонам сложнее всего – только удачными и неудачными ударами.



Непокорные увеличивают атакующие навыки своих бойцов на один ход. Последовательные плюсы: 10 очков инициативы; 15 – физической силы; дополнительная контратака; эффект оглушения (-10 инициативы, цель не отвечает) при атаке. Шкала заполняется, когда существа атакуют.

УМЕНИЯ ПУТИ

Параметр «репутации» так или иначе оказывает влияние на все геройские навыки. Но главное – именно он позволяет выбрать своему герою класс престижа.

Альянс Света

Герой-воин



Рвение. Постоянно увеличивает боевой дух и физическую защиту союзников.

Путь крови – ревнитель веры



Анафема. Массовое ослабление вражеской армии. На три хода уменьшает урон, защиту, боевой дух и удачу.



Судный час. Союзники наносят дополнительный урон по врагам, помеченным значком еретика или анафемы.

Путь слез – паладин



Мученик. В конце хода у наиболее пострадавшего отряда увеличивает физическая защита и здоровье. Эффект длится 1 ход.



Высшая справедливость. Аналог заклинания «Божественная месть» из пятой «Героев». Наносит выбранному врагу урон, зависящий от убитых им союзников.

Герой-маг



Благословение. Постоянно увеличивает магический урон и защиту союзников.

Путь крови – инквизитор



Святые клинки. Добавляет всем войскам дополнительный урон магией света.



Святое слово. Наносит урон нежити и демонам, попутно восстанавливая здоровье своим войскам – с половинной силой.

Путь слез – исповедник



Воскрешение. Воскрешает отряд, делая его неуязвимым на следующий ход. Можно использовать только на трупах.



Божественное вмешательство. Восстанавливает здоровье цели, снимает с нее все негативные эффекты и дает 20 единиц инициативы на 1 ход.

Некрополь

Герой-воин



Лик смерти. Когда любой вражеский отряд погибает, на 1 ход защита, боевой дух и удача остальных уменьшаются.

Путь крови – костяной страж



Объятия вампира. Дает всем союзным отрядам постоянный эффект

осушение. Складывается с одноименным заклинанием.



Обреченность. Через указанное число ходов целевой отряд умирает. Не плохо, правда?

Путь слез – рыцарь смерти



Узы смерти. Каждый ход союзники восстанавливают немного здоровья, если на соседних с ними клетках есть трупы.



Смерть – еще не конец. Погибая, любой союзный отряд вытягивает здоровье из врагов на соседних клетках и воскресает. Каждый отряд проделывает такое только один раз за битву.

Герой-маг



Благодать Асхи. Дает ману за каждый убитый отряд. И союзный, и вражеский.

Путь крови – жнец



Знак некроманта. Увеличивает уязвимость к заклинаниям *крови*.



Нечестивое слово. Наносит урон всем живым на поле боя. Половина нанесенного урона поровну распределяется между вашими войсками и лечит их.

Путь слез – упокоитель



Не торжествовать нечестивым. Увеличивает эффективность некромантии.



Жертва. Союзный отряд принимает на себя весь урон, нанесенный соседям, попутно снижая его. По сути, продвинутая версия способности людских стражей и гвардейцев.

Святылище

Герой-воин



Затишье перед бурей. Если союзный отряд не атакует, он получает плюс к инициативе и урону на следующий ход.

Путь крови – искусный боец



Накопление сил. +1% урона за каждое непотраченное очко движения.



Сдвоенные клыки. Двойная атака на три хода.

Путь слез – сёгун

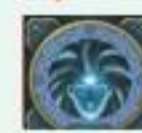


Восьмилепестковый лотос. Дает цели бесконечные контратаки.



Глаз бури. Делает цель неуязвимой для трех следующих ударов.

Герой-маг



Внутреннее око. Если союзный отряд не атакует, добавляет ему магического урона и защиты на следующий ход.

Путь крови – заклинатель вод



Водная могила. Урон Водой по одной цели, и та «промокает» (+20% уязвимости к Воздуху).



Когда герой наберет достаточно очков репутации, чтобы сменить класс, нас порадуют коротенькой сценкой на движке.



Муссон. Все отряды в области 5x5 «промокают», а затем получают серьезный урон Воздухом.

■ Путь слез – властитель прилива



Безмятежность. Аналог *ослепления*. Цель бездействует два хода или пока ее не атакуют.



Цунами. По полю боя прокатывается огромная волна. Все «промокают», малые отряды отбрасываются на две клетки и оглушаются.

Инферно

Герой-воин



Аура адского огня. Дает всем союзным войскам 50%-ный шанс нанести дополнительный урон Огнем при каждой атаке.

■ Путь крови – владыка Хаоса



Дьявольская удача. Дополнительно увеличивает урон от критических ударов.



Знак Хаоса. Следующие несколько ударов по целевому отряду обязательно будут критическими.

■ Путь слез – посланник Ада



Неодолимый зов. Увеличивает количество воинов, призванных из Врат.



Печать силы. Позволяет оставлять призванных демонов в отряде, замещая погибших. Своеобразный аналог воскрешения.

Герой-маг



Магия Хаоса. Бывшая способность *изменчивая мана*. 50%-ный шанс снизить затраты маны на любые чары.

■ Путь крови – заклинатель огня



Инферно. Наносит цели урон Огнем, затем «перепрыгивает» на случайного врага в пределах двух клеток от цели, обжигая его на следующем ходу, и так пока не кончатся те, на кого можно «перепрыгнуть».



Армагеддон. Массовый урон огнем по всем, кроме демонов. Повреждает стены и препятствия на единицу.

■ Путь слез – властелин демонов



Разделение боли. Переносит часть урона с основного отряда на призванный.



Врата в бездну. Этакая помесь *Адских врат* и *подкрепления*. Выбранный отряд на один ход отправляется в Бездну (оставляя вместо себя обычные ворота), а затем возвращается с подкреплением.

Непокорные племена

Герой-воин



Первая кровь. Когда любому союзнику первый раз за битву нанесут урон, вся армия получит два очка скорости и бонус урона на следующие два хода.

■ Путь крови – деспот



Буйство крови. Увеличивает эффект ярости цели на два уровня и длительность на два хода.



Мощь Орды. Серьезный физический урон единичной цели, зависящий от количества вашего войска.

■ Путь слез – вождь



Сбросить оковы. Снимает с союзника все эффекты, уменьшающие боевой дух, скорость, инициативу и урон.



Сила против магии. На два хода уменьшает магический урон всех врагов, в зависимости от физической силы героя.

Герой-маг



Земля и небо. Отнимает у всех вражеских отрядов по 5 единиц инициативы и одну – скорости, добавляя их союзникам.

■ Путь крови – заклинатель бурь



Идол бурь. Создает на выбранной клетке идола-препятствие. В радиусе двух клеток от него увеличивается инициатива союзников, а по врагам каждый ход бьет *цель молний*.



Гнев Отца-Неба. По вражеской территории для расстановки войск бьют молнии, нанося урон Воздухом и оглушая.

■ Путь слез – властитель земли



Идол земли. Заметно слабее *идола бурь*. Всего-то сокращает урон союзникам в зоне действия.



Благословление Матери-Земли. На один ход увеличивает размер *всех* союзных отрядов.

ФИЗИЧЕСКИЕ УМЕНИЯ

Навыки делятся на три уровня. Первоуровневые доступны сразу, второй уровень – после достижения 5-го уровня. Третий – после 15-го.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** некоторые навыки сразу считаются высокоуровневыми; в таких случаях после названия навыка в скобках указан его уровень.

Личные качества

Сборная солянка из небоевых и пассивных навыков, увеличивающих параметры героя. Немного зависит от репутации.

■ Слезы



Заступник I, II, III. Дает (1–3)/2/3 защиты.



Дипломат. Знакомый по предыдущим частям навык. Увеличивает шансы на присоединение существ, снижает цену присоединения.

■ Нейтральные



Харизматичный лидер I, II, III. Добавляет 2/2/3 лидерства. Основной навык для людской армии.



Избранник судьбы I, II, III. То же самое (2/2/3) для удачи. Жизненно необходимо демонам, остальным – умеренно полезно.



Образование. Увеличивает получаемый опыт на 25%. Имеет смысл только на больших картах.



Обучение (2 ур.). Позволяет обучать героев-новичков при встрече, мгновенно добавляя им 75% от опыта основного героя. Навык неожиданно стал весьма полезным. Дает второстепенным героям бесплатные очки навыков для ветки «Управление», позволяя создать прекрасную бригаду диверсантов.



Логистика. Добавляет три очка движения по суше. Полезно всем.



Кража (2 ур.). Улучшение логистики. Герой не тратит ход, подбирая ресурсы и заходя в здания.



Нахождение пути. Добавляет те же три очка движения, но по морю. Вполнину снижает штраф при движении по пересеченной местности.

■ Кровь



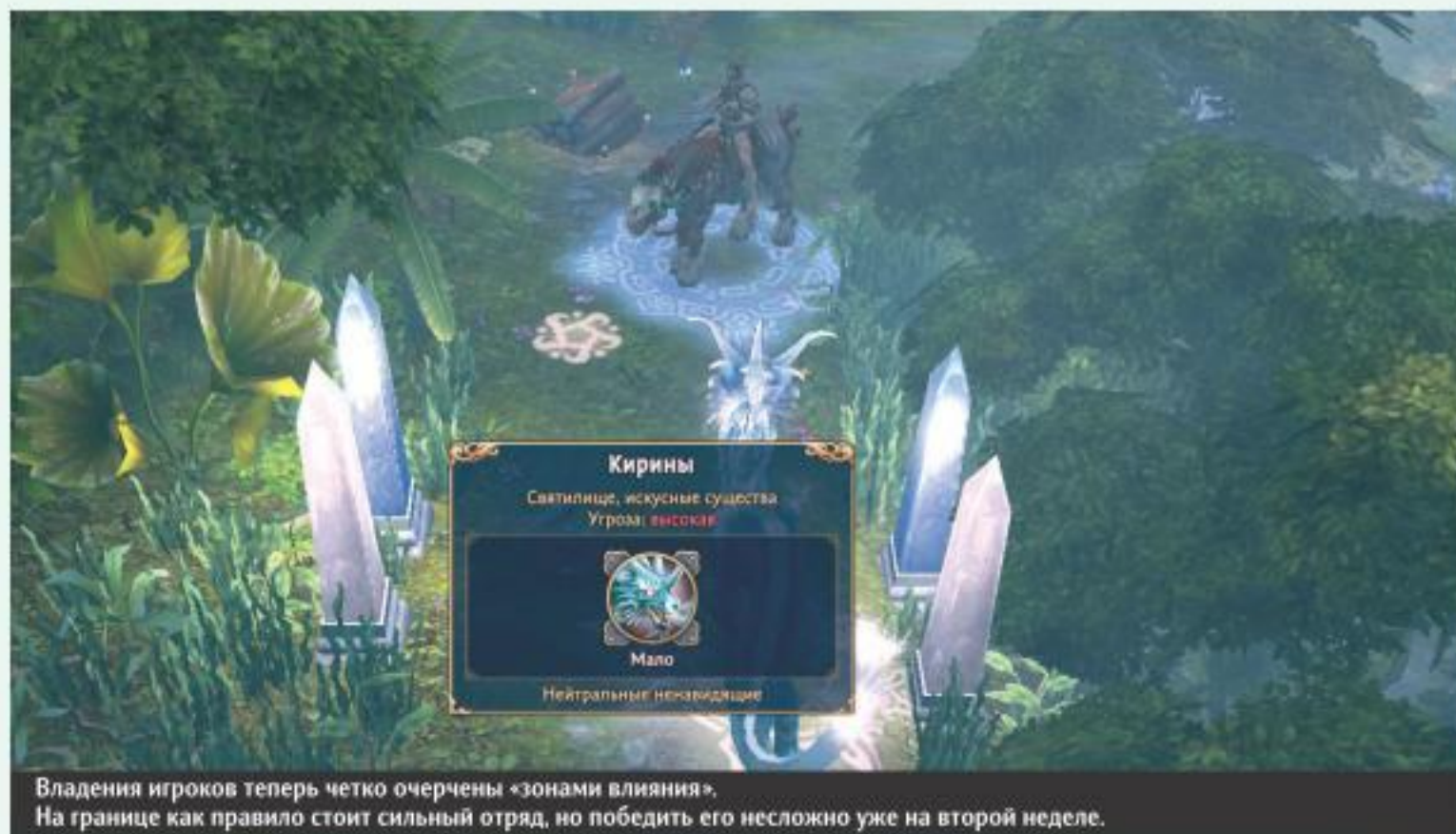
Агрессор I, II, III. «Красный» антипод заступника. Дает (1–3)/2/3 физической силы.

Управление

Главная ветка для побочных героев. Абсолютно не зависит от репутации.



Зодчий I, II, III. Увеличивает на 1 прирост в захваченных жилищах существ; На втором уровне снижает на



Владения игроков теперь четко очерчены «зонами влияния». На границе как правило стоит сильный отряд, но победить его несложно уже на второй неделе.

20% затраты на строительство; на третьем позволяет строить два здания за ход. Вроде неплохо, вот только не богаты нынешние города на постройки...



Экономика I, II, III. Размер «призов» в ресурсах увеличивается на 20%; на втором уровне уменьшает цены обмена ресурсов (считайте, что построили еще один рынок); Последний уровень дает +1 руды/дерева в ход.



Разведка I, II, III. Увеличивает обзор (+1) и позволяет видеть точное число существ противника; параметры, навыки и артефакты вражеских героев; все несобранные ресурсы и артефакты на глобальной карте.



Разорение и обрушение рудника (2 ур.). Эта пара навыков позволяет подрывать экономику противника, разворовав (единовременно крадет трехдневный доход шахты и останавливает работу на три дня) или обрушив (неделя бездействия, но враг может «починить» досрочно) его шахту. На диво полезны на малых и средних картах. Выучите главному герою **обучение**, наймите трех-четыре героя, мгновенно обучите их, и вперед!



Тактика

Отличный выбор умелого полководца, ветка, ориентированная на бой.

■ Слезы



Подкрепление I, II, III. Общедоступный аналог демонических врат. Вызывает подмогу из обычных, отборных или искусных существ, в зависимости от уровня навыка. Призванные войска исчезают после битвы и не могут быть вылечены.



Укрытие. Пассивно увеличивает эффективность укрытий.

■ НА ЗАМЕТКУ: идея «укрытий» частично взята из четвертых «Героев» — если между стрелком и целью какое-либо препятствие (скалы, валуны, Адские врата демонов), урон заметно снижается. При осаде все войска за замковой стеной считаются укрытыми.

■ Нейтральные



Боевой марш. Все союзники при осаде города ускоряются на 2 единицы.



Засада. Первые три хода увеличивает инициативу союзников на 5. На порядок полезнее предыдущего навыка.



Тактика I, II. Незаменимая возможность расставлять свои отряды до битвы. Не хватает только кнопки «сохранить расстановку». При усилении увеличивает площадь расстановки на один ряд, подобно аналогичному навыку в пятых «Героях». Тактика хотя бы первого уровня необходима всем.

■ Кровь



Мастер осады I, II, III. Последовательно усиливает катапульту: увеличивает урон (+1–3); наносит урон Землей каждый ход всем противникам за стеной; сна-



Некроманты теперь – абсолютные чемпионы по способам лечения войск. Однако отобранной способности увеличивать армию, оживляя трупы врагов, все равно жалко.

ряды катапульты наносят урон по соседним клеткам.

Боевые кличи

Воинская замена магии. Клича не требуют маны и полезны даже для волшебников. Особенно ценна ветка *слез*.

■ Слезы



Маневры уклонения (2 ур.). Уменьшение урона от дальних атак на несколько ходов.



Устрашение (3 ур.). Вражеские войска не могут нападать на отряды классом выше своего. Полезное умение для демонов и наг, полагающихся на ближний бой.



Ни шагу назад I, II. Дает цели право на дополнительную контратаку и увеличивает защиту. На втором уровне становится массовым.



Насмешка (3 ур.). Альтернатива *устрашению*. Накладывается на союзный отряд, заставляя всех соседних противников атаковать его с копеечным уроном. Замечательный навык.

■ Нейтральные



Вперед! Увеличивает инициативу и скорость выбранного отряда. Используется, как правило, для блокировки стрелков.



Приказ полководца (2 ур.). Позволяет еще не походившему отряду действовать немедленно.

■ Кровь



Героизм I, II. На один ход увеличивает боевой дух, удачу и урон. Просто и со вкусом. При улучшении становится массовым.



Безупречное нападение. Навык для невезучих. Дает максимальный урон по цели.



Теснить врага (2 ур.). Аналог орочьей *подмоги* из пятых «Героев». Накладывается на дружественный отряд, и в течение пары ходов герой будет атаковать вместе с ними.



Героическое наступление (3 ур.). Увеличивает скорость цели и усиливает урон за каждую пройденную перед атакой клетку.

Искусство войны

Последняя ветка воинских навыков вобрала в себя ценные пассивные способности, усиливающие непосредственно войска.

■ Слезы



Ответный удар I, II, III. Великолепная серия оборонных навыков. На первом уровне увеличивает урон от контратаки; на втором дает дополнительный контрудар; на третьем — контрудар наносится *до* атаки в течение первых ходов.



Защита. Если союзный отряд не может контратаковать, часть урона блокируется.



Стойкость (3 ур.). Если ваш отряд три раза атаковали во время битвы, он получит плюс к защите и здоровью до конца сражения.



Выносливость I, II, III. Без изысков. Увеличивает здоровье своих войск.

■ Кровь



Буйство — антипод *стойкости*. Если ваш отряд три раза кого-нибудь ударил, его физическая сила увеличится.



Стрельба I, II, III. Отличная серия навыков, прежде всего рекомендуется оркам. Сначала просто увеличивает урон от стрельбы; затем позволяет «пристреливаться», увеличивая урон за каждый последовательный выстрел; наконец, уменьшает штраф на расстояние выстрела.

■ ЭТО ВАЖНО: советуем не торопиться с изучением последнего уровня. Часто на карте можно найти артефакты, полностью убирающие штрафы на дальность.



Убийца гигантов (2 ур.). Увеличивает урон по «четырёхклеточным» существам. Полезность средняя.



Рассечение (3 ур.). Отряд, первым за битву убивший врага, получает дополнительный ход, а также боевой дух и инициативу.

МАГИЧЕСКИЕ УМЕНИЯ

Первое и главное отличие от предыдущих частей — у заклинаний (и боевых кличей) появилось время «остывания» в два-четыре хода. Заметно ослаблены массовые варианты заклина-

ний: у них явственно снижена эффективность, а некоторые, вроде *восстановления*, вообще можно применить только раз за битву.

Воздух

Неплохие заклинания «точечного» урона и защиты от стрелков и летунов. *Цепь молний* в кои-то веки научили опознаванию свой/чужой. Школа доступна всем расам.

■ Слезы



Штормовой ветер I, II. Снижает урон стреляющих противников. На втором уровне дополнительно наносит урон и оглушает попавших под его действие.



Призыв элементарей воздуха (3 ур.). Вызывает отряд элементарей, атакующих цепной молнией.

■ Нейтральные



Магия воздуха I, II, III. Прибавляет 3/3/3 силы магии в данной школе.



Оковы. Запрещает вражеским летунам подниматься в воздух. Снижает их скорость передвижения.

■ Кровь



Штормовые стрелы. Дает союзным стрелкам неограниченную дальность и плюс к стрельбе.



Молния (2 ур.). Одна цель, урон воздухом.



Цепь молний (3 ур.). Улучшенная молния. Бьет несколько целей, вполнину уменьшая урон с каждым скачком. Не задевает союзников.



Громовой раскат (2 ур.). Пассивное умение, усиливающее молнии. Дает шанс оглушить врага при ударе магией воздуха.

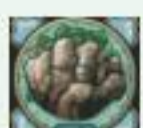
Земля

Регенерация — чуть ли не единственный способ лечения для демонов. В остальном школа ценна только заклинаниями пути *крови*, прекрасно заменяющими осадные навыки.

■ Слезы



Восстановление I, II. Регенерация. Главное спасение демонов от постоянной потери войск в дебюте. На втором уровне — массовое.



Каменные стены (2 ур.). Создает на поле боя три препятствия 1x1 с прочностью. За созданными камнями можно укрываться от стрел.



Призыв элементарей Земли (3 ур.). Отличные «танки», но стреляющие и колдующие элементарии как правило полезнее.



Каменная кожа I, II. Уменьшает физический урон, наносимый отряду. При усилении дает массовую версию.



Окаменение (3 ур.). Своеобразный аналог людской спецспособности. Дает неуязвимость на пару ходов, обездвигивая цель. Союзники сохраняют способность двигаться, потеряв при этом эффект заклинания.

■ Нейтральные



Магия земли I, II, III. Прибавляет 3/3/3 силы магии в данной школе.

■ Кровь



Эрозия (2 ур.). Наносит урон стенам или препятствиям.



Землетрясение (3 ур.). Усиленная версия предыдущего заклинания. Наносит урон препятствиям и строениям в области 4x4. Попавшие под действие отряды оглушаются.



Облако яда (3 ур.). Каждый ход наносит урон в области 3x3. Отличный способ «выкурить» стрелков.

Огонь

Отличная замена Свету в плане усиления своих бойцов, демоны одобряют. Огонь традиционно предлагает эффективные заклинания прямого урона. Но максимум в этом плане могут выжать только орки, комбинируя огненные шары с замораживающими заклинаниями. Прodelать это обычно сложно, но овчинка стоит выделки! Недоступно для наг и нежити.

■ Слезы



Пламенная решимость I, II. Дает огромную прибавку к боевому духу, снимает заклинания, его понижающие, и не позволяет накладывать новые. На втором уровне — массовое.



Огненный щит. Увеличивает магическую защиту цели, наносит урон атакующим.



Призыв элементарей Огня (3 ур.). Замечательные стрелки, взрывающиеся после гибели.

■ Нейтральные



Магия огня I, II, III. Прибавляет 3/3/3 силы магии в данной школе.

■ Кровь



Огненная стрела I, II, III. Первый уровень — обычный магический выстрел с огненным уроном. В дальнейшем увеличивает область действия до *огненного шара* (3x3 клетки) и *огненного шторма* (5x5).



Жертвоприношение (2 ур.). Усиливает дальнейший урон от огненных заклинаний на несколько ходов.



Берсерк (3 ур.). Цель атакует ближайший отряд с усиленным уроном. Можно накладывать на союзников.



Внутреннее пламя I, II. Дополнительный урон и инициатива. Второй уровень — массовое.

Вода

Недоступно для людей и демонов. В целом, довольно слабая школа во всем, кроме замедления и остановки противников. Жутко неэффективна против расы наг.

■ Слезы



Ледяной доспех I, II. Увеличивает защиту, замораживает (-1 скорости, +20% уязвимости к Огню) атакующих. При усилении — массовое. Отлично подходит оркам, освоившим школу Огня.



Ледяная стена (2 ур.). Создает препятствие 3x1, замораживает соседние отряды.



Призыв элементарей воды (3 ур.). На вид — вылитые мидзуками. Раз в два хода могут наколдовать *ледяную глыбу*.



Скользкая земля (2 ур.). Создает ледяную область 3x3, невидимую для врага. Останавливает всех, ступивших на нее.

■ Нейтральные



Магия воды I, II, III. Прибавляет 3/3/3 силы магии в данной школе.



Вечная зима. (2 ур.). Пассивно. Увеличивает длительность замерзания на 1 ход.

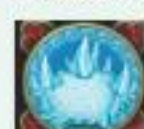
■ Кровь



Ледяная глыба. Одна цель, урон Водой, оледенение.



Буря (2 ур.). Создает ледяную бурю в области 4x4 клетки. На несколько ходов замораживает попавших в нее.



Кольцо холода (3 ур.). Знакомо по предыдущим частям серии. Урон и замерзание в пределах квадрата 3x3.



Даже успешно эволюционировав до прямоходящих, акулы не забыли насколько обидны и болезненны удары веслами от проходящих галер. И теперь Ванидзамэ — лучшие представители акульего племени, повергают врагов в ужас техникой «Разящего Весла».



Ледоруб (2 ур.). Пассивно. Ваши войска наносят дополнительный урон оледеневшим противникам.

Тьма

Радость пакостника – собрание всевозможных проклятий, ослаблений и захвата контроля. Заклинание *осушение* необходимо демонам и просто полезно оркам. Обратите внимание на *ужас*, отгоняющий врагов, и *элементалей тьмы*, умеющих снижать атаку противника. *Подчинение* стоит учить только некромантам, *берсерк* все же эффективнее. Школа недоступна для людей и наг.

■ Слезы



Ослабление I, II. Снижает урон цели. При усилении дает массовую версию.



Призыв элементалей Тьмы (3 ур.). Темные аналоги *сияния* и *элементалей света*. При атаке воруют урон цели.



Ужас (3 ур.). Цель убегает в противоположном от вас направлении. Ослабляет все параметры на три хода.

■ Нейтральные



Магия тьмы I, II, III. Прибавляет 3/3/3 силы магии в данной школе.

■ Кровь



Агония I, II. Наносит цели растянутый по времени урон. Аналог «Чумы» из пятой части. На втором уровне – массовое.



Подчинение (3 ур.). Дает контроль над целью. Развеивается при атаке.



Отчаяние I, II. Снижает БД и удачу. На втором уровне становится массовым.



Осушение I, II. Вампиризм. Один из немногих способов лечения для орков и демонов, рекомендуется им в первую очередь. Остальным тоже не помешает. Второй уровень дает массовую версию.

■ **ЭТО ВАЖНО:** кража здоровья теперь работает и при стрельбе!



Рассеивание (2 ур.). Обычное рассеивание магии, работающее по площади. Несколько ходов не дает накладывать новые заклинания в выбранной области.

Свет

Здесь сосредоточены самые эффективные заклинания лечения, защиты, рассеивания негативной магии. Первоочередная школа для идущих по пути *слез*. Первое место по эффективности занимает *аура воздаяния*. С небольшим отрывом идет заклинание *небесного доспеха*. Выбрать стоит что-то одно, добавив обязательное *лечение* и в дальнейшем *чистоту*. Школа недоступна для демонов и нежити.

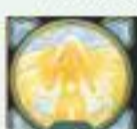
■ Слезы



Небесный доспех I, II. Усиливает защиту целевого отряда и *поглощает* половину нанесенного урона. На порядок полезнее «Каменной кожи»! Снимается после поглощения определенного количества урона. Усиление дает массовую версию.



Исцеление I, II. Обычное лечение. Нежити, демонам и вражеским оркам наносит урон. На втором уровне – массовое.



Призыв элементалей света (3 ур.). Точная копия *лучезарного сияния*. Ничего нового.



Чистота (3 ур.). Массовое заклинание. Снимает все отрицательные эффекты, не дает накладывать новые.



Аура воздаяния I, II, III. Определенно лучший пассивный навык. Часть урона отражается на атакующего. На втором уровне отражение распространяется и на соседние клетки, а на третьем – на *всех* противников. Изрядно!

■ Нейтральные

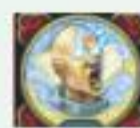


Магия света I, II, III. Прибавляет 3/3/3 силы магии в данной школе.

■ Кровь



Вспышка (2 ур.). Единственное откровенно боевое заклинание в данной школе. Создает на поле боя звезду о восьми лучах. Не задевает союзников.



Ослепление (3 ур.). Классическое обездвиживание, знакомое по предыдущим частям. Снимается при атаке.

ИЗНАЧАЛЬНАЯ МАГИЯ

Здесь собраны все пассивные навыки, а также заклинания без четкой принадлежности к какой-либо стихии. Есть чары буквально на все случаи жизни, однако они слабее «стихийных» и «репутационных» аналогов. Недоступно для расы орков.

■ Слезы



Оберег тайн I, II, III. Прибавляет (1–3)/2/3 единицы магической защиты.



Остановка времени (3 ур.). Цель застывает на пару ходов, причем оцепенение не развеивается при атаке! Лучший обездвиживающий навык, настоятельно рекомендуемый к изучению.

■ Нейтральные



Рассеивание магии I, II. Действует слабее по сравнению с аналогичными навыками в воинской ветке и школе Тьмы. Учите, только если лучшие варианты недоступны.



Изначальная магия I, II, III. Прибавляет 3/3/3 силы магии, но только в этой школе. Прирост значительный, но применение, увы, ограничено.



Хранитель тайного I, II, III. Прибавляет 2/2/3 силы магии, но уже общей.



Склонность к магии I, II, III. Еще одна серия пассивных навыков, направленная на увеличение и восстановление маны. 1-й уровень дает дополнительные 30 единиц маны; второй позволяет восстанавливать по 2% от максимума каждый день; а последний восполняет энергию прямо во время битвы, по 2 единицы маны за 10 ходов.



Замедление I, II. Уменьшает скорость и инициативу противника. На втором уровне становится массовым.



Ускорение I, II. Антипод предыдущего умения. Увеличивает инициативу и скорость союзных войск.



Медитация (3 ур.). Значительно увеличивает магическую силу на несколько ходов, восстанавливает значительную часть максимального запаса маны.



Телепортация (3 ур.). Перемещает союзный отряд в любое свободное место на карте.

■ Кровь



Разрушение. Уменьшает все виды защиты цели. Можно накладывать несколько раз. Как и раньше, до отрицательных значений параметры довести нельзя.



Поглощение маны (2 ур.). Передача маны от вражеского героя своему.



Взрыв (3 ур.). Чудовищный урон чистого типа, который нельзя излечить.



Камера порой выдает очень концептуальные ракурсы. Вот, к примеру, «Огонь и Лед». Хотя сейчас на выставку авангарда.

В первые же двенадцать часов по приезде Чудакулли разместил в буфетной свору охотничьих драконов, перестрелял из своего жуткого арбалета воронов на древней Башне Искусства, осушил дюжину бутылок красного вина и завалился в постель в два часа ночи, горлая песню с такими словами, что волшебникам постарше и позабывчивее пришлось копаться в словарях, чтобы узнать их значение.

Т. Пратчетт,
«Движущиеся картинки»

robotentertainment.com/games/orcsmustdie

Бей орков!



ЖАНР	БОЕВИК С ЭЛЕМЕНТАМИ TOWER DEFENSE
РАЗРАБОТЧИК	ROBOT ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ	ROBOT ENTERTAINMENT
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	DUNGEON DEFENDERS, ENCLAVE, SANCTUM
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	XBOX 360, PS3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМУМ	2,0 ГГц DUAL CORE, ПАМЯТЬ 2 Гб, ВИДЕО NVIDIA GEFORCE 6800 ИЛИ ATI RADEON X1950 256 Мб
---------	---

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- брутальные, бессердечные, но невыносимо милые орки
- энергичный и неунывающий главный герой

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- сетевого режима в любом из возможных видов
- редактора карт

ВЕРДИКТ

Игра соединила лучшие элементы боевика и tower defense, добившись практически идеального баланса между ними. Редкостно динамичные сражения чередуются с вдумчивой расстановкой ловушек, и все это снабжено здоровой долей пародийности и самоиронии. Маленький шедевр своего жанра.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	10
ГРАФИКА	■■■■■■■■■	9
УДОБСТВО	■■■■■■■■	8
ДИЗАЙН УРОВНЕЙ	■■■■■■■■■■	10
РАЗНООБРАЗИЕ ТАКТИКИ	■■■■■■■■■	8

Идея добавления к боевику элементов tower defense нельзя назвать совсем уж новой. Она уже была использована в сетевом боевике **Monday Night Combat** — но он остался в первую очередь именно боевиком, а установка турелей и оборона базы играли второстепенную роль. Дальнейшее развитие идея получила в **Sanctum**, где строительство оборонительных сооружений переплелось с перестрелками настолько, что отделить одно от другого можно было только топором, с полным разрушением игры. Да и в ближайшем будущем ожидается выход еще нескольких проектов, основанных на этой смеси жанров.

Но им придется очень постараться, чтобы взять планку качества, на днях установленную **Orcs Must Die!**. Новый проект **Robot Entertainment** всерьез грозит стать золотым стандартом для всех сплавов подобного рода.

ЗЕЛЕНАЯ ТРЕВОГА

В каком бы мире ни водились орки, какого бы цвета и размеров они ни были и какие бы цели не преследовали, всех их объединяет одно — крайне плохие отношения с людьми. Не избежал этого конфликта и мир по версии **Robot Entertainment** — даром что в нем точки пересечения людей с орками можно пересчитать по пальцам. Эти расы даже живут на разных планетах, путешествовать между которыми можно лишь через редкие разломы в пространстве. И никто бы через эти разломы и не вздумал бы лезть, если бы зеленокожая братия не довела свой мир до полного постапокалипсиса и не принялась искать себе новый дом.

Для прерывания потока незаконных иммигрантов люди основали Альянс боевых магов, который взялся обеспечить непрерывную охрану порталов. Маги перебрались на орочью планету, окружили порталы фортификационными сооружениями и в получившихся порталных крепостях встали насмерть. Но орков это не остановило — огромные толпы воинственных переселенцев продолжили ломиться к порталам

и пытаться прорваться с боем. Незначительные потери захватчиков не смущали — в конце концов, что такое пара магов с одной стороны и пара миллионов орков с другой?

История игры начинается на невесть какой сотне лет этой вялотекущей войны и повествует об одном опытным, мудром и могучем вол-

шебнике Альянса, который в один прекрасный день... поскользнулся на верхней ступеньке лестницы, сверзился и разбился насмерть. А обязанности по охране порталов взял на себя его ученик — самый бестолковый из всех магов, которых когда-либо знал мир. Он не очень-то доверяет магии, не желает учиться и категорически не способен к любой интеллектуальной деятельности. Зато без промаха лупит из арбалета, может побороться на руках с огром, а главное — просто-таки светится оптимизмом и готовностью порвать на мелкие кусочки всех орков, которые только посмеют приблизиться к portalу.

ДИАГРАММА ЖЕЛЕЗО-УГЛЕРОД

В роли боевого мага-недоучки мы будем оборонять от орков одну порталную крепость за другой. Никаких длительных осад в стиле **Stronghold** здесь нет: орки вламываются в за-



На земле шипы, на стенах стрелки, на мосту боевой маг с арбалетом и огненными браслетами. Орки не пройдут.

мок через ворота и кратчайшими путями несутся к portalу. Наша задача — украсить их маршрут смертельными ловушками, разнообразить интерьеры препятствиями, оживить пейзаж стражниками и проконтролировать, чтобы до цели зеленокожие захватчики не добрались. Схема, хорошо знакомая всем любителям tower defense, — за одним маленьким исключением. Маг наш боевой в самом что ни есть буквальном смысле не упускает ни одной возможности лично ввязаться в бой и разделаться с зеленой армией собственными руками.

Способов оркоубийства у главного героя немало. Здесь и верный арбалет, с которым маг обращается не хуже небезызвестного арканцлера Чудакулли, и доставшийся в наследство от учителя волшебный посох с острым клинком и нехилым набалдашником, и набор артефактов всякоразного пошиба. Произносить заклинания наш «волшебник» за годы обучения так и не выучился, зато зачарованными предметами пользуется охотно, а те и молнии пускают, и огненные стенки ставят, и в лавовые реки врагов сдувают... Красиво, зрелищно, а главное — эффективно!

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** сразу весь арсенал герою не дадут. Артефакты и ловушки открываются постепенно, по ходу прохождения уровней. Это объясняется тем, что источник магии в игровой вселенной — именно порталы и каждый раз, когда боевой маг защищает один из них, он получает доступ к его силе.

Впрочем, как бы могуч и горяч ни был горе-чародей, ему не под силу быть в нескольких местах одновременно и отражать атаки орков сразу со всех направлений. Тут-то на помощь и приходят ловушки самых разных фасонов и покрыев — напольные и потолочные, жгущие и травящие, пронзающие и дробящие, стреляющие и бьющие. От «персидских» шипов из пола до постов стражи. У каждой из них своя область применения и свои задачи, а вместе они увязываются в смертоносные комбинации — к примеру, яму с вязкой смолой, сильно замедляющей врагов, грешно не поставить под гигантским маятником, чтобы орки не успели проскочить и избежать удара.

И ОДИН В ПОЛЕ МАГ

Таскать на уровень сразу все артефакты и ловушки нельзя — только ограниченное число орудий оркоубийства. Универсального набора не существует, к каждой порталной крепости



Одна из основных тактических уловок — заставить орду идти по удобному для нас маршруту, чтобы маг не расплылся на несколько фронтов.



Удачно поставленная огненная стена помогает избавиться от нескольких десятков орков зараз.

нужно искать свой подход, и, разглядывая иные замки, хочется оборвать руки древним архитекторам Альянса — настолько эти «твердыни» не приспособлены для обороны. Но с точки зрения дизайна уровней это никоим образом нельзя назвать недостатком: каждая крепость — это задача на сообразительность.

Сложность возрастает постепенно: первые уровни, как водится, не пройти очень трудно, но очень скоро враги начинают давить числом, потом усложняется планировка крепостей, а еще чуть позже среди орков начинают появляться «специалисты». Мелкие кобольды слабы здоровьем, но огромная скорость позволяет им прощмыгивать мимо ловушек, да и мимо главного героя тоже. Здоровенные людоеды спокойно прут напролом — толстая шкура позволяет им игнорировать почти любую западню. Неторопливые летучие мыши легко пролетают над нашими линиями обороны, не обращая никакого внимания на напольные ловушки.

Все это усугубляется тем, что установка ловушек не бесплатна. Постоянный недостаток финансов не позволит герою построить непробиваемую «линию Маннергейма» и спокойно дремать у портала в ожидании, когда закончатся враги. «Бей орков!» — боевик ровно в той же степени, что и tower defense, и успех здесь в равной мере определяется как техничным отстрелом противников, так и грамотным планированием обороны. И ни один из этих элементов просто *нельзя* поставить на второй план — они полностью равноправны и сбалансированы.

ЛУЧШАЯ В МИРЕ РАБОТА

Важнейшее достоинство игры — простота зашкаливающая динамичность происходящего. Мы изучаем уровень, набиваем книгу заклинаний артефактами и ловушками, ставим оборонительные сооружения, нажимаем «Впустить орду», и через несколько секунд на экране начинается форменное светопредставление. Все заботливо возвращенные планы по встрече орков летят к чертям, зеленокожие захватчики прут сотнями, протыкаются шипами, шпигуются стрелами, сгорают на серых залежах, расплющиваются прессами — и все равно десятки их прорываются вперед. Между горячими точками носится боевой маг, то поливая орков арбалетными болтами, то размахивая клинком, то швыряясь заклинаниями во все стороны. Он практически не целится — промахнуться по зеленой ораве, толкущейся в

проходах, невозможно. Невидимый комментатор нагнетает обстановку «ободряющими» воплями вроде: «Они в восточном зале!», «Баррикада разрушена!», «Лучник повержен!»... А потом все как-то неожиданно стихает — и бешеное щелканье арбалета, и лязг ловушек, и боевые кличи орков. Толпа кончилась. И у нас есть целых несколько секунд, чтобы перевести дух и расставить новые ловушки — пока не нахлынет новая волна.

Тем не менее от «Бей орков!» веет не мрачным гротеском в стиле **Warhammer: Space Marine**, а веселой пародийностью от **Magicka**. Боевой маг полон боевого же духа, он не умолкает ни на секунду, искренне наслаждается своей работой и горит желанием перебить *еще* пару сотен орков. Каждая поставленная западня сопровождается злорадной репликой вроде «Иногда я даже жалею орков. Понарошку, конечно». Любая стычка озвучивается по меньшей мере десятком возгласов, причем каждую реплику — хоть на девиз.

Не отстают и другие персонажи. Орки, которые поначалу грозятся убить всех людишек, уже к середине каждого уровня начинают плакаться — их-де в эту армию насильно забрили, и зря они не пошли в морфлот. Карикатурные стражники-паладины похваляются, как долго будут отмывать ботинки от орочьей крови. Особого внимания заслуживают диалоги героя со странным голосом, периодически звучащим у него в голове, — о природе этого голоса даже самые невнимательные игроки догадаются раньше, чем наше «интеллектуальное» протезе, а между тем это одна из основных интриг сюжета.

Жаль только, расслышать разговоры непросто — мешает практически постоянный шум битвы и громкая музыка. А сделать ее тише хватит духу не у каждого, ведь она не просто замечательно вписывается в игру, она буквально задает ей темп, и лучшего фона для происходящего на экране придумать нельзя.

■ ■ ■

«Бей орков!» *портят редкие, но меткие баги, вроде застревающих в текстурах орков, которые наотрез отказываются умирать как положено. Ей совершенно не помешал бы редактор карт, а уж насколько разнообразил бы сетевой режим!.. Но Orcs Must Die! все равно остается прекрасной игрой и лучшей смесью боевика и tower defense на сегодняшний день.*

РУКОВОДСТВО

Аркканцлер, регулярно использовавший Главный зал для своих упражнений по стрельбе из арбалета и дважды подстреливший казначея, считал всех профессоров совершенно опсихевшими, что бы это ни значило. «Свежего воздуха вам не хватает», — говорил он. «Слишком много сидите в помещении. Мозг гниет», — говорил он. Но чаще всего просто орал: «Ложись!»

Т. Пратчетт,
«Роковая музыка»

Оборона порталных крепостей в игре заключается в слежении за тем, чтобы через крепостной портал (или порталы) не пробралась критическая масса захватчиков. Каждый орк, добирающийся до портала и пытающийся прорваться в мир людей, понижает счетчик portalной энергии замка на единичку, и, если она достигнет нуля, маг потерпит поражение. Количество энергии у каждого замка свое, обычно — от десяти до пятидесяти баллов.

Кроме того, защитная энергия порталов расходуется на оживление главного героя, если его все-таки пристукнут. Одно воскрешение эквивалентно по энергозатратам прорыву пяти орков, поэтому до гибели чародея лучше не доводить. Благо любой портал совершенно бесплатно и довольно быстро восстанавливает здоровье героя в небольшом радиусе вокруг себя. Периодически с тел орков падают целебные зелья, моментально восстанавливающие здоровье до максимума.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** чтобы иметь представление об объеме волн, достаточно сказать, что Steam-достижение на убийство десяти тысяч орков выполняется примерно на двадцатом уровне из двадцати четырех — и это на среднем уровне сложности. А есть ведь еще и «кошмарный» режим...

Как и в любом уважающем себя tower defense, враги насаждают волнами и после каждой волны следует перерыв в несколько секунд — как раз хватает подлечиться и воткнуть несколько ловушек туда, где оборона слабее всего. Пару раз за уровень устраивается **большой перерыв**, который не ограничен по времени и заканчивается только по нашей команде. На большом перерыве игра заботливо подсвечивает области действия всех ловушек, чтобы мы могли



Стрелки, к бою! Равнение в шеренгах! Держать строй!

оценить дыры в обороне, и автоматически восполняет ману и здоровье героя до максимума.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Лучший боевой маг на свете приступает к несению служебных обязанностей, имея в своем распоряжении арбалет (1 шт.), боевой посох (1 шт.) и книгу заклинаний, в которой записаны все открытое ему оружие, ловушки, артефакты и доступные для найма стражники.

Поначалу пунктов в книге негусто, но в каждой крепости герой получает что-нибудь новенькое, и очень скоро арсенал разрастается до впечатляющих размеров. Со временем будет расти и количество оружия и ловушек, которые можно таскать с собой на уровень, — вплоть до максимального объема в десять ячеек. Выбор «инструментов» происходит в начале каждого уровня, до того, как герой впустит орков в крепость, — есть время побегать по замку, рассмотреть планировку и подумать, что лучше подойдет для обороны.

■ **ЭТО ВАЖНО:** маршруты движения орды отображаются тонкими светящимися штрихами на полу, которые периодически вылетают из ворот крепости и летят к порталам. Кроме того, в некоторых крепостях есть телепортаторы, мгновенно перемещающие боевого мага из одной точки в другую, — ими умеет пользоваться только главный герой, но не орки.

Все объекты книги заклинаний можно разделить на две большие категории: личное оружие и ловушки.

ВООРУЖЕНИЕ

Сюда входит все, что герой таскает на себе для уничтожения зеленокожей орды. Каждый артефакт из этой категории имеет две способности, которые активируются левой и правой кнопкой мышки соответственно. За редкими исключениями использование артефактов потребляет ману, но ее запас постепенно восстанавливается сам по себе.

Арбалет



Самый верный и надежный друг боевого мага — расстаться с ним невозможно. Как говаривал аркканцлер Чудакулли, нет такого монстра, которого пришлось бы добивать магией

после выстрела в голову из арбалета. Урон наносит невысокий (на среднего орка обычно уходит три-четыре выстрела), но ману не потребляет и стреляет в полуавтоматическом режиме — то есть так быстро, как только вы можете клацать левой кнопкой мышки. Чем выше скорострельность, тем меньше точность, но кому эта точность нужна? По сплошной стене из орков промахнуться очень трудно.

■ **ЭТО ВАЖНО:** при попадании в голову арбалет наносит повышенный урон и всякую мелочь обычно убивает с одного выстрела. Другое дело, что прицельная стрельба по головам занимает неоправданно много времени и эффективна только при отстреле особо опасных врагов, вроде летунов.

Альтернативный огонь арбалета — оглушающий выстрел, который скушает немного маны и на несколько секунд оглушит врагов в небольшом радиусе вокруг цели.

Боевой посох



Второй верный друг боевого мага. С ним расстаться можно, но не нужно — это единственное в игре оружие ближнего боя.

Клинок боевого посоха бьет значительно сильнее, чем болты, да и машет им маг широко, задевая сразу нескольких. Но небольшая длина рукояти заставляет подходить близко к противникам, рискуя подвернуться под ответный удар. Фехтовать маг не обучен — не блокирует, не парирует и даже новомодными перекатами не пользуется, поэтому лучший способ использовать посох — рубить им противников, предварительно оглушенных выстрелом из арбалета.



Эти счастливиčky пережили залп настенных стрел. Ничего, сейчас добьем арбалетными.



И все-таки никакие ловушки не заменят боевому магу старый добрый арбалет.

Альтернативный удар посоха не наносит урона, но откидывает врагов назад. Совершенно бесполезен по той основной и простой причине, что с раскидыванием орков куда лучше справляется следующий в списке артефакт.

Пояс ветра



Достанется нашему герою на четвертом уровне. В отличие от двух предыдущих артефактов, работает исключительно за ману — как и все последующие экспонаты. Генерирует мощные порывы ветра, которые отшвыривают орков целыми пачками. Урон наносит слабый, но летят зеленые довольно далеко. Незаменим для того, чтобы топить захватчиков в лаве или кислоте или скидывать с мостов, стен и винтовых лестниц. Кроме того, им очень удобно отправлять на повторный забег орков, переживших прогулку по вашей полосе ловушек.

Альтернативное заклинание — захват одной конкретной цели, которую затем можно швырнуть. Толку с этого чуть: каждый орк, разумеется, Личность с большой буквы, но судьба одной конкретной личности в этой войне нас волнует слабо — здесь куда полезнее орудия массового поражения.

Браслеты огня



Боевой маг получит их в двенадцатой крепости. Основная способность — простой и незатейливый огненный шар, который превратит в люля-кебаб пяток орков, оказавшихся близко к эпицентру разрыва.

■ **ЭТО ВАЖНО:** ни артефакты, ни ловушки не наносят вреда самому боевому магу. Хоть под ноги себе огненный шар кидайте, хоть на собственные шипы напарывайтесь — ничего герою не сделается.

Куда интереснее вторая способность, которая скушает практически всю полосу маны, зато поставит прямо перед чародеем небольшую огненную стенку. Стенка стоит секунд с десять и поджигает всех врагов, проходящих через нее, нанося солидные повреждения, растянутые по времени. Вовремя перекрыв проход такой стенкой, волшебник может набрать два-три десятка орочьих скальпов, даже не прикасаясь к арбалету.



Посоперничать с ним может разве что посох.



Нетопырям не нужно топтать по уставленным ловушками лестницам — они пытаются влететь в окно.

Ледяной амулет



Выдается в начале четырнадцатой миссии. Основное заклинание создает пять ледышек, которые разлетаются веером, наносят врагам солидный урон и замораживая их на несколько секунд.

Альтернативная способность всего лишь заморозит врагов в небольшом радиусе вокруг самого мага. Если дело дошло до использования этого заклинания, значит, вы что-то делаете не так — попадать в окружение орков здесь категорически противопоказано.

Кольцо молний



Последний артефакт, который достанется герою аж на двадцатом уровне. Стреляет электрическим разрядом, который поражает цель и троих ближайших к ней врагов — но только при попадании. Ужасно эффективен против толп летающих противников — есть возможность подбить сразу четверых, выцеливая только одного.

Альтернативное заклинание создаст грозное облако, которое провисит с полминуты и через случайно выбранные интервалы времени будет бить электричеством врагов под собой. Будучи установлено в нужном месте, может прожарить целую орочью орду, но ману опустошает полностью.

ЛОВУШКИ

Другая категория рабочих инструментов боевого мага — всевозможные западни, препятствия и посты стражников. Все они устанавливаются строго за деньги, но во время перерывов любую ловушку можно продать — причем за полную стоимость, и никаких издержек или штрафов.

■ **ЭТО ВАЖНО:** деньги боевой маг получает за убийство орков — в среднем по пятнадцать монет за орка. Кроме того, Альянс подкидывает тыщонку-другую после каждой волны. Стартовая сумма на каждый уровень варьируется, обычно — в промежутке от тысячи до восьми тысяч.

Каждую ловушку можно улучшить — один раз за игру, навсегда и без возможности обратить изменения. Улучшения ловушек производится за орочьих черепа, а черепа выдаются за прохождение уровней. Максимум в пять черепов боевой маг получает за оборону крепости в срок (для каждого уровня свой) и без малейших потерь порталной энергии. За превышение срока снимается один черепок, за потери энергии — до трех. Так что как пройти уровень, не пропустив к порталу ни одного врага, — вопрос сугубо практический, а не эстетический.

■ **ЭТО ВАЖНО:** кроме ловушек боевого мага, на некоторых уровнях есть специальные объекты, которые тоже можно приспособить для уничтожения орков. Выстрелами из арбалета можно сбивать захватчиков на головы канделябры, обрушивать на орду зажатые в специальных пазах бревна или опрокидывать котлы с горячей лавой или кислотой. Некоторые замки оборудованы мощными баллистами, которыми герой может поуправлять сам.

Шипы



300



Самая простая, но отнюдь не самая бесполезная напольная ловушка, имеется с начала игры. Вечное проклятье принца Персии. Враги наступают на площадку — шипы выскакивают наружу, протыкают их и убиваются обратно. После этого ловушка некоторое



Пока орки не навалились en masse, можно поработать клинком — чего зря деньги на ловушки тратить.

время перезаряжается. Урон наносит небольшой, но стоит копейки, и ничто не мешает мостить шипами целые квадратные метры пола.

После улучшения шипы начнут отравлять врагов, замедляя их на солидный промежуток времени.

Смоляная ловушка



400



Вторая ловушка, которая выдается магу в самом начале игры, — яма со смолой. Урона не наносит вообще, но пробираются через нее враги в два раза медленнее, чем по полу. Поначалу толку мало, но чуть позже найдется масса применений в комбинациях ловушек. Смоляная яма может заставить орков долго ковылять под огнем лучников или медленно пробираться под дробилками, давая тем время на перезарядку.

Улучшенная смоляная ловушка станет еще гуще, и орки будут ползти по ней еще дольше.

Настенные стрелы



600



Выдается в начале второго уровня. Платформа со стрелами устанавливается на стену и, как только враг подходит достаточно близко, делает три залпа. Наносит урон всем в зоне поражения и начинает перезаряжаться.

Ставить такие ловушки поперек коридоров — значит расходовать половину их потенциала впустую. Западня сработает, как только в зону поражения войдет первый же враг, и часть стрел просто улетит в противоположную стену. Другое дело — поставить ловушку так, чтобы она простреливала коридор *вдоль*. Тогда стрелу в физиономию получит не только запустивший ловушку орк, но и все его соседи.

Улучшенная платформа со стрелами начнет стрелять дальше и сбрасывать с большей дистанции.

Бочка со взрывчаткой



200



Маг получит ее на третьем уровне. Ничего хитрого — обычная бочка с динамитом, которая ставится на пол и взрывается при получении урона. Проблема в том, что враги ей урон наносить не спешат, поэтому подрывать расставленные бочки нужно самому герою. Таким образом, бочка играет

роль своеобразной гранаты — поставил и тут же взорвал выстрелом из арбалета.

Усиленная бочка будет наносить больше урона при взрыве и поражать врагов в большем радиусе.

Эльфийский лучник



600



Стрелки Альянса придут магу на помощь в пятом замке. По призыву лучник займет указанный вами пост и будет держаться на нем до последней капли крови. Стреляет часто и метко, чем компенсирует слабый разовый урон от выстрела. Одинокий снайпер не поможет магу ничем, но три-четыре смогут оказать существенную поддержку, а уж десяток стрелков проредит орочьи ряды чуть ли не в несколько раз.

В ближнем бою лучники беспомощны, так что расставлять их стоит на местах, для орков недостижимых, — балконах, мостах и арках, подходы к которым лежат в стороне от основного маршрута орды. Впрочем, убить стражей невозможно, только отправить в нокаут, а портал приведет свою охрану в чувство на ближайшем же большом перерыве.

Собрать армию эльфов для симметричного ответа орочьей орде не выйдет — в каждом замке существует предел по числу стражников, и он редко превышает пару десятков.

Улучшение лучников до чемпионов снизит цену на сотню монет. На первый взгляд, немного, но с учетом количества нанимаемых стражей — экономия существенная.

Баррикада

700



Обычная куча кольев, которая загораживает оркам дорогу, откроется на шестом уровне. Во многих tower defense это сооружение стоит сущие копейки и не несет никакой полезной нагрузки. Но в «Бей орков!» это мощнейший инструмент, который позволяет изменять элементы планировки уровней. Для успешного использования баррикад нужно знать несколько простых правил.

■ Баррикады разрушаемы, причем довольно легко. Но орки *не будут* атаковать баррикады, если те не преграждают им путь к порталу *полностью*. Если же, скажем, к порталу ведут две дороги и одна из них забаррикадирована, орда в полном составе будет послушно топтать по второй.

■ Никаких магических средств связи у орды нет, и орки узнают о баррикадах, только увидев их собственными глазами. Если забаррикадировать один из маршрутов к порталу в самом его конце, орки послушно протопают до самых баррикад и только потом выругаются, вернутся обратно и примутся искать обход. Пока половина орды проделывает весь этот нелегкий путь, у боевого мага полно времени, чтобы разобраться с другой половиной.

■ Поврежденные, но не разрушенные баррикады можно либо продать с уценкой, либо дождаться большого перерыва — они починятся сами. Уничтоженные же баррикады не восстанавливаются.

За баррикадами удобно прятать лучников, из баррикад составляются прекрасные коридоры для ловушек, наконец, ими просто затыкаются неудобные проходы к порталу. Незаменимая вещь — жаль, дорогая. После улучшения подешевеет на сотню — не намного, но все же облегчает жизнь.

Пружинная ловушка



600



Выдается на седьмом уровне, устанавливается на пол. Отправляет наступивших на нее врагов в полет по параболе, после чего перезаряжается. Очень приятна на уровнях, где маршруты орды проходят мимо лавовых озер или кислотных бассейнов, — установленная в тоннеле из баррикад, она мо-



Пояс ветра очень удобен, чтобы собирать орков в кучу и сбрасывать в ямы с кислотой.



жет швырять орков не хуже совковой лопаты. А вот если швырять их некуда, то и от ловушки толку нет, даже брать ее с собой не стоит.

После улучшения «прыгалка» удешевится на сто монет.

Настенные секиры



800



Маг получит их на восьмом уровне. Действуют примерно по тому же принципу, что и платформа с настенными стрелами — наносят урон врагам, попавшим в зону поражения, а потом перезаряжаются.

Радиус поражения у них очень маленький, зато урон пропорционально выше. Узкий тоннель, стены которого увешаны секирами, превращается в настоящую мясорубку — на вход подаются орки, на выходе получаем фарш. Жаль только, что *настолько* узких тоннелей в крепостях мало, а на баррикаду эту ловушку прицепить нельзя. Зато на уровнях часто попадаются дверные проемы с широкими косяками — и вот туда не прицепить платформу с секирами просто грешно. Стоит дорого, но обычно окупается.

Улучшенные секиры начинают рубить врагов дольше и сильнее.

Паровая ловушка



400



Выдается на девятом уровне, устанавливается на пол. Наступивший на нее орк на несколько секунд поднимается в воздух, а его шкура размягчается и становится уязвимее к стрелам.

Два слова: не нужно. Ловушка, которая *просто останавливает* орка, была бы довольно бесполезной даже если бы останавливала его на земле, а не в воздухе. Придумать ситуацию, когда нам могли бы помочь болтающиеся в двух метрах от земли *живые* орки, затруднительно.

После улучшения подешевеет до трехсот монет. Не убедили — все равно не нужно.

Поршень



300



Достается на десятом уровне. Этакая помесь пружинной ловушки и настенных секир — устанавливается на

стену и отбрасывает врагов, попавших в зону поражения, после чего умолкает до перезарядки. Незаменимо для скидывания орков с винтовых лестниц и балконов. Совсем хорошо, если можно столкнуть их в лаву или кислоту.



Если же скидывать врагов неоткуда, то и ловушку эту брать не стоит. Даже с учетом того, что стоит поршень копейки, а после улучшения научится оглушать врагов.

Дробилка



500



Открывается на тринадцатом уровне. Представляет собой пресс, который крепится на потолок и плющит проходящих под ним орков. После одного сплющивания, как и большая часть его коллег, уходит на перезарядку.

Недостаток у дробилки ровно один — очень маленькая дальность поражения, лишь в полтора раза превышающая средний рост орка. Устанавливать эту ловушку имеет смысл только в местах с низким потолком, а если таковых в крепости нет, то и толку от дробилки не будет.

Улучшенный пресс, как и поршень, начнет оглушать тех врагов, которым посчастливилось пережить его удар.

Сера



700



Поступает в наше распоряжение в начале пятнадцатого уровня. Лужа раскаленной серы помещается на пол и жжет всех противников, которые на нее наступят. От шипов принципиально отличается тем, что расходует заряд постепенно, причем только тогда, когда на ней стоят враги. На перезарядку уходит, как только остынет полностью. Другое, не столь принципиальное, отличие заключается в том, что сера, помимо прочего, поджигает орков и наносит им урон, растянутый по времени. Прелестная штука — жаль, дороговата, а для достижения максимального эффекта такими нужно замостить сразу несколько плит пола.

После улучшения воспламенение начнет действовать дольше и жечь врагов сильнее.

Качающаяся булава



1500



Получается на шестнадцатом уровне, устанавливается на потолок и начинает медленно раскачиваться.

Качается постоянно — туда-сюда, туда-сюда... Проблема только в том, что промежуток между «туда» и «сюда» составляет несколько секунд и за это время под булавой успевают пробежать *такая прорва* орков, что КПД ловушки стремится к нулю. Зато оркам, которым не повезло оказаться под ловушкой в момент удара, не позавидуешь — любое количество зеленокожей сразу сметается в момент.

Радиус действия — такой же, как и у дробилки, то есть устанавливать нужно только на низкие потолки. Проблема удручающе малого КПД решается установкой нескольких булав в ряд и расстановкой под ними смоляных ям — но и стоит такое удовольствие недешево.

Улучшенная ловушка будет перезаряжаться быстрее, что сократит промежуток времени между взмахами примерно в полтора раза.

Паладин



1200



Воины Альянса приходят на службу на семнадцатом уровне. Как и лучники, занимают указанный вами пост, но в отличие от стрелков могут перемещаться в солидном радиусе вокруг него. Заметив в охраняемой зоне орков, просто и бесхитростно подойдут к ним и покрошат в капусту.

Одинокого паладина окружают и забьют достаточно быстро, но четверо-пятеро легко сдержат в узком проходе целую орочью волну. Главное — не забывать, что паладинов могут просто-напросто обойти, скоростью бойцы Альянса не блещут. И не стоит ставить паладинов на баррикады — их могучие двуручники превратят оборонительные сооружения в груды обломков быстрее и эффективнее, чем это сделают орочьи топоры.

В остальном паладины подчиняются тем же законам, что и лучники: не могут быть призваны в количестве, превышающем определенный предел, и бессмертны. Улучшенные паладины призываются на две сотни монет дешевле.

Приманка



700



Получим в восемнадцатой крепости. Та же бочка с динамитом, что и за двести монет, но к бочке прикреплено



Прорваться через коридор, охраняемый такими бравыми парнями, оркам будет очень непросто.

фанерное пугало, изображающее нашего героя. Вследствие этого самому взрывать бочку не приходится — орки радостно накидываются на нее и не менее радостно подрываются, как только нанесут ей достаточно урона.

После улучшения начнет выдерживать больше повреждений, и ее уничтожение отвлечет орков подольше.

Автобаллиста



1000



Выдается на двадцать первом уровне, устанавливается на потолок. Прекрасная штука — маленький, но очень мощный арбалет, который автоматически прицеливается и автоматически же бьет на солидное расстояние. Стреляет *значительно* сильнее, чем эльфийская стража, но подолгу перезаряжается после каждого выстрела, да и целится не в пример медленнее, поэтому для стрельбы по мелким целям подходит плохо. Тем не менее очень выгодно отличается от лучников тем, что висит на потолке и не подвергается рукопашным атакам орков.

Десяток автобаллист легко разберется даже с гигантским людоедом без всякой помощи игрока. Особенно после улучшения, когда автобаллисты научатся палить на еще большие расстояния.

Жернов



1000



Получаем на двадцать втором уровне, можем поставить на стену. Жернова крутятся непрерывно, наносят урон всем врагам, оказавшимся достаточно близко, а когда перемелют пяток — останавливаются на очистку. Принципиально отличаются от настенных секир тем же, чем серные ямы — от шипов, и этим все сказано.

После улучшения жернова дольше работают, не забываясь.

Грибы со спорами



1200



Выдаются на двадцать третьем уровне, устанавливаются на пол. Первый наступивший на грибы враг переходит на вашу сторону. До смерти или до продажи ловушки. Споры перезаряжаются только после того, как погибает зачарованный ими враг.

Бесподобная штуковина, если удастся загнать на нее кого-то крупного и злобного, вроде людоеда в доспехах. Но и простые орки, перейдя на сторону мага, посеют немало хаоса и разрушения в рядах бывших товарищей — часть атакую-

щих непременно отвлечется от штурма портала и ввяжется в драку с «предателями».

Улучшенные споры усилят околдовываемых врагов и увеличат их запас здоровья.

Монетная площадка



200



Оригинальная ловушка, которую и ловушкой-то назвать трудно. Получается в последней крепости, ставится на пол. Все орки, умирающие на этой площадке, приносят в два раза больше монет. Если на карте есть большие открытые пространства перед планируемой линией обороны, имеет смысл инвестироваться.

Улучшенная монетная площадка приносит еще больше денег за каждого орка.

ОРДА

Если бы боевой маг весь сюжет противостоял одним только оркам, было бы жутко тоскливо. Но на каждую смертельную игрушку боевого мага в Орде найдется свой специалист.

СОБСТВЕННО ОРКИ



Существуют в двух вариациях — **воины** и **арбалетчики**. Первые играют роль пушечного мяса, вторые покрепче здоровьем и стреляют зажигательными стрелами. Больно, но в основном мимо.



Некоторые воины тащат щиты, с ними разобраться потруднее. Щит выпадает у них из рук после первого же удара, но от этого удара защищает гарантированно. Хоть чихните на такого щитоносца, хоть ядерную бомбу скиньте — щит разобьется, а орку хоть бы хны.

КОБОЛЬДЫ



Мелкие и пронырливые твари с телосложением собаки и повадками таракана. Вламяются в крепость впереди всей орды и целеустремленно несутся к portalу. Прихлопнуть такого ловушкой можно разве что случайно — обычно кобольд пронесется по платформам так быстро, что ловушки срабатывают, только когда его уже и след простыл. Кроме этого, кобольды не ввязываются в стычки с боевым магом — проскальзывают мимо и ломятся к portalу со всех лап.

Слабая сторона кобольдов — здоровье. Бегунам хватает пары стрел или одного болта, а эльфы по ним бьют практически без промаха. Сер-

ные ямы превращают кобольдов в шашлык за доли секунды, да и обычные западни хоть немного, да прореживают их ряды — первый кобольд проскакивает, а второй напарывается на ловушку.

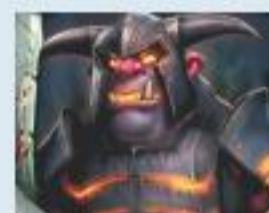


Иногда кобольды будут появляться в «подрывном» варианте — в таком случае мелкие твари бегать не будут, зато будут тащить на спине мешок с бомбами и оглушительно взрываться при первой же возможности. Таких камикадзе рекомендуется отстреливать до того, как они подойдут к укреплениям, иначе с баррикадами и стражниками можно прощаться.

ЛЮДОЕДЫ



Здоровенные твари, обманчиво неторопливые, но способные развивать бешеную скорость, сокращая дистанцию до боевого мага. Выдерживают прорыв повреждений и игнорируют «физические» ловушки вроде поршней и пружинных платформ — если, конечно, не озаботиться поддержкой хранильницы стали. Лучшая тактика в борьбе с ними — оглушить арбалетом, нанести несколько ударов посохом, отскочить, повторить. Или заморозить ледяным амулетом, а потом добить выстрелами в голову. Под удары лучше не подворачиваться — огромные дубины людоедов оглушают героя (как, впрочем, и стражников), оставляя его на несколько секунд совершенно беспомощным.



Могут появляться в «стихийных» вариантах: **ледяной** или **огненный** от своего нестихийного брата отличаются только тем, что первый неуязвим ко льду и очень уязвим к огню, а второй — наоборот. Легко убиваются соответствующими артефактами — огненными браслетами или ледяным амулетом. Все три вариации, пробравшись к portalу, отнимают пять очков, а за их убийство дают сразу полсотни монет.



Есть и четвертый вариант людоеда — **одоспешенный**. От обычного отличается тем, что *еще* в два раза крепче и бронированнее, с портала снимает сразу десять баллов, а стоит сотню монет. Тут уж посоветовать нечего — пинайте всем, чем только можете, и не забывайте, что его могучей спиной обычно прикрывается не один десяток орков.

ЛЕТУНЫ



Игнорируют все напольные ловушки и низко висящие настенные. Подлейшим образом срезают пути к portalу, потому как летят напрямик и плевать хотели на рельеф. Но довольно медлительны и неповоротливы, а потому легко снимаются автобаллистами, эльфийскими лучниками и выстрелами в голову из арбалета.

Существуют в двух вариациях — **нетопыри** и **дети огня**. Первые толсты и способны принять на грудь с пять-семь выстрелов, вторые очень слабы, но меньше, чем по десять-двадцать штук, не



Настенные жернова перемалывают орков не в муку, а скорее в фарш.



Удачно расположенные поршни обеспечат оркам короткий, но волнительный полет с летальным исходом.

показываются в принципе. И те и другие, подлетев на небольшую дистанцию, метко и неприятно кидаются огненными шарами.

Особенно приятно сбивать летунов при помощи ледяного амулета — замороженные нетопыри моментально падают и разбиваются насмерть, а дети огня просто убиваются попаданием ледышки.

ГНОЛЛЫ



Прирожденные охотники на боевых магов. В портал не суются вообще, предпочитают нападать на стражников и на главного героя, ловко перемахивают через баррикады. Быстры, сильны, а их отравленные клинки сильно замедляют боевого мага на несколько секунд.

Разобраться с гноллом на один не проблема, а вот с тремя-четырьмя лучше встречаться, только имея за спиной лечащий портал. И желателен освященный клинок от хранильницы стихий, потому как арбалет гноллам урон наносит совсем уж смешной.

К счастью, сообразительностью собаководные не блещут и охотно накидываются на ловушки-приманки, подрываясь на них целыми отрядами.

ХОБГОБЛИНЫ



По загадочным причинам сильнее здоровьем и крепче духом, чем орки. Занимаются шаманством в буквальном смысле — возрождают павших орков. С одной стороны, герой может убить их дважды, с другой — нам оно надо? К счастью, заклинание отнимает изрядно времени, поэтому произносят его гоблины редко и поднимают орков не массово, а поштучно. Особой угрозы не представляют, но иногда ненароком оживляют людоедов, причем в самый неподходящий момент.

Складываются чем угодно, поскольку сами по себе даже не отбиваются.

■ ■ ■

Пройти кампанию «Бей орков!» на среднем уровне сложности не составит труда — на это уйдет лишь пара вечеров. Куда сложнее будет пройти ее еще раз, во всеоружии, закончив каждую миссию на «отлично» и получив пять черепков. Ну а если и этого не хватает, к вашим услугам «кошмарная» сложность — настоящий подарок для всех «хардкорных» любителей tower defense, где малейшая ошибка в планировании или реакции на события приводит к неминуемому и разгромному поражению.



На стороне людоеда толстая шкура, на нашей — толпа лучников на балконе и очень острый клинок.

ХРАНИТЕЛЬНИЦЫ АЛЬЯНСА

На одиннадцатом уровне боевой маг, мобилизовав все свои интеллектуальные ресурсы, сумеет наладить связь с Хранительницами Альянса — орденом человеческих ученых и инженеров. После этого игрок сможет на каждом уровне вызывать одну из хранильниц. Помощницу можно выбрать во время любого перерыва между волнами, но только один раз за уровень, и изменить свой выбор во время обороны крепости уже нельзя.

Прибегать к услугам хранильницы можно в любой момент — у нее покупаются за монеты специальные улучшения, которые действуют только в пределах одного уровня.



Хранильница стали поможет улучшить ловушки и инженерные сооружения. Корневой навык, смертельная прибавка, стоит 500 монет — с ним все орки, убитые ловушками, начнут приносить на две трети золота больше, то есть двадцать пять монет вместо пятнадцати. Левая ветка предназначена для усиления стражников. Защита стражников за 1500 монет увеличит запас здоровья эльфов и паладинов и даст им способность к регенерации, закаленные клинки позволят паладинам оглушать своих противников, а горящая смола даст эльфам возможность стрелять горящими стрелами. Правая ветка навыков усиливает ловушки. Смазка механизмов за 1500 ускорит перезарядку ловушек на 20%, зазубренные острия увеличат урон всех пронзающих ловушек вполтину, а мощные пружины позволят механическим ловушкам наносить урон даже людоедам.



Хранильница стихий изготавливает улучшения для самого боевого мага. Левая ветка ее навыков улучшает оружие и открывается умением зачарованное оружие за 1200 монет — герой получит мощный огненный арбалет и освященный клинок на посох. Навык ослепляющего удара за 800 монет увеличит радиус действия оглушающего выстрела из арбалета, а заряд бодрости удвоит здоровье мага и позволит убийствам в рукопашном бою временно увеличивать его скорость на треть. Правая ветка открывается навыком сохранение маны, который за 1200 монет удешевит заклинания артефактов на треть. Навык ледяные ветра (500 монет) на треть усилит мощность пояса ветра и длительность заморозки ледяного амулета, а огненный шторм (800 монет) даст молнии возможность поражать одну дополнительную цель и усилит огненный шар наполовину. Все ветки сходятся в навыке заряженное оружие (1900 монет), после которого убийства при помощи посоха и арбалета будут приносить 5% маны.



На девятнадцатом уровне с героем свяжется хранильница знаний, отвечающая за специальные улучшения. Ее навыки первого уровня стоят 800 монет — это сапоги-скороходы, которые ускорят героя на 20%, и мастер-анатом, который на четверть повысит урон от выстрела в голову, а также начнет повышать меткость после каждого такого выстрела. Навыки второго уровня — верные друзья (1000 монет), после которого восстанавливать здоровье героя будет не только портал, но и стражники; связь с ловушкой (1400 монет), приносящая 5% маны за каждое убийство ловушкой, и усиление заклинаний (1000 монет), удваивающее прибыль от убитого заклинанием орка. Навыки третьего уровня стоят 1200 монет и включают в себя орков-зомби (некоторые орки начнут восставать из мертвых и сражаться за игрока) и грозовой портал (портал начнет бить по атакующим молнией).



dungeondefenders.com

Некоторые идеи в момент прихода в голову кажутся идеальными, без сучка и задоринки проходят стадию разработки и блестяще проваливаются уже на первой секунде осуществления.

О. Громыко,
«Верные враги»

Dungeon Defenders



ЖАНР	БОЕВИК С ЭЛЕМЕНТАМИ TOWER DEFENSE
РАЗРАБОТЧИК	TRENDY ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ	TRENDY ENTERTAINMENT
НА ЧТО ПОХОЖЕ	ORCS MUST DIE!, SANCTUM, DUNGEON KEEPER
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	ANDROID, IOS, PS3, XBOX 360

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- разномастными героями
- очень удачным кооперативом

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- большей динамики
- больше карт

ВЕРДИКТ

Удивительная помесь боевика и tower defense, приправленная ролевыми элементами и рассчитанная на кооперативное прохождение. Если бы не некоторые провалы в динамике, вполне могла бы стать эталоном в своем жанре.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■■	9
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■■	8
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■■	8
ДИЗАЙН УРОВНЕЙ	■■■■■■■■■■■	9
РАЗНООБРАЗИЕ ТАКТИКИ	■■■■■■■■■■■	9

Б

ыли времена, когда для описания игры достаточно было назвать единственный жанр. Стратегия была только стратегией, пошаговой или в реальном времени. Боевик был просто боевиком, а квесты — квестами. Позже начали появляться гибриды, образующие помесь из двух и более жанров.

Так же эволюционировал и достаточно популярный на сегодня жанр tower defense. К первоначальной идее защиты пути к ключевой точке при помощи башен присоединились стратегические элементы — сбор ресурсов и улучшение построек. Потом фортификационную деятельность переложили на плечи Главного Героя, который и сам мог вломить противникам по первое число. А поскольку уровень врагов со временем растет, то и герою на одном месте топтаться в развитии негоже — так появился и ролевой элемент. До защиты пути не в одиночку, а дружной толпой оставался лишь один шаг...



К несению вахты возле кристалла приступил!



Верный питомец всегда придет на помощь своему хозяину.



Противовоздушная оборона через пару секунд превратит одинокую виверну в курицу-гриль.

ПО ДОЛИНАМ И ПО ВЗГОРЬЯМ

С какой стороны и с какой бы целью ни ломилось зеленопузое войско, древнее зло или добро, неизвестные науке монстры (нужное подчеркнуть) на более богатые природными дарами, энергией или даже просто золотовалютным запасом земли — его всегда найдется, кому встретить. В одних мирах на страже стоят боевые маги (Orcs Must Die!), в других — увешанные всевозможным огнестрельным оружием барышни (Sanctum), а где и злые властелины охраняют свой душевный покой от забегающих на чашечку кофе с ядом рыцарей (Dungeon Keeper).

В мире, носящем название Этерия, человеческие земли охраняли от древнего зла четыре героя. Охраняли, пока не собрались с силами, навешали злу плюх и упрятали в кристаллы. А кристаллы потом разместили в замках, для освещения, обогрева и просто разнообразия интерьера. Но в один прекрасный момент, когда ветераны отправились в путешествие, на страже запечатанного зла осталась куча детворы — потомки пресловутых героев.

Как и любому ребенку, им быстро наскучило столь однообразное занятие, как охрана, и они принялись развлекаться. Один из кристаллов оказался разрушен. Освободившееся зло осмотрелось, оценило обстановку и ринулось освобождать заточенных товарищей. А детям не осталось ничего другого, кроме как вспомнить уроки родителей и живой стеной встать у него на пути.

ТОЛПОЙ И КИТАЙСКИЙ СДАВАТЬ ЛЕГЧЕ

Путь, ведущий от дверей, в которые без стука прут орды, стремящиеся к кристаллам, по традиции долог и извилист. Но не настолько долог и не так извилист, чтобы можно было, поставив пару-тройку препятствий, спокойно наблюдать за уничтожением накатывающих армий. А с учетом того, что враг лезет не в одну дверь, а одновременно штук в пять, приходится лихорадочно бегать от перехода к коридору, от моста к лестнице, от одной разрушающейся баррикады

к другой, жалея, что нельзя оказаться в трех местах одновременно.

Впрочем, такая ситуация характерна в основном для одиночного режима. В **Dungeon Defenders** гораздо проще и интереснее с друзьями — посредством Steam или Gamespy. Можно даже усестись за один компьютер, хотя один экран на четверых — это не слишком удобно. Зато разделить обязанности гораздо легче, чем управляться самостоятельно. А если объявится редкостно большой и живучий враг, способный вбить гордого одиночку как гвоздь в стену и катком пройти сквозь защиту, — толпой его бить сподручнее.

ЧЕТЫРЕ ТАНКИСТА БЕЗ СОБАКИ

Каждый из героев уникален, что вносит определенную долю разнообразия.

Ученик (Apprentice) игнорировал уроки физкультуры, зато книгу из рук не выпускал даже в уголке задумчивости. Закономерный результат — под широченной шляпой скрываются знания, способные если не уничтожить мир, то расшатать уж точно. Практически все башни ученика, да и все его умения направлены на нанесение противнику максимального урона. В качестве оружия предпочитает посохи, заряженные магической энергией.

В отличие от ученика, **оруженосец** (Squire) всегда придерживался здорового образа жизни — спорт, прогулки на свежем воздухе и поднимание тяжестей на спор. И теперь это просто упакованная в доспехи мобильная линия обороны. Баррикады, возводимые оруженосцем, не только задерживают наступление, но и вполне способны подпортить шкуру особо активным представителям темных сил. Да и в ближнем бою, прихватив аргумент повесомее, он способен влупить так, что небо с овчинку покажется.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** некоторые герои в прошлом явно занимались косплеем. Ученик в полном облачении очень похож на мага ВиВи из Final Fantasy IX. А прообразом монаха вполне мог быть Аанг из Avatar: The Last Airbender.

Мужскую компанию разбавляет **охотница** (Huntress), вооруженная различными видами дальнобойного оружия — от арбалетов и луков до пушек и дробовиков, надежда всего охотничьего сообщества. Она предпочитает уничтожать врагов издали, умудряясь пробивать по несколько тушек кряду. А разнообразными капка-



Хоть и не Церетели, но настроить памятников всегда могу. Особенно могильных.

нами вполне может испортить настроение всем, кто сунется в радиус поражения.

Монах (Monk) многолетними медитациями так развил свой дух, что может не только усиливать свое тело, но и воздействовать на окружающих. К архитектурным изыскам не способен органически, и потому роль башен у монаха исполняют ауры. А уж аур у него на любой вкус — и для наведения порчи на врагов, и для поддержки друзей. Не брезгует монах и ближним боем, в котором предпочитает древковое оружие.

ПОДСОВНОЕ ХОЗЯЙСТВО

Из поверженных противников то и дело выпадают разноцветные кристаллы — мана, заменяющая деньги, дерево, камень и прочие ресурсы для строительства. Кроме того, ресурсы можно добыть в сундуках, появляющихся в периоды затишья. Тратится мана как на постройку новых фортификаций, так и на их улучшения или починку. Вначале запас маны у игрока ограничен и приходится наворачивать круги между сундуками и россыпями на месте бывших орд в попытках накопить достаточное количество для постройки хотя бы одной башни.

Каждый убиенный монстр награждает персонажа опытом. По мере роста в уровне герой увеличивает запас маны и получает очки для улучшения характеристик. Выдаются они очень скупо, и приходится постоянно решать, что же улучшить — самого героя, его умения, башни или сопротивление различным видам урона.

Периодически из противников выпадают и вещи — сапоги, одежда, оружие. Все это можно или сразу нацепить на своего героя, или же упаковать в специальное **хранилище**, а уж потом, в перерыве, оценить, лучше ли оно вашего текущего обмундирования. Если лучше — меняем, если нет — сбгиваем и получаем некоторое количество свободной маны.

■ **ЭТО ВАЖНО:** практически все вещи, подобранные в сражении, можно передавать другим персонажам через хранилище. Главное, чтобы позволяли уровень и класс персонажа.

Кого бы ни выбрал игрок, выиграл он уровень или проиграл, предпочитает одиночное прохождение или кооперативное, между боями он попадает в *таверну*. Если хранилище позволяет накопить и продать кучу вещей, то в таверне их уже можно купить и улучшить. Там же можно просмотреть статистику пройденных миссий, попытаться улучшить свой результат или выбрать режим: весьма заковыристое *выживание*, одну только стратегическую часть или нечто среднее.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** для сомневающихся, что лучше — вот этот меч с перламутровой рукояткой или точно такой же, но длиннее и совершенно другой, в таверне есть кукла, попилав которую можно оценить приблизительный уровень повреждений.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ПРИВЕТ

Общее впечатление слегка портит «планшетное» прошлое «Защитников» — изначально они вышли для платформы iOS. Управлять персонажем, строить защиту, успевать везде и оставаться при этом в живых бывает не всегда удобно из-за непривычного управления, ориентированного в первую очередь на сенсорный экран, — из-за этого слишком много действий приходится выполнять мышью.

В итоге создается впечатление, что игровому процессу катастрофически не хватает динамики, а персонажи передвигаются как при замедленной съемке. Кроме того, порой случаются мелкие баги, которые могут здорово напакостить, — например, противник сначала пробежит мимо баррикады, а потом развернется и начнет атаковать ее с тыла, не получая никаких повреждений.

■ ■ ■

Если бы не управление и не несколько устаревшая на сегодняшний день графика, *Dungeon Defenders* вполне могла бы стать одной из лучших игр жанра. Но до этого звания она немножко не дотягивает. Но сама возможность кооперативного прохождения, да еще с разных платформ (один за компьютером, второй — на iPad или даже на телефоне), компенсирует все недостатки.



Сундук — это не только полезная в хозяйстве вещь, но и источник маны и обновок.

РУКОВОДСТВО

Оборона ключевой точки в «Защитниках» мало чем отличается от классики жанра. Толпы врагов стремятся дойти до кристалла, наша задача — их не пустить. Но уже тут есть небольшое отличие: если обычно добежавший до цели противник в ней же и растворяется, снижая на единицу ее запас прочности, то здесь его задача — *разрушить* кристалл в самом прямом смысле этого слова.

Едва добравшись до кристалла, противник принимается методично лупить по нему дубиной и топором, плевать огнем, кислотой или просто обстреливать из лука. И лупит до тех пор, пока не добьется своего или не погибнет смертью храбрых. И даже самый мелкий гоблин вполне способен разобрать кристалл по кусочкам, если времени хватит.

Каждый раунд начинается с *фазы строительства*, в которой, наковыряв из сундуков достаточное количество маны, можно настроить противнику препятствий. В дальнейшем фазы будут чередоваться: строительство — наступление. Во время каждого перерыва кристалл восстанавливает всю прочность перед следующей атакой. К сожалению, башни, ловушки и баррикады это восстановление не затрагивает, так что придется бегать и чинить все добро вручную за ману. К счастью, спешить не надо — следующая волна пойдет в наступление только после активации кристалла (впрочем, желающие сложностей могут включить и таймер)

ШКОЛА ЮНОГО ГЕРОЯ

Как герои, так и их противники со временем растут в уровне. Но если у врага просто становится больше здоровья и тяжелей рука, то багаж способностей четверки очень широк. Основные характеристики у всех одинаковые, и их можно разделить на несколько категорий.

СПОСОБНОСТИ ГЕРОЯ

- **Живучесть** (Hero health). Увеличивает запас жизненных сил героя. Прибавка тем внушительнее, чем больше персонаж склонен к рукопашному бою, и наибольшую пользу от этой характеристики получает оруженосец, а наименьшую, соответственно, ученик.
- **Урон** (Hero damage). Повышает общий уровень повреждений, наносимый персонажем.



Толпа врагов сносит одинокий кристалл очень быстро, и одинокий герой иногда просто не способен им помешать.

Параметр исключительно полезный для всех и каждого — все герои любят расправляться с противником вручную.

- **Скорость** (Hero speed). Поначалу каждый герой перемещается по уровню с грацией ленивца и догоняет проскользнувшего врага уже на подходах к кристаллу. В характеристику стоит вкладываться хотя бы потому, что быстрые бойцы способны оперативно отреагировать на любой прорыв или удар от особо сильного противника.

- **Скорость строительства** (Hero casting rate) — ускоряет установку башен, ловушек и баррикад во время волны. Это очень важно, поскольку все строения в перерыве между волнами не воткнешь — маны не хватит, и их так или иначе придется расставлять прямо в бою. От этого же параметра зависит и скорость починки зданий.

СВОЙСТВА БАШЕН

- **Прочность** (Defense health). Чем выше эта характеристика, тем дольше проживет башня под напором врага. В случае ловушек охотницы параметр увеличивает число зарядов, израсходовав которые ловушка перестанет существовать. Ауры монаха просто увеличивают время действия.

- **Сила атаки** (Defense base damage) — увеличивает уровень повреждений, наносимый башнями и ловушками, а также силу воздействий аур на противников и союзников.

- **Воздействие на область** (Defense area of effect) — расширяет зону воздействия аур и капканов. В случае башен — увеличивает радиус атаки.

- **Скорость атаки** (Defense attack rate) — чем выше параметр, тем чаще в единицу времени атакуют башни, перезаряжаются ловушки и воздействуют ауры.

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ УРОНУ

Весь урон делится на четыре типа: *физический, огненный, электрический и ядовитый*. Увеличивая сопротивляемость к тому или иному типу урона, мы получаем уменьшение урона от того или иного источника.

ОСТОРОЖНО, ДЕТИ!

Если способности у всех героев одинаковы, то умения и устанавливаемые башни отличаются кардинально. Таковых у каждого бойца по два: первое становится доступным на *пятом* уровне, а второе — на *двадцатом*.

ОРУЖЕНОСЕЦ



Единственный из персонажей, кто способен блокировать удары. При этом урон уменьшается вдвое, но только для тех ударов, что наносятся спереди. Кроме того, в режиме блока нельзя ни атаковать, ни передвигаться.

Умения

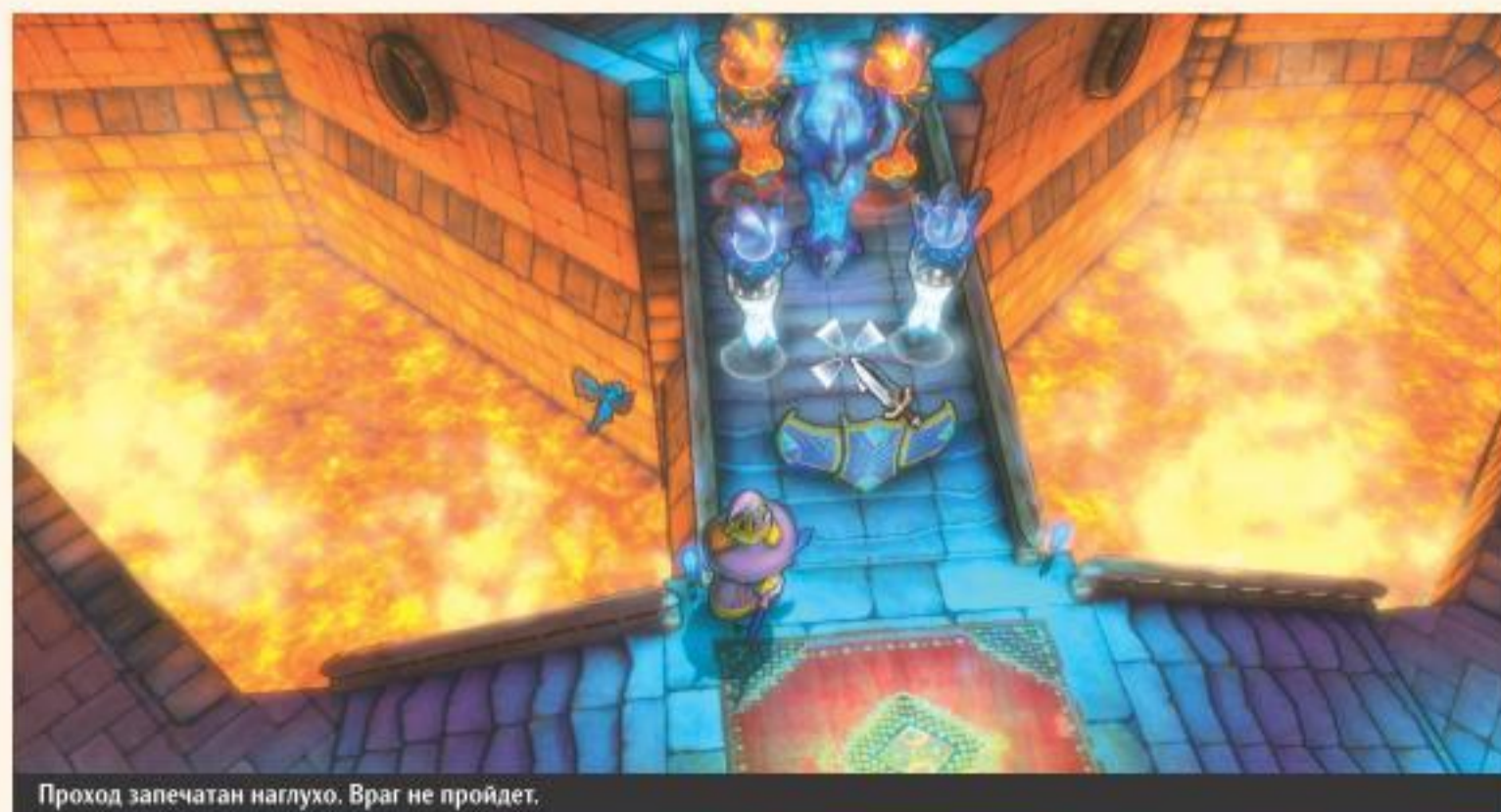
- **Круговой удар** (Circle slice). Никаких изысков — самый обычный удар на 360 градусов. Удобнее всего использовать в окружении, поскольку с врагами во фронтальном конусе справится и обычная атака. Требуется 60 единиц маны.

- **Кровожадность** (Blood rage). Вдвое увеличивает скорость передвижения, наносимые повреждения и сопротивляемость всем видам урона. К «энергетическому запасу» относится куда проще — всего 20 единиц маны.

Башни

- **Баррикада с шипами** (Spike blockade) — первое доступное оруженосцу строение. Удобна тем, что при попытке противника разломать баррикаду наносит ответный удар. Урон от шипов не очень велик, но отличный запас прочности делает ее незаменимой при блокировке узких проходов или защите атакующих башен. Требуется 30 единиц маны.

- **Пружинящая баррикада** (Bouncer blockade). Доступна с третьего уровня. Как только к ней приближается враг, он получает по зубам шипастой балкой и улетает туда, от-



Проход запечатан наглухо. Враг не пройдет.



В одном проходе минная тропка, в другом — охотница. Даже сложно сказать, какой путь безопаснее.

куда явился, прихватив с собой друзей, если те тоже попали в радиус поражения. Немного требовательней предыдущей башни — уже 40 единиц маны.

■ **Гарпунная пушка** (Harpoon turret). Башня, доступная с седьмого уровня. Огромный арбалет на станине крайне эффективен в коридорах. Хотя большой скоростью атаки и не отличается, радиус обстрела и способность пробивать по несколько врагов это искупают. Замечательно работает в связке с пружинящей баррикадой. Противник ловит стрелу, отлетает от баррикады, ловит следующую стрелу. Повторять до положительного результата. Требует 80 единиц маны.

■ **Пушечная турель** (Cannon ball turret). Всего 100 единиц маны за этот образец инженерного искусства. Хотя у пушки самая большая дальность действия, из-за очень узкого конуса атаки ее применение требует особых условий. Лучше всего устанавливать ее в местах, из которых противнику свернуть уже некуда, — коридоры, мосты, балконы. Доступна с одиннадцатого уровня.

■ **Кромсатель** (Slice'n'Dice blockade) — лучшая из технологий оруженосца. Достаточно дорогая (140 единиц маны), но на диво эффективная. Угодивший в зону поражения враг словно попадает в мясорубку — единоразовые повреждения Кромсатель наносит не сильно большие, но частота ударов компенсирует это с лихвой. Ввиду небольшого запаса прочности требует прикрытия. Доступен с пятнадцатого уровня.

УЧЕНИК



Воюет, обстреливая врагов из посоха. Если на некоторое время нажать кнопку атаки, заряд нанесет увеличенный урон. Если же противник подобрался слишком близко — способен выпустить заряд себе под ноги. Это не только повредит окружившим его монстрам, но и отбросит самых легких.

Умения

■ **Перегрузка** (Overcharge) значительно сокращает время на установку башен. Применяется в основном в момент прорыва, когда все преграды на пути надвигающегося противника уже сметены, а задержать его на подступах к кристаллу необходимо. Кроме того, позволяет гораздо быстрее применить второе умение ученика.

■ **Бомба маны** (Mana Bomb) в обычных условиях требует несколько секунд для применения, при *перезгрузке* колдуется почти мгновенно. Производит маленький, но убедительный магический взрыв с учеником в центре. Но цена в 200 единиц маны серьезно ограничивает возможности по применению.

Башни

■ **Магическая башня** (Magic missile tower) — самая первая и наиболее часто используемая башня. Достаточно низкая цена в 40 единиц маны позволяет строить целые защитные комплексы. Атакуют не слишком внушительно, но часто. На первых порах они вполне справляются с противником даже без поддержки хозяина.

■ **Магическая баррикада** (Magic blockade) замечательно сочетается с любым типом башен. От баррикад оруженосца отличается тем, что не наносит противнику никаких повреждений, а вместо этого лишает атакующих монстров защиты от указанного типа урона. Вполне демократична и по ресурсам — всего 30 единиц маны.

■ **Огненная башня** (Fireball tower) — первое сооружение ученика, наносящее урон по площади. Повреждения наносит приличные, но удручающе медлительна. Строить оборону, опираясь только на огненные башни, не стоит — враги с устойчивостью против огня, немало не пострадают, разберут башни по кирпичику. Да и накладно выйдет. Каждая такая башня обойдется в 80 единиц маны.

■ **Башня молний** (Lightning tower) отмахивается от противника уже не в определенном конусе, а со всех сторон. Электрический разряд не

отличается убийственностью, но способен перескакивать от одного противника к другому. Применение башни ограничено ввиду того, что атака обычно идет в каком-то определенном направлении. И 120 единиц маны лишними не бывают.

■ **Смертобой** (Deadly striker tower) — настоящее орудие Судного дня. Мало того, что обладает самой большой дальностью атаки, так еще и способно лупить сквозь стены. Правда, пока перезарядится, монстры успеют станцевать вокруг башни хоровод. И бить она предпочитает не самого «толстого» противника, а ближайшего, потому устанавливается крайне редко. А установка нескольких таких башен опустошает запас маны просто на ура — 150 единиц за штуку.

■ **ЭТО ВАЖНО:** даже если сменить героя, все ловушки, установленные старым, останутся на своих местах. При одиночном прохождении иногда бывает даже полезно схитрить, комбинируя способности различных героев.

ОХОТНИЦА



Винтовки и арбалеты Охотницы имеют ограниченное количество зарядов в обойме — следите, чтобы перезарядка не началась в разгар боя.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** оружие перезарядается тем дольше, чем больше снарядов выпущено. Не затягивайте с этим.

Умения

■ **Невидимость** (Invisibility). На некоторое время делает охотницу невидимой для противника. Длительность зависит от запаса маны; чем дольше героиня пребывает в невидимости, тем дороже ей обходится каждая секунда.

■ **Пронзающий выстрел** (Piercing shot). Усиленный выстрел, позволяющий пробивать всех врагов на пути следования. Незаменим в коридорах, обходится в 40 единиц маны.

Ловушки

■ **НА ЗАМЕТКУ:** в отличие от башен, ловушки недолговечны и имеют ограниченное число зарядов. Когда они закончатся совсем, ловушку придется ставить заново.



Отбившийся от основных сил очень быстро поймет, что не стоит гулять по опасным районам в одиночку.

■ **Мина (Proximity Mine trap)** – первый помощник охотницы. После установки подорвет любого противника, а то и группу в радиусе поражения. Скромное количество зарядов вполне компенсируется дешевизной – всего 40 единиц маны, что позволяет заминировать все подступы.

■ **Газовый капкан (Gas trap)**. Оглушит любого, кто попадет в зону действия ловушки. Вначале используется относительно редко – ввиду малого времени оглушения и долгой перезарядки. Но с задачей задержать одинокого врага или предоставить время для перезарядки оружия вполне справится. Весьма демократична и стоимость – 30 единиц маны.

■ **Ловушка-инферно (Inferno trap)**. Круг огня не только наносит повреждения по области, но и продолжает действовать некоторое время. Довольно низкий общий урон и цена в 60 единиц маны не стимулируют к частому использованию.

■ **Ловушка тьмы (Darkness trap)**. Не иначе как при изготовлении этой ловушки использовались наркотические препараты. Любого попавшего в зону поражения окутывает темное облако, лишаящее зрения и отбивающее память. Пока враг из него не выберется (или не схлопочет пинка), он не вспомнит, кого только что атаковал, и будет просто брести вперед. Полезные свойства нивелируются малым (на первых порах) временем действия и длительностью перезарядки. Зато ресурсов требует не так уж и много, особенно в сравнении с умениями других классов, – всего 70 единиц маны.

■ **Эфирный шип (Ethereal spike trap)** – ловушка, наносящая огромные повреждения, но в очень небольшом радиусе. 80 единиц маны за штуку – и, утыкав места ожидаемых скоплений врага этими капканами, можно сорвать любую атаку. Главное – не поймать в нее какую-нибудь заблудшую овцу, отбившуюся от остальных сил. Хотя до подхода основной массы ловушка и перезарядиться успеет – это она быстро. Просто заряд жалко.

МОНАХ



Монах – единственный боец, который одинаково спокойно чувствует себя как в ближнем бою, так и в дальнем. Вблизи он пользуется копьями, на расстоянии фокусирует в руке энергию ци и кидается зарядами тем чаще, чем быстрее игрок нажимает правую кнопку мыши.



Хозяин, а можно, и я с ними поиграю?

Умения

■ **Усиление героев (Defense boost)**. То же самое, но уже применительно к ближайшим союзникам. Сильнее бьют, быстрее бегают и потихоньку бинтуются. От монаха требуется 15 единиц маны, двадцатый уровень и не отходить далеко.

■ **Усиление строений (Hero boost)**. Под действием этой способности ближайшие к монаху строения не только начинают расправляться с осаждающими силами гораздо эффективнее, но и понемногу чинятся. Активация стоит 15 единиц маны и понемногу тратится на поддержание – тем быстрее, чем дольше она включена.

Ауры

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** вопреки стереотипным представлениям ауры здесь не распространяются вокруг героя, а «устанавливаются», как обычные башни и ловушки. Но со временем рассеиваются, если их своевременно не подновлять.

■ **Аура слабости (Ensnare aura)**. Любого врага, попавший в зону действия, испытывает непреодолимое желание погрузиться в медитацию. Скорость передвижения падает, время между атаками увеличивается. Очень удобно размещать ауру перед башнями союзников. Пока противник ползет в сторону защиты, грамотно построенная линия обороны успеет разобрать его на детали. Для установки требуется 30 единиц маны.

■ **Электрическая аура (Electric aura)**. Единственная чисто «боевая» аура монаха. Любо-

монстр в пределах ее действия начинает получать бодрящие электрические разряды. Разумная цена в 50 единиц маны позволяет установить ее во всех проходах. Идеально комбинируется с аурой слабости.

■ **Лечащая аура (Healing aura)** действует соответственно названию. Любой союзник в пределах зоны действия будет понемногу восстанавливать жизненные силы. Для установки требует 40 единиц маны.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** разместить две лечащие внахлест, чтобы лечиться вдвое быстрее, не получится. Игра не допускает пересечения радиусов действия двух одинаковых аур.

■ **Аура упадка сил (Strength drain aura)** понижает урон, наносимый игрокам и башням. Годится только против самых живучих и сильных противников, а так 60 единиц маны можно применить с гораздо большей пользой.

■ **Аура ярости (Enrage aura)** вызывает у монстров помутнение рассудка, в результате чего они начинают атаковать друг друга. И настолько увлекаются этим процессом, что совершенно не обращают внимания на внешние раздражители, вроде башен и героев. При всей очевидной полезности требует не так уж и много ресурсов для установки – всего 100 единиц маны.

■ **ЭТО ВАЖНО:** все башни, ауры и капканы можно (и нужно) улучшать прямо на поле боя. Каждое установленное сооружение начиная с базового уровня можно улучшить до пяти раз. При каждом улучшении увеличиваются запас прочности, наносимые повреждения и радиус действия и снижается время перезарядки. Увеличивается и количество зарядов ловушки охотницы. Но запас маны усовершенствования опустошают с катастрофической скоростью. Каждое последующее обходится в среднем вдвое дороже, чем предыдущее.

ГЕРОИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

В «Защитниках» много вариантов того, как одеть своего персонажа. Даже нет... В «Защитниках» очень много вариантов того, как одеть своего персонажа. Доспехи, обувь, перчатки – в конце концов, оружие для каждого класса валится из монстров в колоссальных количествах.

Но полезность вещи определяется двумя критериями: качеством и материалом. И если



Эх, успел-таки Клауд сбежать, пока к работе не припахали. Только меч и оставил.



Проходов куда больше, чем дверей...
Проставить бы к защите этих архитекторов.

материалов используется не так уж и много (кожа, кольчуга, пластинчатая и нетронутая броня), то вариантов качества больше десятка. Все они достаточно «говорящие». Понятно, что качество *драной* (torn) вещи будет хуже, чем у *плотной* (solid), а та, в свою очередь, хуже *изумительной* (amazing). Что уж говорить об *эпических*, *легендарных* и *божественных*. Привязки определенного типа материала к классу персонажа не существует. Оруженосец может спокойно бегать в коже, ученик — носить кольчугу, а охотница — щеголять в пластинчатых ботиночках.

Как материал, так и качество определяют максимальный уровень, до которого вещь можно развить. Нередки варианты, когда сверкающая кожаная броня оказывается по статистике лучше, чем полированная пластинчатая. Улучшаются предметы либо после отражения первой волны через *хранилище*, либо между миссиями в *таверне*. Усовершенствование любого предмета оплачивается *свободной маной*, накопленной в сражениях.

Иногда попадают вещи, которые объединяются в комплект. По сравнению с обычной экипировкой комплект дополнительно увеличивает как характеристики персонажей, так и устойчивость к различным типам повреждений, прочность башен и их урон. Схема, знакомая каждому, кто хотя бы краем уха слышал о *Diablo*.

ОППОЗИЦИЯ

■ **Гоблины** — пушечное мясо в любой волне. Хилые вначале, потом они, вероятно, таки добрались до спортзала — запас здоровья в дальнейшем у них значительно увеличивается. Но опас-



Монстры тоже сначала смеялись над лобастым мальчиком с розовой алебардой в руках...

ность все равно представляют только в больших количествах.

■ **Орки**. «Бригадиры» гоблинов. Если зеленая мелочь способна доставить неприятности только дружной толпой, то орк вполне может испортить настроение даже в одиночку. Тушка у орка настолько откормленная, что отбросить или сбить его с ног не представляется возможным.

■ **Лучники темных эльфов**. Первый противник, предпочитающий ближнему бою атаки с расстояния. Но то ли отсыревшая тетива виновата, то ли просто луки у них паршивые — однако стрелы эльфов летят со скоростью улитки. Если нападают не со спины, вполне можно исполнить слалом между стрелами и подобраться на дистанцию удара.

■ **Мечники темных эльфов**. Основные неприятности приносят тем, что, встретив на пу-

ти одинокую башню, могут ее попросту перепрыгнуть. И если башня атакует не по площади, а только в определенном радиусе, она тут же прекратит стрельбу. А развитое чутье позволяет мечникам обнаружить охотницу даже в невидимости.

■ **Маги темных эльфов**. Редкостно пакостные создания. Мало того, что призывают себе на помощь армию скелетов, так еще и при приближении опасности бесстыдно драпают. А отбежав на достаточное расстояние, разворачиваются и осыпают оппонента магическими зарядами. Не гнушаются восстановить пошатнувшееся здоровье союзников.

■ **Кобольды**. Диверсанты-подрывники. Постоянно таскают на спине связку динамита размером с самого кобольда. При виде героя или защитных сооружений впадают в эйфорию и бегут здороваться. Если бы при этом динамит не воспламенялся, встречать их было бы гораздо приятнее. А так — желательно уничтожать еще на подходе. И башни целее будут, и здоровье не пострадает.

■ **Виверны**. Единственный летающий представитель монстрячьего войска. Напоминает голубей — летает и гадит. Если оборона не рассчитана на защиту от воздушных атак, способны доставить значительные проблемы. Хорошо хоть игра заблаговременно предупреждает о появлении в волне виверн, так что есть время выработать подходящую стратегию.

■ **Огры**. Самый опасный монстр в волне. Большой, живучий, способен проломить защиту или превратить героя в гвоздь, вбив того в пол или стену, не сильно при этом вспотев. А из-за привычки тянуть в пасть все подряд добавляют к атаке повреждения ядом.



Хоть у гоблина и есть сопротивляемость к огню, от удара в лоб она поможет слабо.

денную эмиграцию. С Денцем де Бейлем он познакомился в лагере наемников, где оказался в поисках лучшего будущего. Будучи вдвое старше, чем его новоявленный друг, Эстебан обладает здоровым прагматизмом и по возможности сдерживает Денцевы души прекрасные порывы. И хоть он никогда не стремится влезть в самую гущу сражения, по иронии судьбы вечно оказывается если не в отряде диверсантов, то как минимум во главе штурмующего врата крепости отряда.

Так же как и Денц де Бейль, Эстебан — носитель проклятья, хотя как он умудрился его подцепить, тот еще вопрос. Всю свою сознательную жизнь он считал проклятье божьим наказанием и с радостью уцепился за возможность избавиться от него насовсем.

Мимо друзей не пройдет ни одного мало-мальски значимое событие. Если кому-то зачем-то потребовалось разбить ворота крепости — кого как не их пустить к тарану. Необходимо взять штурмом город? Щит в руки, и вперед, под ливнем стрел на передовую. Войско крестоносцев снова встречают запертые ворота? Меч в руки, и вперед, защищать баллисты от диверсантов. Да даже просто уничтожить защитников захватываемой крепости — и тут без Денца с Эстебаном никуда. Впрочем, какая бы задача перед дуэтом ни стояла — в любом случае придется пробиваться по линейному уровню от начала до конца, истребляя разномастную живую силу и периодически прерываясь на просмотр скриптовых сцен.

МЕЧОМ, ТОПОРОМ И БЛАГОСЛОВЕНИЕ БОЖЬИМ

Если бы не боевая система, *Cursed Crusade* можно было бы спокойно закрывать после десятка стычек. Линейные уровни с парочкой закоулочков, неторопливость главных героев в бою и корявое управление способны отвратить от игры нетерпеливого игрока. Но стоит пройти хотя бы первый уровень и получить начальные очки для развития способностей, как от разнообразия всевозможного оружия, возможностей его комбинирования и количества комбинаций ударов разбегаются глаза. Открытие всего нескольких комбинаций буквально преображает героев, от медлительности которых не остается и следа. А при полном развитии хотя бы одной оружейной ветки даже Данте из *Devil May Cry* если не завистливо хмыкнет, то как минимум взглянет с уважением. Любители проделывать просеки во вражеском строю двуручными мечами, адепты щита, предпочитающие отражать удары и контратаковать в ответ, энтузиасты копья, мечтающие возродить спартанское войско, — каждый найдет себе оружие по вкусу.

Но пройти всю игру всего лишь с одним оружием невозможно. Если радостно лупить запакowanych в доспехи врагов любимым двуручником по бронированным головам, рано или поздно в руках останется одна рукоять. И хоть герои умудряются таким обрубок не только драться, но и блокировать удары, процесс умерщвления врагов несколько затягивается. Только не рассчитывайте навесить на Денца или Эстебана с десяток копий и три щита — одновременно носить можно два коротких оружия, одно двуручное, щит и арбалет. Впрочем, комбинировать их можно практически в любых вариациях.



«Говорил же, бриться по утрам нужно тщательней. А то какой из тебя рыцарь...»

ПРОКЛЯТЫ ОДНОЙ ЦЕЛЬЮ

Проклятие, тяготеющее над Денцом и Эстебаном, позволяет им переходить в особое состояние. При этом всюду начинает полыхать огонь, а носители проклятья приобретают демонические формы. К живым противникам присоединяются души давно мертвых людей — некоторые из них условно материальны и изгоняются из реальности простым ударом меча. Другие же, с желтой окраской, иммунны к оружию, и для уничтожения их необходимо использовать способности, доступные только в этом состоянии. Кроме того, в этом состоянии наши герои быстрее и сильнее, а урон от их ударов увеличен.

Поддержание «демонической формы» требует затрат духовной энергии, и эта же энергия тратится на применение спецспособностей.

■ **ЭТО ВАЖНО:** если духовные силы у персонажа иссякнут, вместо них начнет тратиться здоровье. Если за этим не уследить, можно ненароком погибнуть.

Но наши герои не единственные, кто способен на подобные фокусы. Таинственное проклятие можно обнаружить практически у всех противников, кто перерос категорию «пушечного мяса». Некоторые из таких мини-боссов даже способны «прыгать» из одного состояния в другое по нескольку раз за бой, с каждым разом становясь все сильнее.

ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО — А ДВА САПОГА ПАРА

Хоть в *Cursed Crusade* спокойно можно играть и одному — это и вполнине так интересно, как делать то же самое дуэтом. Считается, что из двух героев главнее Денц, и управление Эстебаном по умолчанию берет на себя компьютер. Да, персонаж, управляемый искусственным интеллектом, вряд ли потеряется где-нибудь по дороге и точно успеет вытащить павшего в бою напарника с того света. Но компьютерный разум может заклинить посреди сражения, и оставшуюся часть боя второй боец будет торчать безмолвным болванчиком.

Электронному Эстебану и в голову не придет помочь Денцу поднять тяжелую решетку или передвинуть баллисту. Непременнo нужно ткнуть пальцем в требуемое, и только тогда кремниевый мозг соизвоит выполнить команду. Живой же напарник лишен подобных недостатков, но вполне может увлечься или отстать.

Кроме того, по итогам прохождения уровня можно мериться длиной связки ударов, количеством полученных плюхов, толпой отправленных на тот свет противников и вообще рейтингом прохождения уровня. И очевидно, мериться тем же с компьютером как бессмысленно, так и бесполезно.

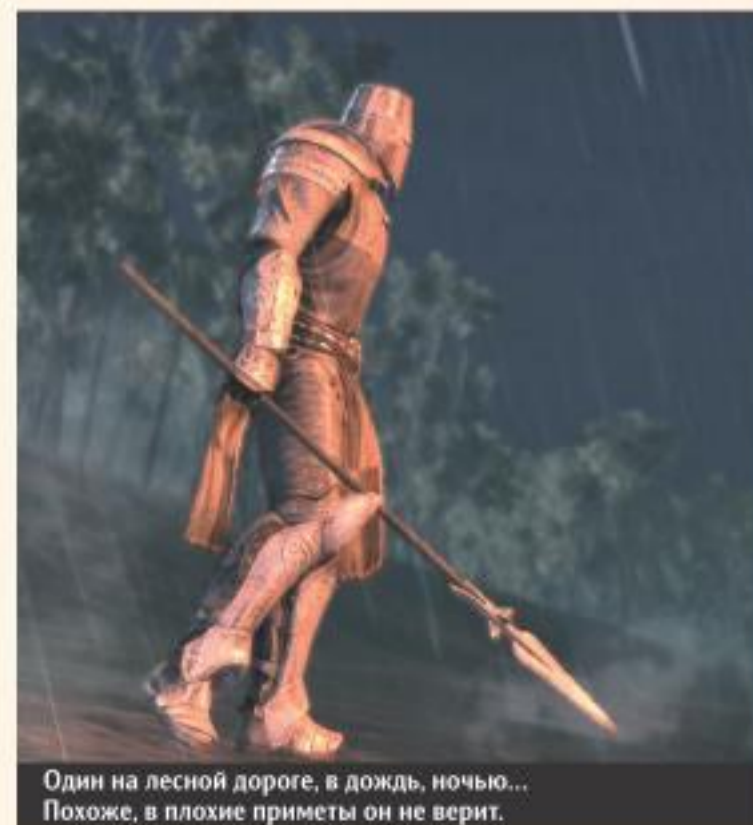
И ТАК БЫВАЕТ

Удивительное дело, но практически в каждом аспекте игры можно найти недостаток, который способен испортить все впечатление от игры. Обращаешь внимание на замечательную детализацию персонажей — и тут же глаз цепляет корявость окружающего интерьера. Вполне интересный сюжет уравнивается его равной подачей. Большое количество комбинаций спотыкается о вялую динамику. Упавшее с врага оружие умудряется провалиться сквозь текстуру, и как результат можно остаться с обломком в руках против надвигающихся вражеских отрядов. С консольными корнями управления и непослушной камерой приходится воевать едва ли не чаще, чем с противниками.

■ ■ ■

Но со временем ситуация выправляется. К управлению можно привыкнуть. По мере накопления доступных ударов вялость динамики улетучивается — тут уж только успевай поворачиваться в нужную сторону. А если играть одному неохота, можно засесть с другом за одним компьютером — режим разделения экрана имеется.

Но главное — это прорваться сквозь первые два-три уровня!



Один на лесной дороге, в дождь, ночью... Похоже, в плохие приметы он не верит.

РУКОВОДСТВО

Любая атакующая связка состоит из комбинации трех ударов, завязанных на левую, правую и среднюю кнопки мыши.

Горизонтальный удар (ЛКМ). Не особо мощный, но размашистый. Позволяет наносить повреждения сразу нескольким врагам, окружающим персонажа.

Вертикальный удар (ПКМ). В отличие от предыдущего, наносит внушительные повреждения, но только противнику, находящемуся прямо перед персонажем.

Практически все боевые связки сплетаются из комбинаций горизонтальных и вертикальных ударов. Но чаще всего при подобной атаке противник уходит в глухую оборону, и весь поток ударов разбивается о подставленный клинок. Тут на помощь приходит третий удар, **разбивающий защиту (СКМ).** Он не только пробивает блок, но и на некоторое время оглушает противника. Оглушенный персонаж подсвечивается *красным контуром* и оказать сопротивление временно не способен.

Синяя подсветка вокруг врага указывает на желание атаковать персонажа, управляемого игроком. Если успеть в этот момент нажать **пробел**, Денц или Эстебан отобьют удар. Ошеломленный противник даже не сразу поймет, что случилось, и обязательно пропустит *контратаку*.

Но все это хорошо, когда есть возможность сражаться один на один. Однако гораздо чаще приходится иметь дело с тремя-четырьмя оппонентами. Тут уже не обойтись без блока (пробел). И не иначе как враги подсмотрели у Денца (или Эстабана), что делать при подобном развитии событий. Если слишком долго удерживать



Если дверь нельзя сломать, ее можно поджечь. И тогда она сама рассыплется.



Воевать — мы, баллисты жечь — мы, даже телеги толкать, и то мы!

блок, кто-нибудь да попытается его пробить. На подобное намерение указывает *оранжевый контур* вокруг противника. Если не успеть сбить удар, оглушат уже нашего героя.

ЦЕЛЫЙ ДОСПЕХ — ЗАЛОГ ДОЛГОЙ ЖИЗНИ

Как противники, так и наши герои защищают слабоустойчивое к колюще-режущему инвентарю тело доспехами. Броня в игре составная, и каждая из частей оберегает определенную зону — голову, туловище с руками и ноги. Каждая деталь обладает своим уровнем прочности, и если долго ловить удары (или бить) только в нее, она разлетится вдребезги. Посреди уровня замену найти негде, так что новый комплект можно получить в начале следующего. Прочность доспеха можно оценить по пиктограммам рядом с портретом персонажа. Чем темнее значок, тем в худшем состоянии находится броня.

То же применимо и к оружию. Чем дольше мы лупим им по бронированным частям тела, тем ближе момент, когда прочностной пре-

дел металлического аргумента будет превышен. Проверить состояние оружия можно, нажав кнопку R. Эта же кнопка покажет, в какой стороне напарник и на какой стадии выполнения находятся дополнительные задания. Сломанное оружие тоже можно использовать, но оно наносит значительно меньше урона, а некоторые приемы (например, контратака) оказываются недоступны.

Поскольку первый меч заканчивается обычно куда раньше, чем последний враг, приходится искать ему замену прямо на поле боя. Главное не подобрать оружие на последней стадии издыхания.

■ **ЭТО ВАЖНО:** если у противника уже нет шлема или доспехов на теле и ногах, если его уровень жизненной энергии меньше среднего, такого врага можно убить завершающим ударом.

БИТЬ ИЛИ ЖИТЬ

После прохождения любого уровня игрок попадает в меню развития персонажа, где ему предоставляют возможность улучшить характеристики, а также освоить новые приемы во владении оружием.

Сила. Вполне предсказуемо увеличивает физическую силу. Чем сильнее персонаж, тем больший урон противнику он нанесет атакой и тем легче ему будет разбить вражеские доспехи.

Выносливость. Увеличивает показатели здоровья. Чем выше этот показатель, тем больший урон персонаж способен перенести.

Сила Проклятия. Увеличивается время, в течение которого герой может находиться в



Противник, к тому же оглушенный, вряд ли способен оказать сопротивление. Тем более один против двоих.



«По-моему, у тебя в животе что-то застряло... Дай посмотрю».



Противник уже лишился защиты и оружия. Но, похоже, правая нога у него тоже лишняя.



Какой, говоришь, цвет пламени должен был получиться в результате реакции?

режиме Проклятья без ущерба для основного здоровья.

Мастерство владения оружием. Увеличивает время действия оглушения противника, повышает эффективность контратак, увеличивает срок эксплуатации оружия.

Навык ношения доспехов. С развитием этой способности персонажи начинают «обрастать» доспехами. С каждым очком, вложенным в эту способность, становятся доступны все новые и новые детали экипировки, от наплечников до поножей, что повышает общий уровень защиты персонажа.

На развитие *основных* характеристик всегда выдается по одному пункту за пройденный уровень. Количество очков, выделяемых на *развитие навыков владения оружием*, варьируется в зависимости от того, выполнил игрок дополнительные условия уровня или нет.

Очки навыков начисляются за:

- прохождение уровня до конца – 2–4 очка на уровень;
- уничтожение определенного количества душ – 1 очко на уровень;
- обнаружение проклятого распятия – 1 очко на уровень;
- обнаружение всех спрятанных сокровищ – 1 очко на уровень.

Тратятся очки навыков на открытие дополнительных ударов, в том числе и особых, *завершающих*, с помощью которых можно одним махом покончить с противником, чье здоровье уже далеко не идеально. Новый удар можно выучить, только если вы уже выучили все, что ему предшествовало.

■ ЭТО ВАЖНО: приемы поделены на три категории – те, что поражают верхнюю часть тела (голову, шею), обозначены буквой H; удары в среднюю часть тела отмечены буквой M, а удары по нижней части тела – буквой L. Рядом с обозначением части тела можно найти информацию, указывающую на состояние, при котором удар станет добивающим. Буква D означает, что удар можно использовать в том случае, если уровень энергии врага меньше половины. Буква C указывает на то, что удар становится доступен только после успешной контратаки.

ВОЙНА БЕЗ ПРАВИЛ

Хоть вариантов комбинаций вооружения в игре больше десятка, все это – различные вариации нескольких типов оружия. Одноручные образцы можно носить в обеих руках сразу ли-

бо же совмещать со щитом, копье – или одно, или в паре со щитом, а двуручный меч не позволяет носить больше ничего.

■ **Меч.** Повреждения здоровью наносит выше средних, но броню им пробивать уже не так удобно. Хотя перед двуручными вариантами семейства мечеобразных и броня не устоит

■ **Копье.** Броню практически не пробивает, зато в не прикрытое доспехами тело входит как нож в масло, нанося огромный урон.

■ **Булава.** Полная противоположность копьюту: не слишком большие повреждения здоровью, зато доспехи вскрывает как консервные банки.

■ **Топор.** Среднее во всех отношениях оружие: умеренные повреждения как доспехам, так и здоровью.

■ **Щиты** ничего не наносят, а просто разнообразят внешний вид персонажа и повышают уровень защиты в целом.

Можно вспомнить и про **арбалет**, но смысл его использовать возникает всего пару раз, и то только для устранения лучников, прячущихся на балконах. В обычном бою, увы, бесполезен.

МАНИЯ ВЕЛИЧИЯ

Для перехода в состояние одержимости достаточно нажать C, и мир сменит цветовую гамму, вокруг появятся души умерших, а герои изменятся внешне, всеми силами стремясь походить на Данте в его демонической форме. Тут уже нужно следить не только за телесным здоровьем, но и за духовным.

Его индикатор поделен на три уровня. Первый автоматически заполняется при переходе в состояние Проклятия. Второй и третий начинают заполняться при нанесении и получении ударов. Если индикатор заполнится до треть-

го уровня – персонаж автоматически перейдет в состояние проклятия и будет находиться в нем до тех пор, пока не потратит «лишнюю» энергию.

В состоянии проклятия игроку доступны несколько способностей – некоторые выдаются в пользование почти сразу же, а остальные только в процессе прохождения.

СПОСОБНОСТИ, ДОСТУПНЫЕ С САМОГО НАЧАЛА

■ **Измененное сознание.** Активируется сразу после перехода в состояние Проклятия. Позволяет обнаружить тонкие участки стены, которые можно проломить. Для достижения результата необходимо подойти к подсвеченной стене и два раза нажать E. Первый раз – для определения слабого места, второй – чтобы проделывать новый проход.

■ **Исцеляющая аура.** Единственная возможность поправить подпорченное здоровье посредни уровня. Для излечения персонажам необходимо находиться поблизости друг от друга. Активируется способность при помощи комбинации «левый Shift+ПКМ».

СПОСОБНОСТИ, ОТКРЫВАЮЩИЕСЯ В ПРОЦЕССЕ ПРОХОЖДЕНИЯ

■ **Очистительный огонь.** Первая «боевая способность». Позволяет поджигать предметы, ворота и осадные орудия. Замечательно действует на духов, иммунных к материальному оружию. Активируется комбинацией «левый shift+E».

■ **Ревущее пламя.** Дальнейшее улучшение предыдущей способности – такой себе вариант арбалета. Позволяет поджигать духов и предметы на дальних расстояниях. Активируется комбинацией «левый shift+ЛКМ». После этого можно прицельно наводиться, удерживая «левый shift», и стрелять ПКМ. Возврат к мечу осуществляется повторным нажатием ЛКМ.

■ **Огненный вихрь.** Последняя доступная проклятым способность, при помощи которой можно поражать всех противников в определенном радиусе вокруг персонажа. Активируется комбинацией «левый shift+СКМ»

■ ■ ■

Овладеть всеми премудростями боя в Cursed Crusade много проще, чем совладать с непослушной камерой. Но и она не станет слишком большим препятствием на пути двух проклятых крестоносцев. Удачи!



Лучшее средство от головы.



driver-thegame.ubi.com

Driver: Сан-Франциско

ЖАНР	ГОНОЧНЫЙ БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК	UBISOFT REFLECTIONS
ИЗДАТЕЛЬ	UBISOFT ENTERTAINMENT
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	GTA IV, СЕРИЯ NEED FOR SPEED
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	INTEL PENTIUM D 3,0 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб, ВИДЕОПАМЯТЬ 256 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО	INTEL CORE QUAD 2,4 ГГц, ПАМЯТЬ 2 Гб, ВИДЕОПАМЯТЬ 512 Мб

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- увлекательные миссии
- разные способы достижения победы
- дух полицейских сериалов

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- настроек уровня сложности
- удобного управления клавиатурой
- противников для игры по сети

ВЕРДИКТ

Свежий чертик в тихом омуте аркадных гонок. Интересные миссии, красивые машины, шикарные диалоги. Ценители жанра — не пропустите!

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■■	9
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■■	8
МУЗЫКА	■■■■■■■■■■■	8
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■■	7
ДИЗАЙН МИССИЙ	■■■■■■■■■■■	9

Аркадные гонки всегда были достаточно консервативным жанром. Хочешь победить — рули лучше остальных, и точка. Не важно, пользуешься ли ты секретными короткими путями или уклоняешься от выстрелов из вражеского пулемета, — это всего лишь часть гоночного мастерства. Однако Driver дал нам совершенно неожиданную альтернативу: теперь противника можно притормозить, а то и вовсе вывести из игры, используя сторонние машины. Пока мы ведем транспорт мирных граждан в лобовую атаку, ИИ услужливо направит нашу машину к финишу.

ВСЕЛЯЮЩИЙ ТАННЕРА

Уникальная способность завладевать телами водителей транспортных средств, «вселение», — ключевая особенность игры, а также основа механики и сюжета. Джон Таннер — водитель, полицейский и главный герой — научился этому фокусу после автокатастрофы, в которую попал, преследуя Карлоса Джерико. Джерико должен был сесть в тюрьму, но умудрился смыться при перевозке и теперь строит коварные планы, разоблачением которых и занимается Джон вместе со своим напарником Тобиасом.

Естественно, в нелегком расследовании новая способность окажется нелишней, и постепенно Таннер будет ее развивать. Если вначале, покинув тело, мы парим на небольшой высоте над дорогой, высисывая подходящее авто, то уже к середине игры сможем взлетать в стратосферу и одной клавишей менять машины во время погонь.

Разработчики умело обыграли тот факт, что мы вселяемся в тела живых людей, у которых есть свои дела и привычки: в игре сотни забавных диалогов между Таннером и не замечающими подмены пассажирами. Или, напротив, замечающими, как, например, слепой старик, громко вопрошающий: «кто ты такой и куда подевал мою жену?»

За скобки вынесен вопрос об этичности такого вмешательства в чужую жизнь: только представьте, что кто-то вселился в ваше тело и устроил крупное ДТП, а отвечать придется вам! Возможно, подобная этика оставлена за бортом

по той же причине, по которой в игре не получается задавить прохожего: действие представляет собой полицейский сериал и должно подчиняться законам заявленного жанра. В этом городе нет простых людей — только полицейские, преступники и жертвы. Здесь не важно, сколько машин ты расколотил, преследуя одну несчастную угнанную тачку, и в какую копеечку влетят хозяевам расходы на ремонт. Главное — это противостояние хороших парней плохим. Сериаль-

ДРАЙВЕРА ДЛЯ ВАШЕГО КОМПЬЮТЕРА

Первое явление Джона Таннера миру состоялось в 1999 году на PlayStation, когда Reflections Interactive решила скрестить ежа с ужом, то есть, простите, Midtown Madness и GTA. Получилось достаточно интересно: четыре больших города, куча миссий, намек на нелинейность, не заезженная (в играх) история работы под прикрытием. На PC игра появилась в 2000 году и имела солидный успех, несмотря на обилие глюков и отсутствие возможности починить машину.

Окрыленные успехом, Reflections Interactive за год испекли вторую часть похождения Таннера. От родоначальницы Driver 2 отличалась разве что возможностью прогуляться пешком и конфисковать чужую машину. На PC игра так и не попала.

В 2004 году Таннер снова ушел работать под прикрытием. На этот раз он мог не только покинуть машину, но и пострелять во врагов. Это сгубило Driv3r: играть было слишком сложно, а внешний вид противников, их физика и поведение, мягко говоря, не впечатляли. Гораздо важнее, что именно в конце игры мы встречаем Джерико — по сути, это был финальный босс. На PC игра вышла в 2005 году.

Driver: Parallel Lines оказался самостоятельным GTA-образным отрогком игровой вселенной, посвященным преступным разборкам героя по кличке Ти-Кей. Никакой работы под прикрытием — только суровая бандитская месть. В игру ввели возможность улучшать автомобиль. Parallel Lines появилась на PC в 2007 году, как обычно, спустя год после выхода на приставках, и популярности не снискала. В 2007-м же появился приквел для PSP — Driver 76, а студия сменила название на Ubisoft Reflections.

ный статус игры подчеркивают вставки: «В предыдущих сериях Driver: San Francisco», и только этот статус спасает сюжет от клейма банальности — ругать авторов за следование канонам выбранного жанра было бы странно.

Огромный бесшовный город представляет собой декорацию к этому сериалу, что не так страшно с точки зрения атмосферы, но изрядно раздражает уровнем графического исполнения. Машины и персонажи выглядят бесподобно, а вот крупные объекты вроде домов грешат преступной простотой. Понятно, что в гоночной игре никто не будет засматриваться на статичный фон, но уж больно силен этот контраст. Вначале, когда особенно много вставок с лицами, графика ошарашивает своим качеством, но к середине выясняется, что не столь уж она и прекрасна. Примерно так же обстоит дело с музыкой: действительно отличных композиций в Driver мало, и вдохновляющее поначалу радио постепенно приедается.



Гаражи — основная статья как доходов, так и расходов.

Не сдает позиций на протяжении всей игры лишь чувство юмора разработчиков. Driver стоит пройти до конца хотя бы ради диалогов. Здесь десятки голосов, и каждый из них звучит по-своему, а фирменный юмор бережно сохранен и донесен до игрока в локализации.

ЮМОР И АДРЕНАЛИН В САН-ФРАНЦИСКО

Миссии разнообразны, интересны, украшены запоминающимися фразами и отсылками к кинофильмам. Нам предстоит защищать автомобили, останавливать грузовики, вести слежку, почувствовать в гонках, производить разминирование на ходу, ловить бандитов разных калибров, уходить от погонь и выполнять трюки. Иногда попадаются неординарные задания. Например, однажды нам придется на время возить китайского хакера-параноика, который боится больших дорог и успокаивается только в переулках. В другой раз нас забросит за руль грузовика, в котором спрятана бомба. Стоит снизить скорость ниже критической отметки, как активируется таймер. Нередки случаи, когда приемами сумасшедшей езды мы будем запугивать информаторов, но однажды лихой стиль вождения не позволит умереть отравленному ядом человеку — совсем как в фильме «Адреналин».

Отличные впечатления от одиночной игры оказались несколько подпорчены не слишком удобным управлением — некоторые миссии становятся настоящей головной болью. Ситуацию могла бы исправить настройка сложности, но ее не завезли. Кроме того, многие столкнулись с отсутствием поддержки своего любимого руля, но эта проблема должна решиться заплатками.

Динамика зашкаливает в любой гонке, вне зависимости от того, преследуете вы противника или устраиваете ему теплые встречи, меняя машину за машиной. Разработчики не стали перенасыщать игру видеовставками, за что им большое спасибо: игровой процесс выглядит цельным, раздражающих прерываний ради просмотра эффектного ракурса или важного события мало. Нередко вставки идут, так сказать, без отрыва от производства: в нижней половине экрана мы ведем машину, а в верхней происходит очередной сюжетный диалог между говорящими головами. Почти любой диалог можно пропустить, что бывает актуально при переигрывании миссий.

Машин в игре около полутора сотен, все они отличаются не только внешне, но и ходовыми качествами. Игровые задачи требуют разных средств передвижения: иногда важна скорость разгона, в другой ситуации полезнее чисто входить в повороты, а на некоторых трассах нормально ездить могут одни багги и внедорожники. Есть и чисто коллекционные экземпляры, представляющие только историческую ценность.

Чтобы собрать в гараже все машины, потребуется уйма «очков воли» (*willpower*), которые зарабатываются исполнением всяческих трюков, прохождением сюжетных миссий и побочных заданий. Затем придется покупать сами гаражи и проходить испытания, открывающие доступ к покупке той или иной модели. Кроме машин, очки воли можно потратить на улучшение своих способностей.

Просто так покататься можно почти на любой машине, но для большей части побочных заданий и гонок используются только авто из гаража, и тратиться на автопарк так или иначе придется.

Физика в игре неплоха — повреждения на машинах отображаются правдоподобно, тип дорожного покрытия и погода влияют на сцепление с трассой, прыжки и другие трюки смотрятся реалистично. Любой не закрепленный на дороге предмет можно протаранить, а строительные леса красиво обваливаются, если сквозь них проехать.



Похоже, в Сан-Франциско скоро выборы.

ДРУГ У ДВЕРЕЙ

Разработчики Driver уделили большое внимание сетевому режиму. В нем есть система опыта и рангов, постепенно вводящая новые автомобили и возможности. Заработанный в гонках опыт повышает уровень игрока, расширяет список доступных аватаров, добавляет новые режимы, машины и способности. По своей увлекательности сетевая игра не уступает одиночной, хотя здесь нет замечательных диалогов и атмосферного сюжета.

■ **ЭТО ВАЖНО:** в сетевом режиме имеются тренировки, пренебрегать которыми не стоит. Они дают опыт, открывают новые способности и позволяют лучше понять, когда их следует применять. Опытом вас награждают только за первое успешное выполнение тренировочного задания.

Главный козырь многопользовательской игры — обилие режимов, многие из которых завязаны на *вселении*. Можно сыграть в местный аналог салочек, эстафету, захват флага, преследование, а если душа лежит к классике — то и в простые гонки. Перед каждым состязанием проводятся квалификации, которые тоже очень разнообразны: прыжки на трамплинах, обгоны, уничтожение препятствий... Однако вся прелесть сетевой игры скучивается в тени неприятного факта: найти игроков очень тяжело. В очередной раз разделение серверов сыграло с Ubisoft злую шутку: стремясь снизить нагрузку, они сняли ее практически целиком. Так что если вы нацелились на мультиплеер, заблаговременно позаботьтесь о компании, особенно для командных режимов.

■ ■ ■

Игра, несмотря на некоторые проблемы и недоработки, получилась обаятельной и действительно свежей. Динамичный игровой процесс одобрен щедрой порцией юмора, интересными заданиями и духом полицейских сериалов конца семидесятых — начала девяностых. Яркая, но не гламурная история заинтересует всех любителей аркадных гонок. Главное — иметь дома руль правильной модели и компанию для сетевых баталлий.

РУКОВОДСТВО

КАК СТАТЬ ДУХОВНО БОГАЧЕ

Способов развить волю в игре немало — даже простая поездка по встречке на большой скорости способствует укреплению духа, особенно если стоит улучшение **дополнительные поступления**. Вторая статья получения воли — постоянный доход с гаражей. Чем больше гаражей и чем больше вы в них купили машин, тем он выше. Третий вариант — полицейские погони. Здесь выгоднее выступать на стороне закона: остановить преступника проще, чем сбросить полицейский хвост.

Погоню устроить просто — достаточно сесть в полицейскую машину и протаранить авто, помеченное красным значком. Аналогично устроен уход от полиции — чтобы привлечь внимание стражей порядка, надо устроить маленькую аварию. Кроме таких вот факультативных приработков есть и более интересные предложения:



Мероприятия — самая широкая категория одиночных заездов. Для их прохождения необходимо быстро ехать, соблюдая определенные условия, вроде прохождения арок, уничтожения рекламных щитов, добавляющих время к таймеру, или выполнения трюков. За прохождение мероприятий также открывают новые машины.



Погони — подвид мероприятий, где необходимо догнать кого-то или, наоборот, уйти от погони. И необязательно в погоне будет принимать участие полиция. Способности остаются доступными.



Испытания — самые простые и веселые способы заработка. Обычно они предполагают исполнение определенного трюка или даже целой их серии. Иногда предлагается проехать определенный участок без аварий, соблюдая специальные условия, вроде использования особой камеры или поездки по встречной на высокой скорости. Иногда присутствуют дополнительные временные ограничения.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** самое жестокое испытание — проехать 1000 метров без аварий с включенной особой камерой. Попробуйте — масса эмоций гарантирована.



Гонки — испытания на скорость, где у вас есть конкуренты или неутомимый таймер. Помимо стандартных гонок, иногда встречаются командные, где к финишу первой должна придти не одна ваша машина, а сразу две. Наиболее простой способ прохождения гонки — уничтожить конкурентов встречным транспортным потоком.



Состязания отличаются от мероприятий повышенной сложностью, высоким бонусом и отвратительным свойством помнить



Закономерный конец погони: бородатый дядька остановлен храбрым водителем голубой легковушки. Какая гражданская сознательность!

рекорд трассы даже после начала новой игры. Для открытия новых состязаний необходимо покупать гаражи. Для состязаний есть международная система рекордов. Если хотите повторно получить призовые очки воли — придется побить свой собственный рекорд.



Киносостязания представляют собой реконструкцию погонь из фильмов 1970-х годов. В них недоступно вселение и иные спецспособности, а временные ограничения весьма суровы. Для открытия этих состязаний необходимо собирать жетоны с эмблемой режиссерской хлопушки. Киносостязания также участвуют в общемировом рейтинге и «помнят» рекорды.

НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ВОЛЮ

ГАРАЖИ



Их необходимо скупать при первой возможности по целому ряду причин. Во-первых, мотаться каждый раз к своему гаражу через полгорода неудобно, так что чем чаще они стоят, тем лучше. Во-вторых, они открывают доступ к новым машинам и состязаниям, что дает больше игровых возможностей. В-третьих, гаражи приносят прибыль. И в-четвертых, проезжая по территории своего гаража, вы чините машину.

УЛУЧШЕНИЯ



Индикатор способностей — имеет три уровня, каждый из которых увеличивает максимальный заряд на 20%. Без вложений

в индикатор к середине игры пройти сюжетные миссии будет проблематично.



Перезарядка — ускоряет время восстановления способностей. Три уровня, по 20% на каждый, будут отнюдь не лишним вложением очков воли.



Собиратель жетонов — имеет три уровня, увеличивает радиус, в котором на мини-карте отображаются киножетоны: первый увеличивает радиус обнаружения жетонов на карте до 250 м, второй — до 500 м, третий открывает их по всей карте. Есть смысл ставить, только если вы хотите побыстрее открыть все кинопогони. Но помните, что найти жетон — еще не все; многие из них можно взять в прыжке, с которым справятся только спорткары.



Дополнительные поступления — три уровня, повышающие прибыль очков силы воли. Своевременная покупка значительно упростит вам жизнь.

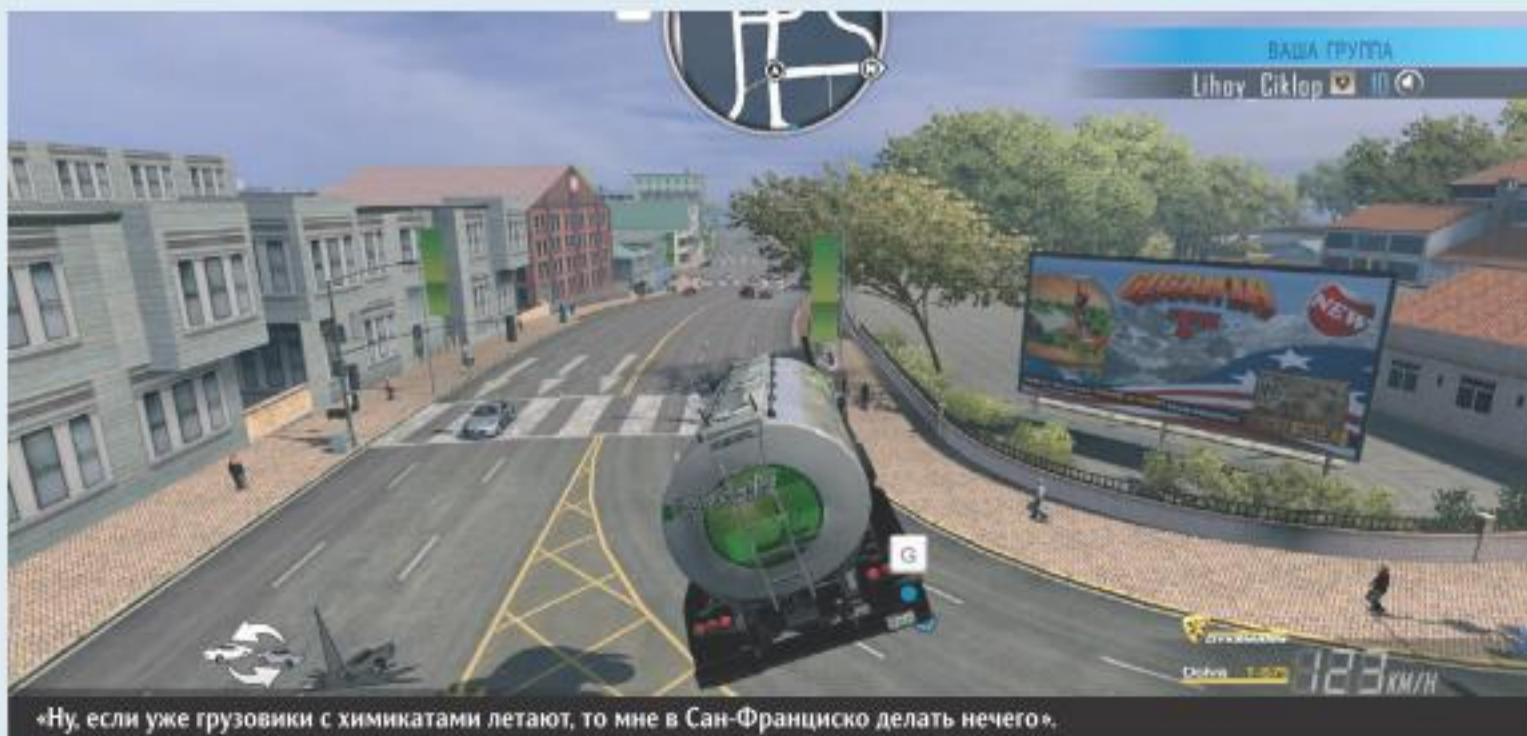


Особая камера — была бы ненужным хламом, если бы некоторые испытания не требовали ее наличия. Спасибо хоть покупать это чудо техники надо один раз.

МАШИНЫ



В начале игры выбор невелик, но для гонок нужно что-то, имеющее как можно больше в графе «скорость» и заметно меньше в графе «дрифт». Самый приличный вариант для



старта — Cadillac XLR V. Не стоит копить на Ford GT — машина это, безусловно, хорошая, но баснословных затрат не оправдывает. В середине игры, когда воли будет много, откроются более сбалансированные варианты.

СЕТЕВЫЕ РЕЖИМЫ

Все против всех

Состоит из двух перемежающихся типов заездов — **напролом** и **метка**. В первом случае вам необходимо преследовать ведущую машину, управляемую ИИ, держась у нее в хвосте и поглощая тянущийся световой шлейф, — это приносит очки. Первый, кто наберет 100 очков, выигрывает. **Метка** представляет собой не что иное, как знакомые всем с детства салочки, только с небольшими изменениями. Есть машина, несущая на себе метку, за ношение которой начисляются очки. Остальные игроки ездят за этой машиной и стараются протаранить, чтобы получить метку себе. Выигрывает первый, кто наберет 100 очков.

Гонки

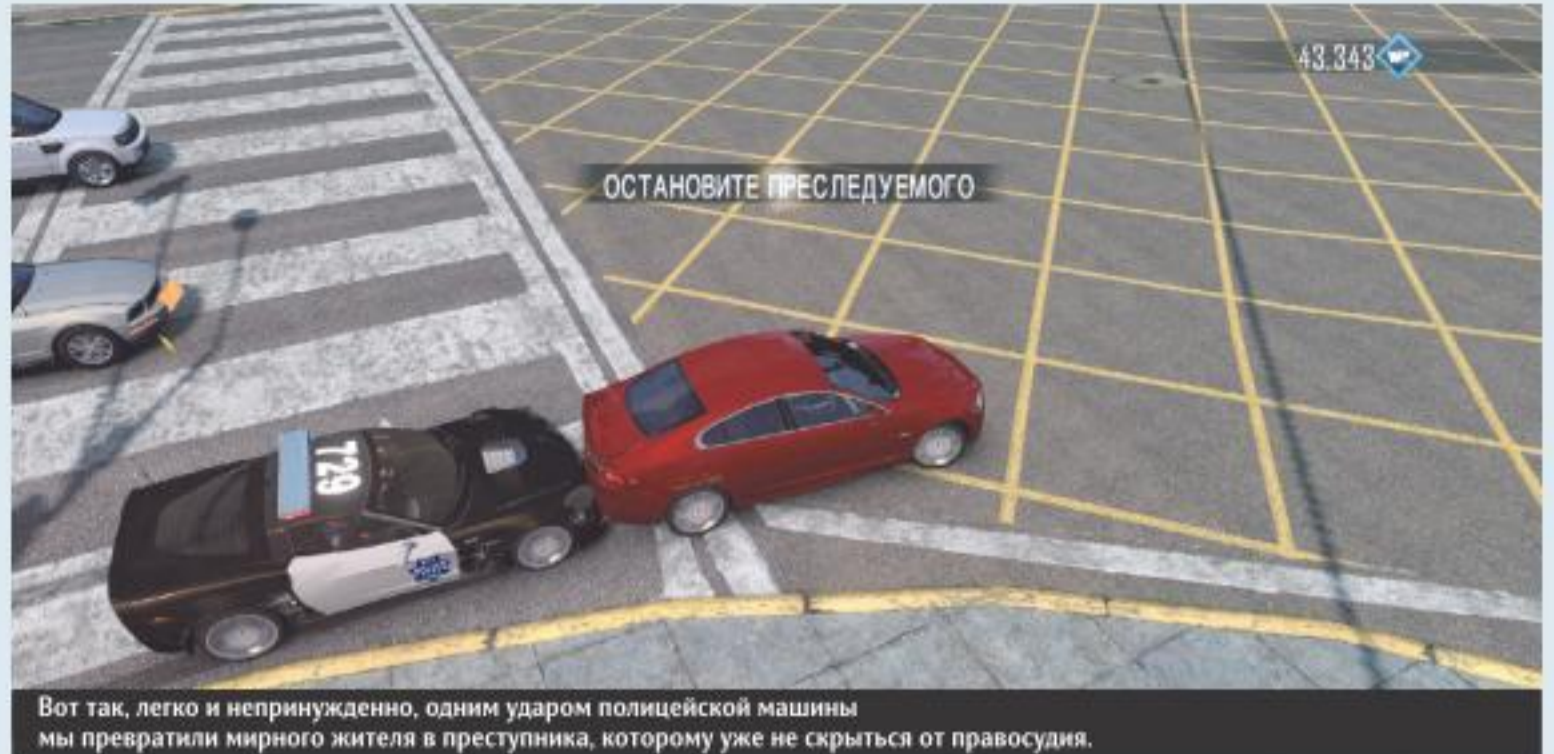
Состоят из **классического режима** и **гран-при**. **Классика** — это простые гонки без вселений через арки контрольных точек; кто приехал первым — тот и молодец. Гран-при — пять небольших заездов, за каждый из которых начисляют баллы в зависимости от занятого места. Тот, кто после пятой гонки набрал больше всего очков, побеждает.

Разборка

Аналог режима Hot Pursuit из **Need for Speed**. Каждый из игроков по очереди становится преступником, задача которого — посетить все контрольные точки. Остальные играют роль полиции и обладают способностью к вселению. Их задача — разбить машину преступника как можно раньше. За каждую контрольную точку и время, проведенное в погоне, водитель преследуемой машины получает очки. Полицейские увеличивают свой счет, тормозя нарушителя и нанося урон его машине. Раунд заканчивается, когда преступник ускользает или когда его ловят. Число раундов будет соответствовать числу игроков. Побеждает набравший максимум очков.

Команда

■ **Захват флага** — классический CTF, только на машинах. Задача — умыкнуть флаг с вражеской базы и доставить его на свою. Во время



Вот так, легко и непринужденно, одним ударом полицейской машины мы превратили мирного жителя в преступника, которому уже не скрыться от правосудия.

поездки с флагом нельзя менять машину — при этом флаг теряется.

■ **Блиц** — еще один режим прямоком из боевиков. Одна команда атакует базу, другая защищает.

Гонки с вселением

Здесь собраны два безумных гоночных режима, в которых разрешается вселяться. **Гонка с вселением** представляет собой простую гонку, только отставший имеет шанс сократить разрыв грамотными переселениями. **Опережение** — это поездки через исчезающие контрольные точки, которые приносят очки первым проехавшим сквозь них.

Командная гонка

Состоит из двух режимов — **командного опережения** и **эстафеты**. Борьба за контрольные точки командой гораздо веселее. **Эстафетная гонка** являет собой передачу факела по цепочке, как в обычной эстафете. Здесь неудача одного сказывается на команде ощутимее всего.

СЕТЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ



В сетевой игре с ростом уровня открываются дополнительные способности, части которых в одиночной игре не было. Помните, что в сетевой игре в режиме вселения скорость событий не замедляется!



Смена машины — преобразует ваше транспортное средство в то, что доступно в активной ячейке способности. Даже если у вас там не Ferrari, польза есть: можно вселиться в ненужный грузовик в стратегически

важном месте и тут же превратить его в нормальную машину. При смене машины скорость не теряется, а все повреждения ремонтируются.



Создание машины — ставит новехонькую машину прямо из вашей активной ячейки и сажает вас за руль. Идеальный способ наказать нахала, который едет себе по узкому переулку и чувствует себя в безопасности. Очень актуальная способность для **метки** и **разборки**. Используется из режима вселения.

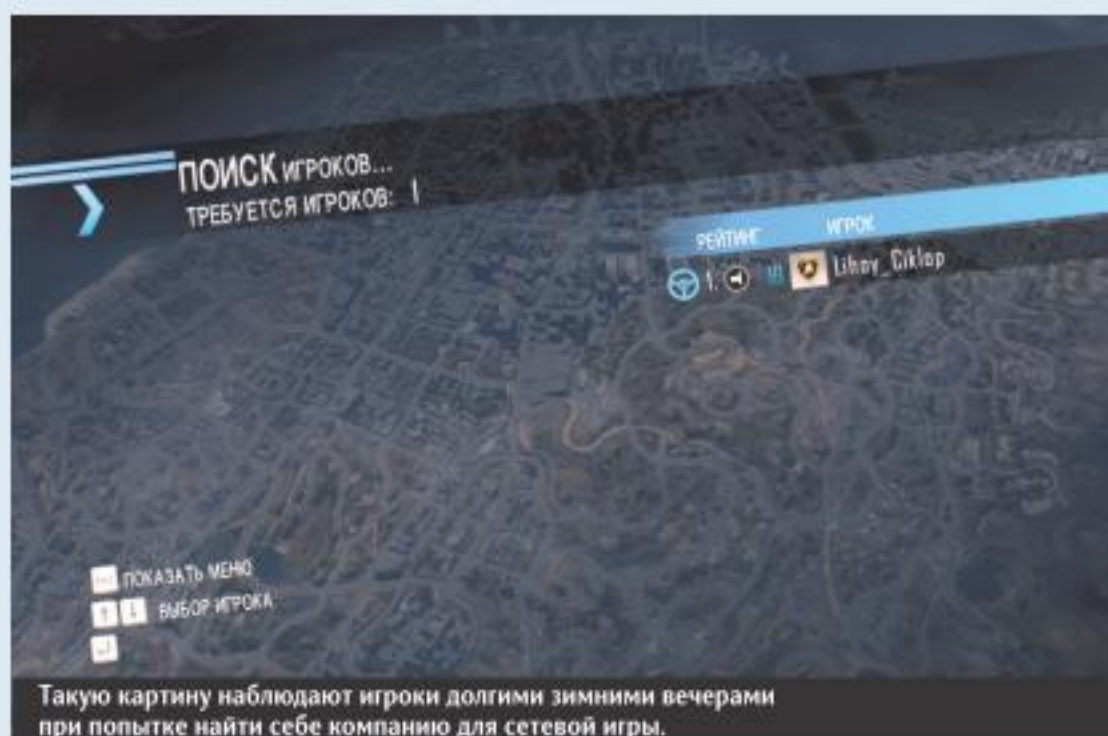


Импульсное вселение — единственная атака, действующая на противника на расстоянии. Отвешивает атакуемой машине астрального пинка, от чего та на некоторое время теряет управление. Если проделать это перед важным поворотом, можно выиграть несколько драгоценных секунд и вырваться вперед. Работает из режима вселения. Актуально для режимов командных сражений.

В сетевые баталии не попала способность таранить. Для части режимов она бесполезна, для других — вроде разборки — слишком крута.

■ ■ ■

На этом наше путешествие в солнечный Сан-Франциско подходит к концу. Умопомрачительные гонки, феерические трюки и сложные победы ждут каждого, кто рискнет погрузиться в сериальную действительность *Driver*. Кто знает — вдруг именно вы установите новый мировой рекорд в одном из состязаний?



Такую картину наблюдают игроки долгими зимними вечерами при попытке найти себе компанию для сетевой игры.



Заливка одним цветом вместо текстуры — распространенный в игре прием экономии ресурсов компьютера.



mightandmagic.uk.ubi.com/clashofheroes/

Меч и магия: Битвы героев



ЖАНР	ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ / ГОЛОВОЛОМКА
РАЗРАБОТЧИК	CAPYBARA GAMES
ИЗДАТЕЛЬ	UBISOFT ENTERTAINMENT
НА ЧТО ПОХОЖЕ	PUZZLE QUEST, BEJEWELED, СЕРИЯ «ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ»
ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ	NINTENDO DS, PLAYSTATION 3, XBOX 360

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМУМ	1,7 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб, ВИДЕО NVIDIA GEFORCE 6600 ИЛИ ATI RADEON X1300
---------	--

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- легкостью освоения
- глубиной
- вниманием к мелочам

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- больше сетевых возможностей
- конструктор кампаний

ВЕРДИКТ

Исключительно приятный сюрприз. Симпатичную и необычную игру «Битвы героев» должен увидеть каждый поклонник серии Might & Magic и, особенно, будущие разработчики Heroes of Might & Magic VII.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■■ 9
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■■ 8
ЗВУК	■■■■■■■■■■■ 8
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■■ 10
РАЗНООБРАЗИЕ ТАКТИК	■■■■■■■■■■■ 9

Н

а первый взгляд, «Битвы героев» воспринимаются не как игра, а как милая, масштабная и недешевая провокация. Стратегия в мире «Меч и магия», где персонажи будто бы сбежали из аниме, а игровой процесс подозрительно напоминает о головоломке *Bejeweled*? Вы серьезно?!

Что ж, стоит предупредить сразу. Все главные роли тут играют воинственные подростки с модельными прическами и большими глазами, а игровое поле делится на квадратные клеточки и предлагает складывать солдат одного цвета в линейки по три. Этот игровой принцип известен очень давно и носит гордое название «match 3» — на каждом сайте маленьких игр можно найти от десяти до десяти тысяч головоломок, построенных на его основе. Можно было бы подумать, что **Ubisoft** просто цинично эксплуатирует известное имя... Но не тут-то было.

ЧЕМПИОНАТ ЛУЧШЕЙ НАЦИИ

В той же степени, в которой бои «Битвы героев» напоминают *Bejeweled*, континент Асхан, на котором происходят события игры, здорово смахивает на коммунальную квартиру. Этот кусочек земли населяют четыре больших народа. Спальную комнату на юге-востоке занимают волшебники. В гостиную на юго-западе въехали некроманты. На антресолях северных лесов Ироллана поселились эльфы, а раскладушку в прихожей заняла Священная империя Грифона. Как и положено в коммуналке, жители континента существуют в тонком равновесии между войной и миром. Страны плетут хрупкие союзы и часто их нарушают. Кроме того, это маленькое сообщество время от времени атакуют демоны (читай, «соседи снизу»), для борьбы с которыми все на время объединяются.

В этот раз именно демоны стали причиной всех проблем. «Битвы героев» начинаются с того, что благородные семьи шумной «коммуналки» съезжаются на крохотный конгресс в эльфийский лес. Они знают друг друга и обе-

регают одну тайну: сильнейший артефакт *Связующее лезвие*, который давным-давно выковали для борьбы с армиями ада. Знать обменивается формальностями, заваривает чай, но тут внезапно, как снег в сентябре, на них валится красный спецназ. Демоны крошат всех присутствующих в салат, ломают палатки, переворачивают чайник и при этом по чистой случайности упускают из вида детей. Спасаясь от преследователей, пятеро сирот прыгают в нестабильный портал, а тот разносит их по всему континенту.

Все они станут героями. Совсем как история *Heroes of Might & Magic V*, сюжет «Битвы героев» разбит на несколько эпизодов. В центре каждой

из них будет свой персонаж — подросток благородных кровей, который по мере сил пытается справиться с демоническим кризисом. В самом начале повествование следует за эльфийкой Айвен. Потом за молодым рыцарем Годриком. Затем история переключится на его покойную сестру Фиону, которая будет призраком летать по территории некромантов, а в конце игрока ждет променада с девушкой Надей и братом Годрика, по имени Айдан, по территориям волшебников и демонов.

Крайне удачное решение, на самом деле. С помощью «эпизодического» сюжета у игры получается одновременно подсветить историю с нескольких сторон и дать поиграть всеми армиями по очереди. В водовороте сюжетных перипетий эльфы будут сражаться с людьми, маги поспорят с некромантами и все вместе будут бить демонов. Правда, не стоит ждать от игры шекспировских откровений.



В рамках «зеленой» идеологии Айвен крошит народ, пытаясь спасти дерево.



Все солдаты растут в уровне вместе с героем.



Злодеев в игре определить легко. Красные и с рогами.



В самом начале «Битвы героев» вышли на Nintendo DS. Но для персональных компьютеров графику перерисовали в HD.

1+1+1

Главное здесь не сюжет, а бои. В одиночной кампании каждое сражение сводит две армии. Ряды игрока строятся снизу, противник топчется наверху. Чтобы атаковать, постройте трех солдат одного цвета в вертикальную линию — они засверкают доспехами и высветят число от 1 до 5, которое означает, через сколько ходов отряд победит бить генерала врага. В свою очередь, для защиты надо собрать из фигурок вертикальную тройку. Тогда пехотинцы превратятся в стенку, которая прикроет вашего генерала от атак.

Основы явно подсмотрели у Bejeweled и ее многочисленных последователей. С самого первого боя игра проста и доступна, как дама из общежития филфака: мы ходим по карте и сражаемся со встречаемыми в знакомую головоломку. Вот тут можно вспомнить, что нечто похожее четыре года назад предлагал Puzzle Quest (действие которого, кстати, происходит во вселенной не менее именитой серии Warlords), и да, игры правда похожи. Отличие в том, что «Битвы героев» не запирают себя в границах маленьких клеток «match 3».

Сарубара привинтила к игре несколько оригинальных идей, самой удачной из которых оказалась концепция армий. Солдаты отличаются не только цветом, но и породой. У каждого народа есть три базовых вида войск, два элитных и два чемпиона (плюс один секретный, которого еще нужно открыть). Как принято в жанре, первые слабы, но их исключительно много, запас базовых солдат у героя не кончится никогда. Все остальные гораздо сильнее. Монстры и гуманоиды высших видов могут одним ударом изменить ход боя в вашу сторону. Но ими сложнее пользоваться, они гибнут в бою и стоят весомых денег в лавочках на большой карте.

Вот пример: у эльфов всегда есть базовые охотники, феи и медведи, а еще они могут приобрести друидов, оленей, единорогов, драко-

нов и даже говорящие деревья с дурным характером. У каждого из них своя скорость и сила атаки. Охотники способны снять у противника всего 7 очков жизни — капля в море. Но зато бьют они очень быстро, уже через ход после того, как соберутся в тройку. В свою очередь, дракону нужно четыре хода на подготовку, однако его удар снимет 90 очков.

Кроме того, солдаты отличаются своими особенностями. Олени умеют прыгать через баррикады противника. А лучи ярости, которые испускает друид, могут тормозить чужих солдат, отдаляя их атаку. Один-два точных выстрела, и дракон не успеет напасть до конца сражения.

ПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ

Странная получилась смесь. Чем дольше исследуешь принципы этой стратегии, тем больше она напоминает не Bejeweled, а Heroes of Might

& Magic. Здесь нужно знать особенности своих фишек-солдат. Уметь составлять армии. Маневрировать. Защищаться. Контратаковать. Через час-другой понимаешь, что победа в «Битвах героев» требует не только везения, но и интеллекта.

И это не все. Поражает забота, с которой маленькая студия Сарубара собрала одиночную кампанию. Так сегодня не делают: авторы до мелочей продумали все закоулки. Герои исследуют леса и города, коллекционируют артефакты, копят ресурсы. Иногда на их пути попадаются случайные персонажи, которые могут подбросить какой-нибудь мелкий квест.

Почти в каждом бою игра предлагает новые условия, правила. Например, Айвен ждет битва с демоном, который будет прятаться за линией непробиваемых стен, а Годрик отправится на штурм тюрьмы с большими воротами — их нужно будет ударить «тройками» в двух местах одновременно. Из-за этого каждый второй противник в кампании выглядит мини-боссом.

А еще тут неожиданно много мелких развлечений. Ваш герой может охотиться на бандитов или решать битвы-головоломки, где просят в несколько хитрых движений уничтожить всех солдат врага за один ход.



Таких «провокаций» должно быть больше. С помощью нескольких правильных идей Сарубара превратила головоломку для домохозяек в отличную стратегию. «Битвы героев» стоят на двух столпах — с одной стороны, игра очень проста в освоении, с другой — редкостно небанальна сама по себе. Это, да еще удачная кампания, делает ее одной из лучших игр в серии Might & Magic. Кто бы мог подумать...



Демоны сумели поссорить союзников — эльфов и людей.

РУКОВОДСТВО

БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ

Несмотря на внешний вид, «Битвы героев» — не столько головоломка, сколько полноценная стратегическая игра. Она требует планирования, тактики, для победы игроку стоит знать особенности своих солдат, и от остальных представителей жанра она отличается разве что необычными правилами. Вот, например, тут нет привычной резиновой рамки, а солдат можно двигать только по своей половине поля. Чтобы защищаться и атаковать, игроки собирают пехотинцев в *формации*.

Как работать с формациями? Прежде всего, нужно учитывать тип бойцов. Всего их три (не считая секретного): *базовые*, *элита* и *чемпионы*.

Базовых пехотинцев сгоняют в тройки. Если собрать линию из одноцветных фигурок по вертикали, они засветятся, поднимут клинки и перейдут в активированное состояние. Одновременно рядом с ними появится цифра от 1 до 3, означающая, через сколько ходов они побегут в атаку.

Если склеить рядовых в горизонтальную полосу, они исчезнут и на их месте появится каменная, костяная или деревянная стена. Базовые пехотинцы всегда под рукой в нужном количестве, они занимают только одну клетку, так что строить стенки и простейшие атакующие формации всегда очень легко.

Чуть сложнее использовать элитных бойцов. Они стоят на двух клетках и не могут превратиться в стену, зато бьют гораздо сильнее обычных солдат. Чтобы отправить элитное существо в атаку, нужно поставить за ним двух базовых пехотинцев того же цвета. Такие воины часто обладают полезными особенностями.

Еще больше усилий требуют чемпионы. Это большие монстры, которые занимают четыре клетки. Для их активации надо поставить за их спиной четырех базовых солдат. Они очень долго готовятся к удару — пять, шесть ходов, — зато в одиночку могут решить исход боя. Обычный зверь-чемпион примерно в три раза сильнее обычного воина элиты.

Любая атака, прошедшая ряды противника, попадает во вражеского генерала и отнимает у



В таких уютных домиках приобретаются сильные существа.

того очки жизни. Если они заканчиваются, армия проигрывает бой. В теории генерала можно избить с помощью базовых солдат, но на практике самые важные выпады делают элита и чемпионы. Базовые пехотинцы чаще используются для второстепенных задач — уничтожения сильных монстров противника и создания стен. Тем не менее их можно сделать сильнее с помощью двух техник: *связки* и *синтеза*.

& **Связки** создаются, когда вы собираете две формации одного цвета и одной скорости. Связки дают непосредственный плюс к атаке.

& Для **синтеза** же нужно собрать поверх «заряжающихся» солдат еще один отряд такого же цвета. Реакция сольет атакующих бойцов в одну формацию и сложит их параметры силы. Пользуясь синтезом, можно вылечить раненого чемпиона всего за один ход.

У каждого бойца есть ряд характеристик. **Сила** означает одновременно жизненную энергию и повреждения, которые наносит солдат в момент атаки. **Мощь** определяет его жизненную энергию в неактивированном, пассивном, состоянии. При столкновении существ эти числа «стачивают» друг друга. Скажем, если нападающий отряд медведей с силой 10 ударит в мечника с мощью 3, то убьет мечника, но потеряет три очка силы. После трех мечников у медведей останется только одно очко жизни, и они разобьются о первого попавшегося бойца.

РАСЫ

ЭЛЬФЫ



Эльфы идут первыми в одиночной кампании — и не зря, это одна из самых понятных и удобных фракций. Их армия отличается быстрыми и сильными существами.

Одна из главных особенностей эльфов — растущие стены. Они выглядят как связки корней и после создания каждый ход становятся чуть крепче. Стену можно повредить, но если на поле боя останется росток, она вскоре возродится.

В сетевой игре можно выбрать одного из двух героев. Анвен умеет колдовать прицельное заклинание **Буря стрел**, которое накрывает три ряда одновременно. Финдан — мастер **Быстрого удара**: стоит применить его, и все «заряженные» монстры побегут в атаку на следующий ход. Лучше всего использовать «Быстрый удар» для неожиданного нападения чемпионами.

Охотник

СИЛА 7, МОЩЬ 2, СКОРОСТЬ 1



Охотники отличаются замечательной скоростью — они стреляют, простояв всего один ход. Это лучший отряд для точных, хитрых, метких ударов. С помощью охотников можно уничтожать чемпионов и элитных существ еще до того, как противник подготовит их для атаки.

Фея

СИЛА 5, МОЩЬ 2, СКОРОСТЬ 2



Маленькая леди с большими крыльями, магическое существо. Феи получают плюс к урону, который тем больше, чем больше у героя маны. Когда датчик слева заполнится, противник рискует обнаружить, что вместо милых японских журавликов его атакуют злющие мессершмидты.



Битва-головоломка. Нужно сломать два дерева и убить ящерицу за один ход.



В этой драке нужно победить рыцаря Империи и одновременно защитить большой желуди в центре.

Медведь

СИЛА 10, МОЩЬ 3, СКОРОСТЬ 2



Сильные и быстрые звери, костяк армии эльфов. У медведей нет особенных сил, зато мощь в три единицы позволяет им неплохо играть в защите. Если вас атакуют, прячьтесь за медведями.

Друид

СИЛА 21, МОЩЬ 5, СКОРОСТЬ 2



Как и охотники, особенно полезны в борьбе с сильными монстрами врага. Если попасть выстрелом друида в «заряженное» существо, к времени атаки жертвы добавятся еще три хода. Друиды незаменимы в некоторых сражениях кампании.

Олень

СИЛА 28, МОЩЬ 5, СКОРОСТЬ 3



Быстрый и сильный зверь с очень полезной особенностью: может перепрыгнуть ряд оборонительных стен.

Треант

СИЛА 95, МОЩЬ 29, СКОРОСТЬ 5



Если треант сможет ударить генерала, растение не исчезнет с поля, как все остальные солдаты. Наоборот, окопается на своей точке и каждый ход будет наносить герою небольшой урон. Обратите внимание, у вас не получится сдвинуть его с места после атаки. Треант исчезнет, только если его уничтожит противник.

Изумрудный дракон

СИЛА 90, МОЩЬ 21, СКОРОСТЬ 4



Хороший, быстрый, сильный чемпион. Нападая, драконы оставляют на поле боя длинный слизистый след в два ряда. Он наносит урон всем отрядам, которым не повезло попасть на эти клетки, и работает как неплохой редут. След исчезнет через пять ходов или если его затопчут солдаты.

Секретное существо: единорог

В «заряженном» состоянии единороги создают вокруг себя защитное поле, которое прикрывает их самих и ряды по соседству. Поле нельзя уничтожить атакой.

ИМПЕРИЯ ГРИФОНА



Империя строит самые крепкие стены в игре, у них сильные, но медленные существа, и это накладывает отпечаток на стратегию. Играть за империю стоит от обороны: ставьте заборы, заряжайте за ними своих чемпионов, и победа будет за нами. Особое внимание стоит обратить на рыцарей и ангелов: конниками удобно закрывать дырки в обороне (относитесь к ним как к передвижным стенам), а крылатые подходят для уничтожения командующих врага.

В сетевой игре можно выбрать генералов Годрика или Варкаса. Первому известен прием **Щит Эдрика** — Годрик на один ход прикрывается волшебным барьером, а затем стреляет этой магией во врага. Щит — полезное заклинание, которое может выручить вашего героя прямо перед масштабной атакой. Варкас пользуется чарами **Меч Эльрата**, которые бьют по двум первым рядам чужой армии. Меч хорошо подходит для защиты, но не так полезен, как прием Годрика.

Мечник

СИЛА 11, МОЩЬ 3, СКОРОСТЬ 3



Не очень быстрый, зато, по стандартам базовых пехотинцев, очень сильный солдат. Подходит для борьбы с укреплениями врага, хорошо справляется с уничтожением стен. Мечники в связках могут стирать с поля целые ряды чужих армий.

Копейщик

СИЛА 9, МОЩЬ 2, СКОРОСТЬ 3



На первый взгляд, копейщики кажутся слабой версией мечников. Тем не менее у них есть одна особенность, которая может сделать этих солдат исключительно полезными, — копейщики не теряют здоровье, если в атаке врезаются в существ, равных им по силе или слабее. Благодаря этому пехотинцы могут

пройти ряды противника без потерь и ударить генерала противника в полную силу.

Лучник

СИЛА 8, МОЩЬ 3, СКОРОСТЬ 2



Самые слабые, но самые быстрые солдаты армии Грифона. Как и другие похожие бойцы, хороши для борьбы с чемпионами. Лучниками можно либо вынести ногами вперед сильного монстра (до того, как его подготовят к атаке), либо, если атака запоздает, ослабить его.

Рыцарь

СИЛА 32, МОЩЬ 6, СКОРОСТЬ 4



Если все остальные солдаты, готовясь к атаке, постепенно копят силу, рыцарь начинает уже максимально «заряженным». Из-за этого его сложнее уничтожить на старте. Бронированный солдат лучше держит удары врага, что может помочь как в нападении, так и в защите.

Жрица

СИЛА 22, МОЩЬ 4, СКОРОСТЬ 4



Слабая и медленная монашка может стать одним из ваших любимых персонажей. Если ее активировать, то каждый ход перед своим выстрелом жрица станет лечить вашего героя. С помощью одной-двух жриц можно выбраться из когтей смерти и переломить ход боя.

Ангел

СИЛА 115, МОЩЬ 23, СКОРОСТЬ 6



Как и многие солдаты империи, не очень быстр, зато может лечить окружающих. Все шесть ходов ангел будет восстанавливать очки жизни раненым существам из своей армии. Два ангела лечат друг друга и превращаются в идеальное, практически неуничтожимое оружие.

Грифон

СИЛА 100, МОЩЬ 21, СКОРОСТЬ 5



Если атакующий грифон влетит в более сильное существо, он нанесет ему в два раза больше повреждений, чем обычно. На



Anwen! Thank Elrath you are here!

Next

В конце первого эпизода эльфы освобождают героя второго.



Самых сильных монстров для армии можно купить, а можно выиграть в некоторых боях.

практике это означает, что атакующие грифоны почти наверняка сотрут с карты любого монстра, от ангела до трента, правда, при этом погибнут сами.

Секретное существо: мастер меча

Сильный, медленный и очень полезный боец. Мастер обладает исключительно убойным ударом и одновременно полезной особенностью — если у него получится попасть в генерала, он нанесет тому серьезное ранение: герой противника будет терять по три очка жизни каждый ход.

НЕКРОМАНТЫ



Некроманты обладают самыми слабыми базовыми монстрами в игре, но это компенсируется сильными чемпионами и элитой. Кроме того, их герои могут получить доступ к нескольким особенно мощным артефактам.

Армией мертвых командуют Фиона и Маркел. Дама — мастер заклинания **Кровавый ритуал**, оно уничтожает всех пассивных существ в армии некромантов и превращает их в один заряд, которым можно выстрелить в противника. А Маркелу известна магия **Марша смерти**, активирующего чемпионов и элитных монстров.

Скелет

СИЛА 9, МОЩЬ 3, СКОРОСТЬ 2



Быстрые и не очень сильные, без особых примет. Ими можно пользоваться, но, возможно, вы предпочтете заменить отряд скелетов на зомби.

Зомби

СИЛА 8, МОЩЬ 2, СКОРОСТЬ 2



Удар зомби может заразить собранную группу существ чумой, отнимая по два очка здоровья каждый ход. Заражения от нескольких отрядов зомби суммируются.

Черный страж

СИЛА 10, МОЩЬ 3, СКОРОСТЬ 3



Самый сильный базовый солдат некромантов; как и все похожие существа, неплох в защите.

Вампир

СИЛА 25, МОЩЬ 5, СКОРОСТЬ 4



Базовые солдаты некромантов слабы и неторопливы, но это компенсируется удачными монстрами-чемпионами и элитой. Особенно полезен вампир, он лечит вашего героя за счет здоровья врага. Добравшись до чужого генерала, монстр восстанавливает своему командиру количество энергии, которое забрал.

Призрак

СИЛА 25, МОЩЬ 5, СКОРОСТЬ 3



Его очень сложно уничтожить в активированном состоянии — «стартующие» призраки неуязвимы для большинства монстров. Подходящих существ можно пересчитать по пальцам — зомби, изумрудные драконы, духи, сами призраки. Еще их можно заморозить ударом джиннов, чтобы затем разбить.

Костяной дракон

СИЛА 110, МОЩЬ 20, СКОРОСТЬ 5



Нападая, драконы едят пассивных существ и оттого становятся сильнее. Чем больше неактивных солдат будет на его пути, тем сильнее он станет. Это значит, что драконов стоит блокировать только стенами и уже «заряжающимися» существами.

Рыцарь смерти

СИЛА 105, МОЩЬ 24, СКОРОСТЬ 6



Как и костяной дракон, рыцарь смерти становится сильнее, когда врывается в существ врага. Отличие в том, что он «питается» формациями — уже подготовленными к атаке врагами.

Секретное существо: дух

Все, кого касается дух, умирают. Даже генералы. От этого монстра нужно защищаться в первую очередь.

ДЕМОНЫ



Полная противоположность армии Грифона: если у людей самые крепкие стены в игре, то у демонов — одни из самых слабых. Правда, эти заграждения ранят огнем всех, кто пытается их разрушить, но стрелки способны пробивать их без особых проблем. За демонов стоит играть в атакующем стиле.

Первый герой ада Айдан знает заклинание **Пламенная сера**, с помощью которого может превратить все стены своей армии в реактивные огненные шары. Чары второго героя, Джезбет, тоже связаны с укреплениями — она взрывает все стены на стороне врага, заодно ранив существ, стоящих поблизости.

Рогач

СИЛА 11, МОЩЬ 3, СКОРОСТЬ 3



У них очень большой показатель атаки. В этом рогатые бесы не уступают мечникам Грифона, а значит, настолько же хороши в уничтожении стен и обычных существ.

Бес

СИЛА 10, МОЩЬ 3, СКОРОСТЬ 3



Бесы — адские камикадзе: взрываются, столкнувшись с рядами врага. Взрывная волна достает до соседних рядов, что делает их атаку несколько похожей на бомбардировку. Бесы хороши в тех случаях, когда нужно подавить сразу несколько рядов противника. Но годятся и для разрушения стен и уничтожения живой силы.

Адская гончая

СИЛА 9, МОЩЬ 3, СКОРОСТЬ 2



Самый быстрый монстр у демонов. Гончая приходит на помощь тогда, когда герою нужна скорость. Неплохо подходит для борьбы с монстрами-чемпионами.



Таверна. Тут можно заказать битву-головоломку у бармена или подраться с пьяным забиякой в углу.



Маленькие головоломки попадают даже на общей карте. Вот тут, например, нужно обойти охранников, которые бегают по светящимся точкам.

Суккуб

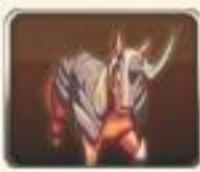
СИЛА 37, МОЩЬ 7, СКОРОСТЬ 4



Если атака бесов напоминают бомбардировку, то суккуб расчищает ряды врага, как артиллерийский обстрел. Монстр бросает четыре огненных шара, которые взрываются, столкнувшись с преградой. Взрывная волна бьет по клеткам вокруг, что делает суккуба невероятно удобным в борьбе с сильными монстрами — одной очередью можно вынести несколько чемпионов.

Кошмар

СИЛА 35, МОЩЬ 7, СКОРОСТЬ 4



Бронированные адские лошади предпочитают нападать толпой. Вне зависимости от того, сколько ходов осталось у каждого из подготовленных кошмаров, они пойдут в атаку, если побегит один из них. Это значит, что их стоит «заряжать» табунами. Чем больше лошадей вы свяжете в формации, тем лучше.

Хозяин бездны

СИЛА 105, МОЩЬ 20, СКОРОСТЬ 5



Этот монстр питается душами убитых соратников. Хозяин становится сильнее с каждой уничтоженной формацией своих, поэтому, сражаясь против него, стоит задуматься о приоритетах. Если уничтожить всех, кто попадет под руку, хозяин бездны может стать слишком сильным.

Демон из подземелий

СИЛА 115, МОЩЬ 22, СКОРОСТЬ 5



Самый сильный монстр адской армии, он немного напоминает изумрудного дракона. Один удар демона сжигает врагов, оставляя

на своем пути горящие трупы. Костры ранят стоящих на них существ.

Секретное существо: колдун

Редкий и очень полезный, колдун может не раз спасти вашему генералу жизнь. Его удары «разряжают» чужих монстров, разбивая формации. Как и друиды, колдуны существуют прежде всего для борьбы с чемпионами и элитой, и в этом они исключительно хороши.

ВОЛШЕБНИКИ



Еще одна армия, которая предполагает игру в защите, — стены волшебников тем сильнее, чем больше их на поле боя. К сожалению, особой прочностью они в изначальном виде не отличаются, так что придется выбирать: либо захламлять стенками всю площадку, либо мириться с тем, что они будут сминаться как картон. Но эта слабость компенсируется отличными монстрами и героями.

Надя умеет колдовать **Заряд молнии** — сильное, но неприцельное заклинание, которое пять раз бьет в пять случайных точек на карте. Спасет оно армию или нет — все в руках случая. Сайрус пользуется **Взрывоопасным посохом**. По сути это снаряд, который можно прицельно метнуть на поле врага. Он бабахнет, подождет три хода и бабахнет еще раз.

Ученик

СИЛА 8, МОЩЬ 2, СКОРОСТЬ 2



Ученики могут пригодиться в драке, но по параметрам уступают как гремлинам, так и големам. Возможно, их стоит оставить в рядах запасных.

Гремлин

СИЛА 14, МОЩЬ 3, СКОРОСТЬ 2



Гремлины сильно бьют в первый ряд, но их удар тем слабее, чем дальше он летит. Вряд ли у них получится поцарапать чужого генерала, зато они великолепно играют в защите. Быстрыми гремлинами удобно выносить формации противника, особенно монстров-чемпионов.

Голем

СИЛА 10, МОЩЬ 3, СКОРОСТЬ 3



Второй по полезности базовый пехотинец волшебников. Что-то конкретное про него написать сложно. В меру красив и умен. В меру хорош.

Маг

СИЛА 29, МОЩЬ 6, СКОРОСТЬ 4



Не очень хорош для борьбы с генералами, зато неплохо справляется с уничтожением неактивированных чемпионов и элиты.

Маг бьет армию противника электрическим разрядом, и ток распространяется через пассивных пехотинцев, убивая их. Электричество не проходит сквозь стены и «заряжающихся» монстров.

Джинн

СИЛА 27, МОЩЬ 6, СКОРОСТЬ 3



Джинны не уничтожают стоящих на пути солдат врага, а замораживают: меткий удар на четыре хода обращает вражеских монстров в кусок льда. Пострадавших легко разбить второй атакой, и эта особенность делает джиннов крайне удобными в борьбе с сильными тварями.

Джинны не уничтожают стоящих на пути солдат врага, а замораживают: меткий удар на четыре хода обращает вражеских монстров в кусок льда. Пострадавших легко разбить второй атакой, и эта особенность делает джиннов крайне удобными в борьбе с сильными тварями.

Ракшаса

СИЛА 95, МОЩЬ 21, СКОРОСТЬ 5



Генералы набирают ману для заклинаний в двух случаях: тогда, когда у них получается попасть по противнику, и тогда, когда атака противника попадает в них. Чем сильнее удар, тем больше маны; один пинок чемпиона, и генерал, если выживет, сможет колдовать.

Ракшасы придуманы специально, чтобы этого не случилось. Их удары отнимают не только здоровье, но и очки волшебства.

Титан

СИЛА 110, МОЩЬ 22, СКОРОСТЬ 6



Титаны запускают на поле боя землетрясение, которое ломает линейки стен. С его помощью можно снести большую часть оборонительных укреплений, что особенно полезно в драках с армиями, у которых крепкие стены.

Например, в битвах с империей Грифона.

Секретное существо: феникс

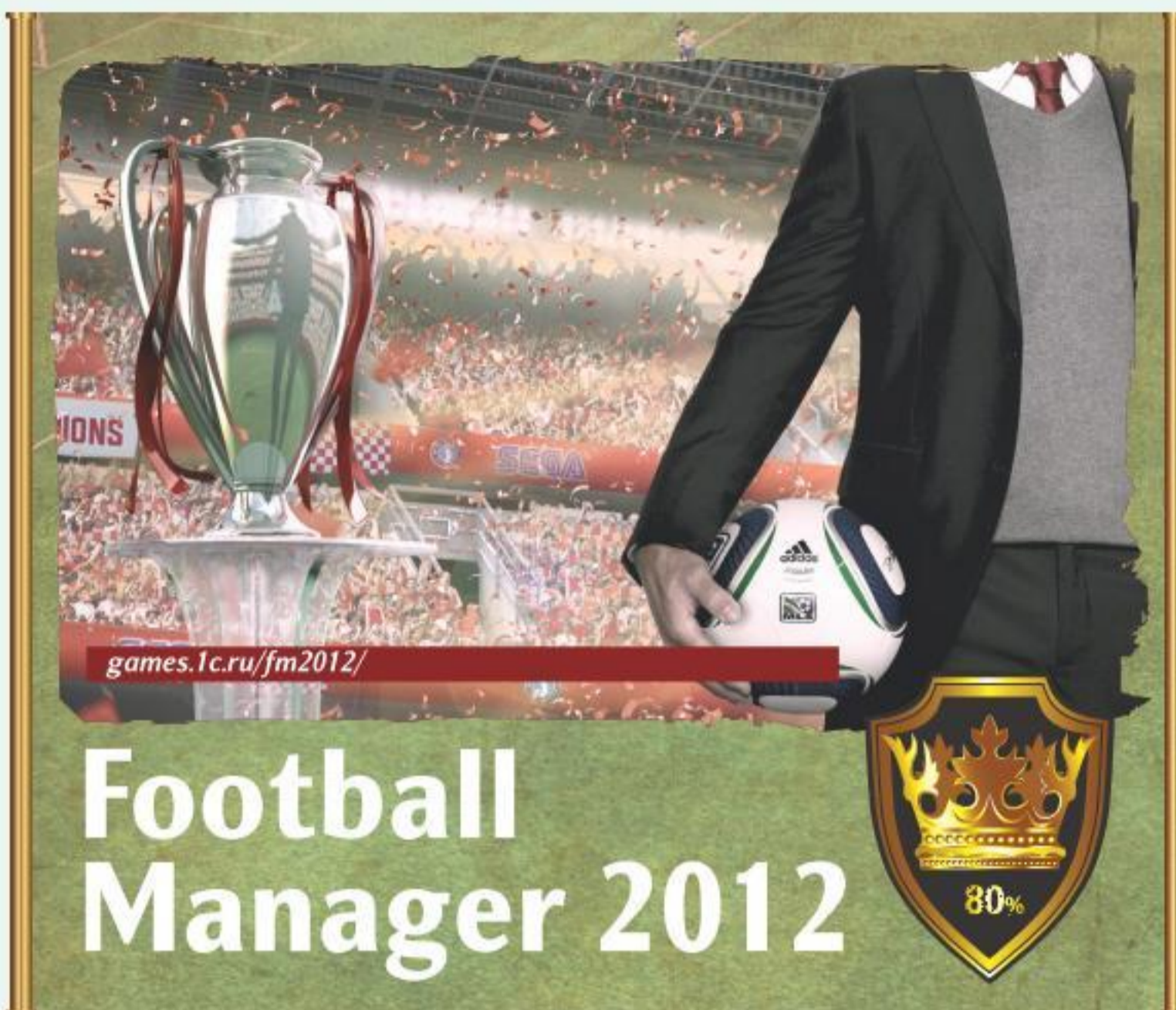
Атака феникса накрывает сразу шесть рядов: два прямо перед ним и по два слева и справа. Кроме того, он умеет поднимать героя из мертвых. Если ваш лидер погибнет в то время, когда на поле торчит «заряжающийся» феникс, он восстанет из мертвых с небольшим количеством здоровья.

■ ■ ■

Главный совет, который здесь можно дать, — экспериментируйте. Разный состав армий приводит к разным результатам. Не стоит мешать всех подряд в одну армию, лучше немного подумать над тем, какие войска лучше всего подойдут для конкретного боя.



Половину сюжета рассказывают в больших рисунках с заваленным горизонтом.



games.1c.ru/fm2012/

Football Manager 2012



ЖАНР	ЭКОНОМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
РАЗРАБОТЧИК	SPORTS INTERACTIVE
ИЗДАТЕЛЬ	SEGA
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	FIFA MANAGER

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМУМ	1,4 ГГц, ПАМЯТЬ 512 МБ, ВИДЕОПАМЯТЬ 128 МБ
ЖЕЛАТЕЛЬНО	2,0 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб, ВИДЕОПАМЯТЬ 256 МБ

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- глубина игрового процесса
- бесчисленное количество реплик, больше, чем в иной ролевой игре

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- серьезной доработки интерфейса
- нормального обучающего режима

ВЕРДИКТ

Уже седьмой год кряду SEGA выпускает Football Manager, раз за разом удивляя глубиной проработки текстового экономического симулятора. Возможно, разберется в нем не каждый, но почему бы не попробовать?

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	10
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	6
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■	5
ЭКОНОМИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ	■■■■■■■■■■	10

Серия *Football Manager* — как учебник высшей математики: гениален, но не всем понятен. Тонны табличек, циферок, графиков и статистик способны довести неподготовленного игрока до анабиоза. Выход новой редакции *Football Manager*, конечно, обещал упростить жизнь новичкам, но на деле, кажется, все только усложнилось.

УЧЕНИЕ — ПАНИКА

Да, систему обучения полностью обновили, экран от души напичкан желтыми подсказками, приходящими на помощь в затруднительных ситуациях. Но на фоне терабайтов текста они едва ли помогают разобраться в интерфейсе, ставшем еще более громоздким и пугающим, и воспринимаются скорее как лишняя информация. К тому же от самостоятельного изучения игры удовольствия получаешь куда больше, чем от следования бездушной инструкции.

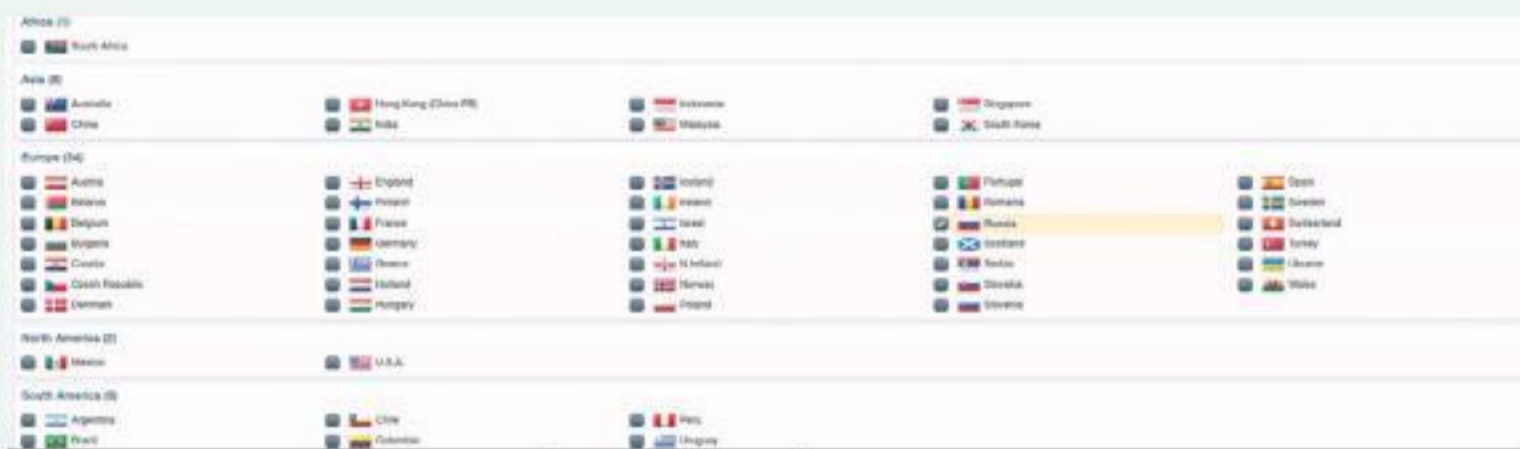
■ **НА ЗАМЕТКУ:** для тех, кого пугает интерфейс, существует FIFA Manager. Более дружелюбный по отношению к игроку и со впечатляющим движком трансляций — но заметно менее скрупулезный.

В определенный момент, к примеру, обнаруживаешь новую возможность — «вопл», которая позволяет, стоя у бровки, орать что-нибудь своей команде прямо во время матча. «Играйте лучше!» или «Судью на мыло!» — на наше усмотрение. Активность тренера, как правило, мотивирует команду и приводит к лучшим результатам. Возможность наорать на своих горе-футболистов прямо в микрофон из рубки комментаторов — скорее всего, дело времени.

Но это не единственный способ влиять на качество работы своей команды. Самое плотное общение между тренером и игроками проходит в раздевалке. И это, пожалуй, самая интересная составляющая *Football Manager 2012*. Мало того, что количеству реплик может позавидовать ролевая игра от BioWare,

так еще и появились психологические эффекты. Можно как похвалить футболиста за хорошую игру, так и наругать ему, накричать или пристыдить.

Соответственно, плохое отношение к спортсмену приведет к тому, что он будет люто ненавидеть своего тренера и в итоге попросту покинет команду. Но и конфетная дружба — не лучший вариант. Как правило, от хорошей жизни футболисты расслабляются, а строгость порой творит чудеса, которые невооруженным глазом видны на табло со счетом. Со своими футболистами можно и просто побеседовать о тяготах жизни, попросить ветерана потренировать новичка, и так далее — ну прямо как в жизни.



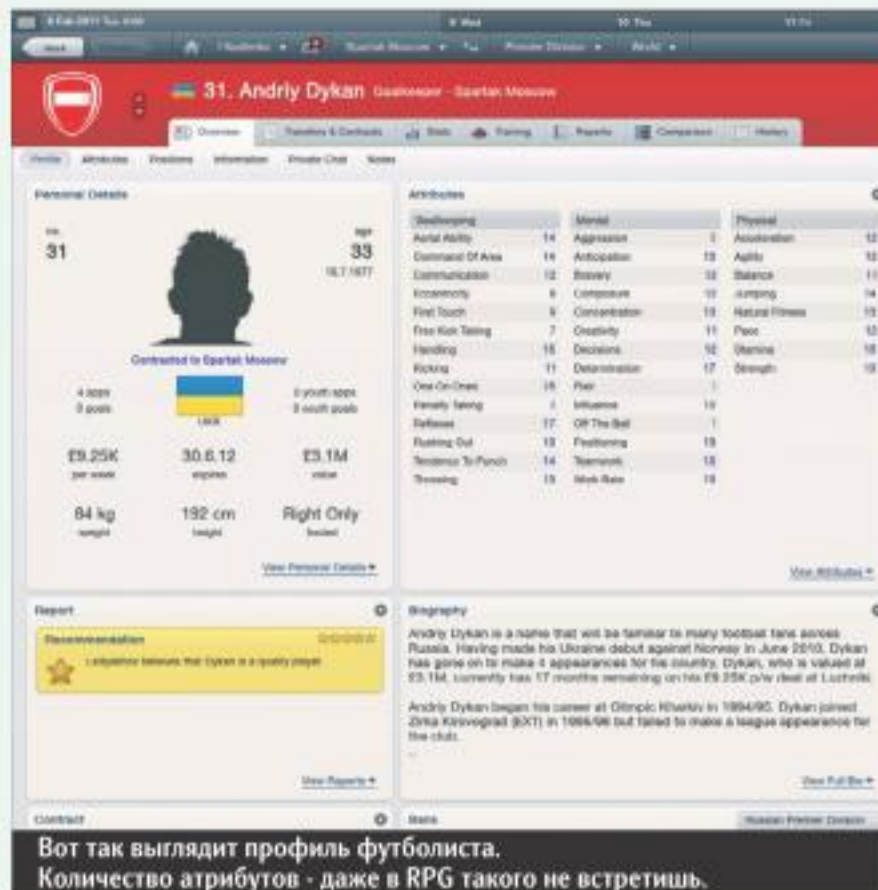
Разброс стран поражает обширностью - от России до Африки и Мексики.



Видите ма-а-аленькую белую точку в воротах? Это Спартак забил свой первый гол в сезоне.



Продумывание тактики и построение футболистов на поле - от этого зависит успех матча.



Вот так выглядит профиль футболиста. Количество атрибутов - даже в RPG такого не встретишь.

жениями — агенты самостоятельно идут на контакт. Стоит объявить, что нам требуется какой-нибудь центральный защитник, как через пару-тройку дней (игровых, разумеется) он уже будет примерять форму нашей команды.

Контракты поражают обилием настроек. Скажем, если агент предлагает сделку по цене выше заявленной, то она просто не будет рассматриваться, пока тот же агент не проявит желания более детально обсудить условия договора. Мы можем указать те пункты, в которых не собираемся делать никаких уступок игроку, можем предложить что-нибудь за лояльность, и так далее. Порой, разбираясь во всех тонкостях игры, нередко прячущихся за одной-двумя кнопками, ведя переговоры и подписывая контракты, начинаешь ощущать себя настоящим профессионалом в этом виде спорта.

Кстати, важнейшая роль теперь отведена молодым спортсменам — не стоит ими пренебрегать, делая ставку лишь на известные лица. В конце каждого сезона к нам приходит юношеская команда, в составе которой с большой вероятностью может скрываться будущий Марадона. По опыту многих партий, матчи, в которых участвует молодежь, нередко оканчиваются успешнее, нежели при превалировании ветеранов. Только не каждому менеджеру захочется возиться с хоть и перспективной, но все же «зеленью», поэтому группу юниоров можно распустить. Это, кстати, сэкономит немало средств, ко-

торые можно пустить на покупку не менее перспективных, но уже состоявшихся футболистов.

КРАСОТА ИМЕЕТ ГРАНИЦЫ

Вся прелесть игры в том, что она не имеет единственно правильного пути. В Football Manager 2012 нельзя стать асом, нельзя быть уверенным в том, что делаешь все идеально верно, каким бы профессионалом ты ни был. В любом решении скрываются свои достоинства и недостатки, свои подводные камни, и, что самое главное, игра постоянно удивляет и поражает многообразием возможностей.

Да и внешне она стала красивее. Хотя играющим в высоком разрешении стоит закупиться витаминками для глаз — здесь чем больше монитор, тем больше таблиц одновременно красуется на экране. А вот что касается трансляций, они с каждым годом все ближе приближаются к графике FIFA и PES. Движения футболистов могут похвастаться плавностью и реалистичностью, больше разнообразия демонстрируют погодные условия, а зрители на трибунах оделись в более приятные текстуры. И пущай поклонники с пятилетним стажем бурчат, что ничего лучше 2D-режима нет, — технический рост серии не может не радовать.

Проще простого стало делиться своими голами с друзьями. Если раньше на помощь неминуемо приходил «фрагс обыкновенный», то теперь аналогичный функционал встроен прямо в

игру — нажал кнопку, и видео автоматически залилось на YouTube.

ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ — ПРОСТО?

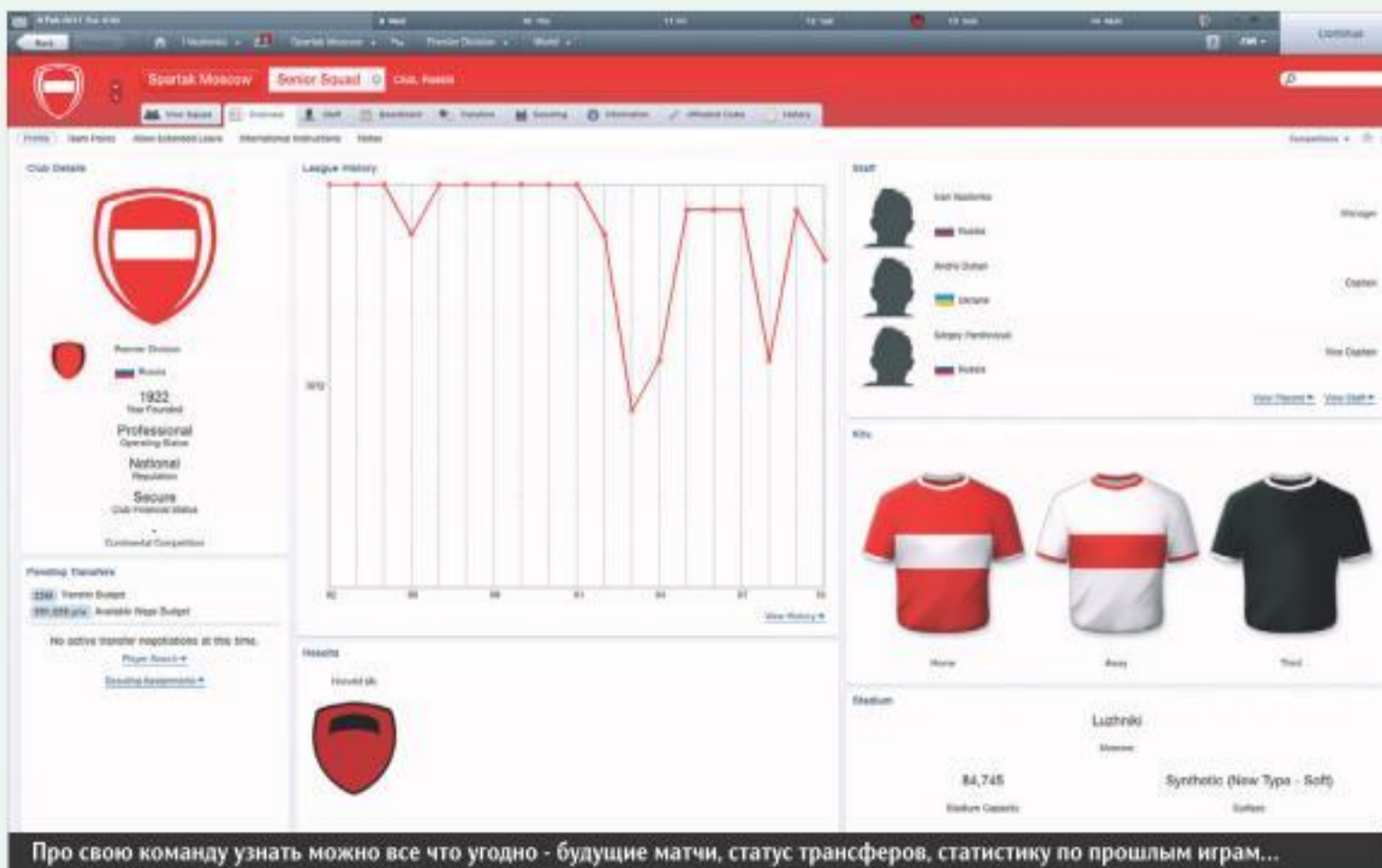
Интерфейс в режиме матча стал более дружелюбным — авторы не только пичкают игру новыми менюшками и кнопками, но и по мере сил упрощают навигацию. Если ваш игрок получил травму, в панель тактики заходить уже не нужно — можно одним щелчком мышки сделать «горячую замену», и скамейка запасных в ту же секунду потеряет одного спортсмена.

Удобнее стало работать с блоком новостей, равно как и с подбором товарищеских матчей. Наконец появилась возможность отдельно сохранять историю каждого футболиста — вся его карьера, от самых первых минут и вплоть до завершения, будет у вас перед глазами. Никакой практической пользы в этом нет, но бывает приятно открыть биографию своего старого игрока и вспомнить его былые заслуги. Да и вообще количество различного рода статистики заметно прибавилось — о проведенном матче можно узнать любую мелочь, от количества точных пасов в обороне и до ударов, заблокированных противником.

И да — Football Manager 2012 по праву носит звание единственной футбольной игры, в которой российская лига представлена во всем своем многообразии. Московский «Спартак», ЦСКА, «Ростов» и многие другие клубы — они все здесь, в самых мельчайших подробностях.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: отличительные черты футболиста теперь напрямую зависят от его национальности. Скажем, итальянцы обычно очень дисциплинированы и тактически подкованы, а вот британцы могут похвастаться великолепными физическими данными. Что касается российских спортсменов, то ярко выраженных особенностей у них нет — будем считать, универсалы.

Football Manager образца 2012 года серьезно продвинулся по сравнению с прошлогодней частью — за счет более реалистичной подачи отношений со своей командой и улучшенной работы с агентами. Если вы разберетесь в чащах таблиц и окошек (достаточно взглянуть на скриншоты, чтобы понять всю серьезность ситуации), перед вами откроется безграничный мир, где можно ощутить себя всамделишным футбольным менеджером.



Про свою команду узнать можно все что угодно - будущие матчи, статус трансферов, статистику по прошлым играм...



games.1c.ru/got_genesis/

Игра престолов: Начало



ЖАНР	СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
РАЗРАБОТЧИК	CYANIDE STUDIO
ИЗДАТЕЛЬ	UBISOFT ENTERTAINMENT, FOCUS HOME INTERACTIVE
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	SEVEN KINGDOMS
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
МИНИМУМ	2,2 ГГц, ПАМЯТЬ 1 Гб, ВИДЕО 256 Мб

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- хитрыми шпионскими интригами
- обилием дипломатии
- малым количеством войн

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- меньше микроконтроля
- масштабных сражений
- возможности полностью уничтожить противника

ВЕРДИКТ

Попытка скрестить военную и политическую стратегии. Не слишком удачная — виной всему непомерное количество задач, которые игрок должен решать одновременно.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■■	7
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■■	6
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■■	5
СЮЖЕТ	■■■■■■■■■■■	7
АТМОСФЕРНОСТЬ	■■■■■■■■■■■	5

Книжная серия «Песнь льда и пламени», недавно пополнившаяся пятой частью, давно просилась на экраны мониторов. Сложные политические отношения влиятельных аристократических домов Вестероса, богатая войнами и яркими личностями история, постоянное ощущение близости чего-то мистического — чем не основа для стратегической игры? Выход в телевизионный эфир сериала «Игра престолов» и его популярность поставили окончательную точку: нужно делать. И срочно!

ДЕЛА ТЕМНЫЕ, ДЕЛА ЯСНЫЕ

Задача игрока — не уничтожить противника, а возвеличиться самому. То есть сделать так, чтобы именно его благородное семейство окружающие земли почитали, боялись и платили ему дань. Для этого совершенно необязательно собирать огромную армию и мощью оружия подчинять соседей, как раз силовым вариантом — самый затратный.

Обычно все происходит куда тише и даже как-то культурно: из родового поместья гуськом бегут послы, убеждающие окрестные деревни и замки, что именно вы — тот, под чью руку следует идти. Чтобы упрочить союзы, к узам договоров добавляются и узы брака — благородные дамы за звонкую монету не откажутся выйти замуж за главу нужного поселения.

А если вредные конкуренты уже успели переманить население деревеньки на свою сторону — к услугам благородного лорда множество методов тайной войны. Разбойник может поднять в поселении восстание: кто из лордов первым его усмирит, тому и отойдет населенный пункт. Подсланный убийца может тихонько прирезать вражеского посла или подсыпать леди яду, освободив место для невесты из вашего великого дома. А хитрец-шпион, прокрававшийся в союзное с врагами поселение, легко убеждает тамошних обитателей в том, что им стоит сохранить видимость союза с вашими конкурентами, но отчисления делать в вашу казну...

Дипломатические игрища — сильнейшая сторона «Игры престолов». Кроме того, она идеаль-

но отражает дух книг Дж. Мартина, который выражается короткой цитатой: «Рейегар сражался отважно, благородно, по-рыцарски — и Рейегар погиб».

Но и эта, сильнейшая, часть не обходится без недоразумений, мелких, но обидных. Стоит подконтрольной вам территории хоть сколько-нибудь разрастись, как тут же оказывается, что на ней копошится дюжина послов, полтора десятка шпионов и с пяток убийц и разбойников. При этом посол, занятый разъяснением политики своего великого дома в деревеньке, еще догадается вытолкать из нее взашей посла-конкурента, а вот шпион, стоящий рядом с ней, самостоятельно ничего не сделает — и если туда проберется подлый враг, ваш рыцарь плаща и кинжала и ухом

не поведет. Научить их самостоятельно производить инспекцию на предмет благонадежности поселений нельзя — каждый раз благородный глава великого дома должен лично приказывать: «А проверьте-ка вон тот замок! Что-то там Ланнистерами запахло!» И с большинством отрядов и персонажей примерно так же: пока на карте не ткнешь — ничего сами не сделают.

Кроме того, когда подчиненных становится много, появляются проблемы в поиске ближайшего к нужному поселению. В левой части экрана есть меню, в котором видны все ваши воины, шпионы, послы и прочие — но поди соотнеси картинки в нем с точками на мини-карте! Дело в том, что отметка выбранного вами отряда или героя меняет на карте свой цвет с синего на... голубой! В толпе не сразу и разберешь. Да и стилизация мини-карты под пожелтевшую бумагу не добавляет ей разборчивости. Приходится жать «пробел», ставить игру на паузу и елозить камерой по доступному пространству, чтобы выковырять из-за какого-нибудь домишки спрятавшегося там шпиона (от врагов бы они так прятались!).



В жарком бою сошлись войска Таргариенов и Баратеонов. У первых численное преимущество — их восемь.



Послом и армией можно добиться большего, чем просто послом.



В начале партии послы бодро разносят слово своего повелителя по окрестным землям.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ДИПЛОМАТИИ

В реальном мире многие вопросы, которые невозможно разрешить договорами и разговорами, решались на поле боя. Тем более ждешь чего-то подобного от стратегии, в которой под единой властью объединяется государство размером почти в континент. Кажется, что здесь без эпических баталий не обойтись. Пусть не размаха *Total War*, пусть хоть как в *Europa Universalis*, где каждая фигурка солдата — это на самом деле целая армия в тысячу человек.

Как бы не так!

В «Игре престолов» сражения больше всего напоминают пьяные потасовки: войска смешиваются, даже и не вспоминая о каких-либо премудростях военного искусства и даже простейших построениях. «Армии» в шесть человек тоже эпичности происходящему не прибавляют.

Рыцари, лучники, пикинеры, арбалетчики — все они в теории имеют свои сильные и слабые стороны, одни лучше бьются против других и почти не способны противостоять третьим... но, черт побери, попробовал бы кто разобраться в той каше, которую представляет собой здешняя война!

И сразу же возникает вопрос соответствия масштаба происходящего: с одной стороны, у нас практически глобальная стратегия — с «политической» картой, союзами, торговыми путями и шпионами. И внезапно к ней же примешивается «локальная» стратегия уровня, в лучшем случае, *Dawn of War* — мало того, что мы водили за ручку каждого шпиона, так теперь еще и таскаем за собой на веревочке отряды наемников... Попытки заставить игрока думать одновременно на разных уровнях управления —



Супруга вражеского союзника долго не протянет: зеленые клубы дыма — недобрый знак. А у нас уже и замена наготове!

это в общем-то неплохо. Но в случае с вестеросскими страстями разработчики явно перестарались. В той же *Total War* сражения недаром отделены от общеполитического управления — там четко ясно: тут мы планируем политику, строим державу и плетем интриги, а вот тут — командуем армиями. Если захотим, конечно, ведь можно и компьютеру доверить посчитать исход сражения. А в «Игре престолов» оба процесса — и политический, и военный — происходят на одной и той же карте и *одновременно*.

Впрочем, сперва кажется, что не совсем, — после объявления войны между двумя великими домами дипломатические действия становятся невозможными, что как бы делит игру на две части: в одной договариваемся, в другой воюем. Но суть в том, что мелкие диверсии вполне можно проводить и не объявляя полноценной войны! И вот тут-то кошмар принудительного микроконтроля встает в полный рост...

Словом, выгоднее все же не воевать без крайней необходимости — тем более что не мотивированный должным образом переход к полномасштабным военным действиям влечет за собой крупные потери очков престижа, так не-

обходимых для победы. Да-да, пусть у вас будет хоть стократное превосходство в военной мощи, победить иначе как по очкам не получится: «родовое гнездо» противника невозможно ни разрушить, ни даже просто осадить! Тут должны горько заплакать желающие раз и навсегда избавить Вестерос от Ланнистеров... или Баратеонов... или вообще всех, оставив только просвещенную диктатуру Таргариенов. Не выйдет: цитадель врага неприступна — и точка.

ЗИМА БЛИЗКО!

После сказанного в двух предыдущих главах уже какими-то мелочными кажутся упоминания о том, что и внешним видом игра не радует. Человечки бегают туда-сюда, дергаются и суетятся, изображая действие. Иногда попадаются действительно красивые детали — листья деревьев, например, или замечательный эффект легкого затемнения, во время паузы... но стоит взглянуть на армию на марше — и эффект от любования листочками куда-то улетучивается.

Странно и то, что все замки и поселки в игре совершенно безымянные: «замок», «село», «город» — других названий тут нет. И почему цитадель Старков называется «феодалное поместье»? Если я собрался играть за дом с лютovolком на гербе, я хочу защищать родной Винтерфелл, а не безликий «манор»! Вроде бы мелкая деталь (особенно для не знающих географию этого мира из книг) — а как она влияет на атмосферу!

■ ■ ■

К сожалению, Game of Thrones в полной мере коснулось проклятие игр по лицензии. Если есть желание погонять туда-сюда послов и шпионов, она вполне подойдет — ненадолго, — а вот желающим переписать историю Вестероса по своему разумению тут, пожалуй, делать нечего.



В этом поселке восстание. Противник может попрощаться с доходами.



www.bindingofisaac.com

The Binding of Isaac



ЖАНР АРКАДА С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
РАЗРАБОТЧИК EDMUND MCMILLEN & FLORIAN HIMSL
ИЗДАТЕЛЬ STEAM
НА ЧТО ПОХОЖЕ SUPER MEAT BOY, THE LEGEND OF ZELDA, DUNGEONS OF DREDMOR

ДРУГИЕ ПЛАТФОРМЫ MAC

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМУМ ПРОЦЕССОР 1,7 ГГц,
ПАМЯТЬ 1 Гб, 128 Мб ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО ПРОЦЕССОР 2,6 ГГц,
ПАМЯТЬ 2 Гб, 256 Мб ВИДЕО

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- черный юмор
- океаны горьких слез
- великолепный саундтрек

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- возможности сохранения
- содержательных концовок

ВЕРДИКТ

Черная комедия абсурда — больная, жестокая и очаровательная до невозможности. Идеальный убийца свободного и не очень времени.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	10
ГРАФИКА	■■■■■■■■■	9
УДОБСТВО	■■■■■■■■	7
СЮЖЕТ	■■■■■■■■■	8
ИГРОВОЙ МИР	■■■■■■■■■	9

3

апах гниющей плоти пронизывал спертый подвальный воздух. Исаак поправил терновый венок, перевел дыхание и прислушался. Вокруг было тихо, и только монотонное жужжание мясных мух нарушало тишину. Гигантские плотоядные насекомые ронлись вокруг окровавленных тел. Исаак промокнул вспотевший лоб застиранным маминим лифчиком, подобрал с холодного пола рассыпанные монеты и рванул навстречу своим сокровенным страхам...

Эдмунда Макмиллена прославили *Gish* и *Super Meat Boy*. Его новая игра разработана отдельно от Team Meat, в компании программиста по имени Флориан Химсль. Перед нами — одновременно смешная и страшная сюрреалистическая аркада, повествующая о злоключениях мальчика Исаака, с видом сверху, возможностью палить во все стороны и зашкаливающей динамикой. Нас ожидают узнаваемый визуальный стиль, обилие черного и туалетного юмора, а также прекрасная музыка за авторством небезызвестного Дэниэла Барановски.

Название игры отсылает к ветхозаветной притче о праведном Аврааме, на основе которой и строится незамысловатый сюжет.

ВЕСТИ ОТ БОГА

Исаак никогда не жаловался на жизнь. Как и любые другие дети, он обожал игрушки, сладости, пушистых животных и, разумеется, свою маму. Раскормленная любительница телевизора и примерная христианка, та была одержима любовью к Богу. Как-то раз тихим вечером Всевышний обратился к ней с заурядной просьбой принести в жертву своего сына. Надо отметить, что вкусы добросердечного Господа с ветхозаветных времен не изменились. Жестокая женщина была готова доказать Создателю свою безграничную, собачью, преданность. Недолго думая она схватилась за нож. Содрогаюсь от ужаса, Исаак наблюдал за своей обезумевшей матерью. В панике он распахнул неприметную дверь подвала и провалился в зловещую темноту...

Оказавшись в таинственных катакомбах, населенных злобными тварями, Исаак заплакал от отчаянья. Слезами горю не поможешь? Как бы не так, именно слезы маленький мальчик использует в качестве оружия против зла. В попытке отстоять свое право на жизнь печальному Исааку предстоит исследовать подземелья, обстреливать монстров смертоносными слезами и собирать сокровища самого разного толку: от серебряных ключиков и монеток до сатанинских трактатов и летающих эмбрионов.

Игровое пространство разделено на уровни, каждый из которых состоит из комнат. Цель Исаака — остаться в живых и обрести спасение, один за другим преодолевая ярусы подземелья. Управляется персонаж необычно: передвижение осуществляется классическим WASD, но атакует Исаак стрелочками, задающими направление атаки. Пробел и Q отвечают за использование предметов.



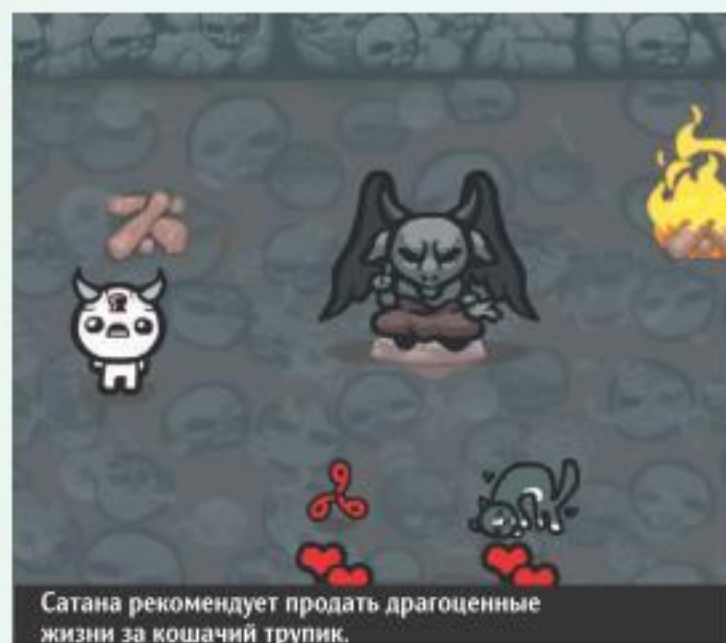
Когда удача отвернется от Исаака, игровые автоматы можно просто взорвать. К слову, обратите внимание на плакаты предыдущих проектов Макмиллена, развешанные по стенам.

The Binding of Isaac многое переняла у жанра *rouge-like* RPG. Игровое окружение здесь создается случайным образом при каждом запуске и наполняется таким изобилием объектов, что игра продолжает увлекать в течение многих и многих пере прохождений. Игрок никогда не знает, что находится за следующей дверью: драгоценный сундук или полчища живых мертвецов? Гигантские плотоядные насекомые или тоскливая кучка безобидных экскрементов? Судьба Исаака — целиком и полностью в руках Фортуны.

Сложность возрастает стремительно. На прохождение одного подземелья уходит не более десяти минут, но для новичков игра может закончиться уже на третьем. Смерть Исаака необратима, возможность сохранения отсутствует как таковая. И единственный способ достичь финала — развивать собственные рефлексы, умирать и начинать по новой, снова и снова пытаться преодолеть заковыристые уровни.

КТО ЖИВЕТ В ПОДВАЛЕ

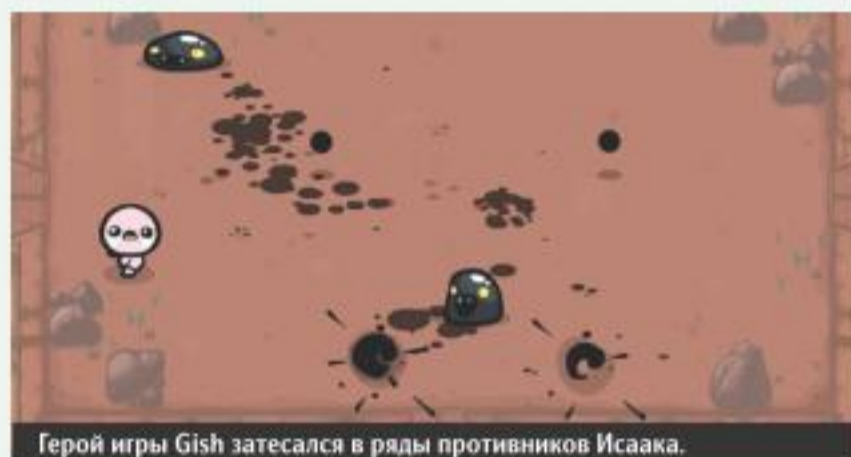
Мрачные подземелья кишмя кишат изуверченными чудовищами. Открытая рана, опухоль, кровавый кашель или полное отсутствие головы здесь считаются нормой. Агрессивные останки человеческих тел, изможденные инвалиды, ли-



Сатана рекомендует продать драгоценные жизни за кошачий трупик.



Временами игра недвусмысленно намекает на то, чем именно является наша жизнь.



Герой игры Gish затесался в ряды противников Исаака.



Мясная куча по имени Гурди не расположена вести дипломатические переговоры.

чинки и мухи преследуют главного героя на протяжении всей игры.

От уровня к уровню врагов становится больше, безобидные уродцы сменяются все более хитрыми и смертоносными тварями. Некоторые из них целенаправленно охотятся за Исааком, другие передвигаются беспорядочно, потерянные, лишённые всякой разумной цели. Любые монстры наносят повреждения при столкновении; на расстоянии опасны существа, активно выделяющие собственные физиологические жидкости. Для каждого типа монстров существует своя стратегия уничтожения, тем не менее исход битвы зачастую решает исключительно ловкость рук.

Помимо заурадной нечисти, Исаак рискует лицом к лицу столкнуться со случайными мини-боссами, в роли которых выступают семь смертных грехов, обладающих рядом суперспособностей. Пухлое Чревоугодие, например, выстреливает мощным фонтаном крови из обрюзгло живота. Излишне улыбчивая Зависть по мере получения повреждений раскалывается на маленькие шустрые и смертельно опасные копии самой себя. Гниющее заживо Уныние плюётся опарышами и ядовитой слизью.... В большинстве случаев победа над мини-боссами не составляет большого труда. Главное — вовремя сообразить, откуда ожидать удара.

Переход на следующий уровень традиционно охраняет невероятно могущественное создание. На каждые два игровых уровня приходится свой уникальный набор возможных боссов — всего их более двадцати штук, включая призовых. Таким образом, чтобы увидеть и победить их всех, необходимо пройти игру до конца не менее десяти раз. Разнообразие чудовищ поражает воображение: тут и сиамские близнецы, и огромная груда бесформенной кровоточащей плоти, и гигантская голова с рассеченной губой... В финале Исааку предстоит победить одержимую мать, проникнуть внутрь ее чрева и уничтожить ее жестокое сердце.

Засилье злобных демонов не исключает полезных и приятных встреч. Гниющие самоубийцы продают предметы первой необходимости, Сатана, в свою очередь, торгует могущественными артефактами, а маленькая нищенка готова поделиться едой и полезными безделушками за скромные подаяния. Боевые арены предлагают мальчику сразиться с монстрами за слу-

чайный приз, казино — испытать удачу за одним рулетом бандитом.

Разнообразие безумных предметов — один из основных источников удовольствия в игре. Полезные вещицы попадают на каждом уровне и положительно влияют на параметры персонажа, такие как скорость или сила атаки, — с их помощью и осуществляется «развитие» Исаака. Любое изменение способностей моментально отражается на его внешности. В мгновение ока маленький мальчик способен отрастить рога, третий глаз, раковую опухоль, нацепить мамини труселя или броские туфли на высоком каблуке. Удивительно, но все это делает Исаака сильнее.

Существует разряд предметов, обладающих неочевидным кратковременным действием. Изучить их свойства возможно лишь экспериментальным путем. Книга Таинств (та самая, из популярного сериала) обеспечивает Исааку непробиваемую защиту. Съедобное сердце лечит. Прокладка отпугивает врагов.

Некоторые из артефактов заставляют Исаака плевать шоколадным молоком, другие — стрелять по врагам мочой и кровью. Никогда не знаешь, во что превратится маленький мальчик под влиянием затхлых тоннелей, пропахших трупами.

ИМЕЮЩИЙ УШИ ДА УВИДИТ

Внешне The Binding of Isaac напоминает забавный мультик. Стилистика примитивна, но идеально продумана и богата на интересные детали. Дружелюбные личинки и умиротворенные трупы, растерянные окорока и перепуганные калекки... Временами противники вызывают симпатию, настолько живые им достались лица. К тому же мультяшность не позволяет игре скатит-

ся в откровенный ужастик. Омерзительные физиологические подробности омерзительны ровно настолько, чтобы это было весело. Помимо всего прочего, львиная доля юмора выпадает на визуальную составляющую игры.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** на радость публике Макмиллен использует известные сетевые мемы. Вражеские бомбы отличаются характерной улыбкой тролля, а в одной из секретных комнат игрок с большой вероятностью обнаружит труп с головой *forever alone*.

Несмотря на очаровательную картинку, The Binding of Isaac сохраняет гнетущую атмосферу ночных кошмаров. Ведущую роль в создании напряжения играет мощное звуковое оформление. Битвы сопровождаются эпической музыкой, навевающей ассоциации как минимум с концом света. Впрочем, тревожный саундтрек отлично вписывается в игровое окружение — акцентирует внимание на трагической стороне истории, оттеняет происходящие на экране ужасы.

БЕС ПОПУТАЛ

И все же... Во-первых, в силу высокой сложности игра не оставляет шансов на победу достойным людям без игрового опыта. Отсутствие сохранений, с одной стороны, шикарно работает на создание гнетущей атмосферы, но нередко становится причиной оглушительного зубного скрежета. Во-вторых, игровые концовки больше напоминают унылые отписки. Игрок выворачивается наизнанку от напряжения в попытке достичь финального ролика. Но ни одна из многочисленных концовок не стоит потраченных усилий. Исаак нашел гвоздь? Вы серьезно? Разумеется, прелесть The Binding of Isaac в игровом процессе, однако за ее прохождение игроки, безусловно, достойны большей награды.

■ ■ ■

The Binding of Isaac активно пользуется человеческим любопытством. Богатым ассортиментом секретных пряников и достижений она заманивает беспечную жертву в свое холодное логово. Стоит признать, игра действительно располагает сюрпризами и разжигает нешуточный азарт. Как выглядят альтернативные боссы? Какие таинственные предметы еще не найдены? И как изменится Исаак на этот раз?

Кроме того, The Binding of Isaac сделана с душой. Это один из тех проектов, в которых энтузиазм и любовь разработчиков ощущаются постоянно и вызывают нежную улыбку.



Продавец хоть и мертв, а денег все равно хочет.



Deus Ex: Human Revolution — The Missing Link

ЖАНР	БОЕВИК С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
РАЗРАБОТЧИК	EIDOS INTERACTIVE, NIXXES SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ	SQUARE ENIX
НА ЧТО ПОХОЖЕ	DEUS EX, VAMPIRE: THE MASQUERADE — BLOODLINES

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМАЛЬНЫЕ	ПРОЦЕССОР 2,0 ГГЦ DUAL CORE, ПАМЯТЬ 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ	ПРОЦЕССОР 3, 0 ГГЦ CORE 2 QUAD, ПАМЯТЬ 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- станция в открытом море
- тяжелый моральный выбор, которого можно избежать

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- большей продолжительности и насыщенности событиями

ВЕРДИКТ

Дополнение не приносит в игру никаких радикальных новшеств, зато добавляет прекрасную сюжетную линию, которую можно упрекнуть разве что в невысокой продолжительности. Пятичасовая кампания Missing Link — чуть ли не концентрат всего, за что мы любим Deus Ex.

МАСШТАБ ДОПОЛНЕНИЯ

5

К

аждый игрок, прошедший *Deus Ex: Human Revolution*, знает, что Адам Дженсен вышел на след Мэган Рид в Сингапуре. Адам пробирается на грузовое судно корпорации «Бэллтауэр», отчаливал от острова Хэньша...

После чего «проснулся» аж через три дня — на складе секретной базы наемников, за три с половиной тысячи километров от пригородов Шанхая. Что случилось с героем под прикрытием таблички «Три дня спустя», какое отношение корпорация «Бэллтауэр» имела к похищению Мэган Рид и как Адама язык довел до Сингапура, мы узнаем в свежем дополнении к игре — *The Missing Link*.

ОДИНАРНЫЙ АГЕНТ

Несмотря на то, что частное охранное агентство «Бэллтауэр» трудно назвать самой организованной структурой в мире 2027 года, дураков она в своих рядах не держит. Попытку Дженсена спрятаться в трюме заметили сразу же после отхода судна от берегов Китая. Адам был оперативно скручен и подвергнут жестоким пыткам с целью выяснить, кто и зачем послал его шпионить. В профилактических целях Дженсена хорошо прожарили электрическим током, отключив все имплантаты, кроме самых основных — рук, сердца, глаз.

Корабль тем временем причалил к порту приписки — оперативной станции корпорации

«Бэллтауэр» в Тихом океане. И ждала бы нашего героя незавидная судьба, если бы нечто, очень похожее на случайный сбой в системе энергообеспечения корабля, не разомкнуло его кандалы, позволив исчезнуть из камеры до прихода охраны. Теперь у Дженсена задача простая — разобраться, для чего «Бэллтауэру» понадобилась станция в открытом море, и выяснить, не провозили ли через эту станцию команду доктора Рид.

МЕЧИ И ОРАЛА

Сделать это будет не так-то просто — из карцера Дженсен сбегает мало того, что с отключенными имплантатами, так еще и без оружия и даже без одежды. И на сей раз никто не спешит

снабдить его снаряжением, предварительно поинтересовавшись, какое он предпочел бы и каким обучен владеть. И как это ни парадоксально, сильнее всего такой ход осложняет жизнь любителям *скрытного* прохождения, а вовсе не штурмовикам.

Прожиточным минимумом вооружения в виде верного пистолета «Зенит» Адама обеспечит первый же подвернувшийся под механическую руку охранник. С автоматами, снайперскими винтовками, пистолетами-пулеметами и прочими огнестрельными игрушками дела обстоят не хуже — их есть с кого подобрать. А вот оружие *нелетального* действия, не говоря уже о патронах к нему, найти не так-то и просто. Это лишает Дженсена-шпиона главного козыря в рукаве — гарантированной возможности быстро избавиться от неудобного часового или патрульного. Стало сложнее, зато намного интереснее — в конце концов, скрытное прохождение подразумевает в первую очередь именно незаметность, а не замену пистолета парализатором с последующим отстрелом охраны.

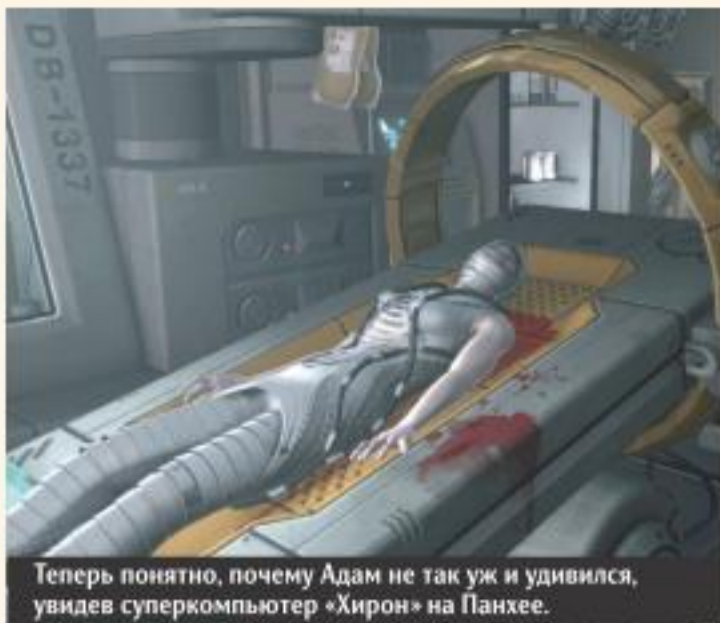
Впрочем, пострадали не только Адамы-шпионы — Адамам-штурмовикам тоже жизнь не облегчили. Враги не стали ни крепче, ни метче, зато охотно начали использовать последние достижения научно-технического прогресса. Охранные системы наемников в Сингапуре — ничто в сравнении со станцией «Бэллтауэра», где на каждом углу висит камера наблюдения, все важные объекты прикрыты турелями, в коридорах обильно растыканы лазерные сигнализации, а сторожевых ботов чуть ли не больше, чем во всей оригинальной игре вместе взятой. В лоб такую машинерию взять — нечего и думать, никаких патронов и гранат не напасешься.

ПРИСЯДЕМ ЖЕ И ПОБОЛТАЕМ

Несмотря на то, что вся морская станция для Дженсена — сплошная вражеская территория, дополнение вовсе не превращается в простую боевую миссию, не лишает нас знаком-



Как и прежде, из любой перестрелки можно выйти победителем при помощи одного только пистолета.



Теперь понятно, почему Адам не так уж и удивился, увидев суперкомпьютер «Хирон» на Панхее.



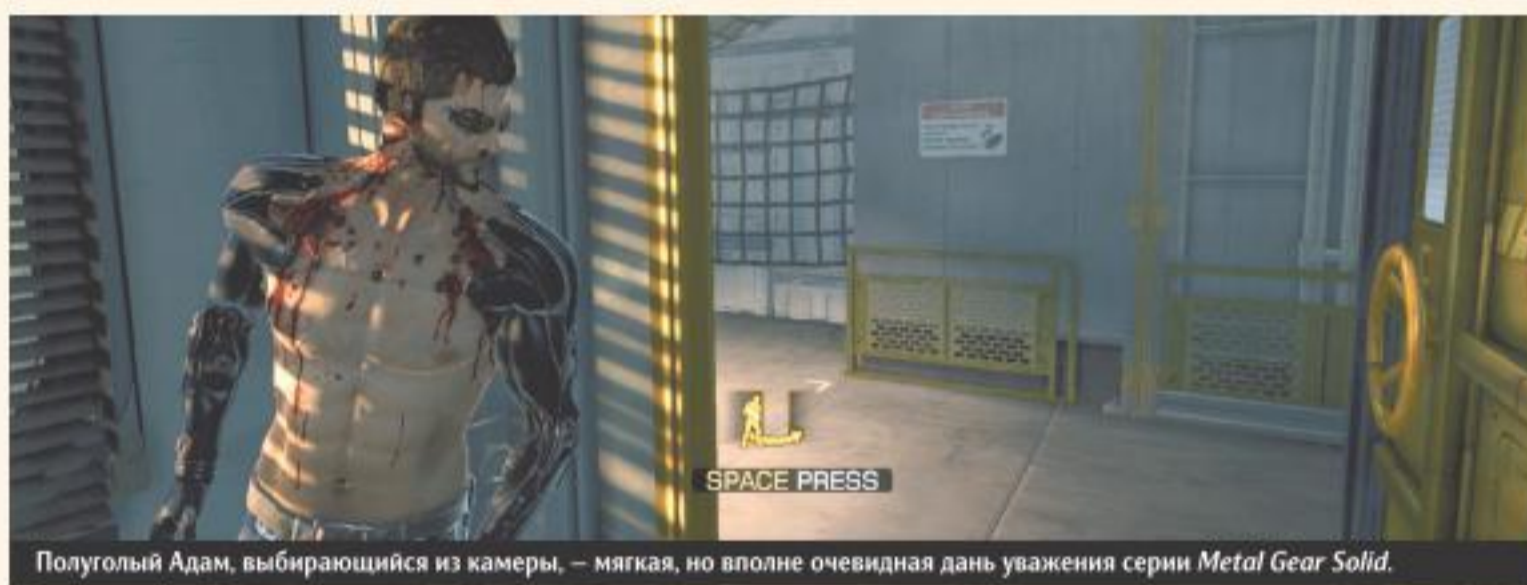
Стационарный вариант системы «Тайфун». Дженсен, задев луч лазера, превратится в решето в течение секунды.



Лазерная сигнализация отключится на пару секунд, чтобы пропустить сторожевого бота. А сразу же за ботом в открывшийся проход просочимся и мы.



Даже без оружия и имплантатов Дженсен по-прежнему смертельно опасный противник.



Полуголый Адам, выбирающийся из камеры, — мягкая, но вполне очевидная дань уважения серии *Metal Gear Solid*.

ства с новыми интересными персонажами и не отбирает продуманные диалоги. Скрываясь в потемках станции, Адам проведет настоящее расследование, установит связь между пропавшими учеными Шарифа и деятельностью шанхайской частной полиции, узнает, куда и зачем «Бэллтауэр» увозит неугодных сотрудников на своих судах, и поможет (или не поможет — на то воля игрока) Интерполу сорвать покровы с очередного заговора.

Будет и встреча с боссом — причем на диво изящно реализованная. Здесь, в отличие от оригинальной *Human Revolution*, где каждый босс был неимоверно живуч, прекрасно вооружен, а бой с ним проводился непременно тапо-а-тапо на небольшой замкнутой арене, «главный» только тем и босс, что у него револьвер получше, чем у остальных. Сражаться с ним Адаму предстоит не в замкнутом помещении, а в одном из самых просторных ангаров всей станции. И бой проходит не в виде «долго-долго палим в голову, пока не помрет», а на совершенно общих основаниях — устраняем или обходим охрану, ищем подходы к врагу, обезвреживаем, как захотим. К примеру, скрытный Дженсен запросто может подобраться к боссу незаметно и прирезать его в рукопашном бою, а Дженсен-снайпер заберется на выгодную позицию и снимет противника выстрелом в голову. В таком сражении каждый найдет свою тактику — не чета боссам из оригинальной игры, которых можно было *только* убить в открытом бою.

У ПЕРЕХОДА МЕТРОПОЛИТЕНА

Дизайн уровней — один из основных инструментов, которым обеспечивается многовариантность прохождения, — особых изменений не претерпел. Широкие грузовые ангары станции чередуются с тесными полутемными коридорами, но не стоит обманываться их нарочитой узостью и прямолинейностью — *The Missing Link* очень и очень далека от коридорного боевика. Стены и пол базы просто-таки испещрены воздуховодами, служебными проходами и техническими колодцами для укладки кабелей. О навязчивых маркерах (которыми в дополнении отмечается не только конечная цель задания, но и весь маршрут к ней) можно смело забыть — они указывают на ближайшую точку *лобового* пути, игнорируя паутину тайных ходов и подземных коммуникаций.

От этих маркеров вообще только вред один — они создают у игрока ложное впечатление, будто маршрут всего один, и отбива-

ют желание искать обходы. А между тем дополнение поощряет исследователей уровней даже сильнее, чем оригинальная игра. Здесь любители обшаривать вентиляции и искать обходные пути могут найти не просто тайник или укрытие от глаз охраны, а целое альтернативное решение самой сложной моральной дилеммы за всю игру.

Там, где идущие в лоб к крестнику на карте встретятся с выбором между кошмарно плохим и ужасно плохим, исследователи найдут способ разрешить проблему без жертв. Достаточно отрешиться от привычных игровых условностей и понять, что, даже если выбор предлагается в *сюжетном диалоге*, даже если к этому диалогу ведет *сюжетное задание* и даже если в самом диалоге предложено всего *два варианта*, это еще не значит, что *третьего* варианта не существует. Давно, слишком давно мы не видели игры, которая напомнила бы нам об этом, — разве что «*Ведьмак*», но там и цели другие, и средства не те. А «*Звено*» снова возвращает нас к истокам — к первому *Deus Ex*, где такие недокументированные решения составляли небольшую, но очень значительную часть игрового процесса.

■ ■ ■

Создается впечатление, что разработчики взяли все недостатки *Human Revolution* (прямолинейность сюжета и сражений с боссами, «коридорная» финальная миссия, резкое падение сложности в середине игры), исправили их и продемонстрировали получившуюся «работу над ошибками» в дополнении. Кампания получилась короткой — ведь и ошибок было не больно-то много, — зато насыщенной и очень... *правильной*. Такой, какой и положено быть игре из серии *Deus Ex*.



Плохая примета — плыть ночью в грозу на незнакомую станцию. Особенно связанному и в грузовом трюме.



ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	NCSOFT
ИЗДАТЕЛЬ	NCSOFT
В РОССИИ	ИННОВА
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ
НА ЧТО ПОХОЖЕ	LINEAGE 2, WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- перерождение и настоящая сила гигантов
- заново отстроенный Говорящий остров

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- побольше осовремененных квестов
- решения демографической проблемы в стартовой деревне

ВЕРДИКТ

На первых порах кажется, что Lineage 2 переквалифицировалась в казуальный аттракцион, но через некоторое время игра резко показывает свою настоящую сущность. Перед нами все еще старая добрая «Линейка», только в новом платье.

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

Lineage 2 — одна из самых долгоживущих онлайн-ролевок «корейской школы». Не имея мощной PvE-составляющей, «Линейка» отличается жесткими правилами, мощнейшим свободным PvP и крупномасштабными гильдейскими войнами. Собственно, это и позволяет ей держаться на плаву посреди целого океана онлайн-миров. Только вот спустя восемь лет игра подзабылась на фоне орд конкурентов, практикующих более свежий подход к развлечению игроков. Исправить ситуацию и вдохнуть новую жизнь в постаревшую вселенную призвано дополнение *Goddess of Destruction*.

АПОКАЛИПСИС СЕЙЧАС ЖЕ

Сюжет GoD прост, как валенки, и прямолинеен, как шлагбаум. Многолетнее заточение богини разрушения Шилен в царстве тьмы не способствовало перевоспитанию зловещей дамочки. Когда четыре из семи печатей, сдерживавших богиню, оказались сломаны, она решила во что бы то ни стало вырваться на волю и устроить обидчикам веселую жизнь.

Первыми от божественного гнева пострадали преданные последователи богини. Неуровновешенная дамочка пожертвовала жизнями существ, заселявших катакомбы и некрополи, чтобы сломать оставшиеся три печати. А дальше — понятно. Кровавый дождь, чума, орды разъяренных монстров, разрушенные деревни и осажденные города... Снова наблюдаем в действии план «Мечта Черного Властелина».

Не дождавшись помощи от своих богов, угнетенные народы Эльморадена обрели надежду на спасение благодаря могуществу гигантов — древней расы, ныне практически вымершей. Как по заказу, на Говорящий Остров свалился целый летающий город, под завязку набитый передовыми технологиями, да еще и с последним выжившим гигантом на борту...

НЕ ЗЛИТЕ ЖЕНЩИНУ

На знакомстве с наследием гигантов и противостоянии силам богини разрушения основывается все содержимое дополнения. Саму Шилен убить не дадут — NCSOFT, в отличие от

Blizzard, иконическими персонами не разбрасывается. Героям предстоит разобраться с ее многочисленными подручными: тут и огромные черви, пожирающие целые деревни, и призраки героев древности, и пораженные безумием короли... Глобальные разборки развернутся после восьмидесятого уровня.

Но и начального этапа игры коснулись изменения. NCSOFT в своих «катаклизменных» начинаниях пошла чуть ли не дальше Blizzard и не просто раскурочили многие старые локации, а цинично сровняли их с землей. На месте «новичковых» селений остались пустые и безжизненные руины. И теперь герои всех без исключения народов стартуют в перестроенной деревне Говорящего острова, прежней родине героев-людей.

В противоположность традиции старых недобрых «Хроник» и «Тронов Хаоса», неоперившихся новичков отныне холят и лелеют, не жалея сил. Наглядно показывают, как использовать заряды душ, за ручку провожают к нужным персонажам и заботливо следят за тем, чтобы игрок не перетрутился, выполняя стартовые задания. В шоу-программе — прогулка по разрушенным деревням, борьба с алчными злодеями, экспедиции в недра древних строев гигантов...

Но дальше сороковых уровней разработчиков не хватило. В один прекрасный миг обновленная цепочка квестов резко обрывается. Выращенные в тепличных условиях герои абсолютно не готовы к суровым реалиям «настоящей» Lineage 2, с ее жестким PvP и аскетичным развитием. Хорошо если найдется добрый человек, который на пальцах объяснит основы взаимодействия с группой и тонкости PvP-механики...

Зато ветеранам, хорошо знакомым с бытом «Линейки», начальный этап игры позволяет быстро достигнуть былого могущества с абсолютного нуля. Благо и опыт, и деньги за новые квесты раздают, ни разу не скупясь.



Здесь персонажи навсегда расстаются со старыми профессиями и получают силу гигантов. Словом, перерождаются.



Экран создания персонажа стал практичнее. Например, он сразу же отображает путь от первой профессии до класса перерождения.

РАСШАТАННЫЕ УСТОИ

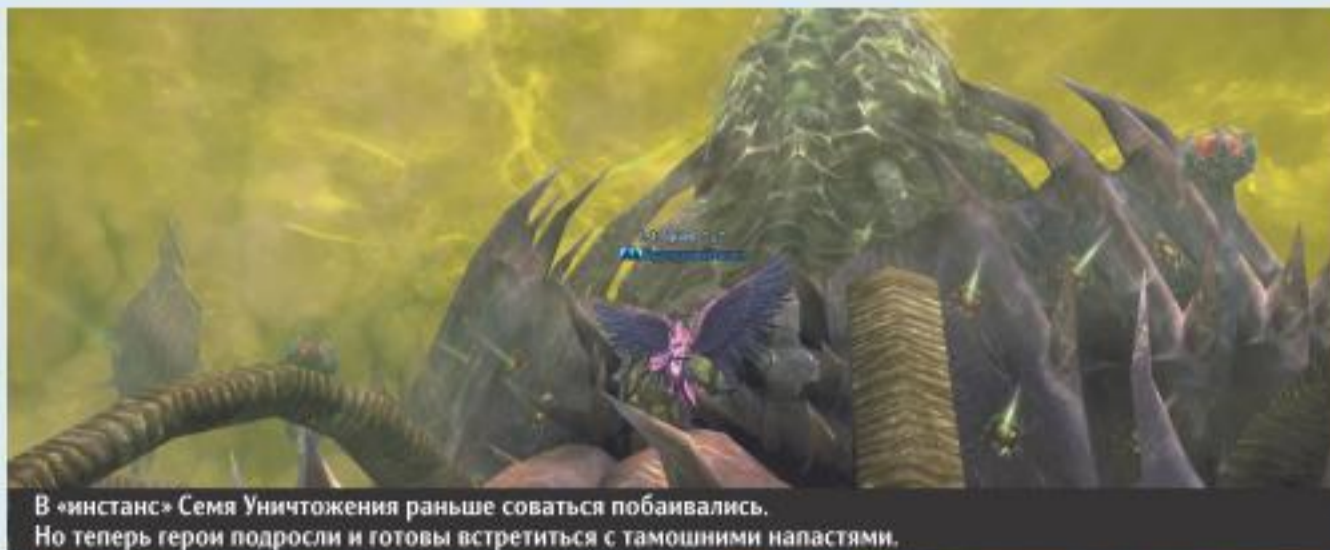
Впрочем, к чему-то опытным линейечникам придется привыкать заново. Например, раньше в полный отряд входило девять игроков, а теперь — всего семь. Причина: теперь танцоры с менестрелями выдают одинаковые благословления, а епископы со жрецами могут восстанавливать и ману, и здоровье одновременно. Поэтому партия может обойтись одним лекарем и одним благословителем.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** катакомбы и некрополи — некогда популярные места паломничества героев — отныне запечатаны. Свою функцию они выполнили — Шилен вернулась, пора вешать на ворота табличку «Closed». Тем самым демиурги положили конец глобальному конфликту Лордов Рассвета и Мятежников Заката.

Как только игрок начинает осваивать новый контент, призванный провести его до нового предела развития — девяносто девятого уровня, — его ошарашивают другой ключевой новинкой GoD. На 85-м уровне герои проходят несложный, но занимательный квест и... перерождаются. *Перерождением* здесь называют получение четвертой профессии. Такое название вполне оправданно: после этой процедуры герой... ну да, как будто заново рождается.

СИЛА ГИГАНТОВ

Раньше имелось тридцать пять подклассов. Подобное многообразие вело к образованию тучи профессий, различающихся только частью параметров и анимацией умений. Но самым обид-



В «инстанс» Семя Уничтожения раньше соваться побаивались. Но теперь герои подросли и готовы встретиться с тамошними напастями.



В эту милую зверушку можно превратиться по ходу выполнения одного из квестов.



Разыскивается король гигантов Харнак. Вооружен и очень опасен, даром что давно мертв.

ным было то, что на турнирах группы магов почти всегда одерживали победу над воинами и лучниками, а некоторые классы и вовсе оставались не востребуемыми.

Устав от тщетных попыток сбалансировать всю эту ораву, разработчики пошли ва-банк. Теперь при взятии четвертой профессии игроки выбирают один из восьми унифицированных классов. Вне зависимости от расы, все толстокожие «танки» становятся *рыцарями Сигеля*, труженики плаща и кинжала обращаются *разбойниками Одала*, специалисты поддержки — *заклинателями Иса*, и так далее. Старые навыки после перерождения исчезают, и игрокам предстоит учиться с нуля, привыкая к свежему набору умений.

В прежней Lineage 2 мгновенные убийства были нормой. А победоносная тактика, скажем, за камаэльскую *арбалетчицу* против волшебников нередко сводилась к защите от магии и обстрелу колдуна тройкой атакующих умений. Нынче же все стрелки перерождаются в *лучников Эура* и теряют эту ультимативную комбинацию. Теперь, чтобы повысить шансы на выживание под магической бомбежкой, стрелок задействует умение, повышающее вероятность уклонения. Это позволит избежать обездвиживающего заклинания, а затем, скажем, оглушить мага особым выстрелом. С помощью мощной отбрасыва-

ющей атаки лучник может сбить противника с цели. Поможет стрелку и грамотное чередование трех боевых стоек — условно назовем их «тяжелой», «скоростной» и «снайперской».

Но волшебник вряд ли станет смиренно ожидать, когда его выцелят и убьют. Телепортируясь, он уходит из-под прицела. Одно из боевых заклинаний мага попутно делает противника уязвимее к профильной стихии, ряд других навесит на стрелка отрицательные эффекты... Если оба дуэлянта грамотно раскрывают свои преимущества, предсказать исход боя нереально. И он уже точно не закончится после пары выстрелов.

Еще у перерожденных героев появилась возможность в любой момент призвать ездовую зверушку. В прошлом скакунов нужно было долго и нудно выращивать или покупать в игровом магазине. Казуальное упрощение? На наш взгляд, от таких упрощений никому хуже не становится. Меньше рутины — больше игрового процесса.

Вообще, усеменение рудиментарных элементов (вроде тех же «лишних» специализаций) сделалось лейтмотивом Goddess of Destruction. Разработчики давно копали в этом направлении, но именно сейчас модернизация «Линейки» достигла кульминации.

■ ■ ■



Многие интересовались, чья же рука торчит посредине деревни темных эльфов. Так лучше видно?

Отметим напоследок, что обновление принесло тучу новых территорий и ряд «инстансов» с эпическими боссами. И кучу всего по мелочи. В целом, взяв курс «на народ», Lineage 2 осталась верна себе. Количество опыта, необходимое для получения восьмидесяти пятого уровня, значительно сокращено — дабы игроки поскорее вкусили прелесть перерождения. Но затем игра возвращается к привычному темпу. Девяносто девятый уровень далеко; даже тех, кто достиг девяносто первого, в момент написания статьи еще можно было пересчитать по пальцам среднестатистической руки.

Местами обновление получилось шероховатым, но задачу свою оно выполняет на пять с плюсом. А там уже недалеко и до самого главного — brutального PvP и крупномасштабных рейдов.



dwar.mail.ru

Легенда: Наследие драконов

В ходе подготовки статьи у нас зашел разговор о том, какие игры определили становление онлайн-игрового рынка в России, если смотреть без учета социалок. К таковым мы смогли отнести пять, может, шесть игр. Lineage 2, Ragnarok Online, «Аллоды Онлайн», в значительной мере World of Warcraft и Perfect World и, конечно, Ultima Online, заложившая идейную базу. Речь идет не о качестве перечисленных игрушек, хотя и очевидно, что оно высокое, иначе — кому бы они сдались. Речь про финансовое становление онлайн-издателей, про развитие сообществ игроков, про формирование специалистов по администрированию игровых серверов, и так далее.

Сыграли свою роль и браузерки. Уместно вспомнить «Бойцовский клуб», объяснивший всей стране, что простенькое онлайн-развлечение может быть не только увлекательным, но и крайне денежным (для играющих — по части трат, для владельцев — по части прибылей). БК, который сам по себе мы не готовы величать полноценной онлайн-игрой, стал идейной основой (и не выше того) для громадной браузерной ролевки «Легенда: Наследие драконов». Сама «Легенда» — сверхприбыльная отечественная игрушка, превратившая Astrum Online в ведущего онлайн-издателя страны и сильно повлиявшая на подъем игрового направления Mail.Ru.

Настала пора нам внимательно изучить одну из самых популярных браузерок, созданных в нашей стране. И самую знаменитую из тех, где есть действительно серьезный игровой процесс. Этот материал — про «Легенду», которая «Наследие БК». Ну, и драконов тоже.



Появление луков изменило окошко боя, в нем добавились значки новых умений и шкала набора энергии (внизу).



Перед нами — один из лидеров игрового рейтинга.

ЖАНР	БРАУЗЕРНАЯ РОЛЕВКА
РАЗРАБОТЧИК	АЙТИ ТЕРРИТОРИЯ
ИЗДАТЕЛЬ	MAIL.RU GROUP
НА ЧТО ПОХОЖЕ	ТРОЕЦАРСТВИЕ, ДЖАГГЕРНАУТ, ТЕРРИТОРИЯ 2
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	УСЛОВНО-БЕСПЛАТНАЯ

ЗАПОМИНАЕТСЯ:

- социальность, вплетенная в игровой процесс
- богатство игровых возможностей

ХОТЕЛОСЬ БЫ:

- изменения системы монетизации
- реструктуризации руководств, чтобы легче было разобраться в деталях

ВЕРДИКТ

«Легенда: Наследие драконов» — неоднозначная ролевка, сыгравшая неоценимую роль в становлении российского онлайн-игрового рынка и до сих пор, спустя пять лет, остающаяся одним из самых крепких русскоязычных браузерных проектов.

УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	■■■■■■■■■■	9
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	-
УДОБСТВО	■■■■■■■■■■	7
ГЛУБИНА	■■■■■■■■■■	9
ИГРОВОЙ МИР	■■■■■■■■■■	9

БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ 2.0

Пять лет — солидный возраст для онлайн-игры. При определенном стечении обстоятельств он дает статус аксакала, на примере которого воспитывается молодежь. А что уж говорить о браузерной игре, отметившей свое пятилетие без венков и панихиды?

Ролевка «Легенда: Наследие драконов», называемая в народе не иначе как «двар» (по домену), действительно легендарна. Создатели ее — компания IT Territory (позже — Astrum Online Entertainment, ныне — в составе Mail.Ru Group). Бешеный финансовый успех «Легенды» дал жизнь еще ряду проектов, родственных внешне, но отличающихся сеттингом и игровыми особенностями: «Троецарствие», «Джaggerнаут» и «Территория 2». Существует также сходного типа проект от прежнего главы Astrum.

Если еще разок копнуть историю, то вначале была «Территория», созданная бизнесменами-игроками, которых не устроил «Бойцовский клуб». Позже, сварганив пару посредственных браузерок, ее создатели породили «двар». Боевка «Легенды» навеяна «Бойцовским клубом» (БК 2.0. — так ее иногда звали в кулуарах), но сильно отличается и представляет собой шаг вперед. И вокруг нее навёрчена циклопических размеров игровая механика, сдобренная отличным сюжетом и, вероятно, лучшей в стране службой внутриигровой поддержки.

Поводом же написать про «Легенду» послужило самое крупное за ее историю обновление, которое поэтапно устанавливается на серверы этой осенью.

ЛЮДИ И МАГМАРЫ ПРОТИВ ХАОСА И ДРУГ ДРУГА

За последние пять лет внешний вид «двара» изменился несильно. Графика, которая считалась выдающейся на момент запуска, осталась одной ногой в той эпохе, когда флешевые игры были не



С каждым обновлением все больше территорий показывается из-под пелены тумана. Взгляните, как было и что стало.

нормой, а чем-то из ряда вон выходящим. Визуально игра все еще комфортна и приятна. Но взгляд ни разу не приковывает.

«Легенда» сильна другим. За пять лет жизни проект, изначально не бедствовавший по части содержимого, накопил невероятный объем игровых механик, локаций, квестов и прочего контента. Как заявляют сами разработчики, такой объем скорее свойственен крупным клиентским играм. Это правда.

Приходя в мир «Легенды», вы принимаете сторону магмаров или людей, сражающихся друг с другом и с силами Хаоса по заветам драконов. Земли поделены на множество локаций, частью магмарских, частью — людских. Каждая локация — статичный экран с минимальной анимацией. Если это поселение или иное обжитое место, на экране обнаружатся персонажи, готовые, например, снабдить вас квестами. Рядом с каждой локацией (переключаетесь нажатием кнопки) находятся земли, заполненные монстрами. Выбрав себе подходящего, можете вступить в бой.

Боевка отдаленно напоминает драки в БК. Поочередно обмениваетесь с монстром ударами. Направлений удара три: по ногам, в туловище и по голове. Можно блокировать, но тогда наносимый урон станет меньше. Кроме того, бойцы обучены подлечиваться и «обвешиваться» усилениями, травить и проклинать недругов, а также призывать помощников — скажем, чудищ-морозов, сражающихся на вашей стороне.

Недавно ввели луки, используемые наравне с холодным оружием. Для активации лука нужна энергия, накапливаемая в процессе боя. На поздних уровнях прибавляются магические атаки. И наконец, есть суперудары. Это комбинация из двух, трех и более последовательных обычных ударов, которые надо подбирать самому, так как у каждого игрока — собственные уникальные комбинации. Подсчет показывает, что существует 81 вариант для комбинации из четырех ударов... Представили, каково подбирать суперудар для последовательности из семи атак? Застрелиться. Но если подобрать — счастья на полпланеты.

В общем и целом, «дваровская» боевка преподносит сюрпризы, но заметно проигрывает обычной боевке в MMORPG по спектру применяемых умений и заклинаний. Здесь царят продуманный минимализм — ничего лишнего, все по делу! — и кооперация с другими игроками. Но о кооперации чуть позже.

Персонаж наделен несколькими более или менее понятными характеристиками и растет в уровнях. Очень медленно растет — двадцатка нынешних уровней «двара» сравнима с па-

рой сотен в клиентских ролевках. Интересной игра становится уже с третьего уровня, достижимого за пару дней. Высокоуровневая часть открывается с седьмого, это порядка месяца. До максимального двадцатого расти пару лет.

Перемещение между экранами-локациями — по таймеру. Иногда вы «идете» минутку, иногда — десять. Наверное, причина такого подхода — в ориентации на офисную жизнь. С другой стороны, «двар» — это феерический кошмар любого офисного труженика. В процессе продвижения по уровням вы прочувствуете каждый хвостик убиенной крысы, каждую десятую и сотую долю приобретаемого опыта. Большинство операций осуществляется тут вручную, а перемещение между локациями не настолько длительно, чтобы успеть сосредоточиться на работе. Ожидая, пока откроется новая локация, вы обсуждаете что хочется в чате с кучей друзей, читаете уйму написанных для «Легенды» руководств (тут их создавали централизованно, а есть еще и форумные), перекапываете инвентарь и планируете действия. Модный нынче «фейсбучный» стиль браузерок, в которых достаточно пару раз в день щелкать по игровому полю, про-

ложил рельсы вдалеке от старорежимных просторов «Легенды».

Такова ось, на которой вращается мир «Легенды». Настала очередь посмотреть, что на нее нанизано.

ВСЕ СТРАНШЕ И ЧУДЕСАТЕЕ

Как вы могли заметить, мы до сих пор ни слова не сказали о выборе класса. Потому что классов здесь попросту нет. В «Легенде» вам предлагается три вида доспехов. Одевшись в броню из соответствующего набора, вы автоматически становитесь тяжеловесом, ловкачом или костоломом. Четко видно, что «бронеклассы» подобраны под людскую психологию. **Тяжеловес**, он же «мамонт», сумоист-под-панцирем-черепахи, бьет слабовато, но медленно убивается. Иллюзия абсолютной защищенности, убивает заторможено, бои долгие. **Ловкач** вертко уворачивается от ударов и хлестко бьет, он мобилен и подвижен. **Костолом** «крикует». Его задача — нанести максимальный урон в сжатое время. Вероятность критического попадания костолом повышает всеми доступными способами.

В ситуации, когда на вас орет начальник, вы предпочтете напустить на себя суровый вид и втянуть голову в плечи? Засыпать аргументами и виртуозно провести спор? Умело надавить в ответ, пусть даже с агрессией? Так вот, первое — тяжеловес, второе — ловкач, третье — костолом. Причем все три амплуа меняются как перчатки. Ведь это наборы брони.

«Легенда» обеими ногами стоит на социализации. Крайне удобный чат, позволяющий переписываться несколькими людям, внутри гильдии или на локациях, — ее основа. С третьего-четвертого уровня все больше квестов требуют взаимовыручки. Да и монстры становятся злее, к ним часто присоединяются побратимы, и вы либо умираете, либо оглашаете округу воплями «помогите!». Даже выкапывая минералы или со-

ПРОФЕССИИ

Получив третий уровень, мы можем выбрать себе ремесленные профессии — одну добывающую и одну чисто ремесленную. Обычно их берут парами, чтобы вы-добытчик обеспечивал ресурсами вас-ремесленника, но для многих рецептов обязательно потребуются ресурсы от деятелей иного

рода — например, для создания свитков колдуна нужны драгоценные камни, добываемые рудокопом. Так что торговаться и обмениваться приходится так и так.

Рыбак и колдун. Рыбак удит рыбу. Из рыбы выдавливаются чернила, которыми колдун пишет магические свитки. Например,

свитки исцеления, воскрешения, проклятия.

Геолог и ювелир. Геолог копает руду и драгоценные камни. Ювелир мастерит руны для усиления экипировки.

Травник и алхимик. Здесь все традиционно: травник собирает растения, а алхимик варит из них зелья, незаменимые в бою.

Информация



Колдун — искусство изготовления различных магических боевых свитков, которые могут спасти жизнь воина в бою, а также других различных магических ингредиентов. Обучает данной профессией Колдун Хорсунгун.

Текущее мастерство: 1
Максимальное мастерство для Вашего уровня: 29

[Отказаться от профессии](#)

При отказе от профессии, Вы лишаетесь всех навыков и полученных знаний, а также изученных рецептов.

Выбранные рецепты | Все рецепты

Ниже приведена таблица с перечнем изученных Вами рецептов, а также количество и вид произведенных Вами продуктов. Цвет названия рецепта меняется в зависимости от уровня Вашего мастерства и мастерства, которое требуется для производства предмета. Чем больше разница в мастерстве, тем меньше вероятность, что при создании предмета Ваше мастерство увеличится. Помните, что между созданием одинаковых предметов должно пройти некоторое время.

Требуемое мастерство	Название рецепта	Произведено	Осталось	Действие	Избранное
0	Рецепт свитка отравления	0	—	Создать	●
0	Рецепт свитка воскрешения	0	—	Создать	●
0	Рецепт свитка канонной кожи	0	—	Создать	●
0	Рецепт свитка исцеления	0	—	Создать	●
0	Рецепт свитка исцеления	0	—	Создать	●
0	Рецепт свитка исцеления	0	—	Создать	●
0	Рецепт свитка исцеления	0	—	Создать	●
0	Рецепт свитка исцеления	0	—	Создать	●
0	Рецепт свитка исцеления	0	—	Создать	●

Рецепт свитка исцеления

Для создания свитка исцеления 3 шт вам потребуются: Магическое чернила черные 1 шт., Пыль Алата 1 шт., Обычный пергамент 3 шт. Производство этого свитка требует мастерства Колдуна.

Вам четко сообщает, какие ресурсы потребны для создания, скажем, свитка колдуна. Но где их брать — вы будете додумываться сами.

www.lki.ru

117



Первый из инстансов, доступный для игроков старше третьего уровня, велик и полон недружелюбных обитателей. Ищите руководство по прохождению на сайтах.

бирая травку для ремесленничества, вы принуждены возиться на угодьях, обжитых монстрами, — и они частенько застают вас с тяпкой в мозолистых руках. Во время боя поменять тяпку на меч нельзя. «Помогите, злыдни кирку отбирают! Люди добрые, спасите честного труженика!» — тут такое можно услышать часто. Как, вы придете на выручку? Придут ли на помощь к вам? А ведь еще можно занозу посадить — это такая простейшая травма, не позволяющая держать инструмент. И вытащить занозу вам может, по сути, любой игрок. Кроме вас самих.

Кооперация — основа всему. Цивилизованный рынок-аукцион, где товары выставляются на время и покупатель определяется как на «Молотке.ру» (кто больше поставил или выкупная цена), не заменит «дружище, поменяешь корешки на минералы?». Сложнейшие инстансы, доступные с самых ранних уровней и позволяющие добыть доспехи, проходятся или в слаженной группе, или соло, но с крепкой экипировкой и серьезными затратами на мороков и лечилки/усиливалки. Кстати, именно в «Легенде» можно встретить ситуацию, когда опытный игрок выносит доспехи из инстанса, а еще один его поджидает на выходе с деньгами. Наконец, некоторые небоюевые квесты, где требуется, скажем, добыть светляков из разрушенного моста, в принципе нельзя сделать одному, и это не случайность.

«Легенда» содержит разветвленную игровую систему, в которую игрок неожиданно для себя проваливается, как Алиса в кроличью нору, обнаруживая длинные цепочки, ведущие к получению какой-нибудь монстрачьей кости («так вот почему ее толкают на рекламной страничке чата за 10 серебрянников!»), которая нужна для создания... и это потом для обмена на... а в ито-

ге... и затем... и игра перестает быть плоской, каковой казалась поначалу. И на каждом, буквально каждом шагу выясняется, что «сам-с-собой» тут не играют.

Иногда игра словно бы издевается над игроками. Дается задание на «поговорить». Приходите. Ба, да это же на территории врага! И там уже сидят, караулят, и... Ну что, пойдете второй раз с друзьями? Или попытаетесь быстро поговорить с кем надо, пока не убили?..

Переход между землями магмаров и людей — свободный. Стояние «в очереди на переход» в пограничных зонах чревато тем, что вы будете втянуты в долгий и часто неравный бой с представителями оппозиционной расы. Подчас, отойдя достаточно далеко от столицы, можно увидеть в уголке пейзажа локации значок «Великая битва» — и, щелкнув по нему, ужаснуться списку из десятков игроков и призванных монстров с каждой стороны и тикающему таймеру, отмеряющему приближающийся конец второго часа боя...

Если на ваших знаменах написаны слова «Равенство» и «Справедливость», можете их свернуть и спрятать. В «Легенде» нет принудительного баланса сил. Если на третьем уровне вы забредете в места отдаленные и опасные, не удивляйтесь, когда на вас одновременно нападут три игрока четвертого уровня, два шестого и восемь одиннадцатого. Если сами захотите собрать команду и идти бить малышей, ругать вас никто не станет, кроме самих малышей. Но ведь могут и клич бросить: дескать, притесняют. И бросят... Конечно, есть и выделенные PvP-локации. Сражения там неординарны (см. врезку), сплоченность — залог успеха, особенно при слабой экипировке.

Смотрим далее. Помимо ремесленных профессий (см. врезку), со временем можно получить и одну из специализаций. На третьем уровне доступна специальность **взломщика**, который может вскрывать выпавшие с монстров сундучки и... скажем, снимать с ног ядра. С четвертого уровня открывается **целитель**, баснословно дорогой на этом этапе. Избравший «добрую» специализацию со временем научится кидать благословения, временно повышающие боевые показатели, и излечивать травмы, нанесенные другими игроками или монстрами. Со сломанной рукой и проломленным черепом игрок либо будет много часов залечивать раны (читай: бездельничать да копать руду), либо придет на поклон к целителю.

Наконец, достигшие шестого уровня имеют шанс выбрать «злую» специализацию **палача**. Фраза «а у меня есть друг — палач!» подчас становится решающим аргументом в споре. Па-

лачи наносят травмы и увечья, вешают сковывающие ядра и всячески вредят. И все три специализации взаимодействуют между собой. Вы уже примерно поняли как.

Какую бы специализацию вы ни выбрали, знайте, что процесс ее развития не только долог, но и дорог и невозможен в одиночку. Взломщику нужны игроки, которые вручат ему запертые шкапулки с ценностями, веря, что получат их назад открытыми. И взломщик возьмет с них плату. А сам потратится на отмычки. Целитель редко станет лечить бесплатно, ведь медикаменты влетают в копейку. И палач затрачен. И все три специализации немислимы без других игроков. Палач не сам себя увечит, ему нужны и цели, и заказчики. В PvP палач наказывает игроков другой расы, но его навыки востребованы и против «своих».

ТРИ ГРАНИ ТРЕУГОЛЬНИКА

«Легенда» прессует жестче с каждым уровнем, вынуждая социализироваться и кооперироваться, повышая запросы к умению играть и требуя знать реалии окружающего мира. К медленно капающему обычному опыту добавляются еще медленнее капающие **доблесть** — очки за сражения с представителями противоположной расы, и **репутация**, складывающаяся по результатам контактов с местными фракциями. Игроки даже на четвертом уровне подчас притормаживают PvE-прогресс и погружаются в самосовершенствование, добычу экипировки, зарабатывание доблести и репутации.

И, конечно, эта игра предоставляет широкий простор тем, кто готов вкладывать реальные деньги. В свое время «Легенда» даже обрела популярность в среде олигархов, готовых за многие тысячи долларов экипировать себя и гильдию. И в закрытых чатах иногда обсуждались вопросы, далекие от *игрового* бизнеса.

Здесь нет игрового магазина в привычном понимании слова. Продается сама игровая валюта. При этом крепкая броня, хорошие верховые животные, специализации становятся доступны раньше, чем вы можете заполучить их с игрового заработка. Хотите всегда побеждать в PvP? Извольте раскошелиться. Или играйте на высочайшем уровне.

Классический треугольник «**время — мастерство — реальные деньги**» ощутимо перекошен в сторону реальных денег на первой позиции и мастерства/времени на втором. Кроме того, даже квестовые предметы подчас продаются за деньги. Игровые. А игровые можно купить за реальные.

Первое осознание всего этого приходит уровне на четвертом. Но нет, не все так однозначно! Состоятельный человек не сможет что-либо купить, если не будет тех, кто это добудет. Даже побеждать в PvP можно умением и/или в компании с друзьями, сумевшими экипироваться. В итоге игроки становятся теми, кто они есть в реальной жизни. С поправкой на игровые возможности. Трудяга будет трудиться и здесь, жесткий PvP-шник станет палачом и оденется в бронекомплект костолома, привыкшая к социалкам девушка увлечется собирательством, и каждый встанет на свое место, будет шестеренкой в механизме.

Экономика остановится, если не окажется тех, кто производит, и тех, кто покупает. Богач наймет батраков, чтобы развить ремесленную специальность. Бандиты встанут стойбищем около монстров, с которых выпадают ценные вещи-



У боевого питомца, приобретаемого за репутацию у фракций, собственный набор умений. Но чтобы от него была польза, следует этого супостата вовремя кормить.

ки, и начнут взимать почасовую оплату с тех, кто захочет порубиться. Пока к ним не придет сильная гильдия и не поставит... да хотя бы и на деньги, ведь есть каратели — палачи. Тут каждый найдет занятие по вкусу. По утверждениям разработчиков, далеко не все игроки, в том числе высокоуровневые, что-либо платят, и это очень похоже на истину.

Сейчас настают времена мягкой монетизации. В современных условно-бесплатных играх игрокам предлагается платить только за ускорение развития, а также за платя-рюшечки или особенно знатных «лошадок». И монетизация «Легенды» — прошлый век. Но уважение она вызывает. Даже не сама по себе — в округе хватает игр, где деньги дерут за «здорово живешь», а тут как бы все по-хитрому, — ее можно уважать за счет достигнутого социального баланса. Иначе в нее не играли бы директора и топ-менеджеры, студенты и служащие и кто угодно еще.

МЕНТОРЫ И СТРАЖИ

И еще один социальный аспект, без которого наш рассказ был бы неполон. Администрации удалось то, к чему стремятся многие операторы онлайн-игр, но практически всегда — безуспешно. В «Легенде» активно действуют волонтеры — обычные игроки, принявшие на себя общественные обязанности. Менторы помогают новичкам и консультируют всех желающих по игровым вопросам. Стражи — особое формирование блюстителей порядка, которое совместно с администрацией следит за игровым чатом, проверяет подозреваемых в мультыводстве, продаже аккаунтов, а также выступает гарантом сделок. Стражи могут карать тех, кто нарушает правила, накладывая на них проклятия Нищеты, Неволы, Молчания, Позора. Благодаря этому разговоры напоминают служебные беседы в старых советских фильмах: все вежливо, культурно и по делу. Нецензурщины в общих чатах нет. Вообще. Бранное слово — и тут же кидается «молчанка», причем длительность ее — согласно установленному регламенту. Рекламное объявление в обычном чате — и повесивший уже отчаянно извиняется, что «промахнулся» и не надо его отправлять в безмолвие.

Что забыли?.. Квесты приятно написаны, встречаются нестандартные. А выполнение квестов и вовсе выходит за пределы обыденного, так как удивительно часто пересекает ваши пути-дорожки с другими людьми. Сюжет и вселенная детально проработаны, любители прочтут на сайте, остальным расскажут по мере выполнения заданий. Мероприятия проводятся регулярно.

Оптимальный вариант — уже на третьем-четвертом уровне искать более или менее сильный клан. Соклановцы охотно помогут словом и делом, но не всегда пойдут с вами — напомним, перемещение на несколько локаций отнимает по полчаса-час уже на ранних уровнях. Кто-то поможет. Кто-то подставит и предаст, взяв за компанию в инстанс и отправив «в другую дверь», где вас сожрут монстры. Вместе с соратниками вы сможете поучаствовать в защите и захвате крепостей, приносящих неплохой доход. И, вероятно, спустя год вы вспомните, как были приглашены на свадьбу, как поздравляли молодоженов (живущих вместе в реальной жизни), отчаянно подбирая правильные слова и распекая себя за корявый язык, как втихую скидывались на несколько золотых монет в подарок и рисовали «свадебную» флэш-анимацию, пусть кривую, но от души. Или как с

пенной у рта на последних секундах матча разносили в щепки группу не по уровню экипированных игроков-платников в PvP-локации, которым до того сливали бой за боем. Все примеры, приведенные в этом абзаце, целиком взяты из реального опыта одного из авторов и имели место на ранних уровнях игры.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

Бранясь на неочевидное распределение функций по окнам и значкам, нетерпеливо дергая мышкой в ожидании перехода к следующей локации, умирая под превосходящими силами противника, мы едва не пропускаем момент, когда из-под волн раздражения, увлеченности и бессилия в первый раз мелькает мысль: «А ведь, черт возьми, здесь интересно!» Оценивать «Легенду»: Наследие драко-

нов» очень сложно. Жесткая монетизация. Разветвленная игровая механика. Потрясающе воссозданный социум. Устаревшая графика. Упрощенная, но напряженная боевка. Увлекательное разноплановое PvP. Удивительная волонтерская поддержка. К «Легенде» можно — и, наверное, нужно — относиться по-разному. От итоговой оценки мы воздержимся. В конце концов, перед нами — одна из немногих игр, которая заслужила право не нуждаться в чьих-либо оценках. Особенно при всей своей спорности.

■ ■ ■

На диске вас ждет видеointервью, взятое нами на «Игромире» у **Андрея Зименко**, исполнительного директора студии «АйТи Территория», и посвященное обновлению, которое стало поводом для написания статьи.

ПОЛЯ БИТВ



Около своего алтаря воскресают павшие в сражении герои, из чужого можно утащить энергетическую сферу.

Если бы в «Легенде» не было ничего, кроме полей битв, вполне возможно, она все равно была бы популярна. В схватках участвуют игроки с трех серверов (кроме четвертого, нового, игроки которого еще не успели развиваться). Каждое поле боя имеет собственный сценарий и набор требований для выигрыша. Победа прописывается за набор нужного или, если никто не достигнет, просто максимального количества очков. Очки выдаются за убийство игроков противоположной расы и за выполнение предписанных сценарием действий.

Так, на поле **Арена** нужно стащить с алтаря у недругов и отнести к себе энергетическую сферу. На некоторых полях надо собирать разноцветные энергетические кристаллы и складывать в тележку у себя на базе (в **Пещерах**) или создавать из трех разных кристаллов энергетические сферы (в **Храме**). Противники стараются помешать друг другу, не дают донести кристаллы, и так далее.

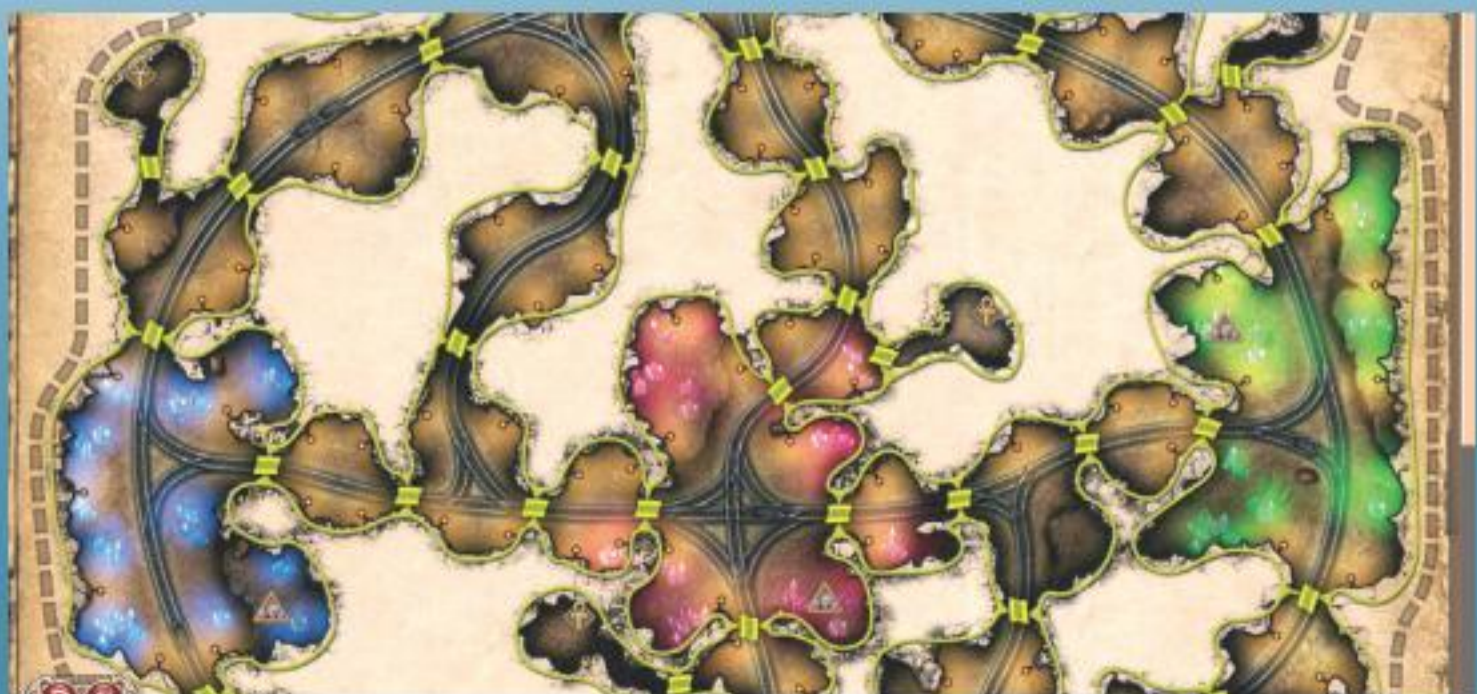
Особое поле боя — **Залы Талаара**, там отключен игровой чат и схватки начинаются автоматически, всплывая, как только в локации оказывается больше одного игрока. Битва прекращается после двадцати боев, и по итогам распределяются пять призовых мест.

Добытое на поле битвы — скальпы врагов, сферы, кристаллы — обменивается у специальных NPC на очки доблести. А следовательно, за все это добро ведутся ожесточенные схватки. А если кому мало, так тут выдают задания на сбор, скажем, ста двадцати зеленых кристаллов. Тем, кому противостоит команда с таким «квестовым сборщиком», не повезло: с ним в компании нередко приходят великолепно одетые опытные персонажи, которые просто блокируют всяческую деятельность противника, не жалея свитков призыва боевых зверей.

Однако даже проигравшая команда получает порцию опыта и доблести, так что в желающих подраться на поле брани недостатка обычно нет.

В октябре ввели **клановые войны**. Как рассказали нам разработчики, в «Легенде» более тысячи кланов, и они будут делиться на группы по силе. Для каждой возникшей таким образом лиги предполагаются свои награды.

Расширяются и **осады крепостей**. До последнего времени существовала всего одна крепость, которую сильные кланы по очереди отбивали друг у друга. Жеребьевка со сложными правилами определяла претендента на обладание крепостью. В назначенное время сходились кланы-конкуренты, и в великой сече определялось, кому достанется крепость вкупе с золотой казной. Нынче же сделаны крепости для игроков до пятого, до десятого и до пятнадцатого уровней, а также для кланов, которые могут предъявить титанов-долгожителей максимальных уровней.



Вопросы «куда идти?» и «что делать?» остро стоят перед теми, кто попал на поле битвы впервые. По первому вопросу поможет общая карта инстанса. Главное — осознать, что она есть.



Меч и магия: Герои 6

То, что шестая часть легендарных «Героев» станет полем боя в нашем Клубе, было очевидно еще с момента первого анонса проекта. Не успела игра выйти, как наши стратеги сочли себя готовыми к эпической сетевой схватке. Скоро поле боя покажет, насколько старательно разработчики выверяли баланс карт и фракций. Кто выйдет победителем из схватки — яростные демоны, расчетливая нежить, утонченные наги или грубые орки?

БОЙ 1.

КАКОЕ ЗЛО ЗЛЕЕ?

Карта: Молчание предков
Условия игры: нормальная сложность, очень быстрое развитие героев



Габский: демоны, воин



Пекло: нежить, маг

Пекло: *Нежить сильна способностью восстанавливать боевые потери — это позволит на первых ходах заняться экономикой, не заботясь об армии. Надеюсь, этого хватит, чтобы добиться преимущества над демонами, — их войска сами по себе много мощнее, но потерь вначале им не избежать.*

Габский: *Нелегко слугам ада на ранних этапах игры. Лечения нормального нет, потери колоссальны. Даже высасывать здоровье у врага не получится — против меня нежить. Одна надежда на адские врата, из которых постоянно появляются новые отряды. Заполнив все поле боя, они просто задавят неприятеля числом.*



Пекло: Брать форт по центру особого смысла нет.



Габский: Вот такой у меня слезливый демон.

ВЯЧЕСЛАВ ГРАБСКИЙ



ГОД РОЖДЕНИЯ 1987
ОБРАЗОВАНИЕ ПОЛИТОЛОГИЯ
ИГРОВОЙ СТАЖ 13 ЛЕТ

Знакомство с «Героями меча и магии» началось давным-давно — еще со второй части. Шестую часть со всеми ее изменениями воспринимает скорее позитивно. Множество свойств у каждого отряда придает новым «Героям» тактическую глубину, а система зон контроля избавляет от рутинной беготни. Впрочем, в любом случае предпочитает тактический режим стратегическому.

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО



ГОД РОЖДЕНИЯ 1987
ОБРАЗОВАНИЕ БИОЛОГИЯ
ИГРОВОЙ СТАЖ 16 ЛЕТ

Диск «Возрождения Эрафии» стал первой лицензионной игрой в коллекции. Остался преданным поклонником именно третьей части игры, но нововведения всячески приветствует. Продолжения ждал с нетерпением просто потому, что из него обещали убрать монотонную беготню вторичными героями, которые носились где-то в тылу, собирая войска из жилищ и деньги на мельницах.

РАСШИРЕНИЕ ЖИЗНЕННОГО ПРОСТРАНСТВА

Пекло: В нашем деле главное — холодный расчет и гробовое спокойствие. Мы уже умерли, спешить некуда. От замка вниз ведет узенькая дорожка, по краям которой опасные с виду существа охраняют аккуратные кучки ресурсов.

Но это они пока опасные. Строю зал героев, выкупаю себе помощника с подозрительно знакомой фамилией Явед, объединяю силы. Мой главный герой — образованный скелет Морте, значит, сундуки можно смело пускать на деньги. Обучаю Яведа основам экономики: пусть главный герой убивает всех на своем пути, а помощник собирает ресурсы. Сразу же нанимаю себе второго героя, тоже обучаю его экономике и отдаю армию: чем больше численный перевес в авангарде, тем меньше потери.

Вскоре нашлись умные жрицы, которые за скромную плату захотели присоединиться к моей армии. К сожалению, только затем, чтобы глупо погибнуть в следующем сражении. Н-да, на живых полагаться нельзя: только деньги зря потратил. Хорошо хоть неподалеку есть усыпальница, охраняемая чертовой дюжиной мятежных вампиров: бесплатное подкрепление после такой неудачи не помешает.

А что это охраняют ламасу напротив ненужного мне форта? Да это же Сума бесконечного золота! Дополнительные 500 золотых в день казну точно не отяготят.

Габский: Живые мертвецы считают себя величайшим в мире злом, но на самом деле нежить — лишь украинское название насморка. Мы же стары как сам грех! Демоны соврашали праведников за тысячелетия до написания первой книги о вампирах. Мертвяки все еще надеются нас победить? Громогласно смеюсь демоническим смехом.



Пекло: Грифон, ты за какое место там моего упыря кусаешь?!



Габский: Не добежал — вражескому шпиону неслыханно повезло.

Поведет армию Преисподней на бой великий воин Бруталий. Еще будучи смертным, он являл собой образец греховного поведения, а в облике демона и вовсе разошелся. Особенно наш герой любит грешить с суккубами и потому научился усиливать их огненную атаку.

Бруталий убивает охрану ресурсов, а его помощник собирает добытое в бою. Вот, весталки поддались его чарующему обаянию и решили перейти на темную сторону. Как тут не поддаться — вместо простых радостей одни молитвы, а тут подходит такой рогатый мачо... После общения с жрицами Бруталий стал весьма сентиментален и получил репутацию слез. Слезливый демон — это, конечно, ходячий анекдот, но уж больно хороши уникальные навыки. Раз уж есть сопливые вампиры, то почему бы слуге Преисподней не последовать заразительному примеру? Будет Бруталий убивать и плакать, убивать и плакать...

К сожалению, присягнуть силам Ада решили только жрицы, всех остальных приходится убивать. Нейтральные монстры умирают, но уносят все-таки с собой хоть двух-трех церберов или суккубов. Поначалу этого не замечаешь, а потом внезапно обнаруживаешь, что войско растаяло и пора возвращаться в замок за подкреплением. А ведь рядом такой сочный форт с казармой, хорошо бы его уже захватить.

Пекло: Морте переполз отметку в десять уровней, и мощных заклинаний у меня теперь за глаза. Мелкие потери в армии есть, а избежать крупных помогают привидения. На фронте тихо, пышущей жаром армии демонов пока не наблюдается. Может, они совсем рядом, а мы просто запаха серы не чуем, потому как мертвые вообще обонянием обижены? Хорошо хоть

многие нейтральные монстры в ужасе бегут от моей армии; есть и готовые присоединиться. Таких я безжалостно уничтожаю: уже один раз на живых понадеялся. Убийство послушниц, готовых встать на сторону тьмы (будто они мне нужны на ней), дало первый уровень пути крови. Это хорошо — магию тьмы я использую регулярно.

Индустриализация идет полным ходом: к концу недели я отбил все четыре шахты. На пятом ходу отстраиваю капитолий, ради чего пришлось пойти на жуткое расточительство — подбор золота главным героем. Мертвые заняли Зал владык, но, увы, я не могу его перестроить — он контролируется городом, взять который без подкрепления я не могу. Впрочем, присоединившиеся орки послужат неплохим пушечным мясом.

Герои-помощники как-то незаметно подросли до пятого уровня на одних только камнях опыта — и теперь каждый из них дает на рынке скидку. Явед сидит в городе, удешевляя строительство.

Небольшая торговая сделка, и мне хватило камня на создание личей. По итогам первой недели: у меня есть четыре типа войск для найма и много денег — пока все строго по плану.

Габский: Наконец-то хватило денег на капитолий. После него строю обиталище мучите-

лей и жду два хода до конца недели, чтобы нанять войска. Улучшаю маньяков и суккубов. Теперь наконец можно захватить прилегающие к моим землям форт и казарму.

Элементали огня и воздуха за стенами оказались крепкими орешками. Чтоб мне святым стать, опять потери! Хорошо хоть казарма поможет их восполнить. Интересно, почему искусственный интеллект всегда в первую очередь атакует именно церберов? Куда смотрит общество защиты животных?!

Наконец, долгожданный 10-й уровень! Пока Бруталий воюет за ресурсы, герой-помощник бежит в столицу за новой порцией войск.

ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ

Пекло: Посчитав ресурсы на первом ходу второй недели, экономист Явед заявил, что мне хватит денег не только на покупку армии, но и на улучшение личей. Сказано — сделано: казна пока опустела, зато армия выглядит солидно. Рядом с моим героем три кирина охраняют Оковы обреченности — замечательная вещь для тех, кто не собирается дать сбежать с поля боя своим врагам.

Опыт прошлой жизни подсказывает мне, что враги часто любят удирать...

Захватил конюшню и задумался: идти на войска демонов, которые заприметила моя разведка, или взять пока нейтральный город Маонга? Наверное, все-таки второе: город и доход приносит, и жилище перестраивать можно, да и как точка телепортации вполне пригоден. В городе нашлись орки, скопившиеся благодаря Залу владык: мертвым чхать на боевой дух, так что это живое подкрепление будет только на руку. Заодно Морте получил знаменательный 13-й уровень. Где бы заработать еще парочку, открывающих магу финальные заклинания?

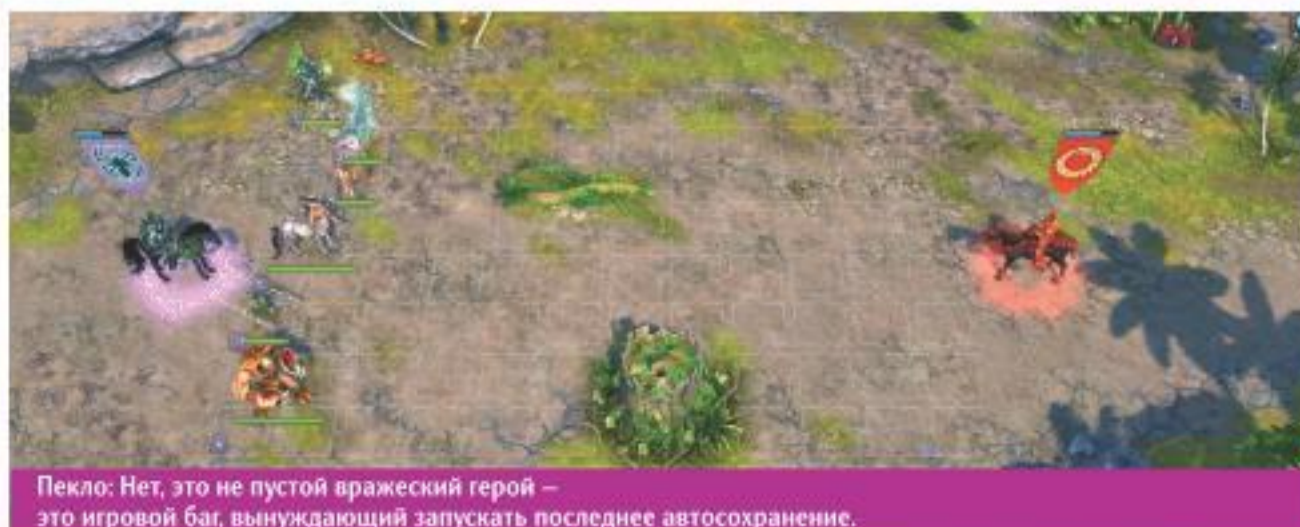
Габский: Адская армия продвигается на юго-восток. Впереди идет герой-разведчик без армии, за ним — Бруталий с основными силами. Встретаться с врагом в открытом поле никак нельзя — моя армия вряд ли сравнится по численности с войском нежити. А вот прихва-



Габский: Силы очевидно неравны, пора улепетьвать.



Пекло: Смотри, как я пои крутить умею!



Пекло: Нет, это не пустой вражеский герой — это игровой баг, вынуждающий запускать последнее автосохранение.

тить какой-нибудь нейтральный город можно и нужно. Готовлюсь в случае чего убежать в сторону замка.

Разведка обнаруживает весьма недурственный артефакт — мешок, приносящий по тысяче золота в день. Захватил бы такой раньше, насколько легче жилось бы! Хорошо хоть охранявшие его прядильщицы судеб не успели никого подстрелить.

Пекло: Ради 15-го уровня вырезаю всех монстров и посещаю камень опыта. Успех превзошел мои ожидания: я получил в придачу артефакт +8 к силе магии и второй уровень пути крови! Нерастраченные очки пошли на открытие *медитации* и *взрыва*. Теперь я готов к решающей схватке! На следующий день приграничная разведка засекла главного героя демонов в одном дневном переходе. Более того, у него незначительные силы! Надо бить, разведанные точные.

Грабский: Тысячу ангелов мне в пупок! Из тумана войны появляется главный вражеский герой с немалой армией и нападает на не успешшего сбежать Бруталия. Суккубы демонстрируют армии неприятеля шикарные формы. Но, видать, ниже враги так же мертвы, как и выше, и потому соблазнение не действует. Неприятель осыпает меня заклинаниями и стрелами. Суккубы огрызаются огнем, маньяки и мучители пыгаются контратаковать, но силы неравны. Оставшись практически без войска, герой бежит с поля боя, чтобы возродиться в замке.

Под ружье поставили всех, даже суккубов из личного гарема Бруталия. Но столица Преисподней пала практически без сопротивления.

Пекло: Я пересекаю границу, без потерь отправляю владыку ада обратно в его владения, а Явед — без армии! — занимает пустой форт по соседству. Дороги здесь хорошие, значит, через пару дней мои мертвые солдаты будут под стенами столицы врага. Демоны воистину не знают стыда — побежденный мной герой собственной персоной встречает меня в воротах в компании своих девяти любовниц. Как практичным и бесчувственным существам, нам чужды эмоции, пожирающие демонов, — поэтому юмор ситуации оценили только воины-ягуары, от смеха плюхнувшиеся на землю. Что взять с простых смертных? Столица демонов взята — это победа.

Пекло: Первая же схватка показала — нежить очень сильна. Слабину войск с лихвой компенсируют воскрешение и магия, и это позволяет избежать трат на покупку войск на первой неделе. Но будь на месте демонов любой другой живой воин с большим количеством войск — это уже ничего не решило бы: наличие в моем арсенале «взрыва», «молнии» и «нечестивого слова», обеспеченных пятнадцатым уровнем развития, превращают бой в бойню.

Грабский: Пока я терял войска в схватках с нейтральными монстрами, силы противника только росли. Я отстал от Евгения по всем параметрам: экономике, численности армии, опыту героя. Всеми виной потери в битве с нейтральными существами. Преимущества демонов в поздней игре, если таковые и имеют место, не успели проявиться.

БОЙ 2.

КУЛЬТУРНЫЙ ДИАЛОГ

Карта: Острова Правосудия
Условия игры: нормальная сложность, быстрое развитие героев



Пекло: наги, маг



Грабский: орки, маг

Грабский: У орков сильные отряды первого уровня: и ужасные в ближнем бою крушилы, и атакующие без ответа гарпии. Поэтому моя задача — быстро построить соответствующие здания, создать армию и найти оппонента. Еще бы успеть все это в сжатые сроки... Учитывая немалый размер карты, будет нелегко.

Пекло: Наги — не самая сбалансированная раса. Главная их проблема — функции лекаря и начального стрелка выполняет один и тот же отряд. Развитие героя будет не таким быстрым, как в прошлый раз, а способность ходить по воде не даст мне преимуществ — на этой карте нет плавучего мусора. Кроме того, сеть водоворотов создает манящую неизвестность, ведь враг может выскочить из воды и добраться до столицы буквально в два хода.

ПОДГОТОВКА К ПОХОДУ

Грабский: Не люблю воду! Как-то раз, еще юным орчонком, я упал в реку. Потом все племя смеялось надо, дескать, я чистый, как эльф. Еще гаденьким таким голоском спрашивали: «Может, ты и воду пьешь вместо браги?» Тогда с самым большим из обидчиков мы славно обменялись зубами. А потом все вместе выхлебали бочку «орочьего счастья», сняв с меня все подозрения. Но воду с тех пор все равно ненавижу...

А наги, которые в воде живут, тем более не люблю. Ну разве что сушеными и под пиво. Надо бы сходить к ним в набег, а то жратва кончается. Шаман по имени Гришнак, мухоморами отужинав, увидел во сне, что на одном из соседних островов у водяных есть логово. Вот пусть он сам и ведет войска! Тем более что он своим колдунством и раненого солдата вылечит, и здорового усилит.

Но пока надо нарубить деревьев на корабли и золота добыть на наем большого войска.

Пекло:

*Туман войны лег
На воды и острова.
Нужны войска мне.*

К сожалению, сейчас время не для поэзии, а для разведки. О Лотос, какое тут странное расположение шахт! Одна внизу у дороги, другая — где-то в лесах слева. Не по фэншую!

Мудрейшие с давних пор восхваляли экономию, и сейчас будет не лишним вспомнить это учение. Конечно, для начала моей главной героине — Бегущей-по-Волнам — понадобится помощница, более искусная в экономических вопросах. Заодно и войсками пособит. Кстати, мага я взял исключительно потому, что ей на старте положены жрицы, — играть сплошными войсками слишком расточительно.

*Нашей натуре,
Утонченной влагой слез,
Злато потребно.*

О третьем герое остается лишь мечтать — денег катастрофически не хватает, золота в округе преступно мало. Пока все уходит в строительство замка, но уже сейчас очевидно, что капитолия на первой неделе мне не видать — тут быхватило на урожай акуллоюдей и жриц...

Грабский: Источники камня и древесины нашлись быстро, их охранники разбежались. А вот золота и кристаллов пока не видно. Гришнак с армией прочесывает остров, собирая ресурсы и артефакты. Ему помогает еще пара героев-разведчиков.

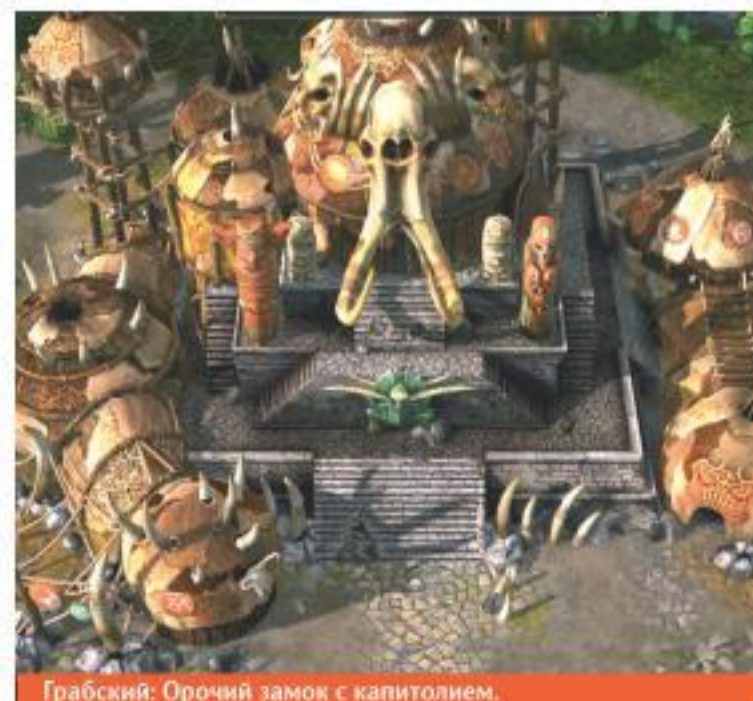
Остров огромный, но полезного на нем — гоблин наплакал. А строить военные здания как-то надо, потому вымениваю кристаллы на рынке. Цены высокие как циклоп — и нас, воинов, еще считают грабителями! Вот, здания первого уровня готовы, но нужно их еще улучшить. Обнаруживаю, что из-за таких трат на наем армии денег не хватило. Гришнак отсиживается в городе еще день.

Долгая беготня по острову отнимает драгоценные дни, а враг в это время развивается. Кажется, блицкриг с треском провалился.

Пекло: Выбравшись по дороге на берег — водная среда привлекает мою героиню, — я наткнулся на забавное семя, каждый день дающее немного древесины. Как чудесна и многообразна жизнь! Поскольку до лесопилки еще топать и топать, это неплохое подспорье. На берегу есть где пополнить запасы маны, но мне пока не на что ее тратить. Вот камень опыта и ресурсы при-



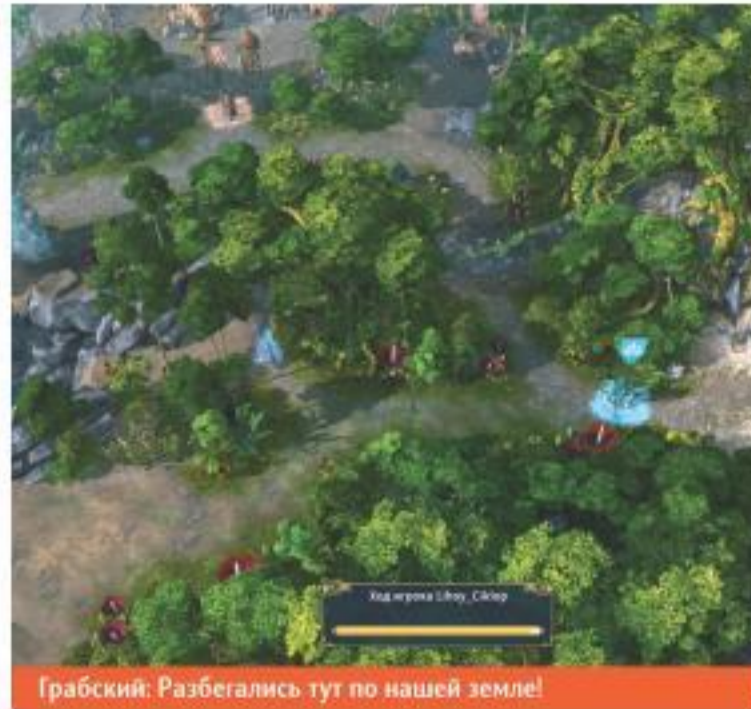
Пекло: Нелегкий выбор, что развивать: кровь или слезы?



Грабский: Орочий замок с капитолием. Тут живут конкретные орки-пацаны.



Пекло: Кэнсей злой! Кэнсей кромсать!



Габский: Разбегались тут по нашей земле!

годятся. Кузницу бронника обхожу стороной — ее охраняют несколько кентавров, а это самые злые лучники во всей игре.

В одном древнем томе, посвященном логистике, я читал, что истинная дорога описывает круг, — так что обратно мы двинемся другим путем, заодно освободив лесопилку от лучников. Сражения проходят легко и без потерь, многие существа проявляют истинную мудрость, уклоняясь от сражений, — я тоже проявляю мудрость, давая им уйти. И войска целы, и репутация слез растет.

*Я у врат замка —
Описан круг дорожный.
С кем мне сражаться?*

Скоро седьмой день и подкрепление, а больше делать на моем острове вроде нечего. Хотя...

*Узреть истину
Внимательный способен:
Проход проглядел.*

Сакура радости расцвела в саду моего сердца — я нашел золотую шахту! И ресурсы, огромное количество ресурсов, в борьбе за которые не стыдно применить свои познания в военном и магическом искусстве! Правда, шахту охраняет опасная с виду банда разрушителей. Эх, кто не рискует, тот не пьет сакэ!

И воды милостиво улыбнулись мне: разрушители в панике бегут, завидев моего героя. Ихтиофобы? А, неважно! Главное — у меня есть шахта и достаточное количество ресурсов. На дворе шестой день недели, поэтому экономлю и ничего не строю — завтра надо попробовать построить прибежище для кэнси.

Габский: Источника кристаллов как не было, так и нет. Разве что отдельные кучки под охраной нейтральных существ. За каждый демонов

кристалл приходится драться, но это еще полбеды. Куда хуже потраченные очки хода. Доволен один лишь Гришнак — у него стабильный приток опыта. Развиваю ему заклинания поддержки, и первым делом лечение.

И все-таки зря я полез в эти джунгли...

Пекло:

*Узрев слабину
Планов своих — отринь их
Ты в пользу новых.*

Кэнси — это очень хорошо, но сейчас мне важнее лучники, а не бойцы ближнего боя. Поэтому я рискнул и поставил на снежных дев. Дело в том, что во время возвращения в замок я заметил нескольких прядильщиц судьбы, охраняющих несметные богатства — золото, кристаллы, осколок Лунного диска и Оковы обреченности.

Завидев мою героиню с недельным запасом войск, паучихи нервно захрустели суставами. Увы, это не спасло их от тотального уничтожения во имя порядка и гармонии, и второй герой, уже изрядно поднаторевший в хозяйственных вопросах на камнях опыта, в тот же ход собрал все золото — 12 тысяч! Это определенно означает строительство капитолия.

Теперь, когда мой родной остров стерилен, наступает время для прогулок по воде. Хорошо бы получить в свое распоряжение форт или замок на первый день следующей недели — чтобы перебросить войска. Кстати, у меня нет кристаллической шахты. А все необходимые мне здания требуют прорву кристаллов.

*Дела сделаны —
По глади водной иду
Искать кристаллы.*

ЭПОХА ГЕОГРАФИЧЕСКИХ ОТКРЫТИЙ

Габский: Наконец-то после утомительных марш-бросков обнаружил шахту кристаллов и золотой прииск. Хорошо, но поздно — Евгений наверняка уже обогнал меня в развитии. Орки, охранявшие шахту, храбро дрались и сумели убить несколько моих гарпий. Не помогло даже заклинание регенерации. Обозвал Гришнака эльфийской принцессой и дал ему в морду — нельзя нынче бойцов терять. На этом проклятом острове даже нейтральных казарм нет.

Не ясно, что на моем острове делает форт, если рядом ни одной казармы. Его я трогать не стал — пользы никакой, а охрана сильна. Вторая неделя — а у меня до сих пор лишь один замок. Пора искать рекрутов за морем.

Пекло:

*Разведкой всегда
Начинай путь сквозь туман.
Во тьме один — слеп.*

Стратегия проста: впереди бежит вспомогательный герой, пока не находит что-то интересное. К нему подбегает главный герой с войском, убивает интересное и бежит дальше, а вспомогательный герой собирает добычу и догоняет. В трех днях пути от столицы нашелся островок, богатый ресурсами, противником и, что важнее всего, фортом. Теперь главное — точно рассчитать движение, ведь форт нужно взять на первый день недели.

Поскольку мой главный герой уже девятого уровня, для найма мне доступны помощники четвертого. Нанимаю последнего доступного мага с жрицами и акуллюдьми, прогоняю его через камень опыта — 6-й уровень! Вот теперь он и экономист знатный, и строения удешевляет, и войскам прирост дает. Теперь у меня на рынке единичка руды стоит два бревна — что меня вполне устраивает, ведь склады просто ломаются от дерева. Каждое здание требует сделки на рынке, но это не так страшно с учетом избытка золота и пиломатериалов. У меня есть городской портал, стены второго уровня и кэнсеи.

Габский: В столице кипит строительство — орки возводят сначала капитолий, а потом логова всех бойцов второго уровня. Наконец, захватив все сколь-нибудь полезное на острове, Гришнак отправился в морское странствие. Кучки ресурсов лучше игнорировать — казна и так не пустует. Нападаю только на заведомо более слабых существ ради опыта. Мне нужны лишь замки и форты с казармами.

Пекло: Третья неделя началась! Форт захвачен точно по расписанию, свежие силы доставлены в срок. На горизонте замаячила перспектива 15-го уровня, способного сделать моего мага смертоноснее катаны кэнсея. Ради опыта ввязываюсь во все стычки подряд — на островке не осталось принципиально важных ресурсов, но ради знаний я готов рисковать чешуей своих бойцов. В итоге жажда знаний окончилась трагедией: в неравном бою с прядильщицами судьбы пал смертью храбрых один из семи истинных самураев. Мы похоронили его в тени цветущей сакуры, под звуки мандолин. Жрицы рыдали, и их слезы капали в чаши на головах каппа.

*Великий воин
Пал в сражении с судьбой.
Покойся с миром.*



Пекло: Это еще вопрос, кто кого сейчас блокировал в воротах.



Пекло: Последний удар акуллоюдей. Все, это победа!

Это событие так потрясло меня, что я решил отослать второго героя на разведку в водовороты. Результат оказался интересным. Во-первых, я нигде не нашел признаков присутствия организованных орков. Во-вторых, спустя три дня до меня наконец дошло, что систем водоворотов на карте две, и одна изолирована от другой. Интересно, догадался ли Вячеслав?

Габский: Оркам неведом не только страх, но и навигация. Удивительно, но несколько дней плавания наобум дали результат. К всеобщей радости племени, Гришник обнаружил таки нейтральный форт. Взять его удалось практически без потерь — это заслуга Гришника и его колдунства. Шаман вполне заслужил свой новый двенадцатый уровень. К сожалению, форт — не замок, и пополнить армию в нем нельзя. Интересно, сколько городов и фортов у противника? Надо отправить к нему одного из «пустых» героев.

Пекло: Разведка второй части водоворотов принесла плоды: я нашел краешек территории коричневых, а ведь, как известно, только орки могут выбрать себе флагом цвет грязи. Если это вражеская столица, можно попытаться добежать до нее и разведать, насколько хорошо она укреплена.

Очаровательная Бегущая-по-Волнам нашла новую точку телепортации, да не просто



Пекло: Кэнсей попали в капкан. Хуже всего то, что теперь они получают урон от стены на следующем ходу.

форт — целый город. Правда, в нем жили нейтральные орки, но они быстро смылись. В прямом смысле этого слова. Перестроенный город поднимаю до третьего уровня и строю в нем жриц — они составляют основу моей армии, и чем их больше, тем лучше. По-прежнему ни одно строительство не обходится без рыночной операции: деревья все еще слишком много, а камня — критически мало. Во время чистки шахт вокруг города мне удастся достичь 15-го уровня — теперь моя магическая мощь неоспорима.

*Из пены морской
Выйдет несущая
Гармонии свет.*

Габский: Гришник вернулся домой с победой, но его ждали плохие вести. Хоть денег у орков нынче в избытке, но рекрутов слишком мало для полноценной войны с нагами. Придется выслать разведчиков в море, может, они найдут еще какую-нибудь нейтральную крепость. Если же наги подойдут к столице, использую городской портал. Один из «пустых» героев побежал в сторону верфи.

Пекло: Прорубаюсь сквозь джунгли, неотвратимо приближаясь к водовороту. Попутно нахожу конюшню, золотую шахту и форт — вот он-то и станет местом доставки моих во-

йск. Еще ко мне за 6000 золотых присоединилось полсотни адских гончих — увы, их придется бросить на этом берегу, ведь по воде они ходить не умеют, а лодку купить негде. Высаживаюсь разведчиком на коричневый берег и с замиранием сердца кручу ход: если моего лазутчика убьют, я так и не узнаю, как укреплена столица противника.

*Сердце замерло,
Вечностью скован разум.
Ожидание.*

Разведчик погиб, но успел выполнить свой долг. У врага стены всего первого уровня! Угроза незначительная для моего главного героя! Конечно, впереди новая неделя, и наем исправит положение, но ведь у меня он будет наверняка не меньше, да и магия мне благоволит. Пробегаю мимо города в глубь вражеской территории и получаю бесценные разведданные: у противника на острове есть замок или форт, но он его не занял. Никакой активности на воде он не производил, значит, столица — его единственный оплот.

ПРИЛИВ

Габский: Чудила с жабрами совсем страх потеряли! Бегают под самыми стенами орочьей крепости. А ну, ребятки, поймайте-ка этого ихтиандра. Давно я морепродуктов не ел.

Похоже, за шпионом скоро последует вторжение. Хорошо, что скоро новая неделя, — успею призвать какую-никакую армию. Наверняка войско у нагов больше, но чего стоят какие-то кильки с лапками против орков? Тем более что мы будем под защитой стен, а наги не сильны в стрельбе. После победы над основным героем врага и его армии я быстро прихватчу пустые или почти пустые замки.

Подготовка к обороне идет полным ходом. Матерые ветераны лупят новобранцев, чтоб хорошо строй держали. Слышу хриплый голос: «Кому сказал, нале-е-ево-о?! Дурья башка, лево туда! Где вас таких тупых понаходили на мою голову?!» У меня аж воспоминания нахлынули о юности моей молокососной...

Пекло: Четвертый семидневный цикл оказался неделей заболевания, и войск приросло заметно меньше обычного. Впрочем, это мне только на руку — Вячеславу с его одиноким замком придется еще хуже. Соединив силы возле конюшни, я со всеми возможными плюсами к дополнительному передвижению ныряю в водоворот. Со второй попытки меня выносит на вражеский берег. Расстояние до столицы — один дневной переход. Не радуюсь раньше времени, ведь первый день недели у него впереди, хотя сомневаюсь, что он позволит ему удвоить армию. У него достаточно много гоблинов, которых мне будет трудно выковыривать из башни. От магии толку не жди — заклинаний на разрушение стен у меня нет. Ну и ладно: зато у меня есть шлем, дающий бесплатный удар молнии. Пусть мои войска и герой отдохнут как следует — завтра многое решится.

Габский: Ба! Нагов в бой баба ведет, да еще и эльфка остроухая! Будет ребятам веселье. «Эй, красотка! — кричу с крепостной стены. — Айда к нам! У лососей этих небось зачала совсем? Так мы подмогнем!» А Гришник наяривает на балалайке да орет хриплым басом:



Габский: Орки сгруппировались у ворот и готовятся отбивать атаку.



Пекло: Успеет ли Вячеслав построить стены второго уровня?

*Эльфийка жениха любила,
Но так вышло — изменила,
Да не с отдельным мужиком
А с целым орочьим полком!*

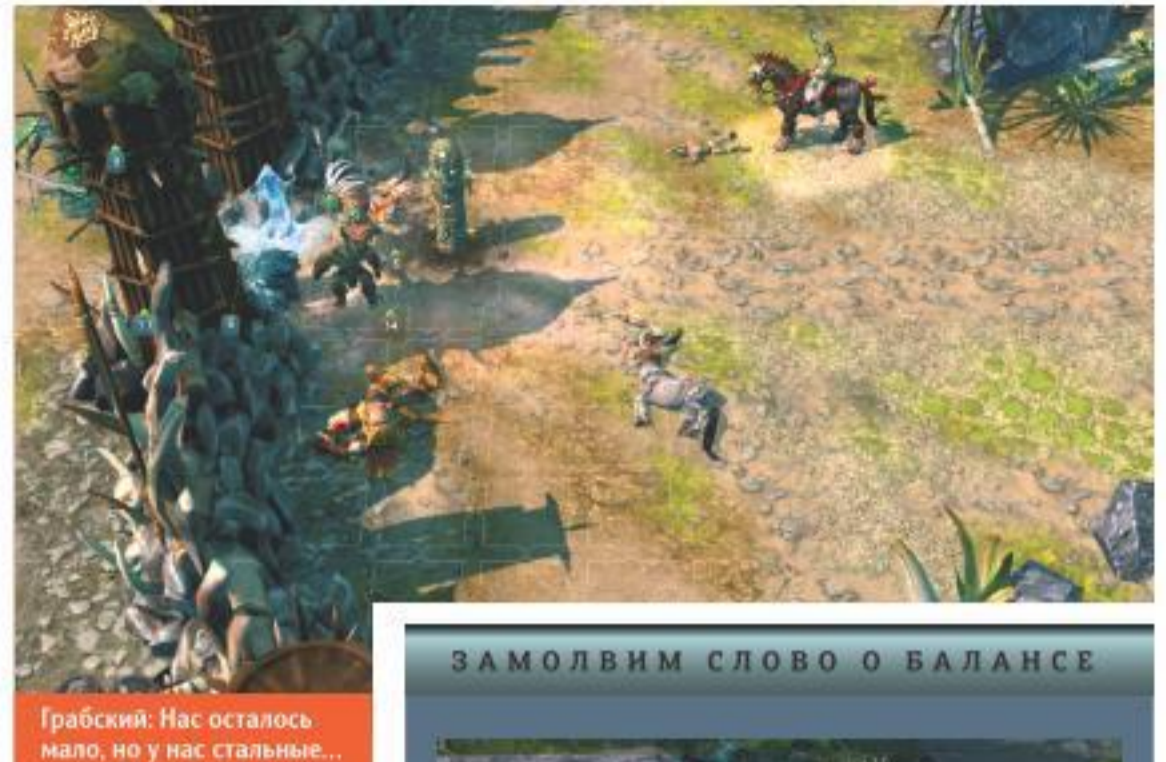
Орки и гоблины ржут — не битва будет, а потеха.

Пекло: Подхожу к городу и слышу непристойности, которые выкрикивают сыны земли в мой адрес. Это недостойное поведение только укрепляет меня в решимости изгнать этих островов от орков раз и навсегда. Я начинаю штурм. По архитектуре этот замок напоминает скорее свалку, нежели военный лагерь. У врага немало гоблинов, но большого вреда от них без башни не будет. Кентавров у врага хватает... Вернее, хватало, пока меткая молния не сделала свое благое дело. Мой плюс — возможность жхнуть молнией три раза за четыре хода, приправить это взрывом, а потом — помедитировать в горячке боя для восстановления магических сил. Враг сопротивляется вяло, отсиживаясь за воротами, несмотря на очевидную непогоду. Четырьмя отрядами наваливаюсь на ворота, один кэнсей гибнет в капкане гоблинов, другой тяжело ранен кольями крепостного вала — хорошо, что у меня есть жрицы!

Габский: А наг не так уж много. Разве что жриц этих, с рыбьими хвостами вместо ног, больше шестидесяти. Ну да ничего, им через стену стрелять несподручно, да и Гришнак всегда готов раненым мухоморов целебных прописать. А уж я потом целебного пинка пропишу, мигом в строй вернется.

Громилы, ягуары и ловцы снов становятся у ворот. Проход там узкий, лишь два вражеских отряда влезет, а большой и вовсе один. Гоблины ставят перед воротами капкан. Подходи-налетай, вражина, коли по морде схлопотать желаешь! Вот и гарпии уже взмывают в небо, чтоб камнем упасть на рыбьих жриц...

Ржавчина на мой ятаган, что происходит?! Удар молнии с неба убил весь отряд гарпий! Весь без остатка! Проклятое эльфье колдунство! Трусят водяные да командирша их остроухая честно драться, только колдовать издалека горазды. Но уж колдует ушастая мощно... Эх, не видать нам сегодня победы, коли у врага такая магия. Но мы умрем как мужчины, с оружием в руках! Гришнак ставит возле ворот защитный тотем, чтоб хоть немного сократить потери от магии. Ворота крепости вот-вот развалятся под ударами. Раз наги ломаются в ворота, а не отсиживаются под стеной, значит, сила для разрушительной магии уже на исходе. Скоро придет черед рукопашной.



Габский: Нам осталось мало, но у нас стальные... жилы! Враг не пройдет!

Бойцы! Сегодня на небесах нас приласкают пышногрудые валькирии! В наши глотки польется полноводная река браги, но сначала мы должны пролить не меньшую реку вражьей крови!

«Жизнь у орков — сущий рай!..» — начал я орочий боевой клич.

«Грабь! Насилуй! Убивай!!!» — отозвался строй.

Они были готовы к последней в своей жизни битве.

Пекло: Ворота сломаны, и мои слабые и немногочисленные отряды уже в городе, в то время как цвет армии топчется снаружи, ожидая возможности попасть внутрь. С учетом ставки на лучников пехоты у меня действительно мало, но ее, за исключением кэнсеев, и не жалко. Последние два отряда вражеских бойцов окопались у ворот, прикрывшись тотемом земли, снижающим входящий урон. Погибли два отряда каппа, погибли духи ручьев и кэнсеи, но тут наконец до вражеских позиций добрались многочисленные акуллоуди, которых я берег с самого начала игры. В крепости почти не осталось орков, их войско Бегущая-по-Волнам испепелила молниями. Под ударами дубин погибли последние защитники крепости. Сопротивление орков закончилось.

*Прилив поднялся,
Окропив берег кровью.
Как много в нем слез!*

Пекло: Ставка на мага с «образованием» пока кажется безупречной. При относительно малочисленных войсках на третьей неделе игры решающую роль в битве сыграла именно атакующая магия.

Габский: Нужно было сразу садиться на корабль. Во-первых, был шанс на раннем этапе игры найти и уничтожить базу Евгения. Во-вторых, по морю войско движется не так медленно, как по суше. Отыскать недостающие ресурсы и нейтральные крепости на соседнем острове было бы легче.

ЗАМОЛВИМ СЛОВО О БАЛАНСЕ



Чтобы подтвердить или опровергнуть результат дуэли, стоило бы сыграть за одну и ту же расу.

Сетевой режим, стоило на него надавить, тут же начал рассыпаться, как трухлявый пенек. Есть очевидные лидеры — это нежить и люди. Им дали хорошие войска с лечением, сильную магию и отличные расовые умения. В аутсайдерах у нас демоны. Потеря нескольких бойцов из-за нехватки лечения поначалу не кажется критичной, но по мере накопления таких потерь оборачивается катастрофой. Наги и орки стоят посередине.

Следующий аспект дисбаланса сетевой игры — навыки героев. Магу 15-го уровня не могут нормально противостоять ни маг четырнадцатого, ни воин двадцатого. А все из-за системы, дающей доступ к куче вкусностей именно на пятнадцатом уровне. Воину ничего эквивалентно крутого не отгрузили. Зато воин 30-го уровня спокойно порвет аналогичного мага в лоскуты своей озверевшей армией, просто не обращая внимания на сыплющиеся с неба молнии. До того времени ориентирующемуся на силу герою будет трудно себя проявить.

При этом, если играть с ускоренным развитием героев, атакующие заклинания обладают чудовищной силой, что мы и увидели во второй битве. Без ускоренного развития все с точностью до наоборот — молнии и огненные шары почти бесполезны.

С картами тоже не все в порядке. Есть несколько действительно хороших, но по большей части стартовые условия оказываются неравными. Очевидно, положение игрока, у которого есть кольцевая дорога вокруг замка, лучше, чем положение того, которому достался проселок с шахтами в двух разных концах.

На данный момент сетевая игра слишком несбалансированна. Для выяснения, кто лучше играет, подойдет всего несколько карт, а играть справедливее всего будет за одну и ту же расу, да еще и желательно с одинаковой репутацией.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

ФИНАЛЬНЫЙ СЧЕТ



2:0

Победа Евгения Пекло



Warhammer 40.000: Space Marine



РЕЦЕНЗИЯ В ЛКИ №11 2011 **80%**



ЖАНР БОЕВИК
РАЗРАБОТЧИК RELIC ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ THQ
В РОССИИ АКЕЛЛА

Погоня за достижениями

Рев бензопилы и скрежет разрезаемого металла, рокот шагов и лопающиеся головы орков... Многие посетят планету-кузницу Грайю лишь для того, чтобы с криками «За Императора!» вмешаться в бесконечное противостояние с зеленокожими, адептами Хаоса и всеми прочими, кто рискнет попасться под горячую руку. Но в мире Warhammer завелся новый орден — адепты вдумчивой игры. Эти господа чтят собственный Астарес с полусотней заповедей, таких как: «Прочесывай локации в поисках аудиожурналов», «Проходи испытания снаряжения», «Сражайся с врагом одним видом оружия» и «Убивай супостатов дозированными порциями». Они бьют себе podobных и даже умирают по расписанию.

Кто они? Охотники за достижениями.
За Императора? Нет! За достижениями!

Мир Space Marine славен не только яростными схватками между ультрамаринами и их заклятыми недругами. Немалый интерес к безбашенным сражениям подогревают Steam-достижения. Некоторые из них кажутся недостижимыми, часть и вовсе секретные, остальные откроются самым ловким и внимательным. Попробуем во всем разобраться, и да падет сорокатысячный враг в неравной схватке с космодесантом!

ХРАНИТЕЛИ РАЗВЕДАННЫХ

Скальпы и сервочерепа

За сбор разбросанных по уровням сервочерепов (данные с докладами) мы получим два достижения. Лексиканум откроется тем, кто отыщет 10 записей, Библиарий Макрэджа — отчаянным

искателям, собравшим все 48 аудиожурналов. Вот как найти их все.

ГЛАВА 2. НЕСМОТЯ НИ НА ЧТО (индустриальная зона 82)

Журнал смены. Вместо того чтобы зайти в руины здания, где вы найдете капсулу с болтером, поверните направо и разружьте укрепление с бочками — на возвышенности первая запись.

Журнал лейтенанта Миры 1/5. После воссоединения с Леандром и боя с орками в том же разрушенном здании. Пройдя вперед, вы увидите искомое слева от дороги.

Журнал медчасти. Сразившись с орками, выползшими из транспортных бурильщиков, осмотрите ближайший бункер. Предмет внутри.

Дневник гвардейца 1/5. Распрощавшись с лейтенантом, сразитесь с орками в снайперской стычке и пройдите через разрушенное

здание. Перед выходом из этих руин сверните налево, в закоулок.

Дневник гвардейца 2/5. Рядом с предыдущим. Покинув здание, спрыгните вниз и обыщите бункер.

ГЛАВА 3. БРЮХО ЧУДОВИЩА (Батарея обороны «Голиаф»)

Рабочий журнал 1/5. Войдите в оружейную крепость и поверните в отсек справа. Запись возле железных блоков.

Журнал лейтенанта Миры 2/5. Спустившись на лифте, бегите прямо — возле ограды вы увидите контейнер прямоугольной формы, на нем парит сервочереп.

ГЛАВА 4. ТИТАНЫ ГРАЙИ (Центральная станция 24)

Журнал медчасти 2/5. На локации с тараном поднимитесь вверх по ступеням, но не бегите к поезду, а поверните налево, в закоулок.

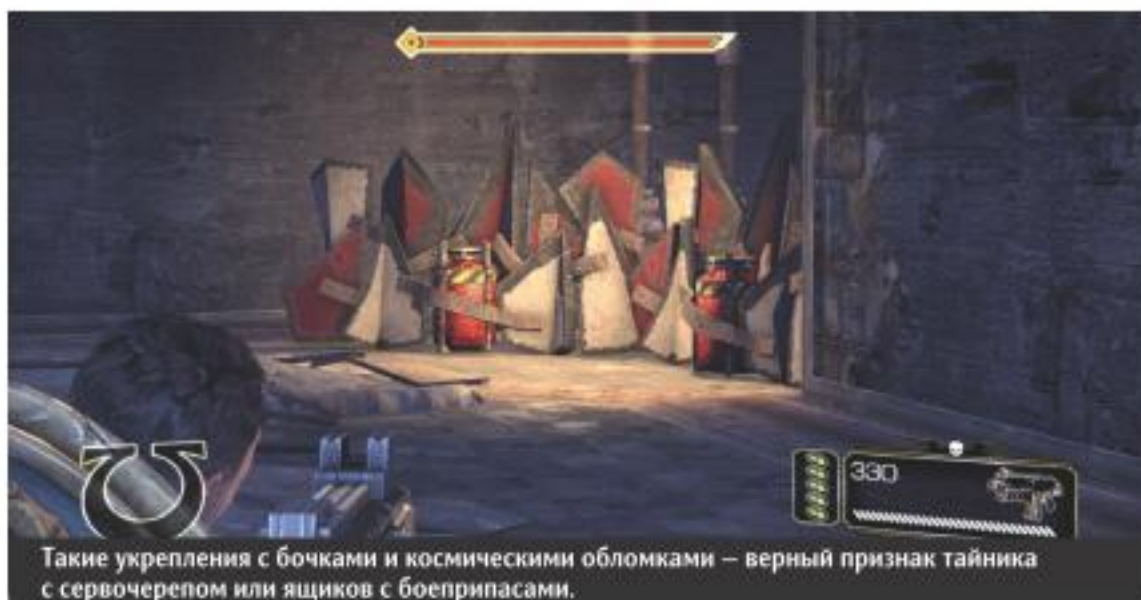
ГЛАВА 5. ИНКВИЗИТОР (Западные врата Аджакиса)

Дневник гвардейца 3/5. На площади перед огромным крапом, где вы сражались с толпой зеленокожих, пройдите в тупик направо. Журнал у прямоугольных контейнеров, рядом с ящиком боеприпасов.

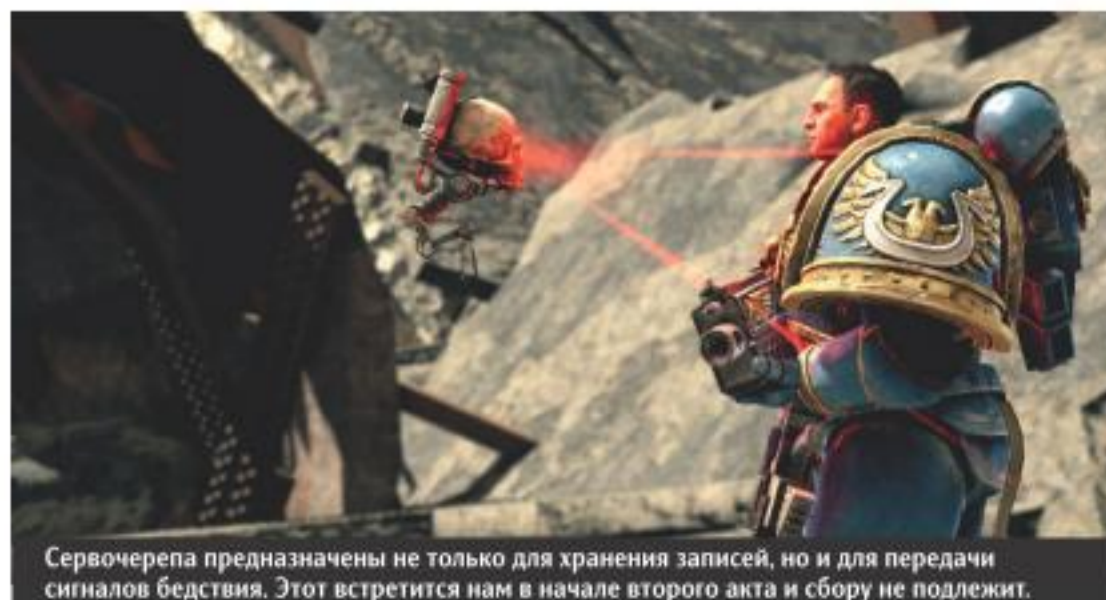
Отчет инквизитора 1/5. Спуститесь на лифте в убежище гвардейцев, поверните в длинный коридор направо. Череп на контейнере, возле группы из четырех бойцов.

ГЛАВА 6. ЛОГОВО ВЕЛИКАНОВ (Базилика доступа в Аджакис)

Журнал смены 2/5. Поднимитесь на лифте на станцию сканирования и переходите в сборочный цех — поверните налево, спустившись по ступеням. Запись у ограды, возле контейнеров.



Такие укрепления с бочками и космическими обломками — верный признак тайника с сервочерепом или ящиков с боеприпасами.



Сервочерепа предназначены не только для хранения записей, но и для передачи сигналов бедствия. Этот встретится нам в начале второго акта и сбору не подлежит.

В некоторые места с черепами можно добраться только с прыжковым ранцем.



Космодесантники — народ брезгливый. Перекарабкаться через такую расщелину уже не смогут.

Отчет инквизитора 2/5. На локации, где вы впервые встретитесь с орками. Предмет у панели управления, на возвышенности, слева от целевых врат.

ГЛАВА 7. СЕРДЦЕ ТЬМЫ (Переработка отходов — подуровень 109)

Рабочий журнал 2/5. После сражения с орками и их вожаком вы увидите два круглых прохода: указатель цели показывает на правый, но вы идите налево — запись в конце отсека.

Журнал медчасти 3/5. Выйдя из канализации, вы окажетесь на локации со спиральной лестницей. Разрушите укрепление с бочками слева — отыщите гранаты и очередной череп.

ГЛАВА 8. ШЕПОТ МЕРТВЫХ (Жилой центр «Андрис»)

Журнал медчасти 4/5. Пройдите через разрушенное здание и спрыгните вниз — на стене увидите надпись «86». Общитесь тупик слева от нее.

Отчет инквизитора 3/5. Получив лазерную пушку и на том же месте наваяв вражеским снайперам, пройдите в жилое здание, первая комнатка справа.

Журнал смены 3/5. Этажом выше, в комнатке слева.

Частное сообщение 1/5. Спускайтесь в дыру посреди асфальта, на первой развилке поверните в тупик направо. Журнал рядом с ящиком боеприпасов.

Отчет инквизитора 4/5. Запись вы отыщите перед тем, как

подняться вверх по дороге из обломков. В постройке, где вы сражались с толпой стрелков.

Частное сообщение 2/5. Как только вы получите прыжковый ранец, подлетайте на уровень вверх, бегите прямо вдоль стены и совершите еще один прыжок наверх.

Отчет инквизитора 5/5. Рядом с упавшим кораблем орков, напоминающим круглый космический бульжничок. Возле лестницы, справа.

Журнал смены 4/5. На локации, где вы сражались с орком-колдуном и толпой стрелков. Запись в отсеке справа, на участке с проломанным полом.

Дневник Дрогана 1/10. Недалеко от предыдущего. Идите по направлению маркера цели, но на развилке поверните влево — дневник на ступеньках.

Журнал смены 5/5. Перед тем как на площади сразиться с орками, общитесь развалины справа. Поднимитесь на несколько уровней и найдите монумент — рядом череп.

ГЛАВА 9. ОРУЖИЕ (Приближение к Калкису)

Частное сообщение 3/5. На локации с упавшим кораблем орков найдите разрушенный мост. От него пройдите налево, на возвышенность, в тупик.

Журнал медчасти 5/5. Возле упавшего винтокрыла.

Журнал лейтенанта Миры 3/5. В конце уровня. Как только увидите кусок толстой оборванной трубы, лежащей посреди дороги, бегите влево, в закоулочек.

40 000 ОКРОВАВЛЕННЫХ МОЛОТКОВ



Не самое сложное, но самое долгое достижение — «Настоящий сын Императора»: убить 40 000 ксеносов в любых режимах игры. В среднем за кампанию мы убиваем около 4000 врагов; то есть, чтобы получить заветный трофей, нужно пройти игру раз десять. За три недели, прошедшие после выхода игры, достижение еще никто не получил. Неужели все так сложно?

Быстродействующей панацеи для этой задачи нет, зато есть несколько мест, где можно без проблем заняться набиванием баллов и копить очки в общий зачет.

■ **Глава 2. Несмотря ни на что.** Эпизод «Окопы». После встречи с лейтенантом Мирой бегите на передовую, найдите тяжелый болтер и стреляйте из него во все, что движется. Загрузка контрольной точки отбросит вас на локацию в нескольких шагах от этого пулемета.

■ **Глава 5. Инквизитор.** Эпизод «За оружием». Перебейте дивизию стрелков — и окажетесь перед загоном, куда набегит толпа гретчинов. Убили всех — загружаем контрольную точку. Повторять можно до бесконечности.

■ **Глава 12. Угасание света.** Эпизод «Бастион Праймус». Помогите гвардейцам отбить атаку орков и бегите к пушкам. Подключив питание, оставайтесь на локации: нахлынут бесконечные волны орков, бегущие прямо на орудия, — они вас не тронут, можете бить их в ближнем бою до позеленения.

Напоследок эксперимент. На каком же участке игры выгоднее лупить орков? На каждое из описанных выше мест я выделил ровно по десять минут (с учетом времени загрузок контрольных точек) и в ожесточенной схватке изживал ксеносов во имя Императора. Вот что получилось.

Глава 2 — 8 загрузок, 398 убитых.

Глава 5 — 14 загрузок, 594 убитых.

Глава 12 — 1 загрузка, 141 убитый.

Глава 10. ДОМ СЕКРЕТОВ (Комплекс Калкис — подуровень 3)

Рабочий журнал 3/5. Пройдите через узкую комнату с зеленоватым освещением, по пути подстрелив две пулеметные турели. Поверните направо, в тупик.

Рабочий журнал 4/5. Войдя в помещение с гигантскими колоннами, поверните направо, в отсек с неким подобием круглого стола. В следующей комнате журнал, рядом пулеметная турель.

Дневник Дрогана 2/10. На месте первой стычки с орками, возле горячей двери.

ГЛАВА 12. УГАСАНИЕ СВЕТА (Жилой центр «Голан»)

Частное сообщение 4/5. Спускайтесь в канализацию и на развилке поверните налево. Череп за блокадой с бочками.

Дневник Дрогана 3/10. Возле капсулы с «Железным ореолом». В той же комнате, слева от выхода.

Журнал лейтенанта Миры 4/5. После первого сражения с Хаосом и орками войдите в жилое помещение. Запись в комнатке на втором этаже.

Дневник гвардейца 4/5. Спуститесь на лифте и воссоединитесь с лейтенантом Мирой. Журнал на месте первой стычки с орками, недалеко от ящиков с боеприпасами.

Дневник Дрогана 4/10. После длительного сражения с орками на лестнице и площади поднимайтесь на лифте. В «коридорных» помещениях на развилке идите в комнату справа — череп у контейнеров.

Рабочий журнал 5/5. Возле капсулы с плазменной винтовкой.

Дневник гвардейца 5/5. Во время обороны бастиона исследуйте окопы. Запись возле оружейного тайника, в закоулочке.

Журнал лейтенанта Миры 5/5. Спустившись в Мануфакторий, вы увидите оружейный склад. Череп за контейнерами с пушками.

**ГЛАВА 13.
ПРОБУЖДЕНИЕ ГИГАНТА**

(Станция 79-го слоя Аджакиса)

Дневник Дрогана 5/10. На месте первой встречи с космодесантом Хаоса. Обыщите комнаты слева.

Дневник Дрогана 6/10. Спуститесь вниз на лифте-платформе. Череп возле панелей управления.

Дневник Дрогана 7/10. После битвы с толпой порождений Хаоса и вашим «двойником» (такой же космодесантник Хаоса с железным ореолом) поднимитесь по лестнице и проследуйте к отсеку с номером 81. Запись у железных блоков.

Одержимость 1/3. На месте битвы с летающим дроном Хаоса отыщите отсек слева — внутри запись.

**ГЛАВА 15.
КНЯЗЬ ДЕМОНОВ**

(Окраины Аджакиса)

Дневник Дрогана 8/10. Спуститесь вниз в начале миссии — увидите череп у прямоугольных контейнеров.

Частное сообщение 5/5. После боя с тремя космодесантниками Хаоса (один из них — ваш «двойник») вы попадете в помещение, где вам следует убить трех пехотинцев, а затем еще двух. Между этими группами ищите кусок трубы — внутри запись.

Одержимость 2/3. После битвы на площади (там вам еще попадется тяжелый болтер) отправляйтесь в длинный коридор. Череп возле ящиков с оружием.

**ГЛАВА 16.
ШПИЛЬ БЕЗУМИЯ (Подход к орбитальному шпилю)**

Дневник Дрогана 9/10. В орбитальном шпиле, на участке, где вы сражались с демонами и летающим колдуном Хаоса. Пройдите через высокий проход с острой аркой, поверните в тупик налево.

Дневник Дрогана 10/10. На маленьком островке, откуда вас поливал плазмой космодесантник Хаоса. Попасть туда можно, используя прыжковый ранец.

Одержимость 3/3. Сбросив прыжковый ранец, бегите в помещение, где вас ожидает летающий дрон Хаоса. Исследуйте тупиковый отсек справа — будете вознаграждены последним сервочерепом.

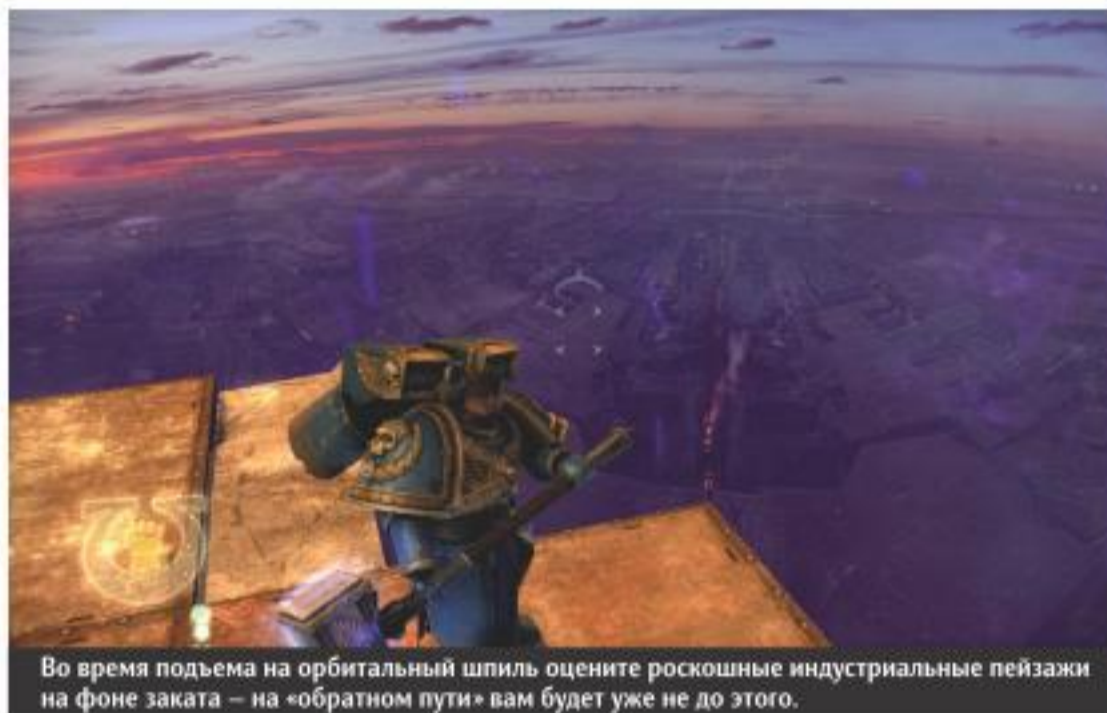
УЛЬТРАМАРИНОВЫЕ СЕКРЕТЫ

Сделай то, незнамо что, убей того, незнамо кого

Открыв страничку с неполученными достижениями и сосчитав их, вы заметите, что в списке отображаются только 41 из 50. Остальные девять — секретные, их названия можно прочесть лишь в гло-



Одна граната не только сделает мультиубийство, но и способна проредить немалую толпу противников.



Во время подъема на орбитальный шпиль оцените роскошные индустриальные пейзажи на фоне заката — на «обратном пути» вам будет уже не до этого.

бальной статистике, а условие покажут лишь после его выполнения.

В отличие от *Deus Ex: Human Revolution*, здесь большинство таких трофеев берется по сюжету, и пропустить их невозможно в принципе.

■ **Боевой отряд** (воссоединитесь со своими братьями-космодесантниками). Получите во второй главе, когда встретите сержанта Сидония. На той же локации вы найдете капсулу с пилотом.

■ **В прорыв** (пробейтесь к разбившемуся Каменюке). Конец второй главы, когда преодолете поле брани между орками и гвардейцами.

■ **Заставить замолчать пушку** (уничтожьте орбитальное орудие). В финале третьей главы превратите орочью пушку в кучу хлама.

■ **Тебе его нести** (достаньте источник энергии). В конце миссии «Логово великанов» вас ждет схватка с орками на арене. После убийства парочки орков-нобов (бегайте от них по кругу, используя перекаты) активируйте ярость и покромсайте берсерков, затем жмите кнопку на панели управления. Не отвлекаясь на наводнивших арену противников, бегите к источнику и хватайте его — миссия закончится, и достижение наше.

■ **Мы попытаем удачу** (выстрелите из «Психической плети»). Получаем в начале одиннадцатой главы.

■ **Я покончил с тобой** (покончите с варбоссом Злобочерепом). В эндшпиле двенадцатого эпизода, перед воссоединением с отрядом, капитана Тита ждет реша-

ющая схватка с варбоссом орков. Стреляйте и используйте перекаты, чтобы увернуться от гранат и его рукопашных атак. Когда на поле боя выбежит массовка — глушите орочью мелочь гранатами и мeltaганом или активируйте режим ярости.

■ **Молот Империиума** (с помощью титана «Непобедимый» уничтожьте орбитальный шпиль). Глава «Пробуждение гиганта». Поднимитесь на борт титана и зарядите его оружие. Дронов и колдунов Хаоса ликвидируйте болтером «Шторм».

■ **Смерть еретикам** (убейте 50 космодесантников Хаоса). Получаем в конце игры, когда силы Хаоса становятся нашим основным врагом. Против десанта Хаоса используйте лазерную пушку: хватит одного выстрела в голову или двух — в тушку.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** рестарты миссий не влияют на количество убитых врагов — можете убить парочку десантников и загрузить последнюю контрольную точку, где эти ксеносы еще живы. Новые убийства дополнят ваш зачет. Убийства в сетевом режиме тоже учитываются.

■ **Момент истины** (убейте князя демонов Немерота). Конец семнадцатой главы. Самый несуразный бой игры, по сложности сравнимый с разделыванием гретчина. В ходе ритмичной мини-игры защелкиваем Немерота цепным мечом по его демонической морде.

МАСТЕР НА ВСЕ ПУШКИ

Не просто расчленил, а расчленил красиво!

Сюжетные достижения — лишь малая часть трофеев. Основная задача охотника за достижениями — убивать, стрелять, резать, топтать, оглушать и крушить черепушки ксеносам, врагам Императора!

Достижения «*Мощь праведных*» (убить 100 врагов) или «*Ангел смерти*» (перестрелять 500 недругов) вы получите в ходе игры, даже не заметив. То же относится и к трофеям за стрельбу в голову, «яростные» убийства и прыжки на головы врагов.

Особое место занимают достижения, где следует пройти уровень, используя только один вид дистанционного и рукопашного оружия. Во время зарабатывания подобных трофеев забудьте про гранаты и подручные средства в виде тяжелых болтеров и станковых пулеметов. Достижения не получить и во время некоторых миссий — например, в четвертой главе, когда вам по сюжету положено взять в руки тяжелый плазмомет.

■ **Изящество и ярость** (болтер «Охотник» и пилотомеч). Удобно брать в главе «Брюхо чудовища» (следующая же глава после получения этих образцов оружия) — в закрытых помещениях обычно не так много орков, да и поддержка товарищей дорогого стоит. Ближе к концу игры болтер «Охотник» качественно устаревает, поэтому стоит взять это достижение до получения лазерной пушки.

■ **С пистолетом и мечом** (болт-пистолет и цепной меч). Стоит взять в пятой главе кампании — на уровне нет серьезных препятствий, братья-космодесантники и массовка гвардейцев послужат прикрытием, орков-нобов можно ликвидировать в ближнем бою, активировав режим ярости.

■ **ЭТО ВАЖНО:** болт-пистолет исчезает в седьмой главе.

■ **Грубая сила на воле** (миномет «Воздаяние» и силовой топор). Испробуйте этот тандем в шестом эпизоде, где вы вместе с отрядом и инквизитором отправитесь за источником энергии. Трудности будут лишь в конце, когда начнется сражение с орками на арене. Вражью мелочь разите врукопашную, а миномет поубавит пыль орков-нобов. Берсерков бейте яростными атаками.

■ **Сжечь их всех** (только плазменное вооружение). Следует пройти главу, никого не убив в ближнем бою. Легче всего это сделать в миссии «Дом секретов»



Кто сказал, что мельтаган не может быть снайперским оружием? Убивает же!



То ли ноб просто задумался, то ли ему не понравилось, что у него в черепушке торчит топор.

(глава 10), где наши враги — пулеметные турели и ракетные установки. Плазма из пистолета хорошо разьедает металл, а надобности в ближнем бою нет вовсе. Орки появятся лишь под конец, но и там их немного — легко перестреляете всех под прикрытием товарищей.

УБЕЙ ЕГО, ОН НЕХОРОШИЙ!

Громилы и достижения

Несколько достижений посвящено убийству определенных противников, комбинациям и убийствам из нестандартного вооружения.

■ **Чем они больше...** (убить 25 орков-нобов). Нобами в мире Warhammer называют орков-переростков (гретчины зовут так даже космодесантников). Встречаются двух видов: рукопашники (крепкие, вооружены огромным топором, и бить их лучше издали или в ближнем бою с активированной яростью) и стрелки (ракетчики с огромными красными глазами, беззащитны против рукопашных атак). Достижение можно получить при первом же прохождении.

■ **Не такие уж и крепкие** (убить 10 «крепких парней»). Наши цели — орки со щитами, которые появляются на уровнях в середине игры. Частенько бегают в компании со сквигами-камикадзе, поэтому убиваются быстро. В отдельных случаях против них полезны гранаты, миномет или «мельта».

■ **Ноб повержен** (выиграть 10 противостояний с орком-нобом). Следует не просто прикончить громилу, но и сделать это в режиме мини-игры. Завидев ноба, несколько раз жахните его врукопашную и нажмите F, чтобы оглушить. Пока он в отключке, жмите E и быстро щелкайте левой кнопкой мыши.

■ **Огневая мощь** (убить 250 врагов экзотическим оружием). Речь о том оружии, что не влезает в рюкзак, — пулеметы, ракетницы, плазмометы. Впервые такая штука попадает во второй главе, где следует обстреливать орков и гретчинов из тяжелого болтера. Нажав правую кнопку мыши, такое оружие можно оторвать от крепления и забрать с собой, но хватает его ненадолго, а боезапас взять неоткуда. Когда кончатся патроны, можно загрузить контрольную точку и дострелять недостающее количество — достижение накопительное.

■ **Цепь смерти** (последовательно подорвать 5 зарядов из миномета «Воздаяние»). В пятой главе для получения этого трофея есть

СЛАВА ВЕССМЕРТНЫМ



Достижение «Император хранит нас» требует пройти первую часть игры без смертей и рестартов. Это стартовые четыре главы кампании: от высадки и до уничтожения тарана орков.

Задача не из легких, и у космодесантника, в отличие от сапера, нет права даже на одну ошибку. Рассмотрим трудные места этих глав и меры предостережения.

Вооружитесь правилом «больше стрелять — меньше махать мечом». В первой главе не бегите сломя голову в атаку — оттягивайте орков на себя, стреляйте, используя перекаты назад.

Миссией позже грядет первая встреча с орком-нобом. Ввиду отсутствия ярости и тяжелых пушек выбегите на открытое пространство и стреляйте по нему из болтера, используя перекаты, чтобы уворачиваться от атак.

В третьей главе вам следует зарядить пушку заминированным зарядом, и пока Леандр будет катить этот снаряд, вы будете отстреливаться от волны орков. Спрячьтесь в укромное место от стрелков, рубите орочью мелочь в ближнем бою, при встрече с нобами активировать ярость. Когда пехота закончится, беритесь за стрелков.

Заключительный эпизод ознаменуется битвой с воздушным кораблем орков. Хватайте плазмомет и срывайте его с креплений, прячьтесь от вражеского огня за железными блоками. Иногда летающий модуль будет высаживать к вам десант — в этом случае тоже спасет плазма.

отличное местечко, где на вас нападет несколько групп гретчинов. Отстрелите пять мин, затем *зажмите R*, чтобы подорвать заряды, когда враги будут пробегать мимо.

■ **Снайпер Императора** (убить 10 врагов за одну активацию ярости стрелка). Найдите место с большой кучей прущих на вас орков, возьмите в руки мельтаган. Активируйте ярость и шкварьте всех, кто есть поблизости, — главное, чтобы десяток набрался.

ТАМ, ГДЕ ВОЙНА НЕ КОНЧАЕТСЯ

Ксенос ксеносу всегда ксенос

Какой бы успех ни ждал нас в кампании, 14 достижений можно получить лишь в сетевой игре. Многие из них нетривиальны, мы получаем их за упорство, труд и расчленение ближних и дальних своих, но без хитростей и здесь не обошлось.

■ **Работа мастера** (индивидуализировать персонажей космодесанта и Хаоса).

Следует заменить все части первоначальных комплектов брони: «Мод. 7 Аквила» для почитателей Императора и «Танк Хаоса» для изменников. Сначала получите 4-й уровень, чтобы разблокировать редактор. Если у вас активирован контент коллекционного издания, просто наденьте эксклюзивные одеяния, и достижение ваше (броня, дающаяся за прохождение кампании, не подходит). В ином случае следует проходить *испытания брони*, постепенно открывая аксессуары из других комплектов, затем примерить их на персонажа.

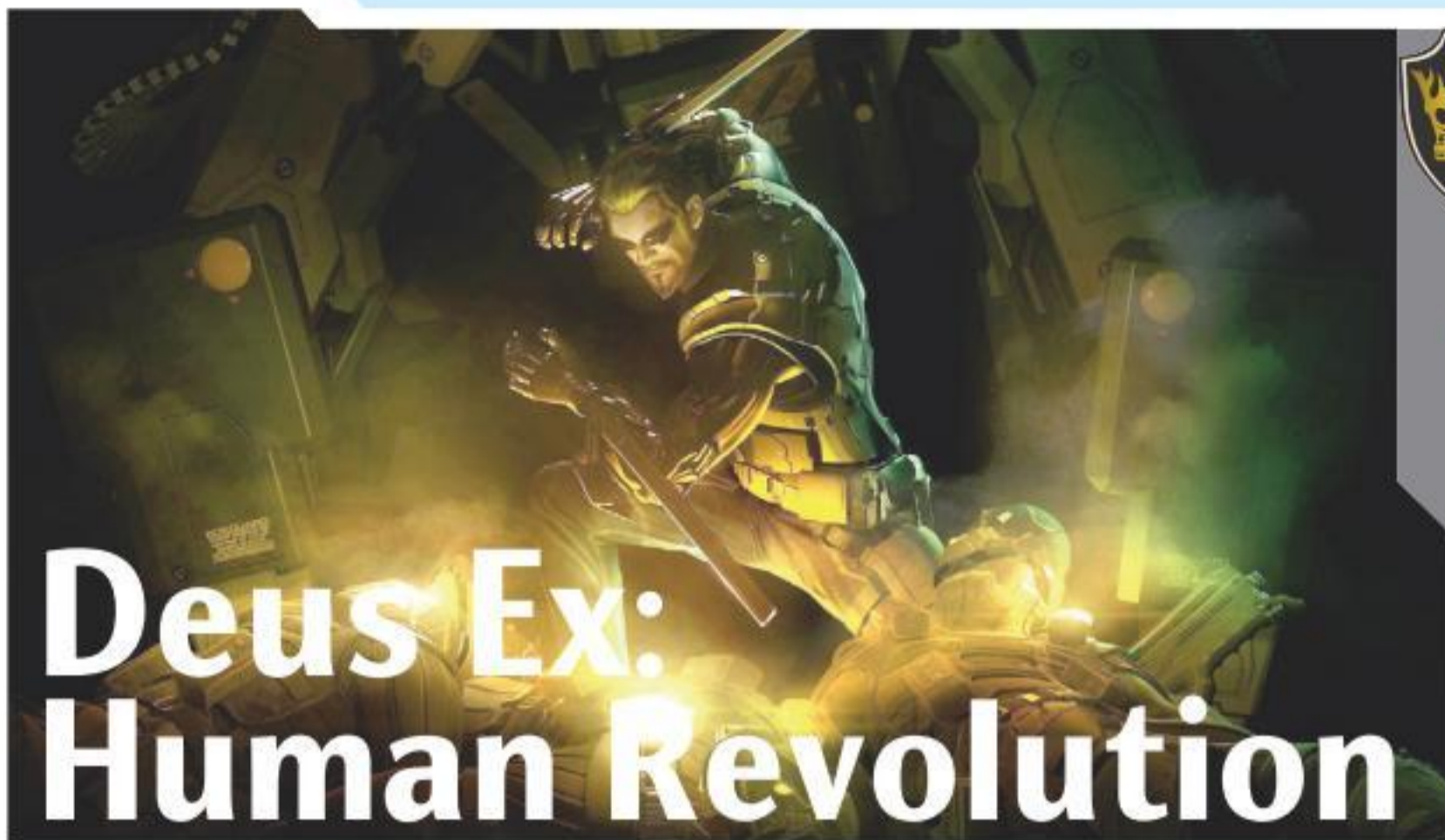
■ **Хранитель арсенала** (пройти 92 испытания оружия). Новые пушки открываются по ходу набора уровней персонажа, и у каждого образца есть свой комплект испытаний с упором на выносливость и терпение. Мультиубийство — убить одним выстрелом двоих и больше врагов (это выгодно делать у точек возрождения, особенно когда в партии врага много новичков). Серия убийств — прикончить трех и более противников за одну жизнь, причем сколько бы вы ни убили врагов подряд, три или двадцать, это будет *одна серия*.

■ ■ ■

Концовка одиночной кампании недвусмысленно намекает на скорое продолжение, а в кузнице разработчиков уже куется кооперативный режим, призванный разнообразить будни космических десантников. В этом мире война не закончится никогда...



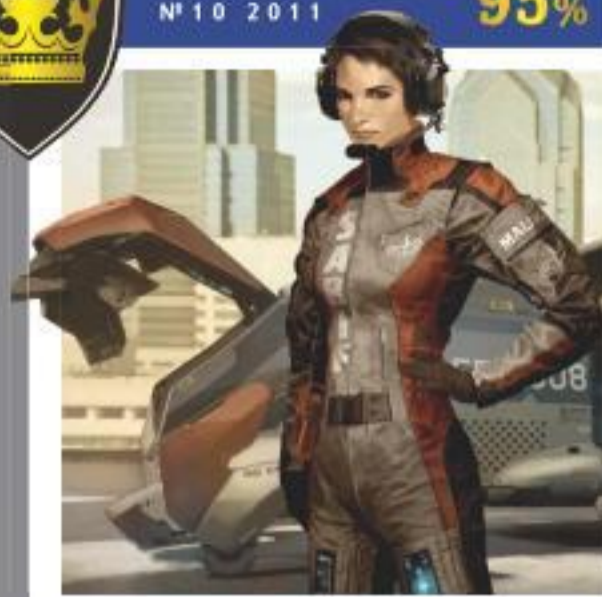
Поменять ли силовой топор на силовой топор? Ох уж эти вечные муки выбора...



Deus Ex: Human Revolution



РЕЦЕНЗИЯ В ЛКИ
№ 10 2011 **95%**



ЖАНР	БОЕВИК С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
РАЗРАБОТЧИК	EIDOS INTERACTIVE, NIXXES SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ	SQUARE ENIX
В РОССИИ	НОВЫЙ ДИСК

Награда в поисках героя

Дeus Ex — это интриги и заговоры, пароли и тайные лазейки, сюжетные развилки и куча самых разных секретов. Неосторожно выбранная в диалоге фраза может возыметь неожиданные последствия в дальнейшем сюжете, а методы и стиль прохождения определяют, какие концовки будут доступны Адаму Дженсену в финальной главе игры.

Немало интересного добавила в Human Revolution традиционная система достижений. Часть наград откроется только тем, кто привык прятаться в тени, устранять противников голыми руками и взламывать системы безопасности. Часть — только приверженцам силовых методов. А некоторые достижения надо будет еще найти...

На этот раз мы займемся собирательством внутри профиля Steam — рассмотрим самые неочевидные задачки и способы их решения. Пройдемся не только по секретным, но и по самым интересным достижениям игры, где следует проявить не только ловкость и терпение, но и смекалку.

Для «проныр» и «пацифистов» приготовлена особая инструкция по технике безопасности: что можно делать, а что — категорически нельзя, дабы получить заветные награды.

СМОТРИТЕ ПО СТОРОНАМ

Лучше один раз увидеть, чем сто — пройти мимо

Всего в игре сорок девять достижений, двадцать пять из них —

секретные. Их названия вы увидите в глобальной статистике Steam, а условие получения — не раньше, чем ухитритесь его выполнить. Начнем с тех наград, что попадают нам по сюжету, в строго отведенных местах. Трофеи описаны в порядке их достижения.

ГЛАВА I. ДА ЗДРАВСТВУЕТ РЕВОЛЮЦИЯ

Пиксель-хантинг. После начального ролика, как только игра передаст Адама во власть комбинации WASD, не спешите покидать кабинет Мэган Рид. Осмотрите (E) на комод справа игрушечную машинку, книжку «Being More» рядом на столе и фотографию возле монитора. С дивана возьмите книжку, прочитайте почту в компьютере и подберите электронную газету. За осмотр всех шести вещей мы получим первый трофей.

«ПАЦИФИСТАМ» НА ЗАМЕТКУ



Я накормил этого торчка капсулой с транквилизатором, а он взял и помер на месте. Неужто передозировка?

«Пацифист» (пройти игру без единого убийства) — самое популярное достижение по части задаваемых по нему вопросов. Как ни старайся, в игре бывают неоднозначные ситуации, и не всегда ясно, что влияет на получение трофея, а что нет. Пришло время развеять мифы.

- Наемники, напавшие на «Шариф Индастриз» в игровом прологе, входят в зачет достижения — прячьтесь, обходите их, но не убивайте. Единственный вариант их нейтрализовать — взорвать баллоны с газом.

- Турели, роботы, камеры наблюдения и прочие механизмы можете уничтожать — они не учитываются.

- Взрыв робота убьет рядом находящихся врагов (спящих и бодрствующих) во время миссии по спасению Малик — это тоже прощается (как и взрывы механизмов в других местах).

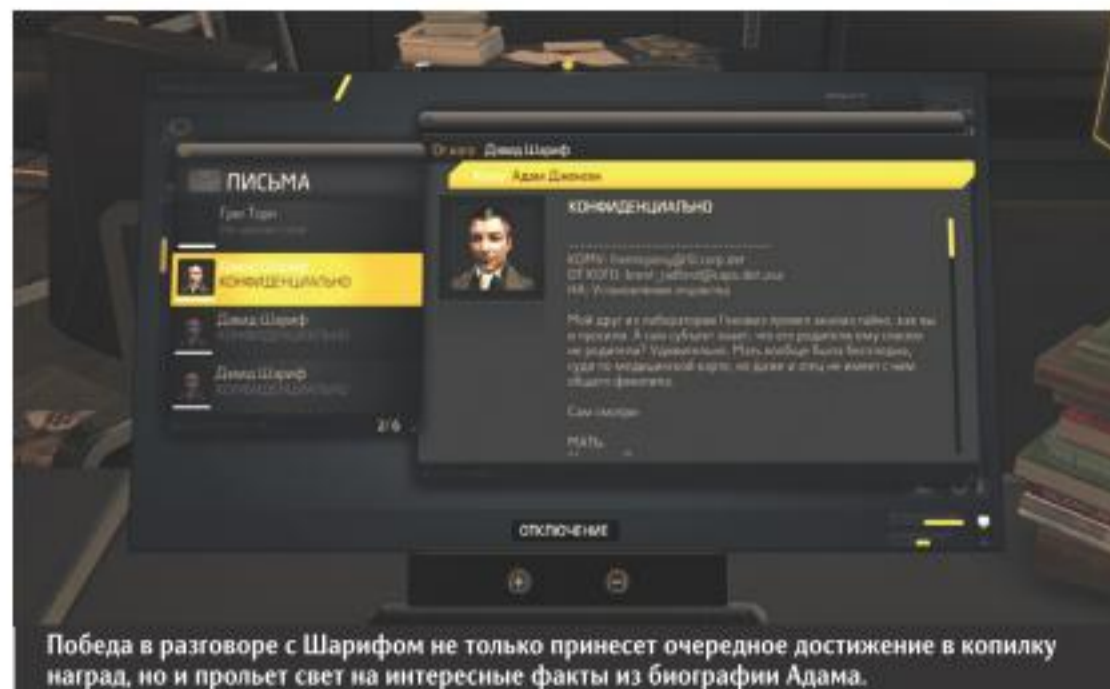
- Бессознательный враг может скатиться в наэлектризованную воду, умереть от взрыва или упасть с высоты — это не влияет на достижение. После того как мы получим за нейтрализацию врага хрбонус «Милосердие», с телом можно делать что угодно.

- Перепрограммирование роботов и турелей строго не рекомендуется: если механизм настроен против врагов и убьет кого-то — трофеем нам уже не светит. Исключение — игровые боссы.

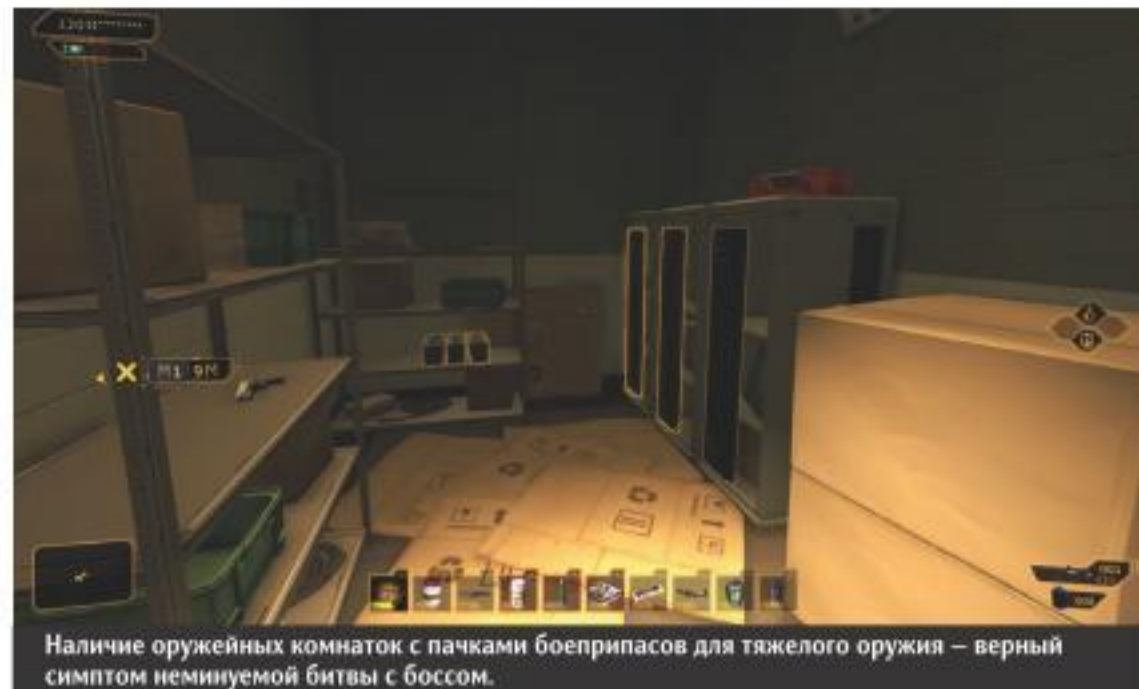
- Если противник подрывается на мине, установленной не Адамом (например, на Пахнее, где полно безмозглых зомби), или умирает после выстрела из несмертельного оружия (транквилизаторская винтовка и PEPS иногда дают подобные «осечки») — это не влияет на трофей.

Мэган нервничает и призывает Адама поторопиться. Но спешить не стоит — ради достижения можно ненадолго оставить даму потомиться в ожидании.





Победа в разговоре с Шарифом не только принесет очередное достижение в копилку наград, но и прольет свет на интересные факты из биографии Адама.



Наличие оружейных комнаток с пачками боеприпасов для тяжелого оружия – верный симптом неминуемой битвы с боссом.

ГЛАВА II. ШАРИФ В ОСАДЕ

Непредвиденные последствия. Убедите Зика Сандерса отпустить заложницу. Схема беседы: попробовать освободить Джози – посочувствовать (три раза).

- **ПОСЛЕДСТВИЯ НЕУДАЧИ:** отсутствие как минимум одного побочного квеста при первом посещении Детройта (двух – если Джози Торп мертва); Зик сбежал (по-плохому), мертв или арестован.

ГЛАВА IV. ВОЛК СРЕДИ ОВЕЦ

Офисная работа. Убедите Уэйна Хааса пропустить вас в морг. Схема: умолять – простить – умолять – простить.

- **ПОСЛЕДСТВИЯ НЕУДАЧИ:** не будет возможности законным путем пройти в полицейский участок, стражи правопорядка будут настроены враждебно.

ГЛАВА VI. ТЕАТР ТЕНЕЙ

Бык. Дается строго по сюжету за победу над боссом – Лоуренсом Барреттом. Если вас не подвело чутье и вы прихватили ракетницу на базе F.E.M.A. – проблем не возникнет и громила ляжет после трех залпов в голову. На наивысшей сложности этого может не хватить – добейте его гранатами или любой огнестрельной пушкой.

ГЛАВА VII. ЧЕРНАЯ КОШКА В ТЕМНОЙ КОМНАТЕ

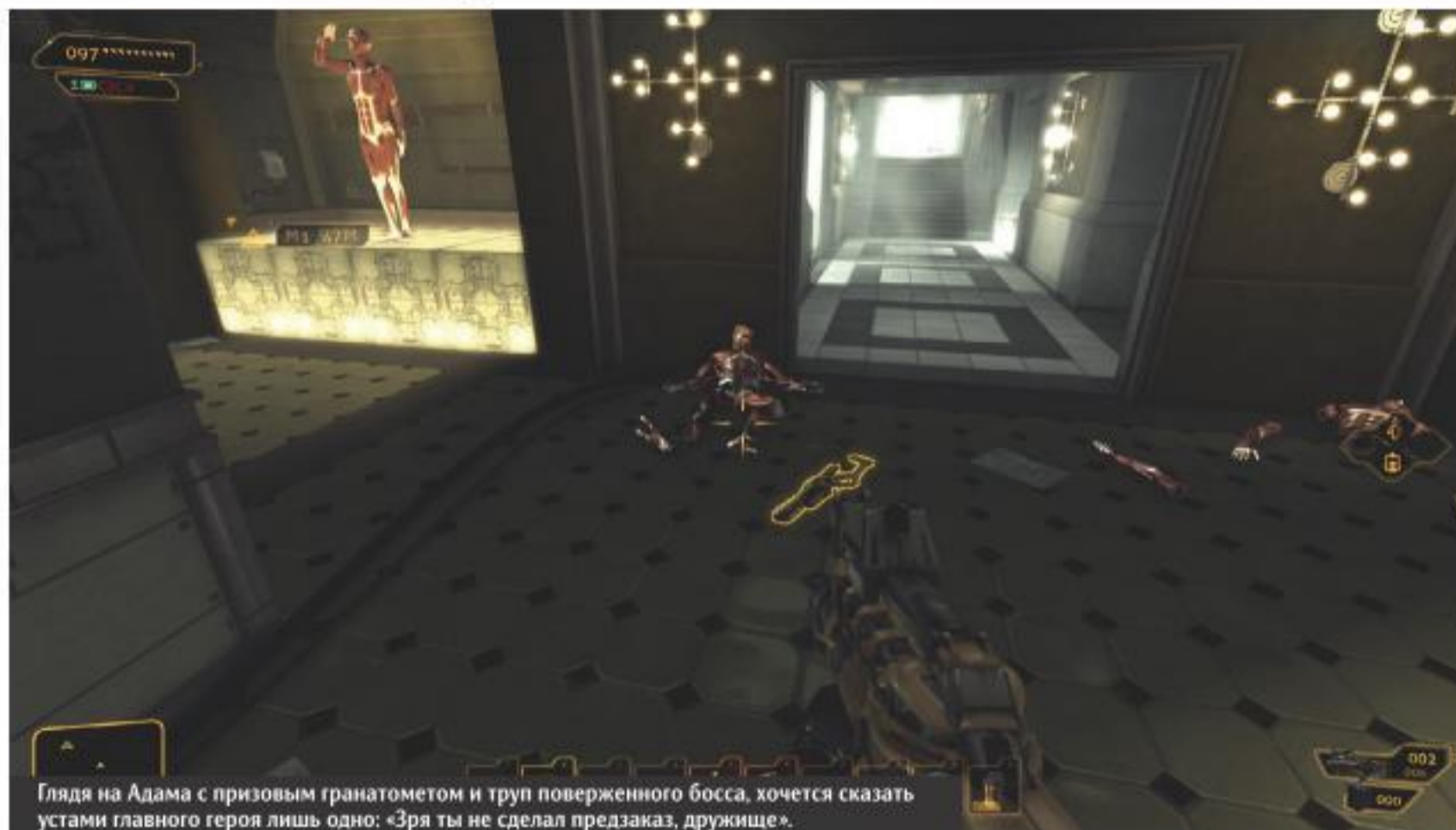
Да, босс. Убедите Дэвида Шарифа рассказать вам о потайном канале связи. Схема: успокоить – сменить тему – успокоить (дважды).

- **ПОСЛЕДСТВИЯ НЕУДАЧИ:** отсутствие побочного квеста при втором посещении Детройта.

ГЛАВА VIII. ЧЕРНЫЙ РЫНОК

Темные тени. Убедите бармена пропустить вас к Тонгу Си Хунгу. Схема: настаивать – заострить внимание – настаивать.

- **ПОСЛЕДСТВИЯ НЕУДАЧИ:** часть комнат «Улья» останется охраняемой



Глядя на Адама с призовым гранатометом и труп поверженного босса, хочется сказать устами главного героя лишь одно: «Зря ты не сделал предзаказ, дружище».

(появление там грозит Дженсену передозировкой свинца); чтобы узнать местоположение хакера, подслушайте разговор Тонга в его кабинете.

ГЛАВА X. БЕЛЫЙ ШУМ

Богомол. Сражение со вторым боссом – Еленой Федоровой. Достижение пропустить невозможно. Для победы достаточно модифицированной боевой винтовки – с установленной системой поиска цели даже прицеливание не понадобится. Если у вас нет защиты от электричества, держитесь ближе к центру арены; когда Елена разобьет электрогенератор – мало не покажется в первую очередь вам самим.

ГЛАВА XII. ЗАНАВЕС ПОДНИМАЕТСЯ

Стычка. Убедите Уильяма Таггарта рассказать людям правду. Схема: дискредитировать (трижды).

- **ПОСЛЕДСТВИЯ НЕУДАЧИ:** нам прикажут проникнуть в охраняемую гримерную и подбросить компромат в компьютер Таггарта.

Последняя соломинка. Отговорите Исайю Сэндовала от попытки самоубийства. Схема: посочувствовать (дважды) – жестокое милосердие.

- **ПОСЛЕДСТВИЯ НЕУДАЧИ:** отсутствуют.

ГЛАВА XIII. ПАВШИЕ СОЛДАТЫ

Добрая душа. Спасите Фариду Малик после крушения вертолета, перебив всех нападающих. В первую очередь разберитесь с тяжелыми пехотинцами и роботом. Подробная тактика боя описана в предыдущем номере.

ГЛАВА XIV. УРОЖАЙ НАДЕЖДЫ

Змея. Еще одно не пропускаемое достижение – победа над Джароном Намиром, третьим игровым боссом. Ваш лучший друг – гранатомет из призовой миссии, способный разделать главаря «Беллтауэр» прежде, чем тот «мама!» сказать успеет. Иначе можно забросать врага гранатами или убить из модифицированного оружия.

- **НА ЗАМЕТКУ:** вариант расправы над боссом для эстетов: перепрограммируйте турель, чтобы та атаковала врагов, и оттащите ее на арену, где предстоит встреча с Намиром (для обоих действий следует улучшить имплантаты). Битва будет выиграна без единого выстрела.

Ангар 18. После того как учены улетят на вертолете, спускай-

тесь по ступенькам и поворачивайте в отсек налево. Там отодвиньте ящик и через вентиляцию проберитесь в тайную комнату. Взломайте компьютер (терминал 5-го уровня) и прочитайте секретное сообщение.

ГЛАВА XV. КОНЕЦ ПУТИ

Последний отчет. Убедите Хью Дэрроу отдать вам коды доступа к системе «Хирон». Схема: предположить недосказанное – обращение с призывом – предположить недосказанное (дважды).

- **ПОСЛЕДСТВИЯ НЕУДАЧИ:** в заключительном бою у вас не будет кода доступа для отключения систем безопасности «Хирона».

■ **Конец.** В финале игры вас ждет бой с главой «Тай-Юн Медикал» – Чжао Юньжу. Сначала перестреляйте троицу турелей, иначе спокойной жизни не будет. Затем хватайте лазерную винтовку и жарьте китайянку прямо через бронированное стекло. Бой закончится, вы получите достижение.

■ **Проект Д.** После финального видео уходите пить кофе. Как только с экрана сбегут все титры, нам покажут ролик с неким мистером Пейджем. Достижение мы получим после его просмотра.



Если не собираетесь брать деньги О'Мэлли, лучше вообще не заводить с ним беседу. Транквилизатор в ухо — и все дела.

ИГРА НЕ ПО СЦЕНАРИЮ

Хитрый выбор в дополнительных заданиях

Еще часть наград откроется в ходе побочных миссий, причем не за их завершение, а за не очевидные на первый взгляд поступки. Дополнительные задания (не путать с *задачами*) встречаются только в двух городах, где есть свобода передвижения, — Детройт и Хэнша.

Первое посещение Детройта (миссии «Волк среди овец» и «Призраки и пешки»).

■ **Сентиментальность.** В ходе квеста «Материнская забота» (получаем при выходе из штаб-квартиры «Шариф Индастриз») вы отыщете фамильную драгоценность — браслет Мэган Рид. Вернувшись с отчетом к ее матери, не упоминайте о находке, оставьте ее себе. Достижение наше, а последствий у этого решения не будет.

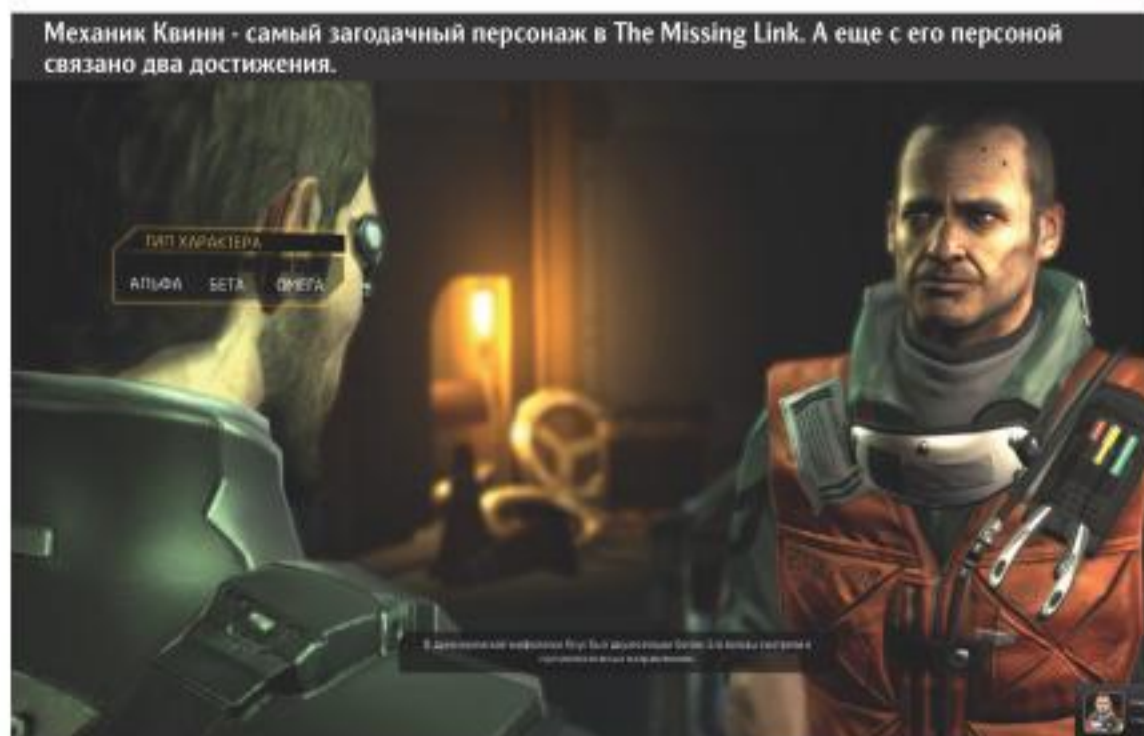
■ **Взятка.** На территории банды из Трущоб вы найдете бывшую напарницу, девушку в облегающем костюме, предлагающую разоблачить продажного полисмена. После длительной беготни по городу вас попросят сходить на квартиру негодяя и арестовать его. Начните разговор, О'Мэлли предложит деньги — возьмите их и позвольте ему скрыться, чтобы получить трофей.

Первое посещение Хэнша (миссии «Черная кошка в темной комнате», «Черный рынок», «Корпоративные войны»):

■ **Суперищейка.** Фарида Малик попросит о помощи, когда вы прибудете в отель «Элис-Гарден». При обыске квартиры Ли Гона прослушайте автоответчик, почтайте почту в компьютере, осмотрите бейсбольную битку и разбитые старинные часы. В «Улье» найдите Ли (на втором этаже), в разговоре используйте найденные улики (ошибиться трудно — две из трех реплик всегда правильные), трофей вы получите сразу после его признания.

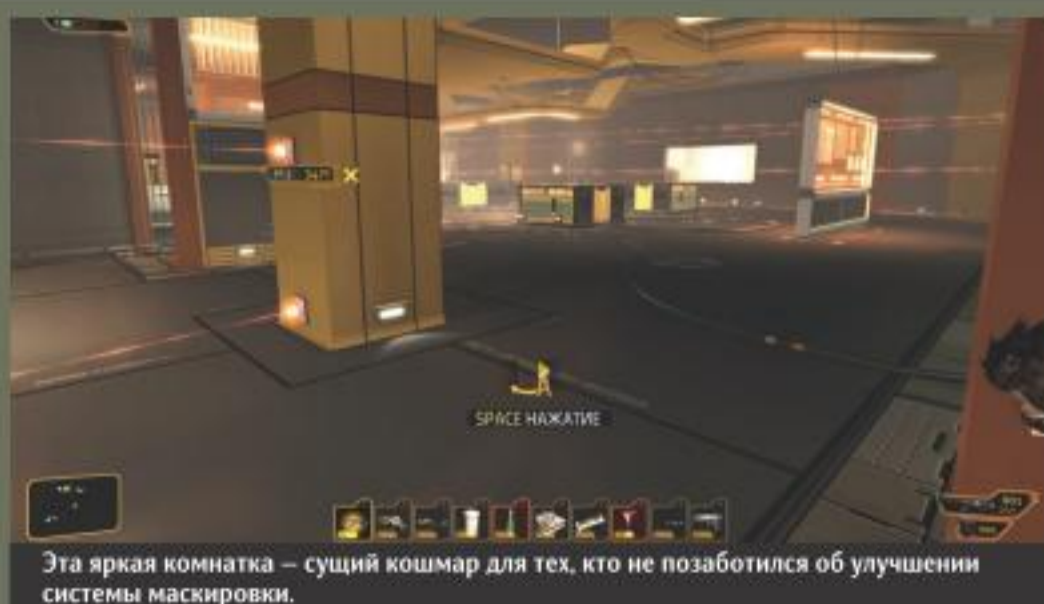
■ **Ангел-хранитель.** Перед выходом из «Улья» (через парадную дверь) вас окликнут и попросят зайти к бармену Бобби Бао. Идите по его квесту в «Сады Хэнша» (здание все еще охраняется) и поговорите с девушкой. Пообещайте освободить ее от пожизненных налогов Тонга. Награду получите, заплатив бармену 5000 кредитов.

■ **Полет.** В отеле «Хунхуа» представительница древнейшей профессии ищет представителя второй древнейшей — просит нас убить не угодную ей личность, да еще так, чтобы выглядело как несчастный случай. Вырубите Даймона Чаня на его квартире и сбросьте бессознательное тело с крыши. Это убийство не повлияет на достижение «Пацифист».



Механик Квинн — самый загадочный персонаж в The Missing Link. А еще с его персонажем связано два достижения.

«ПРОНЫРАМ» НА ЗАМЕТКУ



Эта яркая комнатка — сущий кошмар для тех, кто не позаботился об улучшении системы маскировки.

«Проныра» (пройти игру, ни разу не вызвав срабатывание сигнализации) — еще одна достойная награда в коллекции искусного шпиона.

■ Убедиться, что вы «не сбились с пути», помогут хр-бонусы «Призрак» и «Ловкач» — если вы их регулярно получаете, значит, достижение у вас пока не сбросилось.

■ Не светиться следует только в сюжетных миссиях. Во время свободного гуляния по улицам или в побочных квестах можно устроить врагам свинцовый дождик — на «Проныру» это не повлияет.

■ Хр-бонус «Ловкач» выдается только за те миссии, где вероятность поднятия тревоги есть в принципе. Не стоит переживать, если за «идеальный stealth» вы в некоторых главах получите только «Призрака».

■ Статусы «подозрителен» и «встревожен» у врагов не влияют на достижение. Но если обнаружен труп и враг «встревожится» — беды (тревоги) не миновать.

■ Достижение отменяется только при срабатывании системы безопасности. Если противник заметил вас и стал «враждебен», но поблизости нет сигнализации или вы успели его нейтрализовать, пока тот не нажал на кнопку, — можете быть спокойны.

■ Не следует светиться перед камерами и турелями. Статус «враждебен» сразу влечет за собой срабатывание сигнализации.

■ Пересечение лазерных лучей не всегда сулит поднятие тревоги (иногда вместо этого выпускается ядовитый газ). Для гарантии необнаружения следует пересекать их в режиме маскировки. Лучи можно приглушить, если подтащить к ним тело нейтрлизованного охранника.

Второе посещение Детройта (миссии «Правда и ложь», «Занавес поднимается»):

■ **Догадка.** Эту награду можно получить во время задания офицера Николаса (найдете его после сюжетной миссии в конференц-центре). В канализации нейтрализуйте Джейкоба и найдите его бомбу. Не взламывайте ее, просто введите код — 0000.

■ **Синдром Кеворкяна.** Если вы переспорили своего босса перед первым отлетом на Хэнша, Притчард начнет свою миссию, когда вы приблизитесь к конференц-центру. Расследование приведет вас к детективу — в конце беседы он попросит вколоть ему смертельную дозу морфия. Спасти его не получится, и умрет он в любом случае — смело исполняйте последнюю волю умирающего. Последствий этого поступка не будет, на «Пацифиста» не влияет.

Второе посещение Хэнша (миссии «Павшие солдаты» и «Урожай надежды»):

■ **Дамский угодник.** Как только вы войдете в город второй раз, с ва-

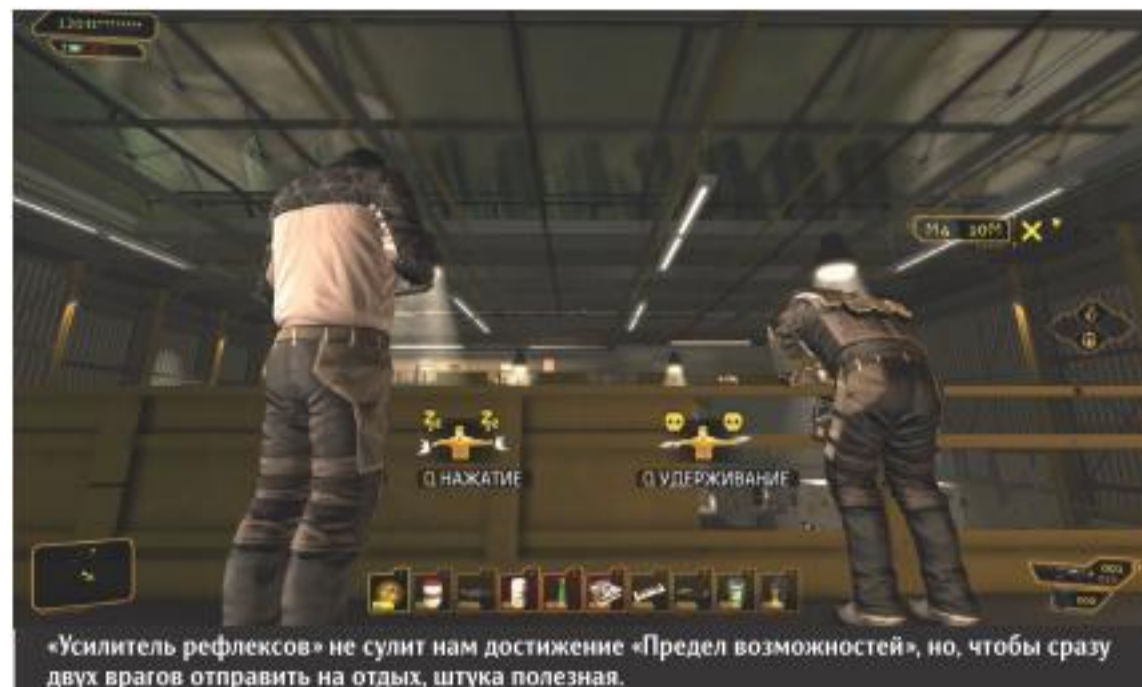
ми свяжется Хью Дэрроу. В ходе его квеста вы познакомитесь с Мэнь-яо и выполните ее поручение. Прежде чем отдать ей чип, расспросите ее о секретном проекте и в ходе разговора активируйте феромоны, выбрав вариант «бета». Достижение получить невозможно, если не улучшен имплантат «социальный корректор».

РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ГУРМАНОВ

Чем заняться «жестянке» в свободное время?

Еще два достижения не привязаны к сюжетным участкам. Первое можно получить во время вольных скитаний по Детройту, второе — в одной из сюжетных миссий.

■ **Мячи.** В жилом районе есть баскетбольная площадка (при первом посещении там ошиваются фигуранты квеста Кареллы — парочка наркоторговцев, а при втором — бомж, рассказывающий кучке народу о теории заговора). Задача — забросить мяч в кор-



«Усилитель рефлексов» не сулит нам достижение «Предел возможностей», но, чтобы сразу двух врагов отправить на отдых, штука полезная.

зину. Адам далеко не родственник Майкла Джордана и толком играть в баскетбол не умеет, зато может поднимать ящики и контейнеры с мусором (если улучшен имплантат на подъем тяжестей). Намостите кучу хлама, заберитесь на нее и опустите мячик в корзину. Награда наша.

■ **Призрак.** Завершите любую миссию (или ее часть), не попавшись на глаза врагу. Проще сделать это в Милуоки, во время миссии по спасению заложников. Следует незаметно проникнуть внутрь складских помещений. Оглушите одинокого охранника, затем найдите недалеко от группы из троих террористов дорожку из ящиков справа, ведущую на крышу. Поднимайтесь по лестнице, минуя лужу под напряжением, пробирайтесь на фабрику через вентиляцию.

«Призрак» — это не только достижение, но и хр-бонус в размере 500 единиц. Статус «встревожен» у охранников (если увидят вас краем глаза) и «подозрителен» у камер наблюдения не влияют на отмену награды. Турелям и роботам на глаза (или что там у них?) вообще не показывайтесь — они на доли секунд могут стать «враждебными». Не взрывайте мины, когда поблизости враги, — они могут даже тревогу поднять после взрывов. Обнаружение трупов охранниками и гражданскими тоже сулит крах хр-бонусу и включение сигнализации.

НЕОЧЕВИДНОЕ ИЗ ОЧЕВИДНОГО

Как улучшать оружие и увидеть остальные концовки

Условия остальных достижений в игре четко прописаны, но их смысл не всегда понятен, а их задачи неявны. Рассмотрим проблемные эпизоды, где могут возникнуть трудности.

■ **Предел возможностей** (полностью улучшить любой имплантат в первый раз). На самом деле не любой. Социальный корректор, усилитель рефлексов и прочие модификаты, где только один уровень улучшения, не принесут нам достижение. Ради этого трофея полностью улучшать стоит *многоуровневые* имплантаты. Быстрее всего получить награду можно, улучшив радарную систему «Следопыт», где нужен всего один праксис.

■ **Псих-милитарист** (полностью улучшить одно оружие). Следует не только установить на любимую пушку кучу полезных примочек (глушитель, лазерная система прицеливания и т.д.), но и поставить все модификаты на урон, скорострельность, скорость перезарядки и емкость обоймы. Например, на боевую винтовку следует установить глушитель, лазерную систему прицеливания, систему поиска цели и улучшения скорости (3 шт.), перезарядки (4 шт.), убойной силы (3 шт.), емкости обоймы (3 шт.).



Если ты увлечен работой — по боку проблемы внешнего мира! Адам с грохотом «уронил» охранника на пол, а его коллега и ухом не пошевелил.

ОРУЖИЕ МЕЧТЫ НА СКОРУЮ РУКУ

Так выглядит полностью улучшенная боевая винтовка. Зеленые черточки показывают количество установленных модификатов.



Для убийства боссов я рекомендую полностью улучшенную боевую винтовку, и было бы преступлением не упомянуть, где именно искать улучшения. Их очень много, остановимся на тех, что можно найти как можно раньше.

ГЛУШИТЕЛЬ:

- покупается у торговца Сера в жилом районе Детройта.
- Лазерная система прицеливания:**
- выдает Карелла за квест «Меньшее зло».

СИСТЕМА ПОИСКА ЦЕЛИ:

- покупается у торговца Лин Фу Жена в отеле «Хунхуа».

СКОРОСТЬ ПЕРЕЗАРЯДКИ:

- в шкафчике рядом с моргом в полицейском участке Детройта.
- на верхнем уровне сломанной лестницы, возле входа на территорию банды из Трущоб.
- в лагере Г.Е.М.А., в комнате охраны возле лифта.
- в запертом хранилище рядом с отелем «Хунхуа».

ТЕМП СТРЕЛЬБЫ:

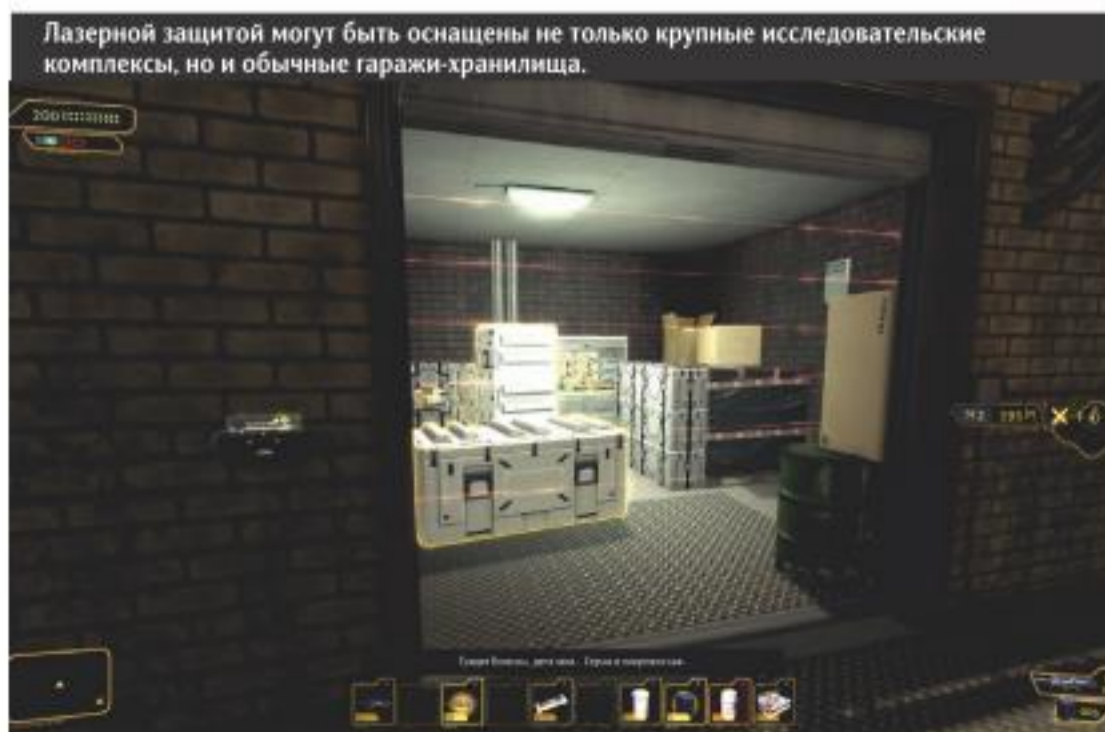
- в арсенале полицейского участка.
- в запертой комнате с трупом, внутри «Улья».
- покупается у Пена Синьхао, в отеле «Элис-Гарден».

УРОН:

- на фабрике в Милуоки, в одном из складских помещений.
- покупается у Грейсона на заправке Детройта.
- покупается у Лин Фу Жена в отеле «Хунхуа».

ЕМКОСТЬ МАГАЗИНА:

- в хранилище под вертолетной площадкой, в штабе «Шариф», за замком 5-го уровня.
- в тайнике О'Мэлли (квест «Плащ и кинжал») на территории Трущоб.
- в хранилище недалеко от штаба «Шариф», где возможна встреча с Зиком в ходе побочного квеста.



Лазерной защитой могут быть оснащены не только крупные исследовательские комплексы, но и обычные гаражи-хранилища.

Эти неприметные штуковины — хранилища данных. Соберите их до того, как попадете на секретную подводную базу и поговорите с доктором Каванах. Больше нас туда не пустят.



■ **Deus Ex Machina** (открыть все концовки). Достижение откроет просмотр четырех **основных** финальных роликов игры. Две кнопки на пульте концовок (сообщение Дэрроу и самоуничтожение) будут доступны при любом исходе. Остальные станут активными, если в миссии на Панхее откликнуться на сигналы бедствия от Шарифа и Таггарта и поговорить с ними.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** на самом деле в игре не четыре концовки, а двенадцать. У каждого из основных финалов есть вариации: хорошая, плохая и нейтральная. Выражается она в нескольких фразах из заключительной речи Адама. Если вы всю игру отыгрывали «хорошего парня», Дженсен в любом из четырех финалов признается, что стремился всегда мирно решить проблемы, ставил мораль выше выгоды. При отыгрыше иного стиля прохождения слова Адама будут другими.

МИССИЯ ВЫПОЛНИМА

Звенья недостающей цепи

Десять достижений добавляет почти не зависимое от оригинальной игры дополнение «Недостающее звено» (The Missing Link). Рас-

смотрим их в порядке ближайшего получения.

■ **Добрый самаритянин.** Вскоре после того, как вы вернете свое снаряжение, вы попадете в отсек с кучей контейнеров. Спускайтесь на нижний уровень через брешь в полу и отыщите поврежденную криогенную камеру. В соседнем помещении с лифтом отодвиньте квадратный ящик, затем еще один и найдите в тайнике запасной аккумулятор. Подключаем его к серверу и получаем трофей.

■ **Не забывайте.** Следует вернуться туда, где нас поймали агенты «Бэллтауэр». В грузовом отсеке, после поездки на передвижном кране, вы попадете во второе помещение с контейнерами (четвертый уровень, ориентируясь по карте). Бегите прямо и прыгайте на покосившийся железный блок, затем вправо и вверх, через два контейнера (используйте ящики, чтобы допрыгнуть, или имплантат «усиление прыжков»). Ищите блок с открытой капсулой — рядом транквилизаторная винтовка и парализующий пистолет.

■ **Из огня да в полымя.** Первая из двух непропускаемых наград. Засчитывается после того, как мы сойдем с судна «Хэй Чжэнь Чжу».

■ **Когда я слушал ученого...** Самое засекреченное достижение дополнения. Следует найти три хранилища биометрических данных — красное, зеленое и синее, а затем

Обратите внимание на местоположение Адама — именно там потайной лаз и ключи к спасению всех гражданских на станции.



МИЛЫЕ ЦИФЕРКИ

Всю игру мы получаем опыт за различные действия. Любителей «просто пострелять» этим не увидишь — капает опыт, ну и пусть капает. Но если разобраться, система наград в игре весьма занимательная.

КВЕСТЫ

- **Серьезный подход** (1000, 1750, 2500 — основные задачи; 500, 750 — дополнительные задачи) — в ходе выполнения сюжетных миссий.
- **Дотошный** (100, 300, 750) — в ходе выполнения дополнительных квестов.

СКРЫТНОСТЬ

- **Призрак** (500) — пройти миссию или участок, не попавшись на глаза противнику.
- **Ловкач** (250) — пройти миссию или участок, не вызвав срабатывание сигнализации.

ВЗЛОМ

- **Скриптер** (25) — взлом терминала 1-го уровня.
- **Готов на все** (50) — взлом терминала 2-го уровня.
- **Злобный взломщик** (75) — взлом терминала 3-го уровня.
- **Хакер 1337** (100) — взлом терминала 4-го уровня.
- **Мастер кода** (125) — взлом терминала 5-го уровня.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** дополнительный хр-бонус «Скриптер» вы получите, если во время взлома вскрыете хранилище данных с опытом. Его размер равен количеству, найденному в сети.

БОЙ

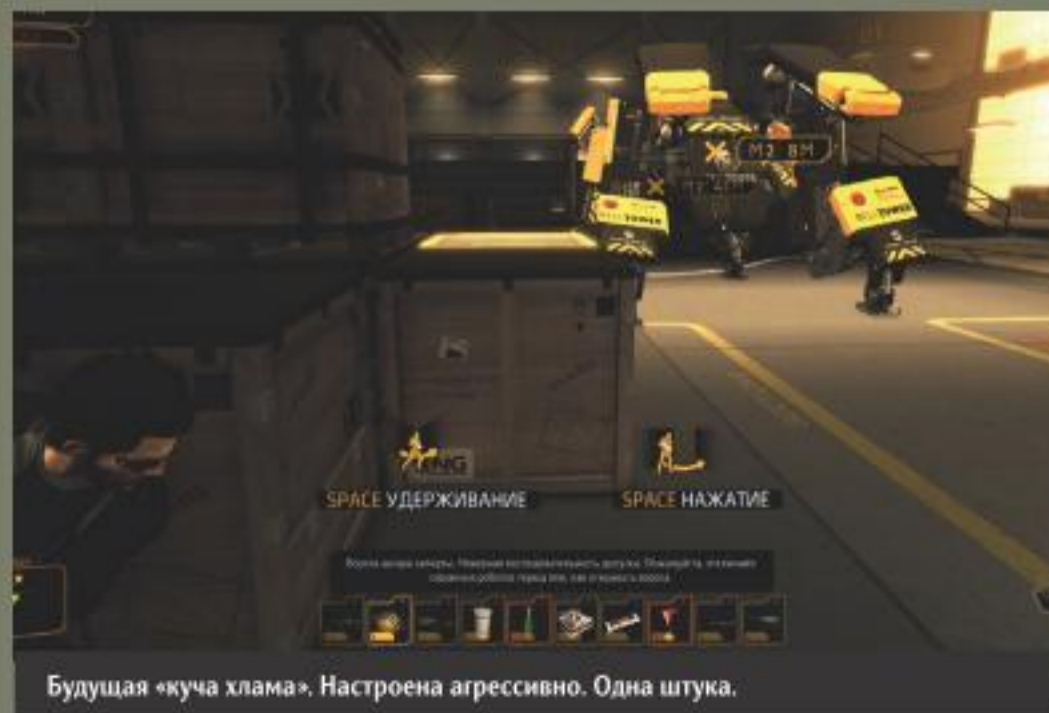
- **Минус один** (10) — нейтрализация одного врага.
- **Снайпер** (10) — попадание в голову.
- **Милосердие** (20) — обезвредить противника, не убивая его.
- **Выгода** (20) — оглушение или убийство в рукопашном бою.
- **Два против одного** (45) — оглушение или убийство двух врагов в рукопашном бою.
- **Куча хлама** (45, 250) — уничтожение боевых механизмов.

ИССЛЕДОВАНИЕ

- **Странник** (100) — обнаружение вентиляционных шахт, маленьких каморок с премиями.
- **Искатель** (200) — исследование комнат, не связанных с сюжетными задачами.
- **Следопыт** (300) — нахождение локаций и проходов, связывающих сюжетные локации.
- **Пионер** (400) — обнаружение тайных областей с ценными находками.
- **Ученый** (200) — чтение уникальных электронных книг.

РАЗГОВОР

- **Красноречие** (1000) — победа в разговоре.
- **Уроки жизни** (100) — поражение в разговоре.



Будущая «куча хлама». Настроена агрессивно. Одна штука.



В The Missing Link хватает отсылки к оригинальной Deus Ex. В одной из комнат в крыле допросов вы найдете эту аудиозапись, где упоминается о некоем мистере Пейдже.



установить их на специальных голографических экранах в подводном комплексе, в кабинете доктора Тиффани Каванах.

Синее. На первом уровне (ориентировка по карте миссии), в административной секции. Возле лестничной площадки, ведущей к кабинету Берка, есть одинокий кабинет (A4 – Operations Security) – подступы к нему охраняются лазерными лучами. Предмет на столе, возле дежурного.

Красное. В коридоре тюремного лагеря, ведущем в морг, вы познакомитесь с заключенной Ниной Салливан. Справа отыщите три пустых кабинета. Хранилище в ближнем к моргу, лежит на столе.

Зеленое. В закрытом крыле подводного комплекса Райфлмен-Бэнк, кабинет доктора Каванах. На тумбочке, рядом с проводами (в том же помещении и столы, куда следует отнести все находки).

■ **Все вышеперечисленное.** Когда вы по совету Кайтнер отправитесь перекрывать газ (на все отводится 10 минут) в диспетчерскую вышку тюремного блока, перед вами будет нелегкий выбор – спасти ученую или всех заключенных. Чтобы получить достижение, этого выбора следует избежать и спасти всех. Найдите вентиляцию на юго-западе первого уровня тюремного лагеря, запрыгнув на трубу (используйте ящики или имплантат «усилитель прыжков»),

поднимайтесь на секретную локацию (получите хр-бонус «Пионер» в размере 400 единиц опыта). Найдите зеленую колбу с газом и повредите ее (сработает даже парализующий пистолет).

■ **Пропуск за кулисы.** Выбравшись из тюремного отсека во время сюжетной тревоги, вы получите сообщение от механика-торговца Квинна – тот сваливает с охваченной бунтом базы и оставляет в своем убежище подарок для Адама. Спускаться на служебный уровень лучше через вентиляцию и по лестнице (подходы к лифту наглухо окопали спецназовцы). В камерке ирландца отыщите два деревянных ящика – отбросив их в сторону, вы заметите потайную кнопку. В тайнике мы также найдем кучу боеприпасов.

■ **Главный хищник.** Когда вы войдете в грузовой отсек №3, вас поприветствует Питер Берк. Как только игра вернет Адама в наше распоряжение, включайте маскировку или мгновенно «прилипайте» к ближайшему укрытию – если враги станут «враждебными», награду мы не получим. Прячемся за блоками и пробираемся к лестнице в юго-восточном углу помещения. Незаметно убейте тяжелого пехотинца, забравшись на будку, откуда сквернословит главный злодей. Спрыгнув с крыши через люк, вырубите или убейте негодяя в ближнем бою.

«БОРЦАМ ЗА ЧИСТОТУ» НА ЗАМЕТКУ



При других обстоятельствах мы бы усыпили эту компанию газовой гранаткой. Но нам важно достижение, поэтому стискиваем зубы и тихо покидаем территорию.

«Завод ноль» — самая неудобная в плане получения награда из «Недостающего звена». Нам следует пройти дополнение, не используя пакеты «праксис» и снаряжение. Давайте разберемся, что можно делать, а что нет.

- Разрешено использование уже установленных имплантатов: например, ликвидация одного противника в ближнем бою.
- Допускается сбор свободно разбросанных пакетов «праксис» (на зарубежных форумах ходили слухи, что даже это запрещено).
- Нельзя использовать любое оружие и устанавливать на него улучшения. Взять пушку в руки можно — это игра не посчитает за «использование».
- Можно метать во врагов и использовать подручные предметы (ящики, бочки).
- При взломе компьютерных систем не следует активировать вирус-бомбы и черви «стоп». Под запрет попадает все содержимое инвентаря, однако продавать вещи можно.

■ **Старая поговорка.** Чтобы получить трофей, установите «социальный корректор». После разборки с Берком и его людьми вас ждет разговор со старым приятелем. Как только появится возможность, активируйте феромоны в беседе (выбор фразы не имеет значения).

■ **Не прекращайте поиски.** Выдается по сюжету, как только мы покинем станцию Райфлмен-Бэнк, завершив сюжетную линию дополнения.

В следующем номере вас ждет заключительная статья по

Deus Ex: Human Revolution, где мы обсудим побочные квесты игры — их развилки, последствия и время, когда они становятся доступными.



Комплекс Райфлмен-Бэнк оборудован новейшей системой безопасности с идентификацией личности. И снова для Адама это не помеха...



В дополнении также нашлось несколько книжечек, дающих плюс к опыту «ученый». На этот раз на них не завязано ни одно достижение.



Dead Island



РЕЦЕНЗИЯ В ЛКИ
№ 11 2011 **75%**



ЖАНР БОЕВИК С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
РАЗРАБОТЧИК TECHLAND
ИЗДАТЕЛЬ DEEP SILVER
В РОССИИ АКЕЛЛА

Оружейный остров

Расчленил или раздавить в лепешку? Измельчить или нарезать ломтиками? Провести вскрытие, поджарить или все-все остальное? Пока другие игры, претендующие на звание «почти ролевых», разматывают перед нами клубок из сюжетных тропинок, Dead Island без всяких-яких дает безграничную почву для импровизации в убийстве зомби.

Тем, кому недостаточно обезглавливания и отрубленных конечностей, предстоит увлекательная беготня в поисках чертежей для модификации оружия. Когда бита превращается в циркулярную пилу, а катана в электрошокер — зомбицид становится не только зрелищным, но и эффективным. Но как найти все чертежи на большом острове, и которые из них по-настоящему достойны внимания? В этом и разберемся.

Чтобы собрать улучшение для оружия, следует иметь под рукой *верстак*, *рецепт*, подходящее *оружие* и *детали*. Последние попадают повсеместно — в сумках, шкафах, коробках или просто лежат на виду.

Все оружие имеет цветовую градацию, по возрастанию мощи: **белое, зеленое, синее, фиолетовое, оранжевое**. Иногда номинальный урон «белого» экземпляра превосходит даже урон «оранжевого», но «сила цвета» в другом — чем выше ранг оружия, тем выше у него и вероятность крити-

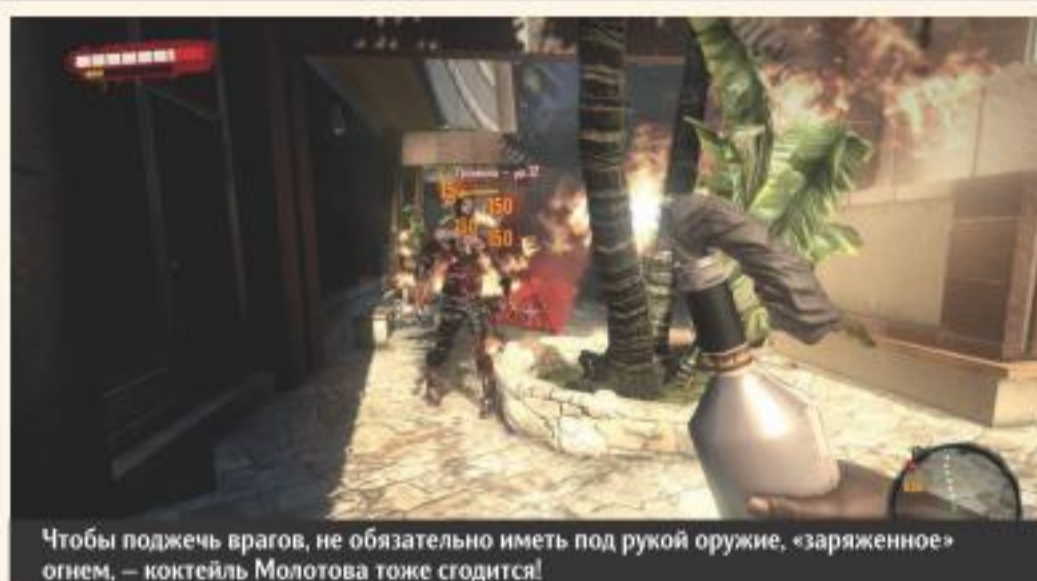
ческого удара. На «белые» образцы улучшения ставить нет смысла вообще.

■ **ЭТО ВАЖНО:** хотите собрать все рецепты — играйте в одиночку! Если вы присоединитесь к чужой игре или к вам набегут игроки, народ может расползтись по миссиям и выполнить их вместо вас. Ваша награда (будь то модификат, деньги или оружие) никуда не денется, но найти квестового персонажа с призом будет крайне затруднительно.



Бродяга сошелся в неравной схватке с бандитом. Не важно, кто кого, — все равно умрут оба.

ПОДРУЧНЫЕ СРЕДСТВА



Чтобы поджечь врагов, не обязательно иметь под рукой оружие, «заряженное» огнем, — коктейль Молотова тоже сгодится!

С помощью найденных предметов можно не только улучшать оружие, но и создавать собственные средства для ведения войны и выживания в недружелюбной фауне.

■ **Бомба из баллона** (дезодорант (2), изолянта; 50 \$). Выдает Мик Флер на маяке за побочное задание «Скажи, где болит» (акт I). Устройство используется как метательное оружие, при взрыве наносит 5000 единиц урона врагам и поджигает их.

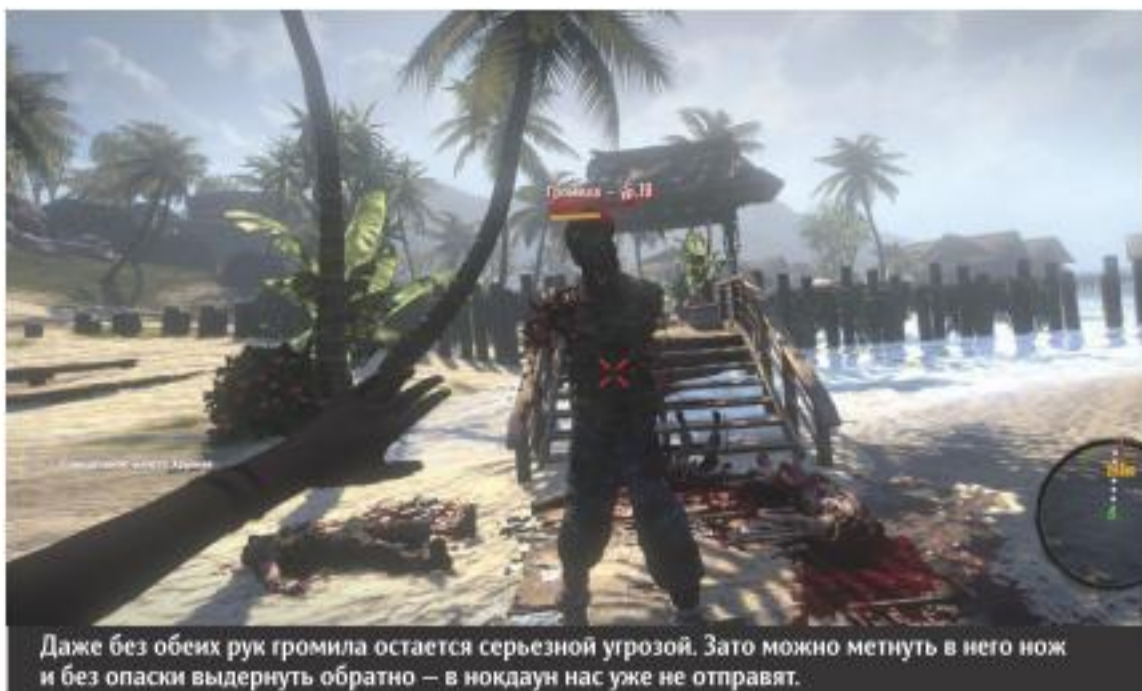
■ **Коктейль Молотова** (алкоголь (2), ветошь; 50 \$). В ходе сюжетного квеста «Рожденный дикарем» (акт I) вы отправитесь в отель. Чертеж — в серверной комнате с громилой, где вы будете перезагружать компьютеры системы безопасности.

■ **Банка с мясом** (мясо (3), изолянта; 50 \$). Не очередная «аптечка», как многие подумали бы, а приманка для нежити. Полезна, когда вы хотите собрать всех мертвецов в кучу, а затем поджечь или взорвать. Схему мы получим от матери Елены, восстановив подачу воды в церковь в ходе сюжетного квеста «По капле» (акт II).

■ **Пистолетные патроны** (металлолом (2), детергент; 250 \$). Дает 10 патронов для пистолета. По ходу основного задания «Дама в беде» (акт II) мы попадаем в полицейский участок. Чертеж в комнате охраны — вы узнаете ее по значку верстака на мини-карте и крикам громилы.

■ **Патроны к дробовику** (металлолом (2), детергент; 500 \$). Дает 5 патронов для дробовика. Сверток в том же полицейском участке, этажом выше. Обследуйте комнату напротив той, где засел главарь панков, — чертеж на шкафу.

■ **Винтовочные патроны** (металлолом (2), детергент; 750 \$). Дает 15 патронов для винтовки. Рецепт вы получите в награду от Клэр из лагеря на перевале, если отыщете ее сына по вне-сюжетному квесту «Маленький принц» (акт III). Родственничек в деревне у реки, в одном домике с Картером (он выдает квест «Жажда смерти»).



Даже без обеих рук громила остается серьезной угрозой. Зато можно метнуть в него нож и без опаски выдернуть обратно — в нокаут нас уже не отправят.



Метание ножей — самый относительно безопасный способ остановить крепкого громилу.

КРОВОТЕЧЕНИЕ

Если у него есть кровь — его можно убить

Самые распространенные на Баное улучшения. Враги получают дополнительные повреждения, а при критическом ударе несколько секунд теряют здоровье. К кровотечениям уязвимы все виды зомби. Модификация устанавливается только на дробящее оружие. Она не накладывает на врагов отрицательных воздействий, поэтому уступает в эффективности шоку или яду.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** здесь и далее описаны места, где можно получить модификат быстрее всего. Второстепенные задания не привязаны к сюжету — их можно выполнять вне зависимости от текущего акта и общего прогресса.

■ **Гвозди** (детали — гвозди (2); стоимость — 200 \$). Выдает Джон Синамой за выполнение сюжетного квеста «Жизненно важный пропуск» (акт I).

Пригодное оружие: бейсбольная бита, большая бейсбольная бита, палка, деревянная дубинка, тонфа, дубина, канабо, бо, хоумран, прямой рупор, приятель вышибалы.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +25%.

■ **Винты и гайки** (болты (2); 200 \$). Аналог гвоздей. Получаем от Энни Снайдер за внесюжетное задание «История игрушек» (акт I). Ищите ее в бунгало, севернее спасательной башни, слева от дороги.

Пригодное оружие: металлическая бейсбольная бита, полицейская дубинка, металлическая дубинка, тяжелая дубинка.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +25%.

■ **Колючка** (колючая проволока (2); 200 \$). Еще один слабый модификат. Во время основной миссии «Поход на базар» (акт II) про-

беритесь через канализацию в погреб, убейте утопленника и поверните в комнатку слева — в ней верстак и чертеж.

Пригодное оружие: бейсбольная бита, большая бейсбольная бита, палка, деревянная дубинка, тонфа, тяжелая дубинка, металлическая дубинка, полицейская дубинка, дубина, клинковая палица, экзотическая палица, канабо, металлическая дубина-канабо, бо, хоумран, прямой рупор.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +25%.

■ **Стекло** (клей (2), ветошь (2); 400 \$). Немного сильнее предыдущих. Идите от склада Саймона в жилой район на северо-восток — активируется побочное поручение «Незванные гости» (акт II). Заходите в заброшенный дом и переберите всю нежить — схема на кровати в комнате, где заперлась Алисия Джекобс.

Пригодное оружие: бейсбольная бита, большая бейсбольная бита, металлическая бейсбольная бита, палка, деревянная дубинка, тонфа, тяжелая дубинка, металлическая дубинка, полицейская дубинка, канабо, металлическая дубина-канабо, хоумран, прямой рупор.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +33%.

■ **Бритва** (лезвие (2), болты (3), металлолом (2 шт.); 600 \$). В джунглях, по внесюжетному квесту Николая «Голос с неба» (берется в первом акте, продолжается во втором и третьем) вы попадете в бункер русских. Чертеж на столе возле передатчика.

Пригодное оружие: бейсбольная бита, большая бейсбольная бита, металлическая бейсбольная бита, палка, деревянная дубинка, тонфа, тяжелая дубинка, металлическая дубинка, полицейская дубинка, канабо, металлическая дубина-канабо, бо, хоумран, прямой рупор.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +41%.

■ **Топор-бензопила** (циркулярная пила, болты (2), стальной прут, зажим (2); 1000 \$). Лучший модификат группы. Если в джунглях выехать из лагеря на перевале по дороге на юг, вы увидите мост, где зомби пытаются добраться до девушки. После гибели нежити Ота Канту предложит побочный квест «Вторая помощь» (акт III). Соберите медикаменты и отдайте Полу, вернувшись в лагерь, — в награду получите схему.

Пригодное оружие: бейсбольная бита, большая бейсбольная бита, канабо, бо, хоумран, прямой рупор.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +6%, урон при критическом ударе +50%.

■ **Потрошитель** (изолента (2), провод (2), пояс, большая батарея, циркулярная пила, металлолом (2); 100 \$). Единственное улучшение, позволяющее тупому оружию отрезать конечности, а не ломать. Модификат имеется в инвентаре изначально, если активирован контент

«Потрошитель» из предзаказа или подарочного издания.

Пригодное оружие: бейсбольная бита, хоумран, прямой рупор, приятель вышибалы.

Эффект: урон +3%, вероятность критического удара +5%, урон при критическом ударе +50%.

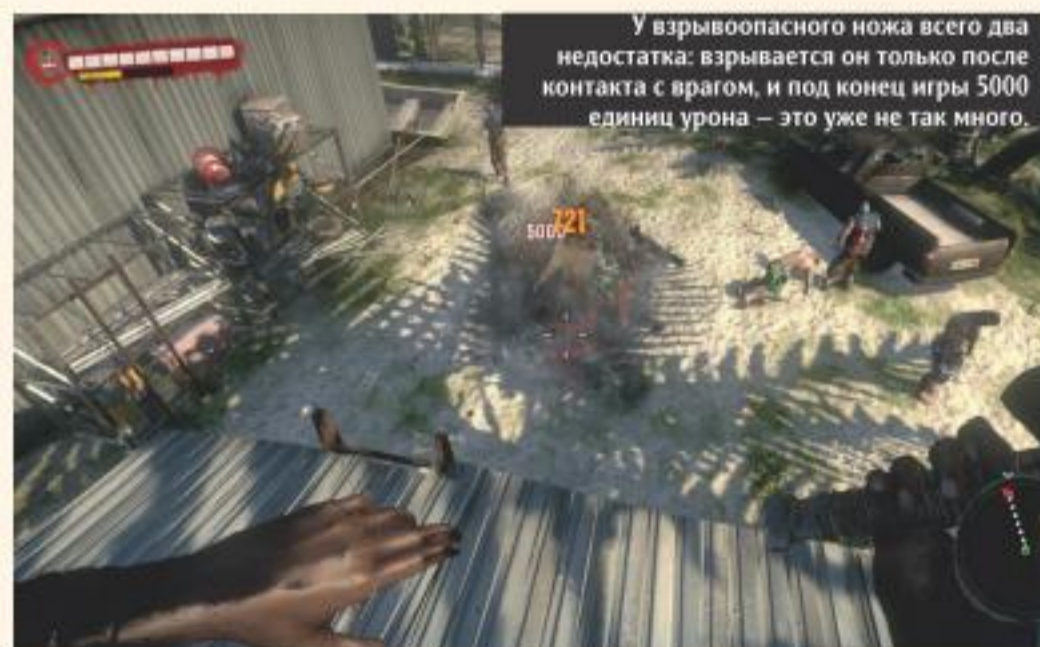
ОГОНЬ

Горите вы все рыжим пламенем!

Эффективное средство против всех видов зомби, особенно таранов и утопленников. При критическом уроне враг поджигается и несколько секунд получает ощутимый урон. Не стоит соприкасаться с горящим зомби — обожжетесь. Нежелательно применять огонь и против зараженных — он придает тварям ускорение, и те начинают бегать быстрее, не теряя желания вас цапнуть.

■ **Факел** (ветошь (2), клей (2), бензин для зажигалок (2); 400 \$). После завершения миссии «В эфире» (акт I, маяк) Джеймс Штейн по-

НОЖИК С СЮРПРИЗОМ



У взрывоопасного ножа всего два недостатка: взрывается он только после контакта с врагом, и под конец игры 5000 единиц урона — это уже не так много.

Еще один модификат сложно причислить к какой-либо группе — это улучшение, превращающее обычный нож в настоящую бомбу. Он взрывается через несколько секунд после броска, эффективен против толпы врагов. Увы, нож одноразовый, поэтому не ставьте улучшение на ценные предметы.

■ **Бомба-липучка** (детергент, провод, изолента, наручные часы; 50 \$). Получаем от Антонио Маргарете на насосной станции города, в конце сюжетной миссии «Утонувшая надежда» (акт II).

Пригодное оружие: самодельный нож, нож, кухонный нож, отвратительный нож, нож ныряльщика, армейский нож, жадность ассасина.

Эффект: 5000 единиц урона всем попавшим в радиус взрыва.



Иногда игра выдает такие постапокалиптические пейзажи, что S.T.A.L.K.E.R. обзавидуется.

просит доделать слово «HELP», выложенное на побережье. Награда — этот модификат.

Пригодное оружие: полицейская дубинка, металлическая дубинка, тяжелая дубинка, бейсбольная бита, большая бейсбольная бита, металлическая бейсбольная бита, палка, деревянная дубинка, тонфа, дубина, экзотическая палица, канабо, металлическая дубина-канабо, прямой рупор, хоумран, приятель вышибалы.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +25%.

■ **Феникс** (колючая проволока, провод (2), большая батарея (2), стальной прут (2), пояс, изоленда (3), сигнальные ракеты; 1000 \$). В ходе сюжетной миссии «Солдат удачи» (акт III) проберитесь в деревню на юго-востоке, чтобы угнать катер. Чертеж в здании, где окопался главарь бандитов Афран, на первом этаже.

Пригодное оружие: большой колун, большой универсальный топор, пожарный топор, викинг с юга.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +6%, урон при критическом ударе +50%, вероятность распространения +20%.

СИЛА

Толстый — не значит сильный

Увеличивается прямой урон, применимо только к тупому оружию. При критическом ударе пораженный враг отбрасывается назад, а неудачное приземление сулит ему дополнительный урон. Эти улучшения эффективны в первой трети игры, до того, как в нашем распоряжении окажется первый модификат категории «импульс».

■ **Утяжеление** (блин от штанги, зажим (2); 200 \$). От спасательной башни (после того, как там поселятся люди Синамоя) пройдите строго на юг карты — увидите группу зомби, пытающихся добраться до человека в бункере. После расправы над мертвецами зайдите внутрь — чертеж на столе.

Пригодное оружие: молот, молоток, тяжелый молот, кувалда, строительный молот, киянка, кирка, фомка, бо, бан, М.С., кирка судьбы, кувалда Габриэля.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +25%.

■ **Тяжесть** (блин от штанги, шестеренки, зажим (2); 400 \$). Улучшенная версия «Утяжеления». Получите в награду от Дженнифер Снайдер (живет в районе алмазных бунгало, на северо-востоке курорта) за квест «Два сердца» (акт I).

Пригодное оружие: молот, молоток, тяжелый молот, кувалда, строительный молот, киянка, кирка, фомка, бо, бан, М.С., кирка судьбы, кувалда Габриэля.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +33%.

■ **Пирания** (блин от штанги, шестеренки, лезвие, зажим (2); 600 \$). Схему вручит Гаррет Грант за выполнение цепочки побочных заданий «Голова цербера» (акт II), где следует скакать по крышам и включать громкоговорители.

Пригодное оружие: кувалда, строительный молот, киянка, кирка, кувалда Габриэля, кирка судьбы.

Эффект: вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +41%.

■ **Акула** (блин от штанги, шестеренки, металллом (2), зажим (2), лезвие (3); 1000 \$). Получим от Картера из деревни у реки в награду за побочное задание «Желание смерти» (акт III).



Зомби — создания не водолавающие (не считая утопленников). Даже в бассейне могут утонуть.

Пригодное оружие: кувалда, строительный молот, киянка, кувалда Габриэля.

Эффект: вероятность критического удара +6%, урон при критическом ударе +50%.

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Шоковая терапия

Эффектный тип улучшений, полезный на протяжении всей игры. При критическом уровне враг получает удар током и дополнительный урон с течением времени (пока действует разряд, не прикасайтесь к жертве). «Зарядить» можно только заостренное оружие.

■ **Шок** (изоленда (2), провод (2), батарея (2); 200 \$). Выдаст Джон Синамой на спасательной башне по окончании сюжетной миссии «Падение Черного Ястреба» (акт I).

Пригодное оружие: серп, мачете, топор, двуручный топор, вакидзаси, катана, танто, нож для тростника, нож для сахарного тростника, экзотический нож для тростника, погиль Зета, викинг с юга, бушмейстер, изгонятель, потрошитель.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +25%.

■ **Высокое напряжение** (изоленда (2), провод (2), батарея (3), электронный хлам (2); 400 \$). Тот же «Шок», но более мощный. Когда по основному квесту «Утонувшая надежда» (акт II) вы отправитесь на насосную станцию, осмотрите стол в одной из комнат. Чертеж возле рации.

Пригодное оружие: серп, мачете, топор, двуручный топор, вакидзаси, катана, танто, нож для тростника, нож для сахарного тростника, экзотический нож для тростника, погиль Зета, викинг с юга, бушмейстер, изгонятель, потрошитель.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +33%, вероятность распространения +10%.

■ **Короткое замыкание** (изоленда (3), провод (3), большая батарея (2), магнит (2), электронный хлам (2); 600 \$). Вручит Тим из церкви в конце дополнительного квеста «Судный день». Цепочка заданий Тима появится после сюжетного рейда в полицейский участок (акт II).

Пригодное оружие: серп, мачете, топор, двуручный топор, вакидзаси, катана, танто, нож для тростника, нож для сахарного тростника, экзотический нож для тростника, погиль Зета, викинг с юга, бушмейстер, изгонятель, потрошитель.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +41%, вероятность распространения +15%.

■ **Искра** (изоленда (3), провод (3), батарея LP4000, магнит (2), пояс (2), лезвие (2); 1000 \$). Сильнейшая модификация группы. Выдаст Ник из заброшенного дома на городской площади, если мы подслушаем и запишем разговоры военных в ходе необязательной миссии «Шпионские игры» (берется во втором акте, заканчивается в третьем).



Куча оранжевых циферок и тотальная неразбериха на экране — неотъемлемые спутники любителей огненных модификаций.



То ли бывший мэр Морсби учится танцевать, то ли это реакция на критический удар из «шокового» пистолета.

Пригодное оружие: мачете, бушмейстер.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +6%, урон при критическом ударе +50%, вероятность распространения +20%.

ИМПУЛЬС

Волшебство... и зомби

Аналог электрическим модификатам, но «заряжается» только тупое оружие, а критический удар не оглушает зомби, а отбрасывает их. Урон от импульса одновременный, а неудачное приземление зачастую убивает врага. Лучшая группа модификатов, если вы любитель ломать, а не резать

■ **Импульс** (изоляция (2), провод (2), батарея (2); 200 \$). Выдаст Говард Крэйгсон, если мы в ходе побочной миссии «Последний шанс на стене» (акт II) развесим по городу пять плакатов.

Пригодное оружие: молот, молоток, тяжелый молот, полицейская дубинка, металлическая дубинка, тяжелая дубинка, бейсбольная бита, большая бейсбольная бита, металлическая бейсбольная бита, палка, деревянная дубинка, тонфа, ключ, тяжелый ключ, кирка, палица, дубина, моргенштерн, клинковая палица, тяжелый моргенштерн, экзотическая палица, итальянский слесарь, кирка судьбы, прямой рупор, хоумран, бан, М.С., приятель вышибалы.

Эффект: вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +25%, сила отталкивания при критическом ударе +90%.

■ **Молния** (изоляция (2), провод (2), батарея (3), металллом (2); 400 \$). В юго-западной части города (правее и вниз от насосной станции) вы встретите Ванга Чи. Следуйте за ним, отбившись от засады бандитов, возьмите побочный квест «Герои и негодяи» (акт II). Выполнив его, вы получите чертеж.

Пригодное оружие: молот, молоток, тяжелый молот, полицейская дубинка, металлическая дубинка, тяжелая дубинка, бейсбольная бита, большая бейсбольная бита, металлическая бейсбольная бита, палка, деревянная дубинка, тонфа, ключ, тяжелый ключ, кувалда, строительный молот, киянка, кирка, фомка, палица, дубина, моргенштерн, клинковая палица, тяжелый моргенштерн, экзотическая палица, канабо, металлическая дубина-канабо, итальянский слесарь, кувалда Габриэля, кирка судьбы, прямой рупор, хоумран, бан, М.С., приятель вышибалы.

Эффект: урон +5%, вероятность критического удара +4%, урон при критическом ударе +41%, сила отталкивания при критическом ударе +120%.

РЕЦЕПТЫ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ



Секреты надежно запрятаны, но внимательность всегда вознаграждается. Эта дорожка, например, ведет к сильнейшему модификату игры.

В игре есть пять секретных чертежей, способных создать сильнейшее оружие. На локациях спрятано пять черепов; если найти любой из них и положить на специальное место, некто свыше наградит нас модификатом.

Рекомендуем использовать эти улучшения только против самых «толстых» врагов — каждое обойдется нам в 10000 \$ и пять бриллиантов, а ремонт уже улучшенных предметов стоит целое состояние. Лучше всего, кстати, пользоваться метательным оружием — при бросках его прочность не уменьшается.

■ **Коричневый череп.** Отыщется не раньше сюжетного квеста «Падение Черного Ястреба» (акт I), где следует провести Николая в бункер. Как только вы получите награду от русского, используйте люк в том же помещении — внутри обитает самоубийца, а череп на полу.



Местоположение зеленого черепа.

Developer's 666 craft. Позволяет создавать left hand of glova — импульс для кулаков. Враги в определенном радиусе отбрасываются, но опустошается шкала выносливости. Кладет на землю всех, кроме таранов, — ценнейшее оружие в игре, полностью себя окупает. Чтобы получить чертеж, отправляйтесь на вершину мыса, северо-восточнее от спасательной башни на курорте, и положите череп у флага.

■ **Оранжевый череп.** В сюжетной главе «Поход на базар» (акт II) проберитесь через канализацию в погреб супермаркета. Увидев ступеньки наверх, включите фонарик и осмотрите тележки под лестницей.

Developer's no. 1 craft. Создает с помощью батареи электрический нож. Возвращаясь с рынка обратно в ратушу через канализацию (сделайте это во время сюжетной миссии «Грустное возвращение» — локации будут доступны в дальнейшем, но в канализации без карты и маркера легко заблудиться), в помещении с ядовитой водичкой поднимитесь по лестнице справа. За дверью кучка черепашек — добавьте туда ваш, получите рецепт.

■ **Фиолетовый череп.** После бегства из ратуши (все то же «Грустное возвращение») пройдите через канализацию по маркеру почти до конца. Когда точка выхода появится на радаре, вы окажетесь в помещении с утопленником. Там же есть лестница — поднимитесь и пройдите в тупик с кучкой черепов и фотографией.

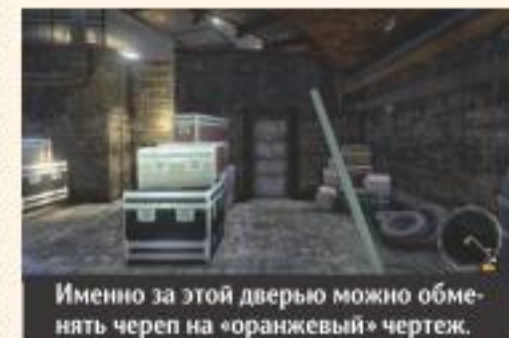
Developer's no. 4 craft. Способен создать огненный нож — тоже с помощью батареи. В ходе побочного квеста «Незванные гости» (акт II) вы попадаете в заброшенный дом (северо-восток от городского склада). Положите череп на



Место, где можно обменять коричневый череп на чертеж.

включенную горелку в комнате с Алисней Джекобс — и держите рецепт (на вид — плюшевый мишка).

■ **Синий череп.** В заброшенном доме, где вы проводили обряд над предыдущим черепом. Лежит в шкафу за стеклом, в комнатке напротив.

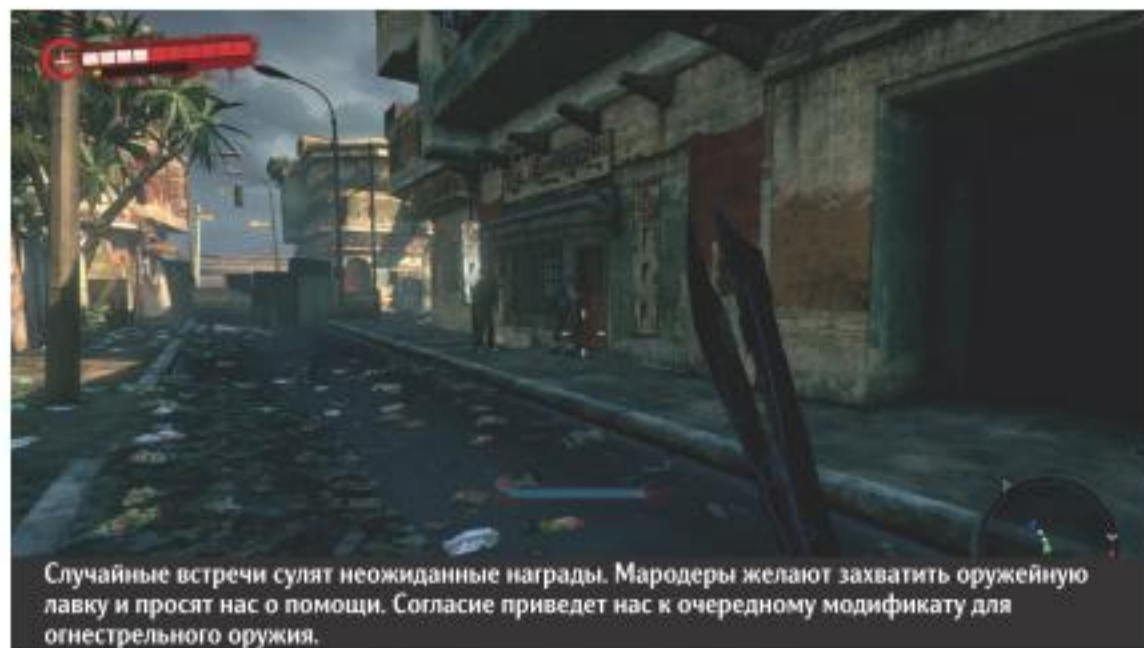


Именно за этой дверью можно обменять череп на «оранжевый» чертеж.

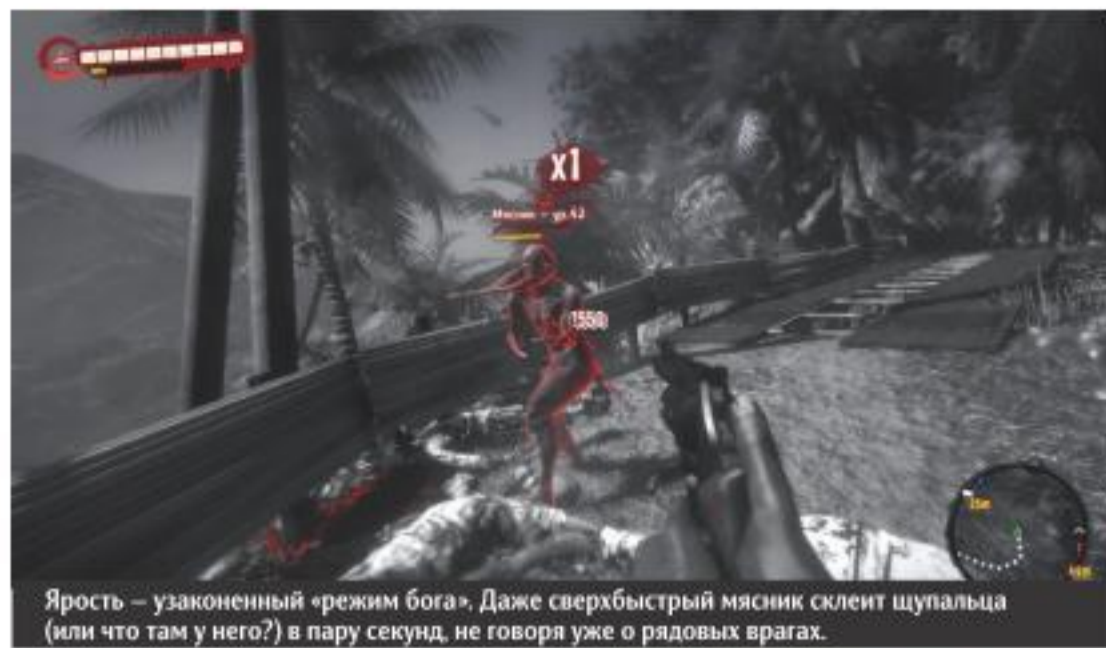
Developer's no. 3 craft. Токсичный нож, создается с использованием олеандра. Единственное оружие с +100% вероятностью критического удара, иммунитет к нему лишь у утопленников. Отправляйтесь на курорт, от спасательной башни пройдите строго на юг, к бункеру (там мы находили «Утяжеление»). Внутри спуститесь вниз через люк и осмотрите запертую дверь (без функции «открыть» или «выбить»). Поднимитесь по лестнице и сбросьте вниз, к этой двери, парочку баллонов с газом — их взрыв «откроет» проход. Возле лежанок вы увидите указатель, куда следует поместить череп.

■ **Зеленый череп.** На курорте, чуть западнее бункера, где вы получали предыдущий модификат, лежит последний череп. Он на вершине мыса, у воды. Если идти от спасательной башни до бункера, на полпути будет развилка; поверните направо, к разбитой лодке, пройдите через каменную арку, и прямо по курсу будет целевая возвышенность.

Developer's no. 2 craft. Формула изготовления уникальной бейсбольной биты. Снова отправляемся в городской супермаркет. Придя в большой торговый зал, осмотрите витрины, ищите отдел игрушек. Череп установите на полку к плюшевым мишкам — чертеж ваш.



Случайные встречи сулят неожиданные награды. Мародеры желают захватить оружейную лавку и просят нас о помощи. Согласие приведет нас к очередному модификату для огнестрельного оружия.



Ярость — узаконенный «режим бога». Даже сверхбыстрый мясник склент щупальца (или что там у него?) в пару секунд, не говоря уже о рядовых врагах.

■ **Волшебная палочка** (изолен-та (3), провод (3), большая бата-рея (2), телефон (2), электронный хлам (2); 600 \$). В ходе сюжетной миссии «Грустное возвращение» (акт II) исследуйте городскую рату-шу. Чертеж возле мэра, превратив-шегося в громилу, на столе.

Пригодное оружие: полицей-ская дубинка, металлическая дубин-ка, тяжелая дубинка, кувалда, строи-тельный молот, киянка, кирка, фом-ка, палица, дубина, моргенштерн, клинковая палица, тяжелый морген-штерн, экзотическая палица, канабо, металлическая дубина-канабо, ку-валда Габриэля, кирка судьбы.

Эффект: урон +5%, вероят-ность критического удара +4%, урон при критическом ударе +50%, сила отталкивания при критиче-ском ударе +140%.

■ **Тесла** (изолен-та (3), провод (3), большая батарея (3), телефон (2), пояс (2), детали двигателя; 1000 \$). Попав в лабораторию (акт III), возь-мите у дежурящего на входе Вилли побочный квест «Заложники элек-тричества». Рецепт в генераторной.

Пригодное оружие: кувалда, строительный молот, киянка, ку-валда Габриэля.

Эффект: вероятность критиче-ского удара +6%, урон при критиче-ском ударе +75%, сила отталкива-ния при критическом ударе +200%.

ОТРАВЛЕНИЕ

И у зомби бывают головокружения?

Забавно, но даже зомби можно отравить. От критического удара у мертвяков случается приступ тош-ноты — некоторое время они полу-чают урон и в этот момент безза-щитны. Модификат не действует на таранов и утопленников, но против остальных чудо как хорош. Улучша-ется только заостренное оружие.

■ **Токсин** (олеандр (3), детер-гент (3), мясо самоубийцы (2), лимонный сок (2), гибкий шланг (2); 600 \$). Отыщите в городской церк-ви, в начале второго акта, когда вас попросят прекратить звон колоко-лов. В комнате с громиллой.

Пригодное оружие: серп, ма-чете, топор, двуручный топор, нож, секач, танто, вакидзаси, катана, обоюдоострое лезвие, жнец, поги-бель Зеда, викинг с юга, шеф-повар, бушмейстер, изгонятель, потроши-тель, жадность ассасина.

Эффект: урон +5%, вероят-ность критического удара +4%, урон при критическом ударе +41%, ве-роятность распространения +15%.

■ **Парализующий удар** (оле-андр (2), детергент (2); 200 \$). За-метно слабее предыдущего улуч-шения, хоть мы и получаем его поз-же. На складе Саймона в городе вы познакомитесь с Джеком. Модифи-кат он подарит за побочный квест «Бесценная фотография» (акт II).

Пригодное оружие: серп, ма-чете, топор, двуручный топор, нож, секач, танто, вакидзаси, катана, обоюдоострое лезвие, жнец, поги-бель Зеда, викинг с юга, шеф-повар, бушмейстер, изгонятель, потроши-тель, жадность ассасина.

Эффект: урон +5%, вероят-ность критического удара +4%, урон при критическом ударе +25%.

■ **Яд** (олеандр (2), детергент (2), водоросли (2), гибкий шланг (2); 400 \$). Среднее звено между «Па-раличом» и «Токсином». Во время сюжетного забега по канализации в ходе квеста «Пусть течет вода» (акт II) откройте шлюзы и расправь-тесь с первым утопленником. Затем бегите по указателю, пока не увиди-те значок верстака на мини-карте. Чертеж в комнатке, рядом с ним.

Пригодное оружие: серп, маче-те, топор, двуручный топор, нож, се-

кач, танто, вакидзаси, катана, обо-юдоострое лезвие, жнец, погибель Зеда, викинг с юга, шеф-повар, бушмейстер, изгонятель, потроши-тель, жадность ассасина.

Эффект: урон +5%, вероят-ность критического удара +4%, урон при критическом ударе +33%, ве-роятность распространения +10%.

■ **Скорпион** (олеандр (3), детер-гент (3), мясо утопленника (2), мы-ло (2), гибкий шланг (2), хвост ската; 1000 \$). Сильнейший отравляющий модификат. Вы получите его в награ-ду от Фрэнка из лаборатории в джун-глях, когда завершите его побочную миссию «Важные вещества» (акт III).

Пригодное оружие: серп, ма-чете, топор, двуручный топор, нож, секач, танто, катана, обоюдоострое лезвие, погибель Зеда, викинг с юга, шеф-повар, бушмейстер, изгонятель, потрошитель, жадность ассасина.

Эффект: урон +5%, вероят-ность критического удара +6%, урон при критическом ударе +50%, ве-роятность распространения +20%.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Как заряжать ходячие немертвые генераторы

По эффекту аналогичны шо-ковым модификациям для заос-тренного оружия ближнего боя. Есть шанс, что ток перекинется на рядом кучкующихся противников.

■ **Штурмовое ружье** (бата-рея (2), металллом (2), магнит (2); 600 \$). Несмотря на название, это улучшение для пистолетов. Во вре-мя сюжетной миссии «Пусть течет вода» (акт II), перед тем как открыть шлюзы в городской канализации, обыщите комнату рядом с пуль-том управления. Чертеж на столе возле верстака.

Пригодное оружие: пистолет, тяжелый пистолет, 9-мм Макколла.

Эффект: урон +3%, вероят-ность критического удара +2%, урон при критическом ударе +25%, ве-роятность распространения +10%.



Именно по такому маршруту легче всего добираться до укрытия грабителей, где припрятана «Винтовка гордости».



Бродяги не блещут интеллектом. Мы можем без опаски пинать их сквозь ворота — ответной реакции не последует, если не слишком прижиматься к сетке.

■ **Штурмовая винтовка** (бата-рея (2), металллом (2), магнит (2); 1200 \$). Выдает Вилли из лаборато-рии в джунглях в качестве награды за внесюжетную миссию «Залож-ники электричества» (акт III).

Пригодное оружие: автома-тическая винтовка, однозарядная винтовка, штурмовая винтовка, за-щитник отечества.

Эффект: урон +2%, вероят-ность критического удара +1%, урон при критическом ударе +25%, ве-роятность распространения +10%.

■ **Штурмовой дробовик** (батарея (2), металлолом (2), магнит (2); 1200 \$). Приплыв на катере вместе с Моуэном обратно в город Морсби, отправляйтесь в оружейный магазин (западнее того места, где вы с Джозефом проникали в канализацию). Джаред Майлс выдаст побочный квест «Крепкий орешек» (акт III) — проникнув в здание и убив громилу, заберите чертеж справа, у коробок.

Пригодное оружие: дробовик, короткий дробовик, любитель публики.

Эффект: урон +2%, вероятность критического удара +1%, урон при критическом ударе +25%, вероятность распространения +10%.

ИМПУЛЬС

Зомби тоже летают, но невысоко, недалеко...

Критические удары отбрасывают врагов, нанося мгновенный большой урон.

■ **Дробовик гордости** (дезодорант (2), металлолом (2), провод (2), бензин для зажигалок (2); 2400 \$). В ходе сюжетного задания «Грустное возвращение» (акт II) спуститесь во внутренний двор ратуши (там еще таран бегает). Схема в разбитом и перевернутом шкафу.

Пригодное оружие: дробовик, короткий дробовик, любитель публики.

Эффект: урон +1%, вероятность критического удара +1%, урон при критическом ударе +25%, сила отталкивания при критическом ударе +100%.

■ **Ружье гордости** (дезодорант (2), металлолом (2), провод (2), бензин для зажигалок (2); 1200 \$). После основного квеста «Дама в беде» (акт II) Тим из церкви выдаст необязательное поручение «Торжество правосудия». Выполните просьбу, чтобы получить модификат.

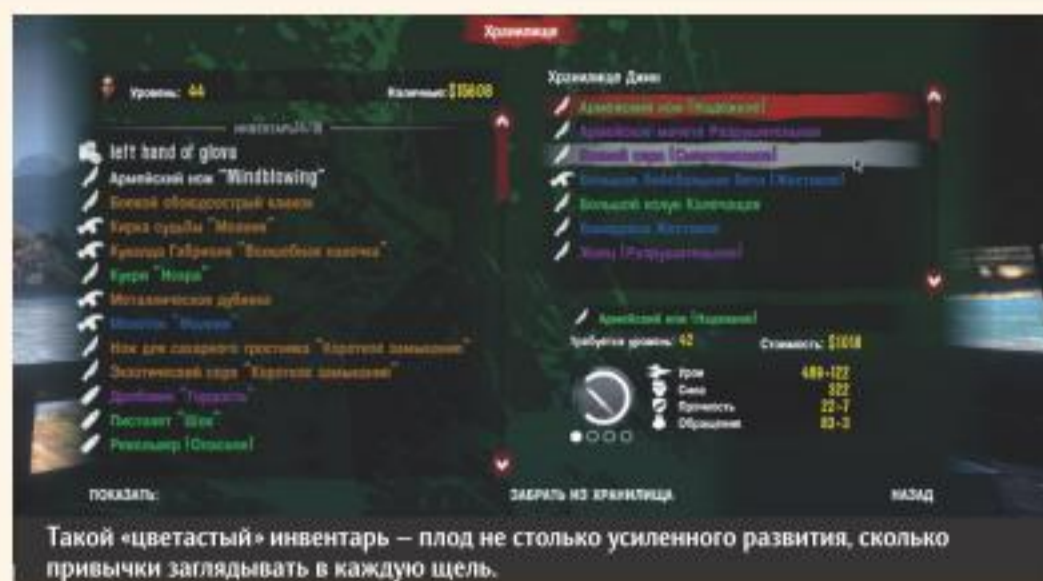
Пригодное оружие: пистолет, тяжелый пистолет, 9-мм Макколла.

Эффект: урон +1%, вероятность критического удара +2%, урон при критическом ударе +25%, сила отталкивания при критическом ударе +100%.



Зараженный так рьяно бежал нам навстречу, что вляпался в ядовитую водичку.

ОРУЖЕЙНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ



Такой «цветастый» инвентарь — плод не столько усиленного развития, сколько привычки заглядывать в каждую щель.

В названиях обычного (не модифицированного) оружия часто встречаются слова, обозначающие его качество. Например, «хлипкими» обозваны образцы с заниженной прочностью, а «дьявольскими» — орудия убийства с наивысшим показателем силы. Вот полная классификация: от самого слабого к сильнейшему.

- **Урон.** Немошное, жалкое, посредственное, стандартное, злобное, зловредное, повреждающее, опасное, дикое, свирепое, жестокое, истребляющее, разрушительное, смертоносное, летальное.
- **Сила.** Утомляющее, пугающее, разящее, угрожающее, подрывающее, внушительное, грозное, ужасающее, калечащее, разбивающее, обессиливающее, травмирующее, выводящее из строя, парализующее, дьявольское.
- **Прочность.** Хрупкое, хлипкое, низкопробное, ломкое, побитое, изношенное, использованное, обычное, надежное, прочное, крепкое, сильное, мощное, сверхпрочное, неразрушимое.
- **Точность.** Дефективное, косое, неточное, ущербное, ненадежное, короткострельное, полуточное, уравновешенное, откалиброванное, точное, прицельное, меткое, верное, идеальное, снайперское.
- **Перезарядка.** Тормозное, медленное, вялое, медлящее, неторопливое, шустрое, проворное, быстрое, беглое, ловкое, торопливое, быстрое, стремительное, сверхбыстрое, молниеносное.

■ **Винтовка гордости** (дезодорант (2), металлолом (2), провод (2), бензин для зажигалок (2); 2400 \$). Помните мост в джунглях (акт III), южнее от лагеря на перевале, где вы спасали Оту Канту от оживших трупов? Рядом с ним (юго-восточнее) есть лагерь грабителей, затерянный в горах. Отправляйтесь туда (справа, недалеко от моста, есть горный проход), подберите схему на скамейке у костра.

Пригодное оружие: автоматическая винтовка, однозарядная винтовка, штурмовая винтовка, защитник отечества.

Эффект: урон +1%, вероятность критического удара +1%, урон при критическом ударе +25%, сила отталкивания при критическом ударе +100%.

ОГОНЬ

Сказ о табельных огнеметах

Критические удары огненным оружием без особых затей воспламеняют врагов.

■ **Ударное ружье** (бензин для зажигалок (2), металлолом (2), клей (2), детергент (2); 600 \$). Во время основного квеста «Поход на базар» (акт II) вы займетесь поиском провизии в супермаркете. На складе, перед тем, как передвинуть тележку, найдите верстак — чертеж лежит недалеко от него на куче чемоданов.

Пригодное оружие: пистолет, тяжелый пистолет, 9-мм Макколла.

Эффект: урон +3%, вероятность критического удара +2%, урон при критическом ударе +25%, вероятность распространения +10%.

■ **Ударный дробовик** (бензин для зажигалок (2), металлолом (2), клей (2), детергент (2); 1200 \$). В джунглях, северо-западнее от деревни у реки, найдите бункер с Сэмом внутри. Он выдаст схему, если вы дадите ему бинты или аптечку в ходе побочного поручения «Раненый чудила» (акт III).

Пригодное оружие: дробовик, короткий дробовик, любитель публики.

Эффект: урон +2%, вероятность критического удара +1%, урон

при критическом ударе +25%, вероятность распространения +10%.

■ **Ударная винтовка** (бензин для зажигалок (2), металлолом (2), клей (2), детергент (2); 1200 \$). Схема в тюрьме, на столе в оружейной. Вы попадете туда в ходе второстепенного задания «Запертый арсенал» (акт IV).

Пригодное оружие: автоматическая винтовка, однозарядная винтовка, штурмовая винтовка, защитник отечества.

Эффект: урон +2%, вероятность критического удара +1%, урон при критическом ударе +25%, вероятность распространения +10%.

ОТРАВЛЕНИЕ

Биологическое оружие

Критические удары отравляют врагов, вызывая у них приступы тошноты.

■ **Детокс-винтовка** (олеандр (2), металлолом (2), детергент (2), гибкий шланг; 1200 \$). Выдает Аманда из лагеря на перевале за выполнение ее побочного квеста «Шоу должно продолжаться» (акт III).

Пригодное оружие: автоматическая винтовка, однозарядная винтовка, штурмовая винтовка, защитник отечества.

Эффект: урон +2%, вероятность критического удара +1%, урон при критическом ударе +25%, вероятность распространения +10%.

■ **Детокс-дробовик** (олеандр (2), металлолом (2), детергент (2), гибкий шланг; 1200 \$). Нгуен из лаборатории в джунглях попросит вас принести ноутбук в ходе необязательной миссии «Где мои данные?» (акт III). Чертеж вы найдете в обвалившемся домике над пропастью, в кресле.

Пригодное оружие: дробовик, короткий дробовик, любитель публики.

Эффект: урон +2%, вероятность критического удара +1%, урон при критическом ударе +25%, вероятность распространения +10%.

■ **Детокс-ружье** (олеандр (2), металлолом (2), детергент (2), гибкий шланг; 600 \$). Выдает Лашанс из лаборатории в джунглях в качестве награды за второстепенное задание «Репеллент от насекомых» (акт III).

Пригодное оружие: пистолет, тяжелый пистолет, 9-мм Макколла.

Эффект: урон +3%, вероятность критического удара +2%, урон при критическом ударе +25%, вероятность распространения +10%.

■ ■ ■

Теперь вы знаете, что и где искать, чтобы устроить зомби-островитянам веселую «послежизнь».



РЕЦЕНЗИЯ В ЛКИ
№ 04 2011 **90%**



ЖАНР РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК BIOWARE
ИЗДАТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS
В РОССИИ ELECTRONIC ARTS

Клеймо убийцы

Некотрые загружаемые дополнения содержат столько материала, что могут претендовать на звание полноценного продолжения. Хотите узнать больше про Орлей, кунари и насладиться обществом эльфийской красавицы по имени Таллис? Милости просим в дружелюбный мир «Клейма убийцы».

ОГРАБЛЕНИЕ ПО-ОРЛЕСИАНСКИ

«Клеймо убийцы» предлагает очень многое. За 800 BioWare Points можно разжиться новыми врагами, экипировкой, загадками, боссами, встретиться со старыми знакомыми стража и Хоука. А также исследовать новые локации многократно упоминавшейся в играх Орлесианской империи, местного аналога Франции.

Вы можете удивиться, однако все вышеперечисленное на поверку окажется всего лишь вишенкой на коронном блюде, имя которому — Таллис, очаровательная эльфийка-убийца. Она присоединится к Хоуку, но, к сожалению, только на время прохождения этого дополнения. У нее уникальная внешность и — зачем прятать виверну в стоге сена — более плавная и красивая анимация, чем у остальных женских персонажей.

В такой компании бороться со злом станет не только легче, но и приятнее.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** Таллис сражается клинками, но ее стиль боя «лазутчик» позволяет атаковать дистанционно. Впрочем, состязание в стрельбе Себастьяну Вазю она проигрывает вчистую.

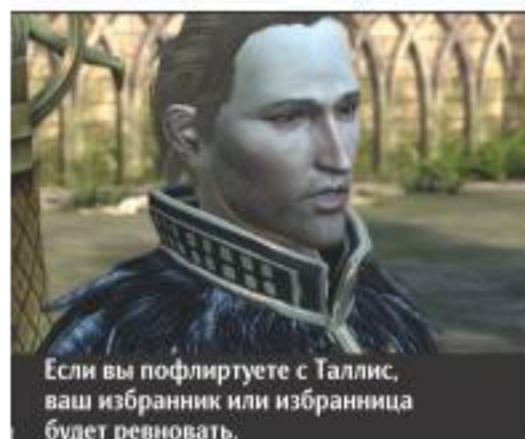
РАЗБОЙНИЦА И ПРОСТО КРАСАВИЦА

Дополнение можно начать в любой главе — активируйте статую льва в доме. Но мы бы рекомендовали открыть новую страницу приключений после того, как вы станете Защитником Киркволла. Во-первых, узнаете много интересного про кунари, во-вторых — в диалогах появятся дополнительные возможности ответа.

В партию стоит взять персонажей, которые имеют связи с Орлем или кунари. Рекомендуем Авелин или Изабеллу, потому что у них будут очень интересные мини-задания. Если же вы возьмете в партию Андерса, то обеспечите себе и соратникам приятное времяпровождение —

в дополнении маг превзошел самого себя по части приколов над сопартийцами. Бетани или Карвера можно взять в том случае, если они не погибли на Глубинных тропах.

Активировав статую, обяза-



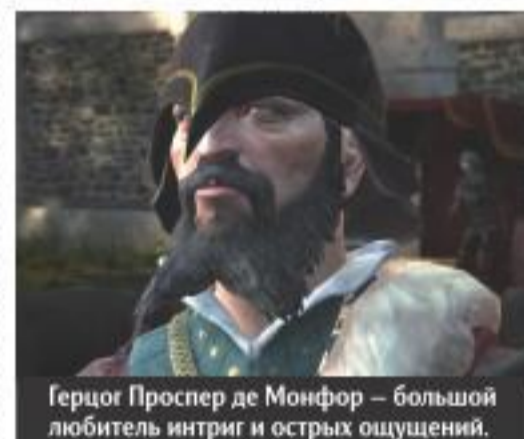
Если вы пофлиртуете с Таллис, ваш избранник или избранница будет ревновать.

тельно возьмите в партию Варрика и идите на встречу в Верхнем городе с антиванским Вороном по прозвищу Лезвие. Встреча закончится боем, и тут-то мы впервые встретим эльфийку Таллис.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** с ней нельзя дружить или соперничать, но можно пофлиртовать, и за успешный флирт вас вознаградают поцелуем в финале.

УКРАСТЬ ЗА 60 СЕКУНД

Таллис не станет терять времени и попросит у Хоука помощи в возвращении из замка Эн сокровища Сердце Многих, которым его владелец не имеет права обладать.

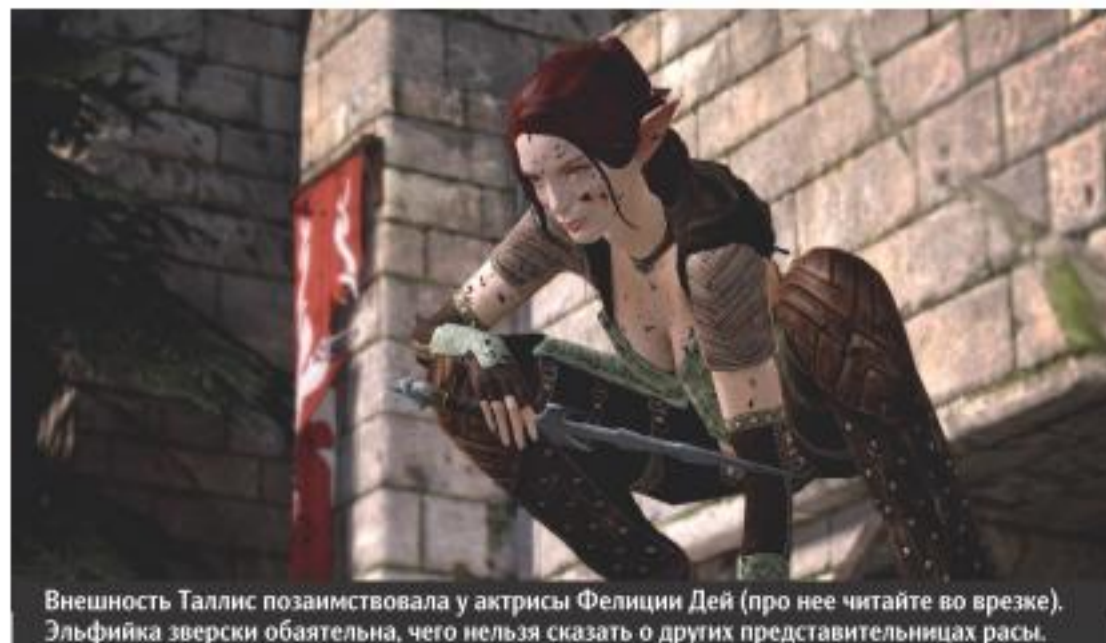


Герцог Проспер де Монфор — большой любитель интриг и острых ощущений.

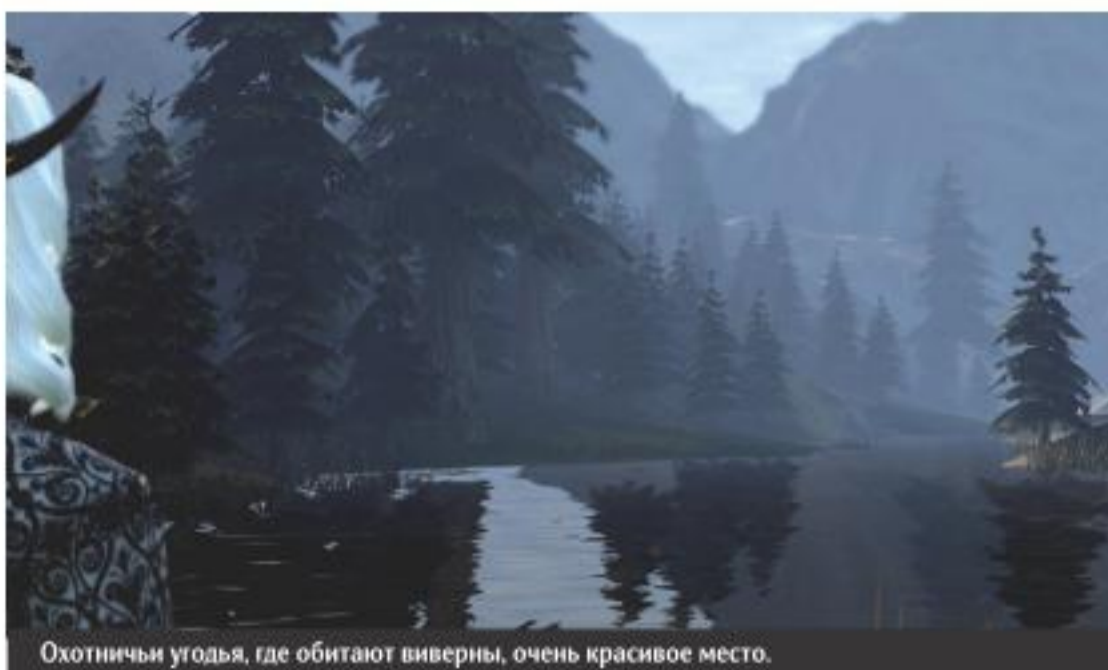
По прибытии в замок Эн вы встретитесь с его владельцем — герцогом Проспером де Монфором — и его грубым телохранителем Кахиром. Герцог гостеприимно пригласит вас в лес поохотиться на виверну. Торговец находится у стен замка, осмотрите его товары. Он будет только в первой части дополнения, а вы сможете получить много полезных предметов, так что рекомендую освободить инвентарь.



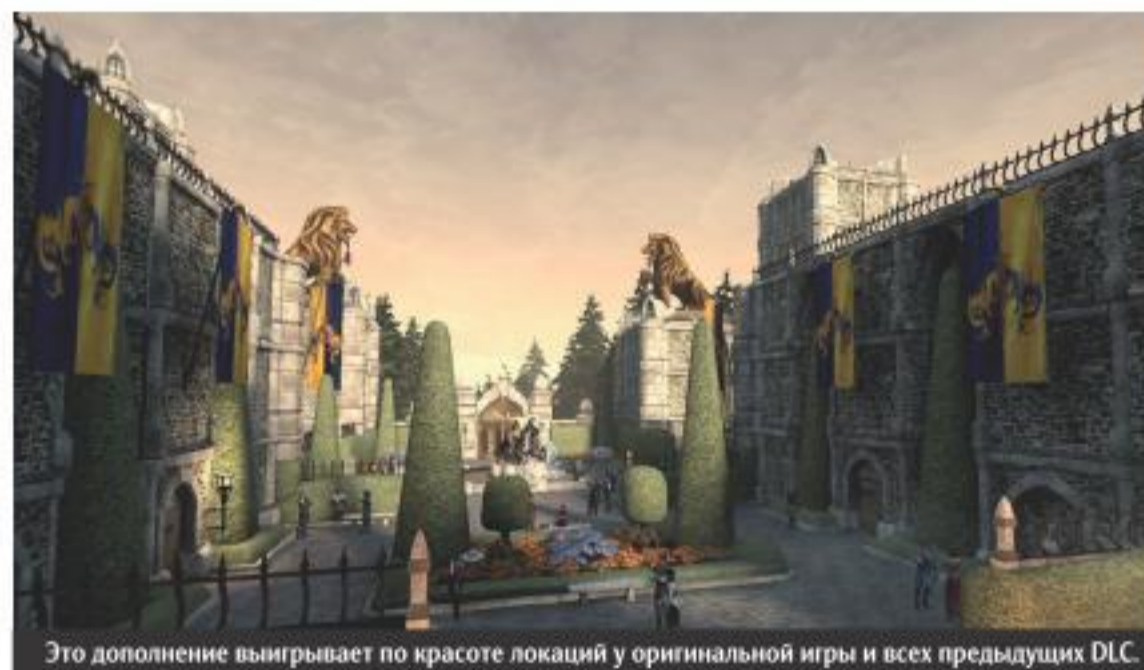
Такая же статуя находится у вас дома. Активируйте ее, чтобы начать прохождение.



Внешность Таллис позаимствовала у актрисы Фелиции Дей (про нее читайте во врезке). Эльфийка зверски обаятельна, чего нельзя сказать о других представительницах расы.



Охотничьи угодья, где обитают виверны, очень красивое место.



Это дополнение выигрывает по красоте локаций у оригинальной игры и всех предыдущих DLC.

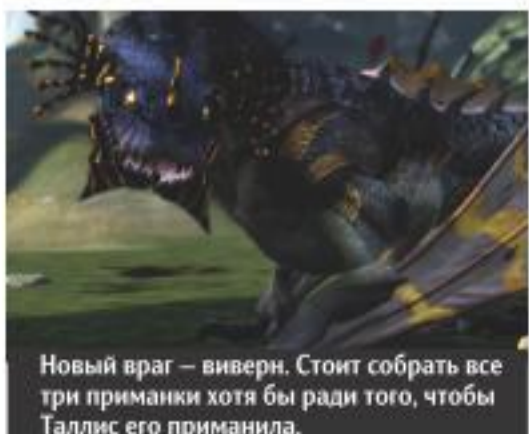
■ **НА ЗАМЕТКУ:** Бетани и Карвера вы можете встретить здесь после первой главы — если они стали серыми стражами, начальство прикажет им разобраться с увлечением Проспера опасными животными. Если же они придут из Круга магов или ордена храмовников, то заинтересуются местными вельгастриалами — магами-упырями, с которыми придется столкнуться и Хоуку.

В западной части леса изучите кровь на земле. Таллис выскажет версию, что виверны дерутся между собой за территорию. На северо-западе есть как живые драконы, так и туша драконьего детеныша — последнее нам пригодится. Там же гнездятся и вышеупомянутые вельгастриалы, которые обожают прятаться за магическим барьером. Будьте осторожны, в группе они крайне опасны, даже орлесианским шевалье не поздоровится при встрече.

На юге большой поляны вы встретите остальных участников охоты и получите возможность взять второй ингредиент для задания «Бальзам егеря», а также выучить брачный зов виверны. Последнее вам необходимо, чтобы выманить животное и сразиться с ним.

В восточной части леса есть еще одна поляна; после нее поверните налево и найдете тушу галлы для приманки. Кроме того, вы можете найти помет виверны и даже всласть в нем поковыряться. Таллис нас высмеет, но при этом отметит, что виверна любит нагов. Что ж, тоже приманка.

Продолжайте путь, на поляне применяйте все приманки для виверн и начинайте бой.



Новый враг — виверн. Стоит собрать все три приманки хотя бы ради того, чтобы Таллис его приманила.

ФЕЛИЦИЯ ДЕЙ

Актриса Фелиция Дей — автор сериала «Гильдия», который пародирует игру World of Warcraft и всю игровую субкультуру в целом. У этого сериала есть субтитры и на русском языке. Эта замечательная девушка подарила Таллис не только голос, но и внешность. Таллис также появляется в веб-сериале Dragon Age: Redemption, где ее играет сама Фелиция.



■ **НА ЗАМЕТКУ:** если вы нашли только одну приманку, к вам выйдет простой виверн: его смерти достаточно, чтобы попасть в замок. Но если вы примените все три, получите уникальный шанс одолеть виверна-вожака, а это противник матерый и серьезный. Его смерть разблокирует достижение «Погоня за дичью».

Но яркий финал охоты продолжится не менее колоритным эпилогом — обнаглевший орлесианец заявит свои права на добычу. Герцог Проспер поймает его, и перед вами встанет дилемма — отпускать дебошира или нет. Если отпустить, он вернется и нападет еще раз.

Охота была удачной? Что ж, время получить из рук герцога отличный пояс из кожи виверны. Таллис тем временем попытается пробраться внутрь замка, но не сможет вскрыть замок на двери.

Начинается самая веселая часть — вам необходимо найти ключ, чтобы проникнуть в замок; для этого придется не пробиваться через орды шевалье, а выяс-

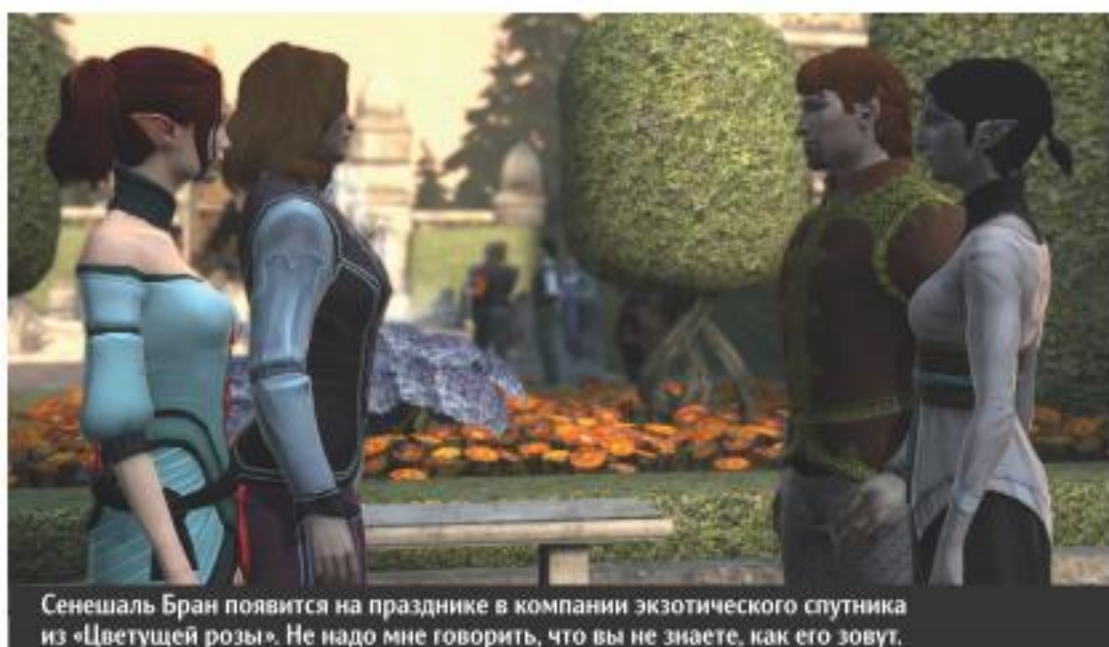
нить, у кого же ключ, попутно наслаждаясь забавными диалогами на орлесианской вечеринке.

Для начала поговорите со всеми; вы встретите много старых знакомых — графиню Дульси де Копьи, банна Тегана с Изольдой, Лелиану и леди Элегант, у которой вы покупали зелья в Нижнем Городе.



Теган будет не один, а вместе с эрлессой Изольдой, если она пережила события оригинальной игры.

Чтобы продвинуться по сюжету, Таллис необходимо побеседовать со стражником, потом с эльфийкой-служанкой, держащей поднос с сырами. И наконец, с сыном Проспера — лордом Сирилом. Увы, но чары девушки на последнего никакого действия не возымеют — и тут помощь Хоука придется как нельзя кстати. Когда Таллис об этом скажет, лицо у Хоука станет просто неопишным. В его арсенале — три проверен-



Сенешаль Бран появится на празднике в компании экзотического слутника из «Цветущей розы». Не надо мне говорить, что вы не знаете, как его зовут.

ных, древних как мир способа, позволяющих добыть ключ: соблазнение, оглушение или спаивание.

Как только ключ будет у вас, идите открывать дверь. У вас будет выбор — пробиться в стиле Брюса Уиллиса или прокрасться а-ля Гаррет.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** если вы пройдете миссию тихо, то разблокируете достижение «Игра потихому»

Если вы решили играть потихому, то не сможете колдовать и сражаться, но на время получите интересные умения — «отвлечение», «вывод из строя» и «скрыться в тени». Если стражник вас поймает — не беда, перенесетесь к Таллис и начнете красться заново.

Отвлечение работает так: швыряете камень на пол, стражник заинтересовывается посторонним шумом, покидает пост — и вы сможете проскользнуть мимо. Используйте это полезное умение на первом стражнике.

После чего нелишним будет спрятаться за колонной, чтобы не столкнуться нос к носу с целым отрядом стражи. Далее на кухне недалеко от лестницы вы можете спрятаться и выполнить задание «Железный повар», но сначала придется избавиться от повара — оглушите ее или пошлите во двор. Возле лестницы стоит капитан стражи — используйте умение «вывод из строя» и обыщите его карманы, добычей станет ключ, необходимый для дальнейшего прохождения.

Чтобы пересечь дворик без лишнего шума, используйте «отвлечение» и «скрыться». Загляните в сундук — разживетесь очень полезным амулетом.

Кольцо и новый ключ, необходимый, чтобы пройти дальше, находятся впереди, в комнате, окруженной коридором, по которому ходят два стражника. В самой комнате стражи не будет, а второе кольцо лежит в сундуке на юго-западе.



В замке внимательно осмотрите трофеи на стенах: герцог ухитрился поохотиться даже на кроганов.



И что должно получиться.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** если вы предпочтете путь меча, то не найдете этих колец, а денег за выполнение миссии дадут намного меньше.

Откройте ключом балконы и насладитесь видом замка ночью, перед тем как двигаться дальше. Во двореке будет другой капитан стражи с ключом, открывающим вход в библиотеку.

В библиотеке Хоук и Таллис попадутся в ловушку с решетками. Чтобы выбраться, поставьте Таллис и Хоука на выступающие плиты напротив друг друга, поочередно продвигая их к новым плитам. Когда дойдете до последних плит, поставьте на них статуи и обыщите сундуки на нижнем уровне – там лежит много денег.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** перед тем как пойти к сундукам, сохранитесь – непрошенные глюки могут не дать вам их вскрыть.

После того как вы решите загадку с решетками и пойдете дальше, нас немедленно поймает герцог Проспер. И тут Хоук, внезапно обнаружив в себе таланты Гудины, достанет оружие из воздуха. Впрочем, сразиться с герцогом пока не дадут, и вы окажетесь в тюрьме, а Таллис признается, что она не только убийца, но еще и кунари. Воспользуйтесь возможностью и допросите ее как следует... Если вы к этому моменту уже стали Защитником Киркволла, то выведаете намного больше информации.



Враги стали очень запоминающимися. Жаль, Хоук так одеться не может.



Первая картинка – справа от входа, вторая – напротив, третья – слева.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** если вы взяли в группу Андерса, вас ждет невероятно веселая сцена поисков Хоука в замке. Пара Фенрис и Андерс – победители в конкурсе шутов.

Таллис не станет ждать от них помощи и освободит нас сама. Спутники при встрече дадут Хоуку снаряжение, либо он продолжит практиковаться в фокусах, если вы пришли только с Таллис.

Путей к свободе два: через темницы или подвалы. Первый довольно прост, зато второй порос мшистыми загадками и разлапистыми сокровищами.

К примеру, вам встретится непростая головоломка: проникнуть за цветные двери. Это можно сделать с помощью красящих устройств – коснувшись их получит цветной маркер над головой, открыть можно дверь цвета маркера. Раскрашивайте всю вашу партию, и вы сможете получить доступ к новым устройствам, а если натолкнетесь на зеленый цвет на приборе у входа – смешайте желтую и синюю метки. Откройте зеленую дверь и обыщите сундуки.

Как открывать двери: сначала белые метки и две белые двери, потом черная дверь, за ней – синяя метка, в комнате с големом будет желтая метка и картина, оранжевая дверь позволит продолжить путь.

■ **ЭТО ВАЖНО:** взяв оранжевую метку, вернуться назад вы не сможете, так что не торопитесь.

После этого вы окажетесь в комнате с огнем. Внутри сундука в огне лежат сокровища, но, чтобы их достать, придется погасить

пламя. О том, как это сделать, написано чуть ниже.

Поверните налево, чтобы найти еще одну загадку с метками и приборами.

Пометьте себя черной меткой и откройте черные двери. Потом открывайте белые и заберите синюю метку. За синей дверью будет голем и еще одна картина с масками. Забирайте красную метку и смешайте ее с синей. После чего отпирайте фиолетовую дверь и наслаждайтесь сокровищами.

Повернув направо, вы окажетесь носом к носу с самой сложной загадкой – поворачивайте плиты, чтобы собрать портрет. Открывается последняя картина.

1		2	3	
	4	5	6	
7	8	9		
10	11		12	13
			14	15

Вот в каком порядке нужно располагать плиты.

Теперь пришло время погасить пламя и добраться до сундука; для этого необходимо расположить плиты на полу аналогично расположению людей в масках на картинах.

Когда вы расположите плиты правильно, огонь погаснет и вы получите комплект брони Хоука и достижение «Трофей».

После этого вас встретит герцог Проспер. В этот раз он уже не будет таким самодовольным и убежит, бросив вас наедине с охраной и клоунами в масках. Осторожно – хихикающие злодеи могут доставить много неприятностей.

Преследуйте герцога и спустайтесь в пещеры, где вас встретят телохранитель герцога Кахир и маги. После боя вы можете прогнать Таллис или завершить начатое дело самостоятельно.

Если вы идете с ней, ждите нападения тал-вагготов. Если же вы прогоните эльфийку, то встретитесь с вивернами, а Таллис потом придет на помощь в борьбе против герцога, с которым придется сразиться в любом случае.

Герцог Проспер де Монфор позовет на помощь не только свою охрану, но и любимца – виверна Леопольда, который пока что не вступает в бой, а сидит на развалинах и плюется ядом.

Герцог живуч, стреляет взрывающимися стрелами, а когда у него останется половина здоровья, оседлает Леопольда и станет еще более опасным противником – помимо стрельбы он будет подрывать здоровье героев при помощи ловушек, раскидывая их по полю боя.

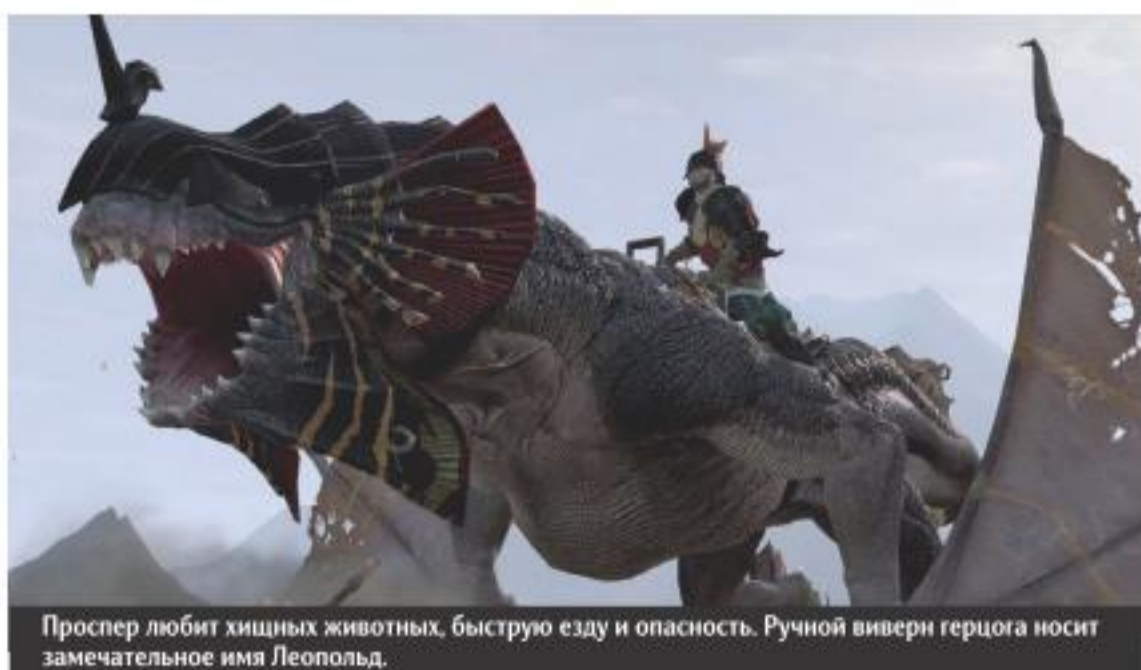
■ **НА ЗАМЕТКУ:** если вы завершили задание «Железный повар», избавиться от виверна будет намного проще.

Есть относительно простой способ одолеть любимца Проспера: Леопольд любит ходить в стремительные атаки сразу после арт-подготовки – ядовитого плевка. Он нападает на персонажа, которым управляет игрок, и этим просто необходимо воспользоваться. Пусть «подсадная утка» встанет возле обрыва и виверна туда свалится. Пока она будет пытаться вылезти, бейте изо всех сил.

Дополнение пройдено, Таллис дает нам награду, а мы возвращаемся в Киркволл.



Оказывается, бывают кунари с бородой!



Проспер любит хищных животных, быструю езду и опасность. Ручной виверн герцога носит замечательное имя Леопольд.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ЗАДАНИЯ

БАЛЬЗАМ ЕГЕРЯ

Берется возле замка, до того как вы пойдете охотиться. Егерь Габриэль посоветует нам бальзам, который сможет защитить от яда виверн. Для его создания ему нужны травы: *мантия Андрасте*, *мушинная жилка* и *падуб*. Первые две вы найдете на западе леса, а последняя будет на поляне в его восточной части.

ПОТЕРЯННЫЕ ГОНЧИЕ

В западной части леса можно найти человека, который потерял своих собак. Первая собака прибежит к вам в восточной части территории — следуйте за ней и вскоре придете ко второму псу. Он отравлен ядом виверн, и если у вас есть бальзам из предыдущего задания, вы можете спасти животное. Отведите собак к слуге и получайте свою награду.

ЗАБЛУДИВШИЙСЯ УЧЕНЫЙ

В западной части охотничьих угодий, на юге локации стоит ученый. Он расскажет о культе Небес и алтаре. Алтарь находится недалеко от лужи крови, которая отмечена по сюжету.

Если вы послушали ученого и забрали все, не тронув книгу, битвы не будет. В противном случае встреча с культистами и их предводителем, Небесным ужасом, неизбежна — и приятной она не будет. Противник шустро перемещается по полю боя и способен потрепать нервы вашей команде, к тому же он периодически прячется за барьером.

После сражения проведите указанный ученым ритуал и возьмите с алтаря награду.

ЗАГАДАЙ ЖЕЛАНИЕ

Просто бросьте пять монет в фонтан Желаний. Две можно получить у Таллис и сына Проспера Сирила, одну у интенданта, четвертая лежит на бочке, расположенной недалеко от внутренней двери во двор, и последняя, пятая, монета — на скамье у фонтана.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОВАР

Облегчите себе последний бой и отравите еду ручного виверна Леопольда. Рецепт есть в книге повара.

Требуемое соотношение от большего к меньшему — турнепс, лютефикс, сыр. Например, можно сделать так: 26 ломтиков лютефикса, 15 — зрелого сыра и 27 — турнепса. Положите это в кувшин, а потом подсыпьте в корм, и последний бой будет намного проще.

СВЯЗАННОЕ СО СПУТНИКАМИ

ПЕРЬЯ

Нужен Андерс

Найдите волшебные перья и получите амулет для целителя. Их всего три, и расположены они в западных охотничьих угодьях на второй поляне; в комнате с решетками; рядом с входом в пещеры. После этого вам покажут тайник на спуске с горы, где вы и получите амулет.

СЕКРЕТНЫЙ СОСТАВ

Нужен Себастьян

Первый свиток находится рядом с интендантом. Второй — на кухне замка. Третий — в катакомбах, на столе у стражников. Далее идите в тайник в пещерах и заберите подвеску.

ПЛАГИАТ

Нужен Варрик

Кто-то написал книгу без разрешения гнома. Найдите все ее части, чтобы Варрику достался амулет.

Первая — недалеко от входа в замок, вторая — рядом с кухней, третья — в западной части подземелья после освобождения из тюрьмы. Тайник будет в пещерах.

НАСЛЕДИЕ ВОИНА

Нужен Фенрис

В замке соберите части амулета: на столе, напротив кухни, в комнате с решетками, и в катакомбах. Награда найдет героя, когда вы спуститесь с горы.

ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЕ ФЛАГИ

Нужен Карвер

Соберите три флага шевалье. Первое — верхняя площадка лестницы в замке, второе — комната с ключом, и третье — в подвале. Выбравшись из замка в пещеры, вы найдете место с кулоном для брата.

СИМВОЛЫ

Нужна Бетани

Собираем картины. Первая — напротив кухни. Вторая — в комнате, где можно получить запись в Кодексе «Неопределенность». Третья — запертая камера в подземелье. На карте будет отмечено место вознаграждения.

РОМАНТИЧНЫЙ ПОДАРОК

Нужна Авелин

Нужно раздобыть три образца поэзии. Чтобы найти первый, обыщите стол в замке (перед лестницей лестницы), второй — сундук в комнате с решетками, третий — в подвале.

ПЕЧАТЬ ДЮ ЛАКА

Нужна Авелин

После комнаты с огнем на лестнице вы найдете книгу. Авелин ее полистает и решит вернуться в камеры. Напротив камеры, где сидел Хоук, есть выщербленный кирпич. Там лежит филактерий, который активирует Авелин, и вам придется сразиться с Восставшим из мертвых и скелетами.

КАРТЫ?

Нужна Изабелла

Соберите три кулона в замке. Первый — у камина на кухне, второй — в комнате с решетками и последний в темницах. Тайник на склоне горы.

ПИРАТЫ И ПРОКЛЯТИЯ

Нужна Изабелла

Найдите в подвалах четыре проклятых самоцветов и нож. Изумруд лежит в комнате с первым големом, рубин — за зеленой дверью, рубин — в комнате со вторым големом, а сапфир — за фиолетовой дверью. Нож находится за периметром огненной ловушки: чтобы его получить, надо решить головоломки. Потом потребуется вернуться в подвалы, где вас окликнут проклятые пираты, коварно притворившиеся тремя статуями.

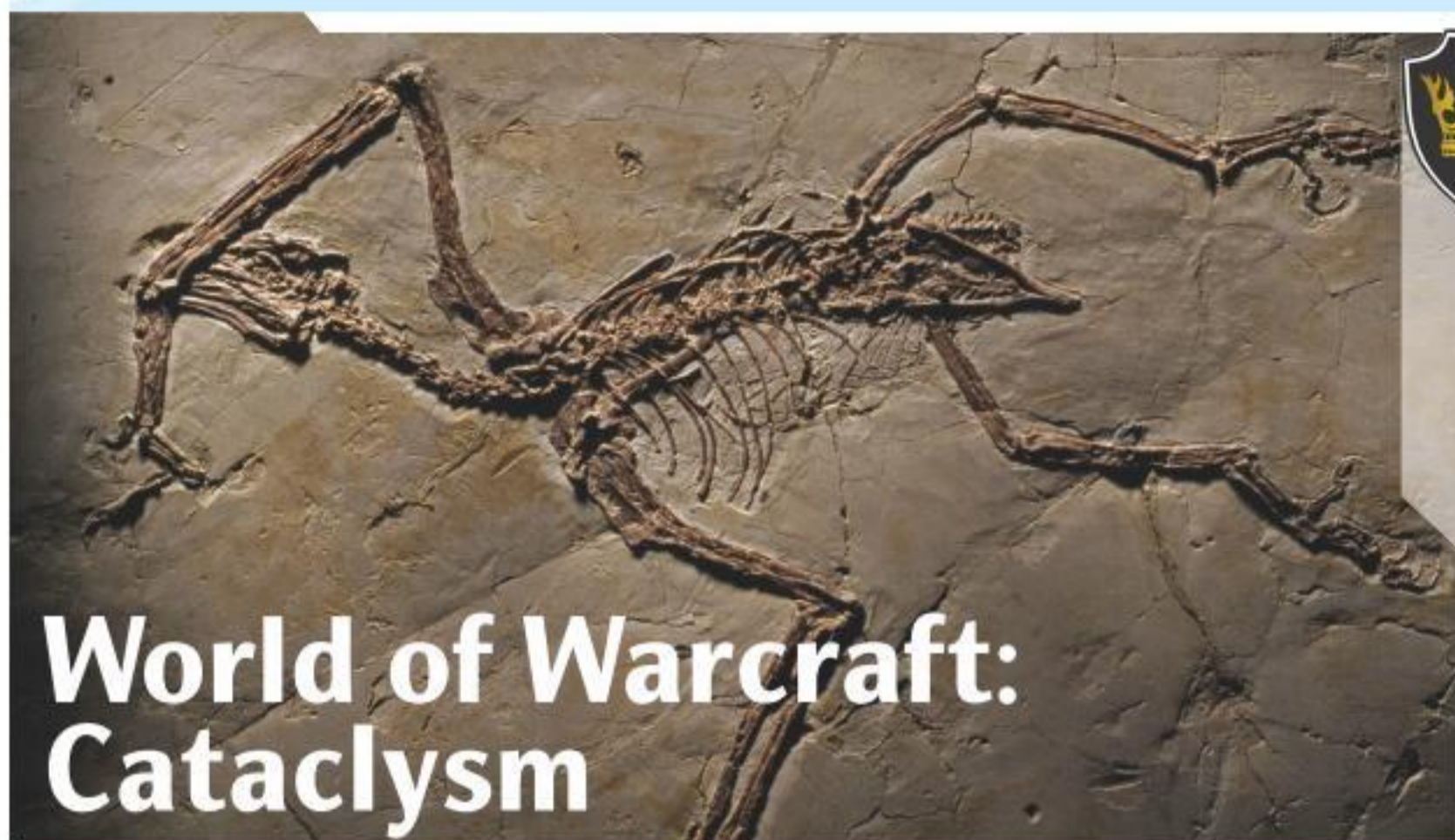
Их может расколдовать отказ Изабеллы от кинжала Четырех Ветров. Благодарные морские волки придут вам на помощь в битве с Кахиром... или же вы получите неплохой кинжал для Изабеллы.

■ ■ ■

В одном из интервью разработчики говорили, что для Dragon Age 2 будет выпущено меньше дополнений, чем для оригинальной игры, которая удостоилась шести объемных DLC. У Dragon Age 2 уже есть три масштабных загружаемых дополнения. Может быть, следующим анонсом будет долгожданное многочасовое приключение, завершающее историю Хоука?



Любители помахать кулаками без дела не останутся.



РЕЦЕНЗИЯ В ЛКИ № 2 2011 **98%**



ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	BLIZZARD ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ	BLIZZARD ENTERTAINMENT
В РОССИИ	1С-СОФТКЛАБ

World of Warcraft: Cataclysm

По стопам Индианы Джонса

С пришествием «Катаклизма» в игре заметно прибавилось адептов лопаты и кирки. И я сейчас говорю не про рудокопов. Речь пойдет о тех, кто носит гордое звание археолога!

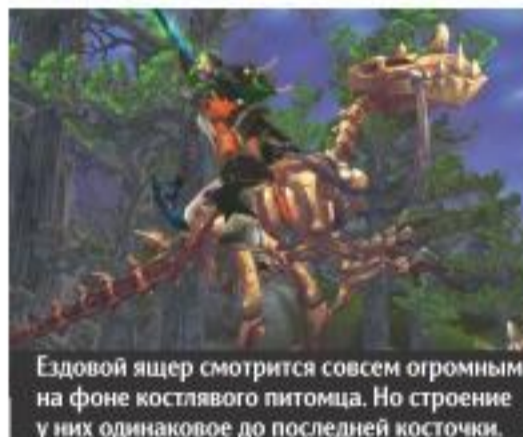
Как известно, археолог должен уметь стрелять с двух рук, мастерски владеть кнутом, иметь права на вождение старых вагонеток без тормозов и обязательно упокоить за свою жизнь пару десятков мумий, древних рептилий и прочих демонических исчадий. Но археология в World of Warcraft довольно однообразна и кропотлива. Не изучил начальный навык этой про-

фессии только ленивый, благо она второстепенна и не требует отказа от уже выбранных ремесел, но мало кто продвинулся всерьез.

Давайте копнем глубже — в прямом и переносном смысле. Что может предложить нам археология в обмен на время, потраченное в поисках артефактов? Редкие ездовые животные и питомцы, эпическая экипировка и просто забав-

ные, но бесполезные предметы. Я не только расскажу о самых интересных и стоящих экземплярах, но и пройду по специализированным дополнениям, которые помогут вам сэкономить уйму времени и нервов.

ЕЗДОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ



Ездовой ящер смотрится совсем огромным на фоне костлявого питомца. Но строение у них одинаковое до последней косточки.

Наверное, наиболее лакомая добыча для археолога — эти красавцы. Ну и пусть они не летают, зато отлично бегают, к примеру,

ИСКАПАЕМЫЙ ЯЩЕР

Добывается из окаменелостей, требует 100 фрагментов.

Довольно шустрый скелет динозавра, напоминающий музейный экспонат. Отлично подходит отрекшимся, неплохо заменяет мертвого коня для рыцарей смерти любой расы.

СКИПЕТР АЗ'АКИР

Добывается из артефактов тол'виров, требует 150 фрагментов.

Да-да, тот самый жук, всем, кроме расцветки, похожий на легендарного и менее доступного Черного киражского боевого танка. Впрочем, этого выкопать тоже крайне затруднительно. Знатоки игровой вселенной могут задать вопрос: какого Аз'Акира скипетр добывается на земле тол'виров, ведь он принадлежит цивилизации Ан'Кираж? Ответ на этот вопрос найдут те, кому посчастливится его собрать. Удачи в раскопках!

ПИТОМЦЫ



Тролли знают толк в магии вуду. Их оживленные фигурки безотказно работают после стольких лет захоронения!

Ну куда же без них... без этих маленьких, вечно суетящихся под ногами зверушек. Встречайте, специально для коллекционеров! Древнейшие питомцы, не имеющие аналогов в современных профессиях!

ФИГУРКА ВУДУ

Добывается из артефактов троллей, требует 100 фрагментов.

Как гласит описание, чтобы вдохнуть жизнь в эту фигурку, нужно раздобыть очень редкие ингредиенты либо пожертвовать частичкой своей души. Врут они все, смело вызывайте этого питомца при любой возможности. Я сто раз так делал. Хотя...

ПТЕНЕЦ ТЕРРОДАКТИЛЯ

Добывается из окаменелостей, требует 120 фрагментов.

Очень забавный и милый детеныш летающего ящера. Все они хорошие, когда маленькие, главное — не перекармливать!

ИСКАПАЕМЫЙ ДЕТЕНЫШ

Добывается из окаменелостей, требует 85 фрагментов.

Уменьшенная точная копия Ископаемого ящера. Неприхотливый в еде и безразличный к погодным условиям, такой костлявый динозаврик может стать вашим любимым домашним питомцем.

АРХЕОЛОГИЯ ДЛЯ НЕПОСВЯЩЕННЫХ

Шаг первый: для изучения этой профессии вам необходимо быть минимум 20-го уровня и иметь учетную запись с дополнением Cataclysm.

Шаг второй: в любой столице ищем наставника археологии. Стражи всегда подскажут дорогу.

Кстати, в Штормграде учителя археологии зовут Гаррисон Джонс (85,25), что не прозрачно намекает на актера Гаррисона Форда и его персонажа, знаменитого искателя приключений Индиану Джонса.

Шаг третий: открыв глобальную карту, вы увидите в некоторых локациях значки, указывающие место раскопок. Как правило, на одном материке в разных местах постоянно находятся до четырех археологических захоронений.

Даже не пытайтесь всерьез развивать профессию до приобретения быстрого летающего транспорта. Летать придется очень мно-

го, и не говорите, что вас не предупредили!

Шаг четвертый: прибыв на место раскопок, поставьте механизм обнаружения артефактов. Обратите внимание, в какую сторону повернут телескоп, — там и лежит ваше захоронение. А мигающая лампочка позволит определить расстояние до места раскопки: красный цвет — далеко, желтый — близко, зеленый — возможно, артефакт в двух шагах!

Шаг пятый: выкопав фрагменты какого-либо артефакта, вы увидите, что в археологическом журнале открылась вкладка с описанием древних реликтов той или иной расы. Чтобы собрать полноценную вещь, нужно накопить определенное количество осколков. Учтите, что скоро состояние «Ух ты! Как круто!» может перейти в унылое, сопровождающееся ворчанием откапывание недостающих деталей. Запаситесь тоннами терпения.

В ПОМОЩЬ АРХЕОЛОГУ

После того как сошла с ума первая тысяча неопытных археологов, добрые люди смастерили несколько расширений интерфейса, облегчающих нашу нудную долю. Если вы еще не имели дело с дополнениями для World of Warcraft, советую начать с крупнейшего сайта wow.curse.com. Кроме самих расширений, там можно скачать программу Curse Client, своевременно обновляющую их и оповещающую о новых версиях.

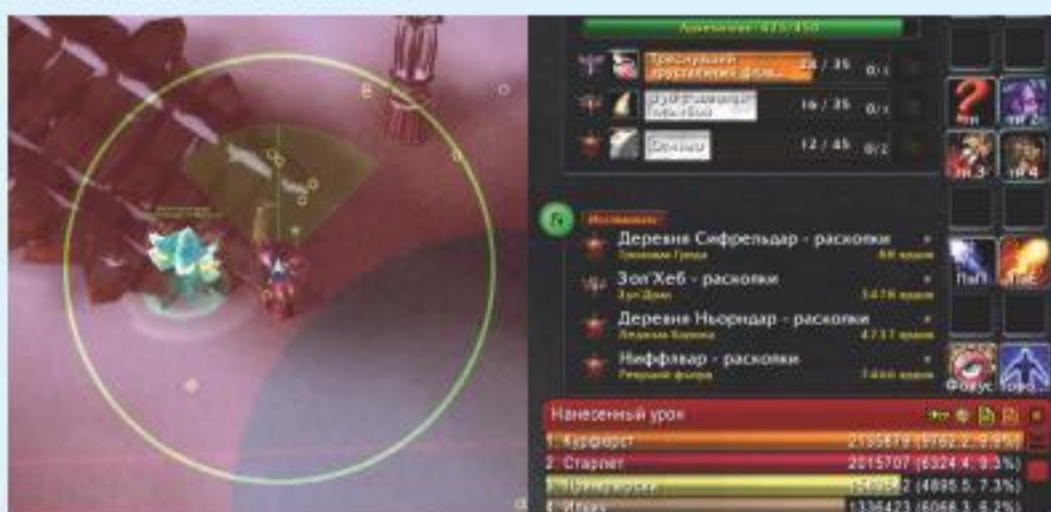
Сейчас нам понадобятся следующие дополнения:

- GatherMate2;
- GatherMate2 Data;
- Archaeology Helper;
- Archy — Archaeology Assistant.

Установка проста. Скачиваем все это богатство и каждый архив распаковываем в папку **World of Warcraft\Interface\AddOns**. Далее в меню выбора персонажа ставим галочки напротив новых дополнений и заходим в игру. Теперь подробнее...

GATHERMATE2 И GATHERMATE2 DATA

Представляют собой удобную систему запоминания мест всех найденных артефактов. Главное — не забудьте внести данные из базы; для этого зайдите в главное меню > Интерфейс > Модификации > GatherMate 2 > import. Ставим галочку напротив археологии и жмем **Импортировать GatherMate2Data**. Вот и все, теперь у вас на карте показаны все найденные когда-либо раскопки, а если место какого-либо артефакта не будет определено, то при вашем открытии оно обязательно впишется в уже имеющуюся базу данных и останется отмеченным.



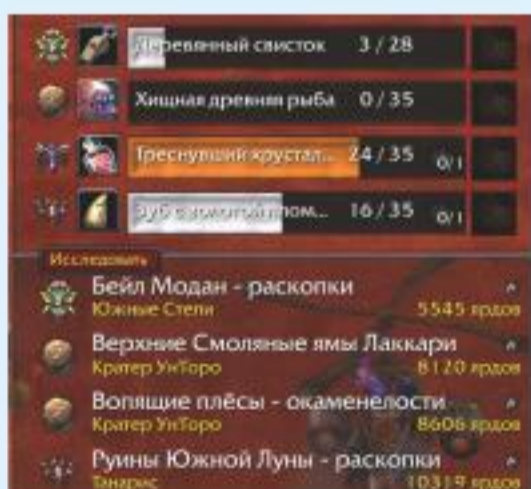
ARCHAEOLOGY HELPER

Проецирует на экран своеобразный радар, который показывает примерное расстояние до нужной вам раскопки. Вместе с отметками базы данных предыдущего дополнения поиск нужного места совсем не составит труда. Работать с ним слегка непривычно, но вы быстро освоитесь.

Прибыв на территорию раскопок, первым делом включите радар. Посреди экрана появится небольшой красный кружок со стрелкой внутри — это обозначение вашего персонажа на плоской карте. Установите телескоп и повернитесь в ту сторону, куда он указывает. Допустим, мигает красная лампочка. Значит, нажимаем красную кнопку на панели. У нас появилась огромная красная область на двумерном радаре. Бежим к ней и копаем дальше; если с первого раза не повезло, проделываем все то же самое, только, возможно, придется нажимать уже зеленую или желтую кнопку, в зависимости от цвета лампочки. Вычисляя таким образом область раскопки, вы намного быстрее достигнете результата!

ARCHY —
ARCHAEOLOGY ASSISTANT

После установки вы заметите два новых окошка. В одном из них собраны все места раскопок на том континенте, где вы находитесь в данное время. Кроме того, они выстроены в порядке дальности, и расстояние отображается вплоть до ярда! Другое окошко показывает собираемые на вашем континенте артефакты. Все это устроено очень удобно, имеет кучу настроек и полезных возможностей — например, автосбора частиц в найденных раскопках. Ставьте, не пожалеете.



ЗАВОДНОЙ ГНОМ

Добывается из артефактов дворфов, требует 100 фрагментов.

В инструкции написано, что этот робот должен выполнять много всяческих функций, но, кажется, он сломался. Хотя я уверен, что вы полюбите его и таким.

ПОЛЗУЧАЯ ЛАПКА

Добывается из артефактов тол'виров, требует 150 фрагментов.

Самый редкий из археологических питомцев. Помимо необыкновенного вида, ползучая лапка обладает забавной анимацией и даже разной походкой! Игроки до сих пор активно спорят, на что намекает этот предмет. Пираты Карибского моря? Семейка Адамс? А может быть, все вместе?

ЭКИПИРОВКА

При определенной доле везения вы можете отыскать очень стоящие вещи: и мечи, и посохи, и ювелирные изделия. Но даже если выкопанная драгоценность хуже той, что на вас надета, или вообще не подходит вашему классу — не отчаивайтесь! Посмотрите, что написано в ее описании: «Привязывается к учетной записи Battle.net», то есть вы можете отправить эту штуковину любому из своих персонажей!

РЕЦЕПТ: ФИАЛ ПЕСКОВ

Добывается с шансом около 2% из **Канопы**, которая, в свою очередь, собирается из артефактов тол'виров, требует 45 фрагментов.

Единственный рецепт, получаемый с помощью археологии. Выпадает только алхимикам, которые, изучив его, обучаются создавать необычного летающего ездового животного. Суть в том, что, используя **Фиал песков**, игрок сам превращается в песчаникового дракона и может перевозить на себе другого игрока! Забавно, но часто окружающие даже не подозревают, что персонаж верхом на драконе не управляет им, а сам выступает грузом.

ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА

В этот раздел попали предметы из ряда ничего не делающих забавных штучек. Такие обычно добываются на различных праздниках, но стоят ли они кропотливых раскопок? Постараемся выделить из всей этой массы бесполезных вещей наиболее достойные.

ТРИ БЕЗДЕЛУШКИ
ДЛЯ СМЕНЫ ВНЕШНОСТИ

Амулет-огонек, **Кости перерождения** и **Благословение древнего бога**. Первые два предмета добываются из артефактов ночных эльфов, требуют

по 150 фрагментов на каждого, а третья вещица собирается из артефактов нерубов и требует 140 фрагментов.

Амулет-огонек превращает вас в эльфийского светлячка, **Кости перерождения** в нага, а **Благословение древнего бога** — в жука-силитида. Время превращения у каждого предмета всего 20 секунд, и 10 минут перезарядки заклинания.

ГОЛОВОЛОМКА
ЙОГ-САРОНА

Добывается из артефактов нерубов, требует 140 фрагментов.

Довольно странный и даже устрашающий артефакт. При попытке его разгадать в вашей голове раздадутся слова... Бойтесь, ведь это сам Йог-Сарон нашептывает вам проклятия, дабы поглотить ваш разум! Говорят, еще никто не сумел открыть головоломку, а если кому-то и удалось, они уже никому и ничего не скажут. Желаете попробовать?

■ **НА ЗАМЕТКУ:** вся история о Йог-Сароне — явная аллюзия на Ктулху, мифическое существо, когда-то выдуманное Говардом Лавкрафтом. Посудите сами, они оба (Йог и Ктулху, разумеется, не Лавкрафт) — древние боги, оба с легкостью завладевают разумом гуманоидов, а еще они очень много спят, да и внешне чем-то схожи...

ПОДВЕСКА НАШЕСТВИЯ
СКАРАБЕЕВ

Добывается из артефактов тол'виров, требует 150 фрагментов.

Позволяет почувствовать себя Гаммельнским крысоловом. Только вместо крыс здесь скарабеи, да и флейты никакой нет.

ВРАЙКУЛЬСКИЙ РОГ
ДЛЯ ВИНА

Добывается из артефактов врайкулов, требует 100 фрагментов.

Азеротский аналог «Растишки». Отхлебнув из такого сосуда, вы под дикий рев вырастаете в размерах, и на голове у вас появляется национальный рогатый шлем врайкулов. Радует то, что у артефакта нет времени перезарядки. Можно постоянно бегать большим и сильным!

■ ■ ■
Вот мы и разобрались с этой замечательной профессией. Теперь вы уж точно знаете, где собака зарыта, а может, и не она одна! Включайте любимую музыку, записывайтесь в долгосрочную очередь на поля сражений и седлайте свой летающий транспорт. Удачи в поисках!

Aion



РЕЦЕНЗИЯ В ЛКИ
№ 03 2010 **81%**



www.aion.ru

ЖАНР	ОНЛАЙНОВАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
РАЗРАБОТЧИК	NCSOFT
ИЗДАТЕЛЬ	NCSOFT
В РОССИИ	ИННОВА
МОДЕЛЬ ОПЛАТЫ	ПОДПИСКА

Священная битва на арене

Кто из даэвов не мечтает достичь максимального, пятьдесят пятого, уровня? Дорогу к высотам башни Аиона устилают полчища убиенных монстров и трупы вражеских диверсантов, уйма денег потрачена на крепкую экипировку... Но вот мы, уже закаленные бойцы, переступили черту с надписью «55»... Но подождите, как так? Где лавры? Штаб командования все еще не считает нас за способных воинов? Что ж, докажем командирам, как они заблуждаются, покорив Первую Священную арену!

Первая Священная арена — подземелье, появившееся в мире Aion после обновления 2.5. Результаты осад настолько огорчили лордов-заступников мира Атреи, что было принято решение организовать дополнительные тренировки, где крылатые воины могут отточить мастерство. Победители коварных монстров Священной арены имеют полное право считать себя настоящими мастерами!

О том, как добиться почетного звания героев Арены, мы и поговорим сегодня. Тем более что стать героями не так-то легко. Одолеть всех до единого монстров Арены удалось одной-единственной команде на российских просторах. Нижеследующий материал написан как по собственному опыту автора, так и на основе наработок российских и корейских игроков в Aion.

ПРИГОТОВЛЕНИЯ

Первым делом озаботьтесь подбором союзников, которые прикроют тыл и обеспечат поддержку огнем. Хорошая команда вряд ли обойдется без целителя и чародея. Первый вовремя перебинтует раненых, а второй не только пособит в медсанчасти, но и укрепит силы группы магическими песнями.

Не стоит забывать и о мастерах латной брони. Страж способен выдержать невероятный урон

и вряд ли позволит монстрам безнаказанно избивать участников похода, а гладиатор умеет наносить урон множеству врагов одновременно. Кого из них избрать — дело личных предпочтений.

Некоторые этапы Арены — это битва с несколькими врагами одновременно. Волшебник или заклинатель подстрахуют группу, усыпив или устроив тех, на кого не хватает сил и здоровья. Оба мага сильны не только контролирующими заклятиями — чудовищный урон волшебника и деморализующие способности заклинателя нам тоже в тему.

Оставшиеся вакансии можно заполнить убийцей или стрелком. Мастера кинжалов и стрел икалечат до неузнаваемости любого монстра, да и стража могут подстраховать, спасая соратников от напавшего на них чудовища.

Итак, наша группа собрана и роли распределены. Что еще осталось? Заглянуть на аукцион: зелья, восстанавливающие здоровье и ману, полезная еда и свитки... А вот камни, позволяющие воскресить себя или товарища, можно оставить дома. Да-да, воскреснуть на Арене невозможно! Павшие бойцы смогут вернуться в строй, лишь используя особый талон. Талонов вам выдадут всего шесть, так что распределяйте их разумно между наиболее ценными участниками похода — целителем, «танком», волшебником.

■ НА ЗАМЕТКУ: воскрешающие умения целителей и чародеев на Арене тоже не срабатывают.

ДЕСЯТЬ КРУГОВ АДА

И вот наш отряд переступает порог Священной арены, и серьезный шиго-летописец телепортирует нас на первый раунд. летописец будет объявляться после каждого раунда, и перед беседой с ним всегда можно подкрепить слабеющие силы, передохнув пару минут.

Первый раунд: «Товарищи по оружию»

Вначале вам придется противостоять своим «коллегам» — адеп-

там игровых профессий. Они появляются перед вами с интервалом в минуту, и перебить их не составит труда — они слабы.

Второй раунд: «Здравствуй, детство!»

Перейдя в следующий тур, ваша команда столкнется с монстрами, знакомыми игрокам в Aion с младенческих крыльев. Это обитатели штаба Кайдан, расположенного в Элтенене, или жители селения Туманной Гривы Морхейма. Конкретная разновидность монстров зависит от слепого случая.

Хоть монстры второго раунда и появляются группками по двое-трое, для жизни они не опасны и влет уничтожаются хорошо экипированной группой. Одолев пятый этап, не пугайтесь, увидев громадный корень женьшеня. Этот кадр — дополнительный, наградного характера. Чем больше ударов вы нанесете по женьшеню, тем больше ломтиков он призовет. Из ломтиков, как и из самого женьшеня, добываются мешочки редких камней



Проверьте боеприпасы, пока сражение не началось.



Первый раунд — возможность для целителя расчехлить боевой молот! Товарищи вряд ли будут нуждаться в лечении.

и особая травка, избавляющая от неприятных эффектов и восстанавливающая здоровье.

Третий раунд: «Обуздывая стихии»

О ужас! Переместившись на третий раунд, ваши соратники обнаружили себя посреди полчищ монстров! Правда, они смиренные и первыми не нападают. Количество духов стихий будет сокращаться от этапа к этапу, а их сложность — немного подрастать. На четвертом этапе духи огня, воздуха, земли и воды уже проявят агрессивность, а финальным аккордом станет появление **Трана воздуха** и **Трана огня** — двух мощных монстров, внешне напоминающих элементарей тайфуна и магмы, которых так любят заклинатели. В зависимости от сил и способностей вашей команды, можно как растащить их по разным углам ринга, чтобы уничтожить по очереди, так и сразаться с обоими одновременно.

Победителям третьего раунда доступно дополнительное сражение — управляющий **Арминос** предложит вам попытаться уложить его питомцев. Справиться с

ними необходимо за одну минуту. В первую очередь атакуйте самых слабых, **Аэму воды** или **Галену шквала**. Вы сможете получить особые кристаллы, восстанавливающие здоровье и ману, и уникальные головные уборы.

Четвертый раунд: «Уничтожить захватчиков!»

Вы окажетесь на борту «**Дерадикона**», боевого корабля разумных драконов-балауров. Поначалу балауры нападают малыми группами, по двое-трое за раз, — у команды будет примерно сорок секунд, чтобы уничтожить очередную партию захватчиков. В отличие от этих несложных монстров, **Легат Бакрама**, атакующий вас на четвертом этапе, — полноценный босс. Он не брезгует массовым оглушением и может превратить вас в смешных куриц, так что держитесь настороже.

■ **ЭТО ВАЖНО:** перевоплощение в курицу лечится при помощи Сильного зелья исцеления.

После смерти легата появятся монстры «Дерадикона» — обитатели PvP-ориентированного под-



Помощник хранителя Арены Арминос заведует призовыми раундами подземелья.



Драконы-балауры десантируются с борта своего боевого корабля — «Дерадикона».

земелья, хорошо знакомого любителям повоевать. Каждый балаур появляется с промежутком в десять секунд — если вы не успеваете уничтожить монстра за это время, пусть волшебник или заклинатель подстрахуют вас, умирив остальных нападающих.

Уже знакомый нам **Арминос** снова испытает ваши силы на наградном этапе — предложит уничтожить максимальное количество дрейкинов за короткое время. Не тратьте силы зря, прилежно кроша всех дракончиков подряд, — ценную награду (платиновую медаль) можно заполучить только с **Дрейкина Грома**.

Пятый раунд: «На бордаж!»

На пятом раунде тип монстров вновь определится случайным образом — вас встретят либо коварные повстанцы Ривара из крепости **Аджотуран**, либо смешные пираты-шураки с борта «**Стального плавника**». Повстанцы — не так чтобы опасны и без особых способностей, остерегайтесь только **надсмотрщика Тунди** — его «Смертельный удар» может уложить слабенького воина на обе лопатки, а тратить ценные талончики воскрешения на начальных стадиях обидно.

Моряки «Плавника» более избретательны — например, **мадам Бобарики**, помахивая веером, мо-

ГЕРОЙ - ОДИНОЧКА

Если командные походы — не ваш стиль, **Вторая Священная арена** — то, что вам нужно! Раундов на ней всего пять, а монстры вполне по силам любому классу Aion. Правда, и награда за прохождение второй Арены пониже — всего 455 значков за полное прохождение.

■ **ЭТО ВАЖНО:** не забудьте взять у смотрителя Арены особое задание! Покорив вторую Арену пять раз, вы сможете пробраться на потайной этап. Монстры этого этапа могут подарить вам ценные предметы — божественные камни, например.



Верховный вождь Чандука, житель Кайдана, бросит вам вызов во втором раунде.



Повелитель Второй Священной арены немного похож на Баррута. Правда, лысоват и бьет не так жестоко.

жет обратить ваших коллег в паническое бегство. Избавиться от этого состояния невозможно, но веер — не такое уж грозное оружие, и покалечить вас мадам вряд ли сумеет. Гигантская обезьяна — **Мантуту** — люто сражается, когда голодна или хочет пить. Накормите и напоите мартышку, манипулируя специальными рычагами, и вы легко справитесь с ней.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в отличие от своего аналога из подземелья «Стальной плавник», Атин Стальной Крюк не будет вызывать на помощь своих моряков.

Шестой раунд:
«Восставшие из ада»

Шестой раунд — сражение с живыми мертвецами. Призраки и зомби атакуют вас со всех сторон — берегите целителя и не забывайте контролировать лишних монстров, усыпляя их или запрещая передвигаться. Лежащие на земле трупы могут воскреснуть на четвертом этапе, поэтому, добив чудовище, уничтожайте его труп — как бы странно этот совет ни звучал.

Начальник этого карнавала мертвых, **Воин Эквитас**, страшен разве что занудством — появившись на третьем этапе, он воскреснет на четвертом, а пятый начнется, когда он потеряет половину очков здоровья. К счастью, на пятом этапе он упокоится по-настоящему.

■ **ЭТО ВАЖНО:** на этом этапе в зале ожидания Арены появится два сундучка с талонами воскрешения. Если дать одному из бойцов умереть, он сможет вскрыть сундуки и, использовав один взятый с собой талон на себя, притащить два команде.

Возможно, **Арминос** вам уже надоел, но придется стерпеть его последнее появление. Теперь для получения дополнительной награды необходимо сразиться с ним лично. Арминос — простой монстр, а награда по-своему симпатичная — это прозрачное оружие.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** внешний вид прозрачного оружия можно скопировать на свое собственное, боевое, — достаточно заплатить скромную сумму специальным мастерам Элизиума или Пандемониума.

Седьмой раунд:
«Да превзойдет ученик учителя»

Предыдущие стадии покажутся вам детским лепетом — настоящий вызов брошен только сейчас, на седьмом раунде. Ваши противники — это **мастера игровых классов**, снабжавшие вас полезной литературой и пестовавшие боевые навыки каждого бойца Аион.

■ **Наставник стражей и гладиаторов.** Неприятен дурной привычкой притягивать к себе группу при помощи «Захвата» — причем это умение, вдобавок ко всему, временно парализует и снижает скорость передвижения. Разворачивайте его спиной к группе и разбегайтесь, когда он начинает использовать «Захват», — тогда эта пакость обойдет вас стороной, да и страдать от следующей сразу после него «Волны разрушения» не придется. Если избежать «Захвата» не удалось, целителю пора приступать к массовому лечению — «Волна разрушения» бьет больно, отнимая более пяти тысяч очков здоровья.

■ **Наставник стрелков и убийц.** Умеет маскироваться, разворачивать цель поудобнее — спиной к себе, и ощутимо атаковать «Ударом небес» или «Ураганной мощью». Берегите целителей и магов — удары этого наставника могут превратить их в фарш. Сэнсэй может выбрать себе случайную цель, так что «танку» стоит приберечь умения, генерирующие большое количество агрессии, и тогда наставник вновь обратит огонь на его толстую броню.

■ **Наставник волшебников и заклинателей.** Эта хрупкая дама атакует огненной стихией — целитель, не забудь про «Покровитель-



Задача стража — удерживать внимание этого миляги при себе, не давая ему развернуться к команде.



Успешно завершив девятый раунд, поохотьтесь на дрейкина молнии — вы можете получить уникального питомца, способного носить восемнадцать предметов вместо вас.

ство огня», защищающее от ожогов! Расположите группу на максимальном отдалении от барышни, иначе многие пострадают от «Ярости Кайсинель/Маркутана», поражающей не только цель, но и всех в радиусе десяти метров. Потеряв половину очков здоровья, наставница призывает двух мощных стихийных духов — мы уже сталкивались с ними в конце второго раунда. Лучший выход в данной ситуации: один из команды старается переключить внимание духов на себя, держа при этом дистанцию, остальные добивают наставницу.

■ **Наставник чародеев и целителей.** Немало даэвов полегло от его руки — он не только в совершенстве обучен способностям обоих лечащих классов, но и воскрешать умеет. Да-да, когда у доктора иссякнут силы, он призывает трех своих товарищей — тех самых наставников, с которыми вы уже справились. Смерть сказала на них не лучшим образом — бьют они уже не так сильно, да и здоровьем не блещут. Наилучший вариант при сражении с ними — бегать с наставниками волшебников и стражей подальше от команды, удерживая на себе их внимание — ведь после смерти наставника целителей они исчезнут. Наставника стрелков придется уничтожить, и лучше сделать это побыстрее — ведь нашей команде уже угрожает сам мастер стигм.

■ **Мастер стигм.** Стигмы — особые камни, позволяющие освоить специфические умения и превратиться в поистине уникального бой-

ца. Мастер стигм атакует умениями разных классов, не разбирая дороги, — то ошарашит специфической способностью стражей, то займется самолечением, как истинный целитель. Звучит грозно, но это, пожалуй, наиболее простой босс седьмого этапа — после наставника целителей он покажется вам совсем безобидным. Не стоит только чересчур кучковаться — способности массового поражения у этого мастера бьют по сектору, и их вполне можно избежать.

Появившийся после успешного завершения раунда сундук может скрывать в себе дополнительный талончик воскрешения, а если вам крупно повезет — уникальную книжку, меняющую анимацию умений. Правда, пользу от этих книжек могут получить только стрелки, волшебники, заклинатели или целители.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** книги умений передаются — их можно с выгодой продать на аукционе.

Восьмой раунд:
«Не пора ли отдохнуть?»

Восьмой раунд намного проще седьмого — вас окружают знакомые лица (и морды) хорошо известных боссов Атреи.

■ **Судья Кромед.** Известна любому новичку Аиона: многие тратили немало сил, пытаясь выколотить из несговорчивой женщины уникальное оружие. Сражение с асмодианской лучницей-предательницей не доставит вам особых проблем. Не забывайте только уничтожать ее хитрые ловушки с помощью умений массового поражения.

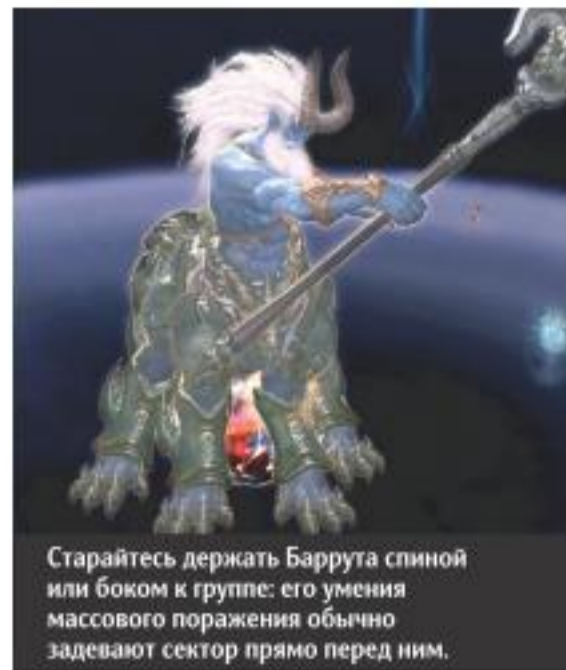
■ **Королева Аллукина.** Старая знакомая асмодиан станет сюрпризом для элийской половины Атреи. Способна на надувательство — это шарлатанское умение в буквальном смысле надувает вас, превратив в пузырь. Излечиться можно при помощи Сильного зелья исцеления или очищения целителя. Коллегам-докторам лучше обговорить последовательность действий — если



Зовут его Воин Эквитас, однако внешне он подозрительно напоминает лорда Ранмарка — главного босса Форты Адма.



Столь же красива, сколь и смертоносна: не попадайте под «огненный столп тьмы».



Старайтесь держать Баррута спиной или боком к группе: его умения массового поражения обычно задевают сектор прямо перед ним.

Сильное зелье выпил чародей, то он и занимается лечением, а в следующий раз очистится целитель — под воздействием пузырей использовать умения запрещено.

■ **Расберг Черное Сердце.** Одним перечислением его умений можно вогнать в тоску любого бойца — «Пламя смерти», «Сон смерти», «Сила притяжения», тысячи их! Но не так страшен Расберг, как его малюют, — опасными станут, пожалуй, лишь «Кража души» и «Выжигание нервов», парализующие вас. «Танк», удерживающий Расберга спиной к команде, избавит ее от действия остальных массовых способностей монстра.

■ **PM-138C.** Искусственное существо, выведенное в особых лабораториях Ривара, — воин ближнего боя, не требующий особых тактических уловок. Сражается схожим с методами убийц Аиона образом — накладывая на цель печати и взрывая их при помощи «Разрыва клейма».

■ **Совершенная Елена.** Она наверняка порадует мужской глаз — сногшибательная красотка, одетая, а точнее, раздетая в интригующий наряд, выгодно отличается от уродливого PM-138C. Однако не теряйте головы из-за красивых ног! «Огненный столп», «Выброс тьмы», «Небесные силки» — все это может отправить вас к праотцам, поэтому будьте осторожны и держите дистанцию, как только она начинает напевать что-либо из этого списка.

Девятый раунд: «Игры кончились»

Вам предстоит испытание на стремительность — противники девятого раунда не терпят копуш. Если вы затягиваете бой, монстры воспользуются «Жаждой крови», что вряд ли кончится хорошо — эта способность серьезно увеличивает их атаку.

■ **Король Зукок.** Держите гигантского краба спиной к товарищам, и его клешни вам не будут страшны — монстр легко убивается, несмотря на внушительные габариты.

■ **Повелитель Консиод.** Воспользуйтесь «Обрядом урагана», камнями печати и всем, что придет вам в голову, чтобы максимально увеличить урон команды, — монстр изрядно помотает вам нервы, и до «Жажды крови» доводить дело ни в коем случае нельзя! Как и попасть под «Разрыв плоти» — к счастью, Консиод долго готовит это умение и вы успеете разбежаться. Консиод призывает на помощь птенцов — если здоровье монстра на исходе, лучше не обращать на них внимания и сконцентрироваться на Консиоде.

■ **Ужасный Таккун и Прожорливая Каккуна.** Годзилла и Кинг-Конг мира Аион сойдутся в смертельной схватке... друг с другом. Не пускайте этот процесс на самотек, наносите им урон с таким расчетом, чтобы умерли они практически одновременно — и вашему стражу или гладиатору не придется терпеть их пинки.

■ **Пейхимос Скала.** Расположите команду у его задних лап — Пейхимос предпочитает оглушать тех, кто стоит прямо перед ним. Если кто-то из арьергарда все же обратил на себя его внимание — ему следует немедленно бежать к «танку», чтобы монстр вновь обрел статус-кво.

■ **Кровожадная Камара.** А вот тут лучше скучковать прямо перед носом у монстра. Если Камара применит «Круговой удар хвостом» — она промахнется по находящимся у нее перед мордой, а когда она испустит «Крик Камары» — быстрее бегите к ней под брюхо, и ваши уши не пострадают.

Десятый раунд: «Последнее испытание»

Здесь команда столкнется с монстрами подземелья **Фозта Тьмы**. Вначале придется сражаться с драконидами — появляются они группами раз в десять секунд, и жизнь ваших товарищей зависит от способности волшебника или заклинателя успешно контролировать лишних агрессоров. В схватке с драконидами пройдут два первых этапа. Теперь от победы вас отделяют всего три грозных босса.

■ **Марбат силы.** Уничтожайте призываемые им устройства, иначе они будут повышать атаку монстра или накрывать его щитом.

■ **Повелитель огня Тахабата.** Способен вернуть вам все ваши атаки в тысячекратном размере — немедленно прекращайте избивать это чудовище, если оно применило «Отражение». Под конец призывает на помощь охранников — стражу на этот случай стоит приберечь умения, вызывающие массовую агрессию.

■ **Повелитель пространства Баррут.** Последнее препятствие на пути к званию героев Арены умеет портить вам жизнь самыми изощренными способами. Избегайте воронок пространства, появляющихся под ногами, и старайтесь не попадать под воздействие «дланей пространства» — светящихся шариков. Под конец своей жизни Баррут станет призывать шарики с пугающей частотой — зачастую проще сконцентрироваться на убийстве босса, чем пытаться уничтожить все до единой длани, так что просто не давайте им приблизиться к себе — и администратор Арены поздравит вас с победой. Герои обнаружат в своих карманах более шести тысяч наградных значков.

НАГРАДА ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

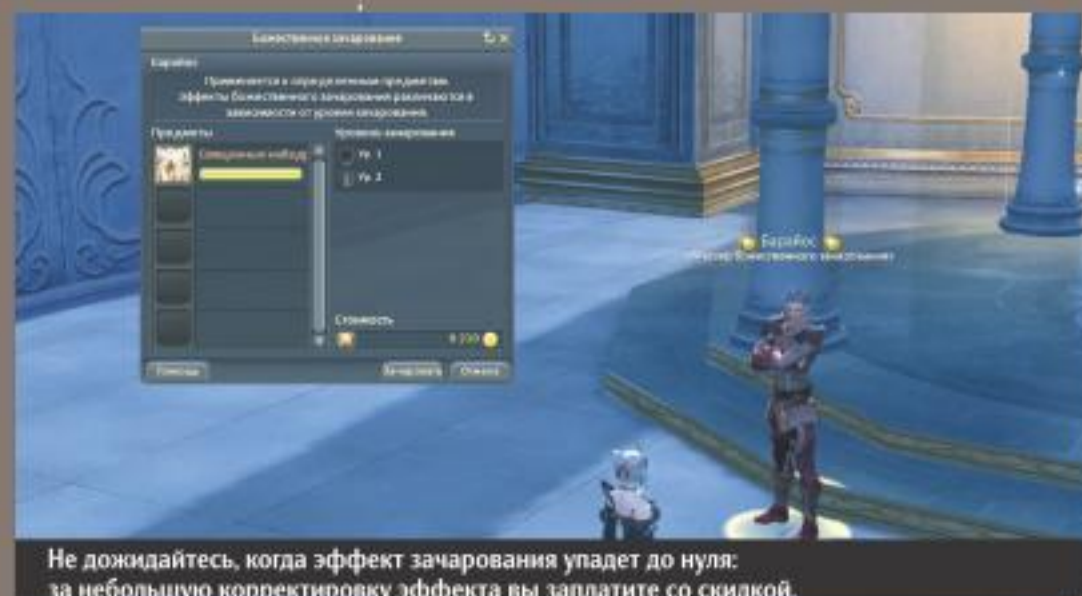
Зазывая соратников составить вам компанию, не забудьте упомянуть о награде — а то в одиночку сражаться с монстрами Арены ой как тяжело. За прохождение подземелья группа получает особые значки, которые можно обменять на ценные предметы наивысшего ранга — броню, оружие, аксессуары.

Баррут вам пока не по зубам? Не беспокойтесь, значки начисляются за каждый пройденный раунд и каждого уничтоженного монстра, поэтому без награды ваша команда не останется. Даже самый первый этап принесет вам 350 значков. И еще один момент. Можно начать сразу с седьмого раунда.

ПОМОЩЬ БОГОВ

Оружие и броню Священной арены можно укрепить при помощи «божественного зачарования» — уникального свойства этих предметов. Обратившись к специальным мастерам, вы за умеренную плату повысите характеристики экипировки — здоровье, силу ударов, точность атак. Не забудьте только, что эффект зачарования со временем тает: у оружия — при каждой атаке, а у брони — при каждом перенесенном уроне.

Если вы предпочитаете дикую природу, а не городскую суету, захватите с собой портативные устройства, позволяющие зачаровывать предметы на ходу. Правда, влетят они вам в копейчку — обратиться к мастеру намного дешевле.



Не дожидайтесь, когда эффект зачарования упадет до нуля: за небольшую корректировку эффекта вы заплатите со скидкой.

Срезав дорогу к вершинам Арены, вы сэкономите время, но потеряете в награде — за полное прохождение при таком раскладе наберется около четырех тысяч значков.

Если ваша экипировка вас вполне устраивает, можно потратить значки на расходные материалы, ведь тратятся они с сумасшедшей скоростью, а аукционные цены не всегда радуют кошелек.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** имейте в виду, что зелья и свитки Арены можно использовать только в ее же пределах.

У особых торговцев Арены можно приобрести «шкурки» — вещи модного покроя. Мастера Элизиума и Пандемониума за скромную мзду с удовольствием скопируют внешний вид «шкурки» на вашу броню. Что вы предпочитаете — дресс-код модного клуба или неброскую спортивную одежду?

Те же торговцы предложат вам обзавестись особыми питомцами. Спригг-шляпник будет заботливо кормить и поить вас, не забудьте только снабдить его соответствующими закусками. А смешная ушастая белка — розовый кюд — умеет подбирать вещи, выпавшие из монстров.

Но это еще не все! За значки Арены можно приобрести экипировку, добавляющую урон и защиту в PvP. Правда, для этого понадобятся и значки отваги, которые можно получить на Третьей Священной арене. О ней мы, возможно, расскажем в следующем номере.

От царей к дурной компании

История серии Battlefield



В

еликое — дело рук малых. Египетские пирамиды сложили простые люди из пригородов Мемфиса. Великую Китайскую стену возвели безымянные каменщики Поднебесной. Александра Македонского убили микробы.

А шведскую студию DICE организовали четыре жителя столицы лена Крунуберг — Векшё, холодного, тесного городка. В начале 1990-х он был настолько мал, что какой-нибудь крупный стадион смог бы вместить в себя жителей не только Векшё, но и всего лена. На момент основания будущей мультинациональной корпорации поселок населяло сорок тысяч человек. Примерно половина из них училась, работала и преподавала в местном университете Линнея.

КОРПОРАЦИЯ ДЕРЕВЕНСКИХ МАСШТАБОВ

В их число попало четыре программиста с фыркающими шведскими именами: Ульф Мандорф, Олоф Густафсон, Фредрик Лилигрэн и Андреас Аксельсон. Они познакомились в команде **The Silent**, одной из многочисленных в то время демо-групп. Сейчас эти мини-сообщества утратили прежнюю популярность, но в девяностых они были частью большого движения. Сотни специалистов соревновались, рисуя демос-сцены — короткие музыкальные клипы, которые работали как презентации их мастерства («О го-

споди, эта команда сумела запихнуть в тридцать килобайт кода трехмерную модель женского тела!»).

Мандорф, Густафсон, Лилигрэн и Аксельсон набили на таких роликах руку, но задержались в группе ненадолго. Им хотелось большего. В 1992 году студенты собрались, взвесили свои силы и решили сделать игру. Так, чтобы с красивой графикой, реалистичным физическим движком, необычным игровым процессом. Через несколько месяцев был готов прототип. Набросок настолько понравился квартету, что его решили доделать. Они назвали его **Pinball Dreams** и отполировали, как дорогой рояль. Одновременно

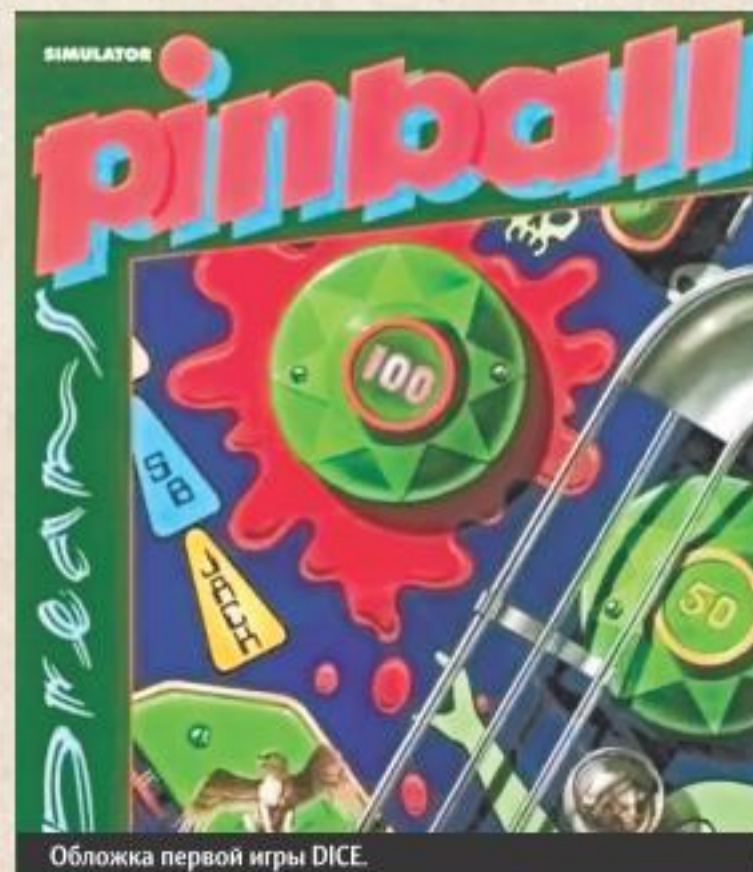
с этим начинающие разработчики зарегистрировали частное предприятие **Digital Illusions SE**. В сокращении — **DICE**.

Шведам повезло, в 1992-м существовало немного электронных пинболлов, тем более симпатичных и с достоверной физикой. Их игра продается, причем настолько хорошо, что компания немедленно сделала продолжение. Деньги, заработанные на пинболлах, дали им возможность развиваться дальше, и в 1994 году студия покинула свой поселок и переехала в Гётеборг. Между прочим, настоящий мегаполис по меркам Векшё. В новом городе было целых пятьсот тысяч жителей и торговый центр.

Постепенно амбиции разработчиков росли. Студия нанимала специалистов и открывала новые офисы. С 1994-го по 2000-й годы они выпустили приблизительно полдюжины игр разных жанров, самой удачной из которых стала аркадная гонка **Motorhead**. Ее номинировали на престижную награду Британской академии кино- и телеискусств, и она замечательно продавалась. Игроки купили больше одного миллиона копий. Так, шаг за шагом, компания копила репутацию. Медленно и упорно маленькое предприятие шведов из Векшё превращалось в глав-



Типичная улица Векшё. Снег, глушь — идеальное место, чтобы снимать фильм о вампирах.



Обложка первой игры DICE.



Посмотрите, какой замечательный патриотический танк.



Не то чтобы венец технологий.

ную студию Скандинавии. Любопытно при этом, что самую важную игру в ее истории придумали совсем не сотрудники DICE.

КОЗНИ РУССКОГО ЦАРЯ

Пока студия в Гётеборге искала собственный стиль и выпускала то большие гонки, то крохотные аркады (в определенный момент DICE даже сделала официальную игру по киноленте «Шрэк»), за четыреста километров от нее, в Стокгольме, под вывеской Refraction Games собрались суровые викинги, которые обожали военные боевики и недолюбливали Россию.

Эта команда не успела прославиться, однако их первая и последняя игра **Codename Eagle** собрала небольшой культ. Боевик вышел на PC в ноябре 1999 года и рассказывал историю о Первой мировой из альтернативной вселенной. Refraction придумала мир, где не было красной революции, Германия не стала суперсилой, и главным агрессором планеты в итоге оказался русский царь.

Игра отличалась не только полетом фантазии. Стокгольмская студия разработала для Codename Eagle амбициозный, смелый сетевой режим. Она пыталась перевернуть представления публики о масштабах онлайн-боевиков. В игре можно было не только бегать, но и ездить и летать на парке военных машин. Среди прочего — на мотоциклах, грузовиках, танках, БМП, бипланах и странных допотопных вертолетах.

Однако у Refraction было мало денег и опыта. Codename Eagle страшенько выглядел и оказался не слишком удобным. Даже машины не смогли завоевать сердца критиков. Пресса наградила боевик пачкой шестерок.



Оружие победы — летающий катер.

Но игроков игра привлекла. До наших дней у нее сохранилось немного преданных поклонников, которые продолжают время от времени играть онлайн. Но любовь единиц не сделала Codename Eagle хитом.

Хорошо, что скандинавов это не остановило! Суровая Refraction решилась и запустила следующий, похожий, проект.

ПРИЗРАК УСПЕХА

Они придумали и спланировали **Battlefield 1942**. Сегодня можно только гадать, смогла бы студия из Стокгольма его доделать. Сложись обстоятельства чуть иначе, и он пал бы смертью многих, а DICE продолжила делать игры в серии «Шрэк». Но боевику повезло. В конце 1990-х Refraction нашла общий язык с компанией из Гётеборга, и они решили объединиться.

В свою очередь, профессиональным разработчикам пинболлов понравилась идея масштабного онлайн-боевика. Студия переключила на разработку большую часть своей сотрудников. Ларс Густавсон, один из лидеров команды, будет вспоминать через десять лет: «Нам тяжело было подобрать изда-

теля, они не верили в то, что мы вытянем. Но DICE боролась. Мы были убеждены, что Battlefield получится отличным. Однажды мы показывали игру в Аламиде. Собрали на авианосце U.S.S. Hornet сетку для 64-х компьютеров (есть в городке такой корабль-музей), и на презентации вдруг стало ясно: «Это победа».

Тем не менее за пределами студии не все верили в то, что игра «взлетит». Первые превью сдержанно хвалили картинку, восхищались идеями и дружно ругали тормоза и сетевой код. Усредненный последний абзац с выводами журналистских текстов выглядел бы примерно так: «Если разработчики поправят лаги и десятки ошибок, доработают управление и онлайн, есть шансы, что у них выйдет настоящий блокбастер».

Скепсис легко понять, в начале XXI века хорошие трехмерные движки можно было пересчитать по пальцам одной руки. Авторы Battlefield, не имея опыта, сунулись туда, где правили бал Unreal Engine и id Tech 3.

Конечно, игра дерзких шведов тормозила, а онлайн глючил. Даже в DICE решили не ставить на боевик все до единого цента, и, пока большинство сотрудников по локоть увязло во Второй мировой, меньшинству поручили сделать очередную игру про Шрэка.

ПРОЩАЙ, ЛЮДОЕДСТВО

Числа сильно колеблются и зависят от страны, разработчика и потраченного времени, но, грубо говоря, в начале 2000-х, чтобы не провалиться, игре нужно было разойтись тиражом около ста тысяч копий. Пятьсот тысяч проданных дисков означали, что авторы уже делают продолжение. Миллион указывал на блокбастер.

DICE не хвасталась публично, но в одном из финансовых отчетов мелькнула цифра: Battlefield 1942 и два дополнения продались тиражом 3,4 миллиона. Это был громкий, невиданный для шведов успех. Именно тогда студия завязала с играми по «Шрэку». Большая часть команды отправилась в загул.



В игре были не только самолеты и танки, но и артиллерия.

Несомненный и заслуженный успех. Когда-нибудь в учебниках истории напишут, что Battlefield 1942 завоевал место под солнцем не технологическим совершенством и даже не масштабами сражений, а здоровой амбициозностью. Публике понравились просторные карты, сетевой режим, множество боевых машин. Разделение игроков на пять классов добавило глубины. Для драки можно было выбрать медика, штурмовика, разведчика, инженера или пехотинца с антитанковой винтовкой. Каждый из них отличался характерным оружием и собственной уникальной ролью на сцене театральных военных действий.

А режим *Conquest*, где команды сражались за ключевые точки на карте, оказался цепким и зверски удачным. Туда можно было подключиться в любой момент, как в обычном *deathmatch*, и он не отправлял игроков висеть в «лимбе» надолго, в отличие от *Counter-Strike*.

Многие из достоинств Battlefield 1942 мелькали в играх и раньше. Большие уровни для многопользовательских боевиков рисовали еще разработчики *Delta Force*. Поездить на военном транспорте можно было в *Tribes*. Даже борьба за точки была в *Unreal Tournament*.

Зато игра DICE грамотно увязала удачные идеи в одно. Заодно команда угадала с ритмом и размерами – Battlefield 1942 одновременно поражал размахом и был динамичным, как фильм Майкла Бэя. Именно благодаря этой игре многие влюбились в командный игровой процесс. В 2002-м, когда многие боевики предлагали вариации обычного *deathmatch* «все против всех», продуманный Battlefield 1942 казался гостем из будущего.

Критики аплодировали. На DICE свалилось несколько наград. В 2010 году родная индустрия признала Battlefield 1942 «шведской



Высадка десанта. Парашютистам остается надеяться, что их не подстрелят в полете.

игрой десятилетия». Судьба серии была предопределена. Вспомнив опыт с пинболлом, разработчики немедленно стали штамповать продолжения.

В феврале 2003-го, всего через полгода после выхода оригинальной игры, DICE поставила на полки магазинов первое продолжение. Оно называлось *Road to Rome* и содержало шесть карт Итальянской кампании (1943–1945), восемь наземных и летающих механизмов, новое оружие. Еще через полгода студия выдала вторую добавку. Это было полужанровое дополнение *Secret Weapons of WWII*, и для него нарисовали уже восемь карт. К ангару машин добавились ракетный ранец и мотоцикл Harley Davidson (да, *Secret Weapons of WWII* все еще удерживает первое место по крутости среди всех остальных дополнений к Battlefield). Однако к этому моменту у серии успела собраться своя армия поклонников. И они хотели полноценное продолжение.

ДОБРОЕ УТРО, ВЬЕТНАМ

В марте 2003 года две чешские студии, *Pterodon* и *Illusion Softworks*, выпустили боевик *Vietcong*. Сегодня его мало кто помнит – не последнюю роль в этом сыграло ужасное продолжение. А ведь игра опередила свое время. Чехам удалось неожиданно атмосферное приключение о Вьетнамской войне. Местные джунгли рисовали, копируя из классических «*Апокалипсис сегодня*» и «*Взвод*». *Vietcong* казался удивительно настоящим.

Игровой процесс разнообразили рядом интересных миссий, переписав кое-что из истории настоящей войны. Подобрали атмосферный саундтрек с песнями *Deep Purple* и *The Stooges*... Остается только гадать, подсмотрели ли шведы идею у чехов или независимо пришли к тем же идеям, но, так или иначе, через четыре месяца после выхода *Vietcong* DICE анонсировала собственный *Battlefield: Vietnam*. Похожий, однако уже сетевой боевик с миссиями по мотивам настоящих сражений и замечательным саундтреком, в который попали песни *Deep Purple* и *The Troggs*. Там можно было даже атаковать пляж на вертолетах под звуки «*Полета валькирий*», как в фильме «*Апокалипсис сегодня*».

На этот раз шведы на 100% верили в успех: на продолжение было потрачено больше денег и сил. И это принесло свои плоды. *Vietnam* оказался разнообразнее, симпатичнее Battlefield 1942. Он вышел в 2004 году и мог похвастаться большим парком аутентичной техники. Сюда вставили вертолет-легенду *Ньюе*, истребители *Mig-17* и *Mig-21*, несколько танков, а также



Кажется, идея лежала на поверхности, но модели так и не превратили Battlefield 1942 в симулятор войны байкерских банд.



Легендарный Ньюе, без которого не обходятся ни один фильм или игра про Вьетнам.



Вьетнамцы победили, потому что сражались в удобных тапочках.



Зато у США были танки.

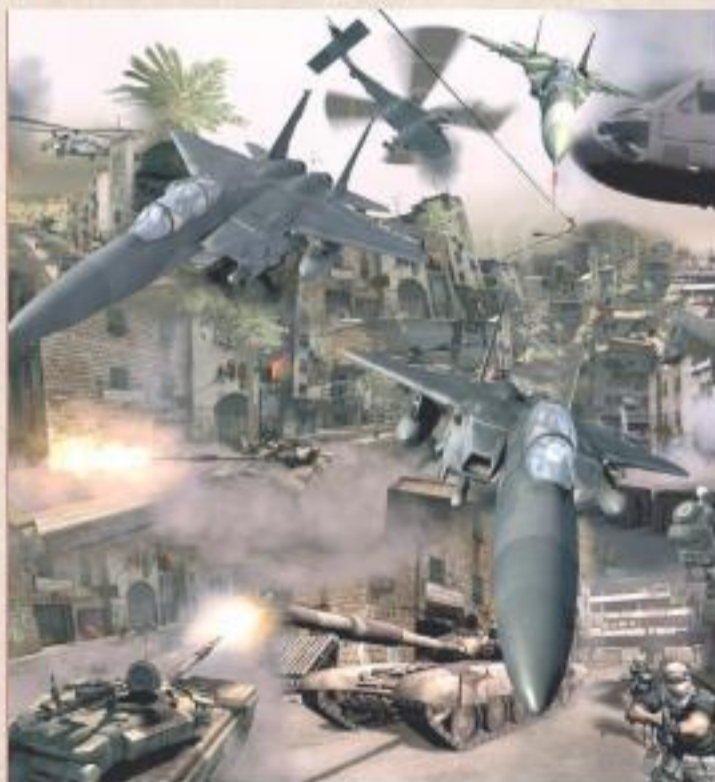
маленький итальянский скутер *Vespa*. Его выдали вьетнамской пехоте. Азиаты колесили на них по грунтовым дорогам, порхая от контрольной точки к контрольной точке. Конечно же, в игре были классические *M16*, «Драгуновы» и «Калашниковы».

Кроме того, Vietnam оказался внимательнее к деталям. Разработчики наконец-то разрешили пассажирам машин пользоваться оружием. Теперь можно было парить над джунглями, сидя в Нуе и поливая бегающих внизу вьетнамцев свинцом.

Кроме того, DICE модернизировала старый движок. Предыдущая игра легко тянула гигантские карты, но рисовала чуть устаревшую картинку. На фоне остальных боевиков того времени она выглядела бедно. Студия пробовала исправить это во Vietnam. Поля сражений засадили симпатичной травкой. Добавили спецэффектов, разлили океан почти настоящей воды. Получилось. По сегодняшним меркам Vietnam, конечно, кажется устаревшим и угловатым, но все равно приятен глазу.

КАЧЕСТВЕННЫЙ СКАЧОК

Тем не менее не все признали его правильным продолжением. В 2004 году в жанре царствовали *Far Cry* и *Half-Life 2*. Первая устроила революцию в графике, а вторая перевернула все представления о правильной физике в играх. Похвальные рецензии Vietnam утонули в звуках чужих фанфар. К тому же из-за старого движка и названия многие приняли игру за большое дополнение, а не следующую часть. Серии срочно требовался *Battlefield 2*.



В эту картинку не влезло и 5% крутости Battlefield 2.

DICE выпустила первый ролик настоящей второй части в ноябре 2004-го — если пересматривать его сегодня, он может показаться чересчур дерганым и довольно обычным. В наше время такие клипы легко нарисовать в *Garry's Mod*. Однако тогда короткий трейлер почти в буквальном смысле сшибал с ног.

Улица современного восточного города. По ее бульжникам грохочет русский T-90, преследуя убегающего американского пехотинца. Тот пронесется по тротуару, чудом уворачиваясь от пулеметной очереди, и прячется за припаркованный автомобиль. Через несколько секунд он запрашивает помощь. Еще несколько уходит на передачу координат, чтобы пролетающие над городом истребители обнаружили и взорвали танк. В определенный момент в трейлере мелькает приборная панель



Воздушный бой. Нереалистично, зато красиво.



Оборона точки. Их традиционно отмечают флажками.

PROJECT REALITY

Сложно писать про *Battlefield 2* и не упомянуть *Project Reality*. Это одна из тех грандиозных модификаций, которые собирают собственную армию последователей-игроков. Команда *Project Reality* сделала реалистичный военный боевик. Здесь пули летают по законам баллистики, перестрелки проходят на реальных дистанциях, а карты смоделированы на основе настоящих городов.

Авторы расширили оригинальный *Battlefield 2*. Добавили новую технику, оружие и даже новые армии. Сейчас тут можно играть за русские, американские, немецкие, израильские, британские, канадские и даже китайские войска. Проект продолжает развиваться. Параллельно его разработчики делают версию для *ArMA 2* и занимаются самостоятельной игрой *Project Reality 2* на движке *C4*.



Авторы не только добавили новое оружие, но и перерисовали старое. Так, чтобы оно выглядело более настоящим.

самолета, воплощенная с авиасимуляторной скрупулезностью.

Детализация всего этого поражала. Картинка раскаляла вольфрамовую нить воображения, мир казался почти настоящим. В первом ролике Battlefield 2 легко можно было рассмотреть идеальную военную игру.

Чем дальше, тем лучше. Хорошие новости о проекте сыпались, как из гранатомета изобилия, и оказывались одна приятней другой. DICE не только поменяла устаревший движок. Не только выкинула надоевшие декорации Второй мировой в мусорную корзину и ввела в игру четыре стороны конфликта вместо привычных двух (в Battlefield 2 вставили армии Китая, США, Евросоюза и арабских стран). Студия придумала несколько идей для командных боев, которые должны были сделать геймплей, по сравнению с тем, что было в первых играх, еще стратегичнее и глубже.

Здесь впервые появились взводы. Внутри каждой команды Battlefield 2 разделил игроков на отряды по шесть человек — так, чтобы им удобнее было находить напарников и сражаться вместе. Кроме того, разработчики разрешили мертвым воскрешаться возле своих командиров. Этой идеей DICE истребила вечную проблему игр с большими картами — тут не нужно было долгими минутами бежать от точки возрождения до линии фронта.

А чтобы сильнее зацепить игроков, студия придумала развитие солдат. Все они постепенно набирали боевой опыт, как в ролевой игре. С ним рядовые росли в уровнях и получали звания и медали, а кроме того, открывали новое оружие. Battlefield 2 вышел в 2005-м. Через два года идею с развитием утянут в **Call of Duty 4: Modern Warfare** и концепция, проверенная

DICE, станет невероятно популярной. Вплоть до того, что набор опыта и уровней будут вставлять почти в каждый боевик от первого лица.

Удачные идеи сложились в отличную игру. В первый год продаж игроки купили 2 250 000 копий. Критики не стеснясь славили ее как идеальный боевик, и, если посмотреть на средний балл всех продуктов DICE, именно Battlefield 2 стал их лучшей игрой. Их шедевром. Самую злую рецензию из всех серьезных медиа опубликовал американский сайт *Game Shark*, но даже «Акулы» написали абзацы похвал, обругав всего лишь интерфейс и защиту от копирования диска.

Battlefield 2 стал знаковым как для индустрии, так и для DICE. Разработчики подтвердили, что их первый успех оказался не случайным. Доказали, что способны сделать настоящий блокбастер. А индустрия, на тот момент уставшая от Второй мировой, получила новые декорации для строительства электрических тиров. Через два года сцену современной войны популяризирует *Modern Warfare*.

ПРОКЛЯТЫЙ КАПИТАЛИЗМ

У издателя **Electronic Arts** есть свои плохие и хорошие стороны, но, когда обсуждают историю его покупок, как правило, говорят о плохих. За последние двадцать лет этот гигант приобрел, испортил, а затем уничтожил несколько культовых студий. В 1992 году за 35 миллионов долларов они получили **Origin Systems**. Техасская команда была известна ролевой серией **Ultima** и космическими боевиками **Wing Commander**, однако это их не спасло. Через семь лет в EA решили, что культурный балласт Origin им не нужен, и переориентировали их на

разработку новых MMO. Техасцы не справились, студию закрыли.

В 1995 EA поглотила **Bullfrog**. Компания талантливого болтуна Питера Молинье к тому времени выпустила **Syndicate** и **Populous**. На фоне игростроя того времени Bullfrog сверкала маленькой звездой. Не помогло, ее пришлось погасить через несколько лет из-за того, что лучшие люди команды, включая Молинье, разбежались. В 1998 году EA приобрела **Westwood Studios**. Может быть, вы помните ее по стратегиям **Command & Conquer**? В 2003 году студию закрыли, а персонал разогнали.

Так что, когда в 2004 году EA сообщила о покупке DICE, поклонники ругались. Над Battlefield завис дамоклов меч капитализма. События последующих лет только подтвердили опасения.

КОНФЛИКТ БУДУЩЕГО

Осенью 2005-го Battlefield 2 перенесли на консоли. Сначала на PlayStation 2 и Xbox, а еще через полгода — на Xbox 360. Для этого игру пришлось перевести на новый движок. В первоначальной версии работал *Refractor 2*, гордый наследник движка Battlefield 1942, его даже назвали в честь его первых разработчиков. Но для домашних приставок проект посадили на *RenderWare* — на этом же движке сделаны **GTA 3**, **Total Overdose** и еще добрая сотня проектов. Совершенно неожиданно результат оказался лучше, чем можно было ожидать. Средняя оценка консольного Battlefield 2 остановилась на 8 из 10. Даже несмотря на то, что это был первый большой боевик студии на консолях.

В январе 2006 года в интернет попал маленький клип. Всего 19 секунд, в течение которых сложно было рассмотреть что-то конкретное. Камера смотрела в небо, мимо бежали вооруженные люди, шел гигантский прямоходящий танк, под облаками летели футуристические воздушные корабли. Короткий отрезок спровоцировал шквал слухов. Большинство сходилось в одном: в ролике мелькнула новая игра DICE и это боевик про войну будущего. Так и оказалось.

Battlefield 2142 вышел осенью того же года, в октябре. Если, создавая Vietnam, студия вдохновлялась фильмом «Апокалипсис сегодня», то для новой игры они явно отправились пересматривать пятую часть «Звездных войн». Дизайн, сугробы на многих картах, большие роботы — не одна деталь указывала на то, что DICE делала собственную версию битвы за Хот. Они даже включили сюда ремикс «уничтожения Звезд



Battlefield 2141 отличался очень приятным дизайном и цветами.



«Титан», вид снизу.



Для первой Bad Company разработчики придумали очень удачный символ — гранату с улыбкой на чеке.



Первые настоящие герои Battlefield, у каждого есть имя и характер.

ды Смерти». Студия предложила игрокам новый режим, который назывался *Titan*. Каждой команде выдавали гигантский летающий, бронированный и вооруженный корабль с таким именем. Нужно было уничтожить «Титан» противника и сохранить свой.

Несмотря на удачно выбранную тему, игра не получила такого же универсального признания, как Battlefield 2. На то было несколько причин. Внешне он мало отличался от предшественника. Да, в игре присутствовали большие роботы, но по сути они были очень похожи на танки. К тому же система развития героев доставляла некоторые неудобства — некоторые игроки ругались на то, что с начальным оружием сложно играть.

Больше всего критиковали запуск. EA решила поставить эксперимент и подключила сюда рекламный сервис компании IDE. С его помощью издатель мог легко менять некоторые текстуры и периодически обновлять плакаты и билборды на уровнях. Из-за этого реклама внутри игры выглядела естественно. Однако на этом они не остановились. Сервис предусматривал любопытную опцию: с ним EA могла сканировать компьютеры игроков. Издатель оправдывался: «Мы же должны знать, какую рекламу вам показывать!», однако публика все равно подняла шум. Battlefield 2142 обзвали шпионской программой, многие предлагали бойкот.

Для полного счастья в игре хватало багов. Очевидно, что DICE поторопилась с выпуском и к «часу ноль» не успела довести проект до конца.

В сумме Battlefield 2142 можно обозвать «недоделанной модификацией, которую пытаются продавать за деньги». Многие винили в этом EA. Но тогда еще никто не подозревал, что скоро дела станут хуже.

ДУРНАЯ КОМПАНИЯ

На протяжении трех лет, с 2004-го по 2006-й, DICE выпускала на PC по одной большой и красивой игре каждый год. Один за другим вышли Battlefield: Vietnam, Battlefield 2 и Battlefield 2142. Несмотря на то, что последний спровоцировал волну ругани, это было замечательное время. В августе 2006-го сказка кончилась.

Студия анонсировала новый Battlefield с революционной технологией «динамического поля битвы». «9 из 10 объектов на карте можно будет разрушить», — пообещал анонс. Впервые в серии там собирались сделать нормальную одиночную кампанию с настоящими персонажами. Игра должна была оказаться идеальным

боевиком. В чем же ловушка? Ее делали только для PlayStation 3 и Xbox 360.

Времена изменились. PC перестал приносить деньги, с каждым годом перспективы платформы мрачнели на глазах. Battlefield: Bad Company выгоднее было сделать для консолей. Ну или, по крайней мере, так решили в DICE и EA.

Игра вышла в июне 2008-го. Разработчики не обманули — и правда, почти каждый объект на карте можно было взорвать. Для этого DICE написала новый движок, который обзвали Frostbite (Обморожение). Очень скандинавски. С ним получилось реализовать беспрецедентный для сетевого боевика градус анархии: почти каждый дом на карте можно было разбомбить, расстрелять и взорвать, снайпера, засевшего на чердаке, — снести вместе с крышей, стрелка в окне — выбить одним метким попаданием артиллерии. Frostbite не оставил игрокам безопасных мест, каждое укрытие легко было уничтожить.

Вместе с тем консоли накладывали ограничения. Новая платформа буквально кастрировала сетевой режим — туда помещались только двадцать четыре игрока. После эпических войн 32 на 32 из Battlefield 2 Bad Company казался маленьким, камерным.

А еще не повезло одиночной кампании. Чтобы написать и снять хорошую историю, нужны опыт, деньги, талант. С деньгами к тому времени у DICE все было отлично, таланта хватало, а вот с опытом немного не повезло. Критики сдержанно писали про одиночный режим: «хороший, но не отличный». Он был прямолинейным, как дрель, и на фоне остальных игр 2007–2008 годов казался ненужной надстройкой.

Игру выручил мультиплеер, конек DICE. Для него даже специально разработали новый режим *Attackers vs. Defenders*. Тут команды сражались за два ящика с золотом: первые должны были их уничтожить, вторые — защитить. Как только нападающие добивались своего, открывался новый кусок карты с очередными ящиками и битва смещалась туда.

DICE была настолько уверена в совершенстве этого режима, что даже не стала включать в Bad Company привычный Conquest. Его пришлось добавить после запуска — игроки просто не давали студии покоя, все просили вернуть борьбу за точки. Однако никакие уговоры не заставили разработчиков перенести игру на PC.

ЭКСПЕРИМЕНТЫ МАЛЕНЬКИХ МАСШТАБОВ

Не нужно гадать почему. Мотивы DICE и EA достаточно очевидны. Компании запускали проекты наперед. Директора отслеживали тенденции и пробовали угадать, во что через несколько лет превратится индустрия. В 2007 году Valve сделала неожиданно удачный боевик Team Fortress 2, который отличался характерным мультяшным стилем. Одновременно с этим набирала популярность модель free-2-play (изобретение корейско-китайских студий — «играйте бесплатно, покупайте оружие и броню»). В EA и DICE решили, что за ними будущее.

Не желая отстать от паровозика прогресса, студия запустила Battlefield: Heroes. Он был условно-бесплатным и сильно напоминал игру Valve — игру нарисовали в похожем мультяшном стиле. Но не только. Делая эту игру, DICE перетерла основные правила своей серии в продукт, чуть более подходящий для широкой публики.

Проще говоря, Battlefield оболванили. Heroes больше напоминал песочницу по мотивам. Там осталось всего три класса (в Bad Company было пять), игру запустили с двумя (!) картами. А самое удивительное — перестрелки были сбалансированы так, что в них мог победить любой, вне зависимости от класса и навыков. Солдаты обладали стальным здоровьем и медленно двигались. Из-за этого обычная перестрелка напоминала сражения на водяных пистолетах, в которых враги прыгали друг вокруг друга и каждый пытался залить соперника так, чтобы тот захлебнулся и утонул.

Тем не менее игра нашла свою аудиторию. Heroes понравился многим как развлечение на полчаса в день. Сработало главное преимущ-



Этих милых солдат и места сражений, очевидно, срисовали из Второй мировой войны.



Спустя много лет снова можно было побегать с автоматом Томпсона.

щество модели free-2-play: играть можно было бесплатно. Самое важное оружие и бонусы стоили недорого, а приобретались в том числе и за деньги, которые зарабатывались в бою. У Heroes даже собралось небольшое сообщество поклонников.

В 2009 году история игры совершила резкий поворот. EA решила, что проект приносит слишком мало денег, и изменила цены внутреннего магазина. Публику поставили перед фактом: либо они часами бегают в матче за матчем, по копейке собирая на оружие капающую за победы мелочь, либо начинают платить по десять-двадцать долларов в месяц. Многие моментально ушли.

НАЗАД В 1943 ГОД

В том же 2009 году DICE запустила еще один эксперимент. Взяла движок Bad Company, игровой процесс Battlefield 1942, свинтила все это вместе и назвала получившееся **Battlefield 1943**. Впервые за семь лет команда сделала игру о Второй мировой. Наверное, кого-то из начальников укусил вампир ностальгии.

По размерам игра почти не отличалась от Battlefield Heroes. Три карты, три класса. Две стороны — американцы сражались с японцами за острова Тихого океана. Но при этом ее продавали за деньги — DICE, очевидно, пробовала еще один формат. Battlefield 1943 был небольшим, и его можно было купить в онлайн-магазинах PSN (PlayStation 3) и XBLA (Xbox 360) всего за пятнадцать долларов. Для сравнения — на Западе Bad Company продавали за шестьдесят.

Заодно студия протестировала новую технологию. К движку Frostbite прикрутили усовершенствованную систему расчета разрушений, с которой дома и бетонные бункеры взрывались еще более зрелищно.

Эксперимент удался. Точные числа не опубликовали, но в официальном блоге Battlefield студия хвасталась, что игра поставила новый рекорд XBLA, набрав один миллион копий в кратчайшие сроки. В 2009 году игроки проголосовали за этот боевик как за лучшую игру в магазинчике Xbox 360. А еще он выиграл престижную премию «Золотой джойстик» как «лучшая игра, распространяемая по онлайн-каналам».

Студия долго обещала выпустить его на PC, но дату постоянно переносили, пока наконец не отменили игру совсем.

НУ ЧТО ВЫ, КОНЕЧНО, МЫ ЛЮБИМ РС!

На секунду представим, что часы на вашем мобильном телефоне или панели задач показывают не 2011-й, а 2009 год. С момента появления Battlefield 2142 прошло три года (и, как мы помним, он был не так уж хорош). За это время DICE сделала две удачные игры для консолей и одну провальную для PC. Как думаете, как относились к компании в это время?

PC-игроки потихоньку забыли о том, что она существует. Но ветер уже дул в другую сторону. В 2009 году в электронном магазине Steam зарегистрировался 25-миллионный игрок. Цифровое распространение игр перестало быть странной фантазией Гейба Ньюэлла и заявило про себя как про большой бизнес. На персональных компьютерах снова можно было делать деньги, и разработчики потихоньку стали возвращаться. Шведы влились в движение. В феврале студия объявила, что продолжение консольного боевика Bad Company выйдет не только на Xbox 360 и PlayStation 3, но также на PC.

Продюсер Патрик Бах чуть позже будет объяснять: «На самом деле мы никогда не забывали про эту платформу. Просто первый Bad Company с самого начала был задуман и разработан консольным. И да, компания получила множество гневных писем по этому поводу. Так что в этот раз мы решили — да, давайте запустим Bad Company 2 на PC. И мы относимся к этому всерьез».

DICE аж даже выделила компьютерной версии отдельную большую команду. А за два ме-

сяца организовала для игры большой публичный бета-тест.

Bad Company 2 все равно ругали за ошибки на старте. Одной из самых ярких оказался расчет попаданий — можно было расстрелять рожок автомата, уперев ствол во врага, и при этом последний иногда оставался в живых. Разработчики внимательно отнеслись к жалобам и большую часть глюков быстро поправили.

В остальном это было громкое возвращение. Игра оказалась почти настолько же велика, как Battlefield 2. DICE не забыла вставить сюда классический Conquest, и снова можно было ездить по гигантским картам на танках и захватывать точки. Вернулся режим с постепенным захватом карты из оригинальной Bad Company (золото заменили на сундуки с электроникой). А главное — PC-игроки впервые увидели, как впечатляюще взрываются дома на Frostbite.

Даже одиночная кампания вышла лучше, чем раньше. Наконец-то DICE хорошо сработала со всех сторон. Рецензенты ставили девятки с десятками, студии выдали несколько журналистских наград. А игроки проголосовали деньгами. В течение следующих двух лет Bad Company 2 улетала с полок так бодро, что в 2011 году шведы гордо объявили: «Мы продали девять миллионов копий игры».

Как раз в это время EA запустила войну с Activision и строила планы, рассчитывая спихнуть Call of Duty с трона самого популярного боевика. Одним из ее орудий стала Bad Company 2. В декабре 2010-го, всего через месяц после выхода Call of Duty: Black Ops, DICE с помпой выпустила Battlefield: Bad Company 2: Vietnam.

EA хотела отвлечь публику от колосса Activision. Тем лучше. Добавка по своим размерам тянула на самостоятельную игру. Все та же вьетнамская война: пять карт, вертолеты Huey и даже маленькие бытовые грузовички, неуловимо похожие на скутеры Vespa. У шведов вышло одновременно сделать самостоятельный продукт и подарок старым поклонникам.

ВТОРАЯ ПОПЫТКА ПРОДАТЬ БЕСПЛАТНОЕ

Может быть, EA показалось, что они могут делать деньги из воздуха, а может, команде, которая работала над Battlefield Heroes, стало скучно. О точных причинах можем только гадать. Так или иначе, у них появился еще один условно-бесплатный проект. В этот раз еще менее амби-



Мультиплеер швырял из джунглей в снега.



Из-за того, что армию Вьетконга одели в черное, их иногда бывало сложно рассмотреть в бою. Но тут, конечно, не тот случай.

циозный, даже в сравнении с предыдущим. DICE обозвала его **Battlefield Play4Free**.

Сегодня он кажется отличным примером эталонной лени и львиной храбрости «два в одном». Команда попыталась перевести в формат free-2-play свою самую удачную игру. Студия взяла Battlefield 2, переписала движок так, чтобы он запускался в браузерах, и повесила на большую часть винтовок ценники. «Играйте бесплатно, только оплатите две недели стрельбы из этого FN SCAR».

Дерзкий план. Наверное, он мог увенчаться громким успехом, но в расчетах DICE оказались два неожиданных промаха. Во-первых, поначалу игра глючила и тормозила. Старый движок плохо перенес сеанс такой странной реанимации. А во-вторых, к 2010 году Battlefield 2 со всеми добавками стоил в магазине около двадцати долларов. Простая математика: за двадцатку можно было получить большую игру или пару винтовок в ее копии всего на две-три недели.

Несмотря на то, что за последние несколько лет DICE бодро перетоптала все возможные в этой области грабли, студию по-прежнему тянет в кущи free-2-play. Не так давно они договорились с корейской компанией Neowiz, и теперь восточная студия готовит нечто под названием **Battlefield Online**. Третий условно-бесплатный боевик в серии и вторая попытка переформатировать Battlefield 2. Корейская версия отличается тем, что она чуть симпатичнее и вместимость серверов тут побольше. В Battlefield Online можно будет играть командами 50 на 50.



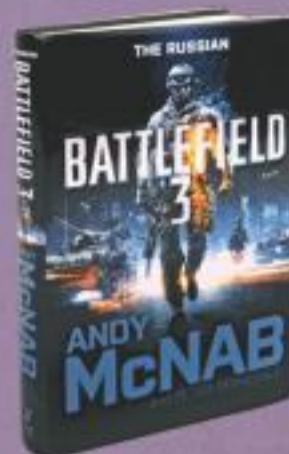
На официальных скриншотах игра кажется симпатичной. В движении, к сожалению, это не так.

БОЕВОЙ ФИНАЛ

Battlefield 3 должен стать лучшей игрой DICE. За свою долгую карьеру шведская команда сделала несколько великолепных боевиков и доказала, что умеет ставить планку качества. У них не всегда получалось «порвать шаблон», и некоторые попытки терпели крах. Например, условно-бесплатный проект, который понравился бы большинству их поклонников. Не все идеи были удачными, и да, после того, как студию купил большой издатель, их отношение к PC изменилось. Кажется, они перестали доделывать игры к релизу. Battlefield 2142 и Bad Company 2 на старте оказались удивительно глючными.

И вместе с тем другой такой команды и серии у нас нет. Шесть лет назад Battlefield 2 опередил свое время. Реформировал современный мультиплеер. Многие идеи взяты оттуда. Развитие, классы — как Ленин народам, они указали другим студиям путь в «пре-

КНИГА ПО BATTLEFIELD 3



Последние несколько лет EA старается сделать каждую свою игру центром своеобразной мультимедийной вселенной. Например, для *Dead Space* уже сняли два мультфильма, нарисовали комикс и написали роман *Dead Space: Martyr*.

Для *Dante's Inferno* тоже выпустили мультфильм, а еще переиздали «Божественную комедию» с обложкой в стиле игры.

DICE долго держалась в стороне от этого балагана, но в конце концов шведов тоже затянуло в мясорубку маркетинга. Battlefield 3 выходит одновременно с книгой по лицензии. Ее написал бывший оперативник британской SAS, а ныне автор бестселлеров *Энди Макнаб*, и она называется **Battlefield 3: The Russian**. В анонсе пишут: «Роман поведает предысторию спецназовца Димы, одного из героев, от лица которого ведется рассказ в одиночной кампании игры».

красное далеко». Если бы не эта игра, серия **Call of Duty**, **Enemy Territory: Quake Wars** и **Homefront** сегодня выглядели бы совершенно по-другому.

В свою очередь, *Bad Company 2* сделал войну фантастически зрелищной. Через год-два, когда остальные смогут повторить ее технологию разрушаемости, мы увидим, как DICE снова копируют. В каком-нибудь *Modern Warfare 4* можно будет снести засевшего на крыше снайпера вместе с чердаком. Но пока шведы и их серия Battlefield впереди.



У Frostbite 2 светлое будущее. EA уже использует движок DICE в других проектах. Например, как ни странно, в *Need for Speed: Run*.



Вместе с Battlefield 3 DICE впервые показывает планете свой новый движок Frostbite 2.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



ЯВЛЕНИЕ ВТОРОЕ

NVIDIA ПРЕДСТАВИЛА НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ 3D VISION

У стереоскопической технологии 3D Vision, продвигаемой компанией NVIDIA, появилась преемница — 3D Vision 2. Старые 3D-очки ушли в прошлое — и на замену выпустили новые, с полностью переработанным дизайном. Начнем с того, что NVIDIA на 20% увеличила площадь линз: будет легче работать за большими мониторами. Второе важное изменение — закрытый дизайн оправы, снижающий влияние внешнего освещения на качество стереоизображения. Кроме того, изменился алгоритм переключения ЖК-затворов, что привело к снижению эффекта мерцания.

К дисплеям, поддерживающим вывод объемной картинке, предъявляются более жесткие требования: теперь мониторы должны не только обеспечивать частоту развертки в 120 Гц, но и дружить с NVIDIA 3D LightBoost, технологией, компенсирующей недостаточную яркость стереоизображения за счет динамического изменения интенсивности подсветки экрана.

Цены на объемные комплекты NVIDIA не изменятся. В России 3D Vision 2 должен появиться в начале следующего года.

МЫШИНОЕ ОБЛАКО

RAZER ПРЕДСТАВИЛА ПЕРВЫЙ ОБЛАЧНЫЙ СЕРВИС ДЛЯ МЫШЕК

Компания Razer представила облачный сервис Synapse 2.0. По задумке разработчиков, владельцы любой периферии Razer теперь смогут хранить настройки своего оборудования на серверах компании и загружать профили в любой момент.

Работать это будет следующим образом. Допустим, есть у вас Razer Naga Epic с семнадцатью программируемыми клавишами. Вы тратите кучу времени на составление макросов для каждой кнопки, проставляете последовательность нажатий, высчитываете задержки и сохраняете все это на своем компьютере. В это время ПО Razer подхватывает созданные вами профили и отправляет их на сервера компании. Переместившись за другой компьютер — к примеру, за ноутбук на кухне, вы подключаете мышку, и все ваши настройки автоматически загружаются на новую систему.

Возникает вопрос: чем облачный сервис отличается от первой версии Synapse, когда настройки сохранялись во внутренней памяти мышки? Разница только в том, что, если у вас есть вторая мышка или что-то случилось с первой, личные настройки не потеряются.



ЕЖЕВИЧНЫЙ БУНТ ОТКАЗ СЕРВИСОВ BLACKBERRY ПО ВСЕМУ МИРУ

Прошедший месяц для компании Research In Motion выдался крайне неудачным. Причина — сбой оборудования, приведший к длительному отказу сервисов BlackBerry по всему миру. Более двух суток пользователи устройств из Европы, Африки, Индии, Бразилии, Ближнего Востока и ряда других регионов мирились с отсутствием доступа к интернету и почтовым сетям BlackBerry.

Поясним, что именно собственные службы обмена сообщениями сделали «ежевичные» аппараты столь популярными во многих странах, особенно среди корпоративных клиентов. Надежность сервисов BlackBerry до недавнего времени была одним из главных козырей RIM.

Как выяснилось, неполадки вызваны выходом из строя одного из центральных коммутаторов, а также некорректной работой аварийного оборудования. В качестве компенсации за причиненные неудобства RIM подарила своим клиентам несколько популярных приложений.

Произошедшие события ударили по стоимости акций RIM, которые и без того заметно упали в цене из-за вялых продаж планшета BlackBerry. В результате только за этот год компания подешевела в три раза.

НА ЗАМЕНУ ПОТОМОК МЕЕГО НА ПОДХОДЕ



Компании Intel и Samsung объявили о совместной работе над мобильной операционной системой Tizen с открытым кодом. Планируется, что новая платформа станет альтернативой Android.



КОСМИЧЕСКИЙ МАРКЕТИНГ GOOGLE EARTH КАК РЕКЛАМНАЯ ПЛОЩАДКА

Компания **Phillips & Company** придумала новый способ размещения рекламы. В рамках проекта **Blue Marble** фирма предлагает использовать крыши зданий для установки гигантских QR-кодов, которые будут видны из космоса через **Google Earth**. Другими словами, теперь, изучая с высоты какой-нибудь городок, вы можете наткнуться на квадратную матрицу вроде той, что встречается на упаковках с товарами.

Информация, заносимая в QR-коды, может быть самой разнообразной (даже «Hello World!»), однако авторы затеи рекомендуют размещать ссылки на электронные ресурсы. Просканировав такую крышу специальным приложением, пользователь **Google Earth** автоматически перейдет на заранее созданный рекламный сайт или страницу с видеороликом.

Размеры сооружения, изображающего код, могут широко варьироваться. Установка самого маленького из доступных квадратов — со стороной 7,5 метров — обойдется примерно в 8500 долларов. Удовольствие недешевое, однако **Phillips & Company** уверяет, что такое вложение обязательно окупится.

В основу новой системы легла печально известная ОС **MeeGo**, над которой в свое время трудились **Intel** и **Nokia**. Работы над **MeeGo** прекратились после того, как финский производитель телефонов отрекся от этой ОС и выбрал в качестве основной платформы **Windows Phone 7**.

Tizen ориентирована преимущественно на смартфоны, однако ей может найтись применение и в планшетах, телевизионных приставках и даже нетбуках, ведь она будет поддерживать сразу две процессорные архитектуры — **ARM** и **x86**.

Выход первых версий **Tizen** должен состояться в ближайшие месяцы, а появления устройств на базе новой ОС следует ожидать к середине следующего года.

РОБОТ ПРОКАЧАЛСЯ КРУПНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ ОС ANDROID

Компания **Google** представила **Android 4.0** — новую версию своей мобильной операционной системы. На этот раз никакого разделения на смартфоны и планшеты: свежий **Android** сделали с прицелом на оба типа устройств.

Нововведений много. В числе основных — переработанный домашний экран, диспетчер задач, клавиатура, шрифты и ярлыки; добавились возможность узнавать пользователя в лицо и поддержка функции **Android Beam**, позволяющей передавать данные с одного смартфона на другой при помощи технологии **NFC**. Кроме того, обновлению подверглось большинство стандартных программ. Например, в браузере теперь удобнее работать с большим числом вкладок, галерея обзавелась редактором фотографий, а приложение для съемки научилось делать панорамы. Разумеется, не обошлось без многочисленных внутренних оптимизаций.

На презентации, посвященной **Android 4.0**, был представлен и первый смартфон с новой ОС на борту — им стал **Galaxy Nexus**, разработанный **Samsung** в тесном сотрудничестве с **Google**. Устройство оснастили крупным 4,65-дюймовым дисплеем с разрешением 1280x720, двудерным процессором **OMAP 4460** от **Texas Instruments** и гигабайтом оперативной памяти. Для обеспечения поддержки **Android Beam** и **Google Wallet** аппарат дополнили **NFC**-чипом. Кроме того, разработчиками заявлена **LTE**-версия смартфона.

Другие продукты на базе **Android 4.0** должны появиться в продаже к концу этого года. К тому же на новую программную платформу переведут некоторые уже существующие аппараты.

ПРИЕХАЛИ... В ПРОДАЖУ ПОСТУПИЛИ ПРОЦЕССОРЫ AMD BULLDOZER

Долгожданные настольные процессоры **AMD**, известные под кодовым именем **Bulldozer**, наконец поступили в продажу. В новую линейку **FX** вошли четыре модели — две восьмиядерных (**FX-8150** и **FX-8120**) и по одной шестиядерной (**FX-6100**) и четырехядерной (**FX-4100**).

Размер **L2**-кэша новых кристаллов прямо пропорционален количеству ядер — на каждое приходится по 1 МБ, в то время как объем кэша третьего уровня одинаков для всех моделей и составляет 8 МБ. Процессоры линейки **FX** оснащены встроенным контроллером памяти **DDR3-1866**, но, в отличие от процессоров **Llano**, выпущенных чуть ранее, не содержат графического ядра. Все представители нового семейства поставляются с разблокированным множителем, что значительно облегчает процесс разгона.

Новые кристаллы производятся по 32-нм техпроцессу, так что даже у восьмиядерных моделей **TDP** не превышает 125 Вт. Конструктивное исполнение линейки **FX** — **Socket AM3+**, однако **Bulldozer** можно установить и на старые материнские платы с гнездом **AM3**, лишившись части доступных функций. Для рынка США рекомендованная стоимость старшей модели составляет 245 долларов. Младшей — 115 долларов.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

МАЛЕНЬКИЙ МОНСТР DELL ALIENWARE M11X R3



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ЭКРАН	11,6 ДЮЙМА (1366X768)
ПРОЦЕССОР	INTEL CORE I7-2617M (SANDY BRIDGE, 1,5 ГГц, L3-КЭШ 4 МБ)
ПАМЯТЬ	8 ГБ DDR3-1333 МГц
ВИДЕОКАРТА	NVIDIA GEFORCE GT 540M (672/1800 МГц, 1 Гб GDDR3)
ЖЕСТКИЙ ДИСК	750 Гб
ЗВУК	2X ДИНАМИКА KLIPSCH
СВЯЗЬ	WI-FI 802.11 A/B/G/N, BLUETOOTH 3.0, LAN, 3G
РАЗЪЕМЫ	USB 2.0, 2X USB 3.0, FIREWIRE, LAN, АУДИО, HDMI, DISPLAYPORT
АККУМУЛЯТОР	ЛИТИЕВО-ИОННЫЙ (8 ЯЧЕЕК, 63 Вт·ч)
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	WINDOWS 7 HOME PREMIUM 64-BIT
ДОПОЛНИТЕЛЬНО	КАРДРИДЕР, ВЕБ-КАМЕРА 2 МП
ГАБАРИТЫ	28,6X23,3X3,2 CM
ВЕС	2 КГ
ЦЕНА	1700 \$

К третьей версии 11-дюймовый нетбук Dell Alienware наконец-то научился работать с DirectX 11. Новинка оснащается двоядерным процессором Intel Core i7-2617M на архитектуре Sandy Bridge. За графику отвечает мощная дискретная видеокарта NVIDIA GeForce GT 540M

с 1 Гб GDDR3-памяти на борту. Оперативной памяти в компьютере — 8 Гб DDR3 частотой 1333 МГц. Под хранение данных стоит жесткий диск на 750 Гб.

Внешне ноутбук почти не изменился. Все тот же рубленый прямоугольник с большим количеством подсветки и затейливой штамповки. Собран Alienware M11x R3 на славу. Все детали идеально подогнаны друг к другу, ничего не скрипит и не прогибается. Сам корпус сделан из магниевых сплава и покрыт приятным на ощупь софтвач-пластиком.

Работать с ноутбуком удобно. Клавиатура полноразмерная, клавиши мягкие, с четким щелчком. Подложка прочная и не прогибается во время печати. Внизу, у основания, стоит огромный для 11-дюймового ноутбука тачпад. Под ним расположились две отдельные клавиши. Набор разъемов хороший: пара USB 3.0 и по одному USB 2.0, FireWire, LAN, HDMI и DisplayPort. За звук отвечают два динамика Klipsch. Работают качественно: никаких перегибов на верхних частотах. Экран у ноутбука стандартный: TN-матрица разрешением 1366x768. К сожалению, дисплей глянцевый и сильно бликует на солнце. Для связи с внешним миром есть LAN, Wi-Fi, Bluetooth 3.0 и 3G-модуль.

Производительность у ноутбука отличная, он с легкостью тянет все игры под DirectX 10 на высоких настройках и даже справляется с проектами на DX11. Реальных минусов всего два: ноутбук тяжелый и довольно дорогой.

НАШ КУЛЕР COOLER MASTER ДЕД МОРОЗ



Компания Cooler Master представила кулер с необычным названием «Дед Мороз». Модель, выпущенная специально для России, может похвастаться необычной системой крепления и оригинальным вентилятором.

Внешне это классическая башня с четырьмя теплопроводными U-образными трубками, образующими восемь рабочих элементов. Радиатор собран из 57 алюминиевых пластин толщиной всего 0,3 мм. На процессор «Дед Мороз» опирается напрямую медными трубками — отполированного основания нет.

Обдувает конструкцию 120-мм вентилятор с необычными прямыми лопастями. Под нагрузкой он может разогнаться до 2000 об/мин, обеспечивая воздушный поток объемом 85,6 CFM. К материнской плате кулер прилагивается системой универсальных стоек, закрепляемых через плату на оборотной стороне сокета. Весь процесс занимает от силы пять минут.

Мы пробовали кулер на шестиядерном процессоре Core i7-980X Extreme Edition. На стандартной скорости 3,33 ГГц температура под нагрузкой составила 57°C. Для сравнения: под комплектным кулером Intel кристалл разогревался до 64°C. Цена, на наш взгляд, явно завышена. Аналогичный по стоимости Cooler Master V6 работает гораздо эффективнее: 49°C под нагрузкой.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ПЛАТФОРМЫ	AMD SOCKET AM2/AM2+/AM3, INTEL LGA775/1155/1156/1366	ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ВЕНТИЛЯТОРА	85,6 CFM
МАТЕРИАЛЫ	АЛЮМИНИЙ (РАДИАТОР), МЕДЬ (ТЕПЛОВЫЕ ТРУБКИ)	МАКСИМАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ШУМА	30 ДБА
КОЛИЧЕСТВО ПЛАСТИН	57 ШТ.	ВРЕМЯ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ	100 000 Ч
ТЕПЛОВЫЕ ТРУБКИ	4X 6 MM	ГАБАРИТЫ	159X116X51MM
ВЕНТИЛЯТОР	1X 120-ММ, ПОДШИПНИК КАЧЕНИЯ, 800—2000 ОБ./МИН	ВЕС	588 Г
		ЦЕНА	45 \$

ОТКРОВЕНИЕ RITMIX RH-950M

Гарнитура от компании **Ritmix** не может похвастаться дорогими материалами или потрясающим звуком, но зато стоит скромные 12 \$ и удобно сидит на голове.

Конструкция — классическая. К пластиковому оголовью на салазках подвешены два динамика, полностью охватывающих ухо. Чашечки закрытые и не пропускают звуки извне. Амбюшюры сделаны из простого кожзаменителя и плотно прилегают к голове. На левом динамике закреплена поворотная дужка узконаправленного микрофона. Держатель сделан из мягкого пластика и отлично гнется.

К компьютеру гарнитура подключается двумя 3,5-мм джеками. Один — в разъем под наушники, второй — в выход микрофона. Кабель мягкий и спрятан в тканую оплетку, от перетирания и неприятных изгибов.

Для своей цены наушники играют на удивление прилично. Динамики сделаны с прицелом на ровную игру на всех частотах. Нет у нас претензий и к микрофону: чувствительности достаточно, чтобы вас было хорошо слышно.

Ritmix RH-950M — действительно хорошая гарнитура. Конечно, мы можем при-

даться к дешевому пластику или кожзаменителю. Но это устройство для общения в **Skype**, гильд-чата и музыки — ни на что большее оно и не претендует.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

МАТЕРИАЛ	ПЛАСТИК
ТИП	ЗАКРЫТЫЕ, CIRCUM-AURAL
МИКРОФОН	УЗКОНАПРАВЛЕННЫЙ
ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН	18—20 000 ГЦ (НАУШНИКИ), 20—16 000 ГЦ (МИКРОФОН)
СОПРОТИВЛЕНИЕ	32 Ом (НАУШНИКИ)
ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ	105 ДБ (НАУШНИКИ), -54 ДБ (МИКРОФОН)
ДЛИНА КАБЕЛЯ	2,85 М
ЦЕНА	12 \$



ПЛАТА С ИГРОВЫМ УКЛОНОМ GIGABYTE G1.SNIPER2



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ЧИПСЕТ	INTEL Z68 EXPRESS
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ПРОЦЕССОРЫ	INTEL CORE I3/I5/I7 ПОД LGA1155
ПОДДЕРЖИВАЕМАЯ ПАМЯТЬ	4X DDR3-1066/1333/1600/ 1866/2133 МГц ДО 32 Гб
ГРАФИЧЕСКИЕ РАЗЪЕМЫ	2X PCI-E 3.0 X16
СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ	2X PCI-E X1, 2X PCI
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА	3X SATA 2, 2X SATA REV. 3, eSATA/USB COMBO (SATA 2)
ЗВУКОВАЯ ПОДСИСТЕМА	CREATIVE CA20K2, 8 КАНАЛОВ
ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ	PS/2, 7X USB 2.0, 2X USB 3.0, eSATA/USB COMBO, LAN, S/PDIF-OUT, АУДИО, HDMI
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПАНЕЛЬ	ДЛЯ 5,25-дюймового отсека
ФОРМФАКТОР	ATX
ГАБАРИТЫ	305X264 MM
ЦЕНА	510 \$

Поначалу сложно понять, чем оправдана настолько высокая цена. Всего по паре PCIe x16, PCI и PCIe x1, сокет под процессоры **Intel Sandy Bridge**... Неужели за радиаторы, стилизованные под автоматный рожок, гранату и ствол винтовки?

Нет. Во-первых, это одна из первых плат с поддержкой PCIe 3.0, что означает вдвое большую скорость передачи данных. Во-вторых, чип **Bigfoot Networks Killer E2100**, который понижает пинг соединения, — специально для онлайн-игр. В-третьих, на плате распаян звуковой процессор **Creative Sound Blaster X-Fi CA20K2**, обеспечивающий высокое качество звука и поддержку фирменных технологий X-Fi и набора эффектов EAX 5.0.

В основе платы лежит чипсет **Intel Z68 Express** с поддержкой **Intel Smart Response** и **LucidLogix Virtu**. То есть материнка умеет кэшировать на SSD часто используемые данные и перекодировать видео силами встроенного в центральный процессор движка **QuickSync**.

Набор доступных портов стандартный: пара SATA Rev. 3, три SATA 2, два USB 3.0, семь USB 2.0, LAN, совмещенный eSATA/USB и пять аудиовыходов. При желании набор можно расширить, поставив в 5,25-дюймовый отсек плату с двумя USB 3.0, eSATA/USB combo и кнопкой автоматического разгона кристалла. Если нажать на последнюю, повысится множитель процессора. Аналогичная клавиша есть и на задней панели платы.

Хочешь победить?
покупай оружие

msi™

MSI дарит культовую игру
Battlefield 3 при покупке видеокарт
**N560GTX, N560GTX-Ti,
N570GTX, N580GTX**



DICE™



BATTLEFIELD 3™

Условия акции:

с 27 Октября по 31 Декабря 2011
купи видеокарту MSI в магазинах
партнёров-участников акции
и получи игру Battlefield 3.
Вооружайся и в бой!

*подробнее об условиях акции,
партнёрах-участниках,
призах смотри на ru.msi.com
количество призов ограничено.

СТИВ ДЖОБС

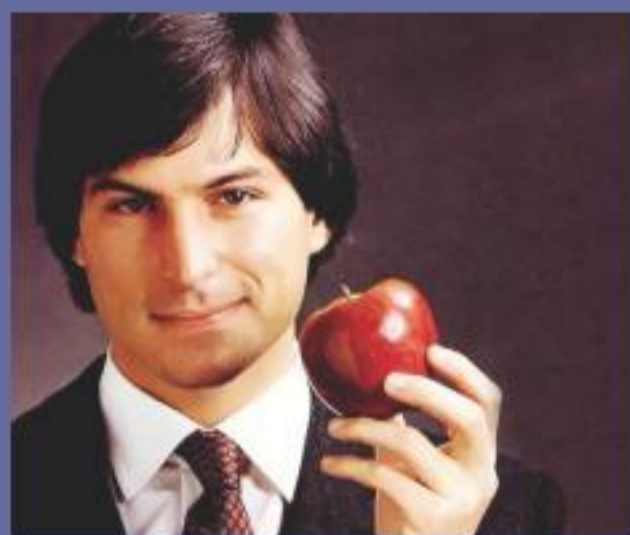
1955—2011



П

ятого октября 2011 года в возрасте пятидесяти шести лет ушел из жизни Стив Джобс — основатель компании Apple. Сложно оценить масштаб этой потери для IT-индустрии. Самое время взглянуть назад и задаться вопросом: кто же такой Стив Джобс, что он сделал и что оставил после себя?

КРИМИНАЛЬНОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО



Первый совместный проект Джобса и Возняка, приносящий им доход, — вовсе не компьютер Apple I, а устройство, из-за которого предприниматели легко могли угодить за решетку. Речь идет о **Bluebox** — изобретении, позволявшем бесплатно звонить в любую точку земного шара, используя стационарный телефон. Создателем устройства был Возняк, а его реализацией занимался Джобс. С каждого проданного аппарата друзья зарабатывали по 55 \$. Всего они продали около двухсот устройств, после чего попали в поле зрения полиции. Тогда Джобсу и Возняку повезло — властям не удалось доказать их вину.

Apple — безусловно, главное детище Джобса. Датой рождения этой компании принято считать 1 апреля 1976 года — именно в этот день два друга, **Стив Джобс** и **Стив Возняк**, зарегистрировали фирму, решив заняться выпуском персональных компьютеров. К тому времени у Возняка, гения электроники, уже был на руках готовый прототип микрокомпьютера, но не было до конца ясно, что с ним делать. Джобс убедил друга начать массовое производство этого устройства, после получившего название **Apple I**. Стартовый капитал у новорожденной компании был невелик: друзья продали старый микроавтобус Джобса и калькулятор Возняка.

Apple I выпускался в виде готового к сборке набора. На печатной плате были распаяны все нужные микросхемы, оставалось докупить блок питания, монитор, дисковод и клавиатуру. Создателям удалось продать всего две сотни устройств, однако именно эту систему можно по праву назвать первым персональным компьютером в мире.

К выпуску второй версии Джобс подготовился основательнее. К 1977 году он нашел инвесторов, готовых вложиться в новую компанию. Появившийся в продаже **Apple II** буквально взорвал рынок, однозначно став первым коммерчески успешным персональным компьютером. Джобс и Возняк заработали первые миллионы, а **Apple** прочно заняла место главного игрока на новом рынке.

Далее последовала череда неудач. Сначала свет увидел провальный **Apple III**, который погубила недостаточная надежность, затем был **Lisa** — технически совершенный, но непомерно дорогой компьютер. Однако в 1984 году **Apple** выпустила **Macintosh** — недорогую систему, где впервые появились графический интерфейс и управление мышью. Эти революционные нововведения обеспечили новинке великолепные продажи, и **Apple** вновь встала на путь процветания.

Сейчас сложно сказать, в какой мере Стив Джобс лично участвовал в технической разработке своих систем. Но в том, что идеи в нем не иссякали и он имел смелость воплощать их в жизнь, нет никакого сомнения. Однако общение с сотрудниками всегда давалось ему с трудом. В 1983 году он позвал на работу **Джона Скалли**, директора **PepsiCo**. По иронии судьбы, через два года именно этот человек уволил Джобса из основанной им компании, мотивируя это его некомпетентностью.

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Покинув **Apple**, Стив Джобс основал новую компанию — **NeXT**. Как и **Apple**, она была ориентирована на производство компьютеров, однако приоритетным направлением стали не персональные системы, а портативные рабочие станции.

Первые продукты компании NeXT появились в 1988 году. Продажи компьютеров, надо сказать, шли не особо бойко. За несколько лет Стиву Джобсу удалось реализовать около 50 000 устройств. Запомнилась NeXT другим. Компания создала удобную рабочую среду и разработала популярный API под названием **OpenStep**. В 1993 году Джобс отказался от производства собственного оборудования и полностью сконцентрировался на продвижении софта.

ВТОРОЙ ШАНС

В 1996 году NeXT купила компания Apple, на тот момент стремительно теряющая позиции на рынке. Так Джобс вновь вернулся в родную фирму, а наработки приобретенной NeXT нашли место в будущих компьютерах. Стремясь вернуть Apple былую славу, совет директоров назначил Джобса на должность временного исполнительного директора.

Новый руководитель взял под свой контроль все аспекты деятельности компании и значительно упростил структуру управления. В Apple воцарилась диктатура, но именно она в итоге спасла компанию. Многие проекты были закрыты, часть сотрудников уволена, однако новый курс помог Apple выбраться из кризисной ситуации.

При Джобсе появился первый **iMac** — моноблочный компьютер, ставший необычайно популярным. Чуть позже свет увидела **Mac OS X** — операционная система, в основу которой легла **NeXTSTEP**. Эти два продукта с ходу вернули Apple значительную долю рынка персональных компьютеров.

В 2001 году Джобс представил **iPod** — один из первых MP3-плееров с жестким диском. Однако устройство запомнилось не оригинальным накопителем, а необычной системой управления в виде поворотного колесика и простым логичным меню. Несмотря на то, что новинка работала исключительно с Mac, революционный дизайн принес Apple успех. В дальнейшем компания представила множество различных версий плеера, начиная от миниатюрного **iPod shuffle** и заканчивая габаритным **iPod touch**, ориентированным на просмотр видео.

В 2003 году, когда iPod уже обрел статус культового продукта и научился работать с **Windows**, Apple под руководством Джобса открыла **iTunes Music Store** — интернет-магазин по продаже музыки. Крупному анонсу предшествовали многие месяцы переговоров со звукозаписывающими студиями, причем переговоры вел лично Стив Джобс. Позже магазин переименовали в **iTunes Store**, а в список предлагаемых товаров, помимо музыки, вошли фильмы, клипы, игры и приложения для портативных устройств. К настоящему времени из iTunes Store было скачано более 10 миллиардов песен и более 15 миллиардов приложений.

Еще одно творение Apple — смартфон **iPhone** — поступило в продажу в 2007 году. Емкостный сенсорный экран, первые эксперименты с мультитач-управлением и продуманный интерфейс привлекли к телефону колоссальное внимание.

Следующим шагом стали ноутбуки. В начале 2008 года был выпущен сверхтонкий

MacBook Air. В его дизайне использовался уникальный корпус из цельного куска алюминия, что обеспечивало небывалую жесткость и прочность конструкции. Многие производители пытались скопировать необычное устройство, однако достойные клоны начали появляться лишь недавно, с развитием идеи **ultrabook** от Intel. Чуть позже на **unibody**-дизайн перевели линейку **MacBook Pro**, которая обрела и до сих пор сохраняет статус самых тонких 15- и 17-дюймовых ноутбуков на рынке.

Наконец, в 2010 году Apple анонсировала свой первый планшетный компьютер — **iPad**. Фактически в этот момент Apple создала новый сегмент рынка. Поспешная разработка аналогов затянулась на многие месяцы, однако даже сегодня планшет Apple (теперь уже **iPad 2**) остается эталоном и абсолютным лидером продаж. Что интересно, план-

шеты выпускались и ранее, но грамотная политика и умение Джобса представить новый продукт привлекли к этому рынку небывалое доселе внимание.

С момента возвращения Стив Джобса в Apple стоимость акций компании возросла в сто раз — если в 1996 году они стоили около 4 \$, то сегодня за них просят порядка 400 \$. Таким образом, Apple не только вернула себе имидж инновационного производителя, но и стала самой дорогой компанией в мире, обогнав даже нефтяных гигантов.

НЕ ИЗВЕСТНО, КАК СЛОЖИЛАСЬ БЫ ДАЛЬНЕЙШАЯ СУДЬБА СТИВА ДЖОБСА, ЕСЛИ БЫ НЕ НАСТИГШАЯ ЕГО БОЛЕЗНЬ.

шеты выпускались и ранее, но грамотная политика и умение Джобса представить новый продукт привлекли к этому рынку небывалое доселе внимание.

С момента возвращения Стив Джобса в Apple стоимость акций компании возросла в сто раз — если в 1996 году они стоили около 4 \$, то сегодня за них просят порядка 400 \$. Таким образом, Apple не только вернула себе имидж инновационного производителя, но и стала самой дорогой компанией в мире, обогнав даже нефтяных гигантов.

ПОСЛЕДНЯЯ СХВАТКА

Не известно, как сложилась бы дальнейшая судьба Стива Джобса, если бы не настигшая его болезнь. Первую раковую опухоль обнаружили в 2003 году. Операция, проведенная в 2004 году, приостановила развитие болезни, однако в 2008 году оно, по всей видимости, возобновилось. К 2009 году болезнь

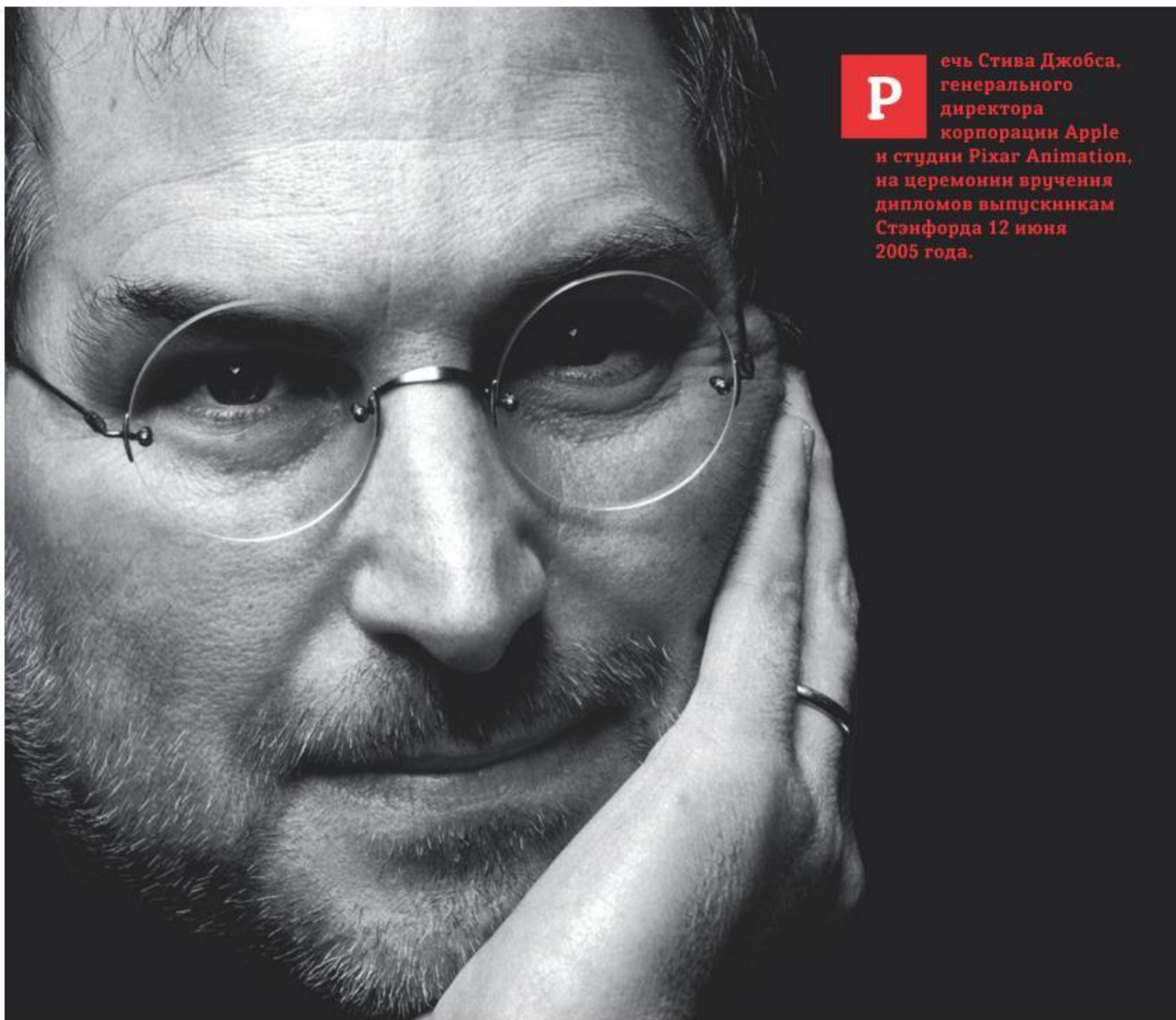


В ДРУГУЮ СТЕПЬ



Не все знают, что Стив Джобс оказал важное влияние не только на IT-индустрию, но и на мультипликацию. Началось все в 1986 году, когда Джобс приобрел у Джорджа Лукаса подразделение **The Graphics Group**, занимавшееся созданием компьютерной графики, и переименовал его в **Pixar**. Обретя новое имя и нового владельца, компания занялась выпуском аппаратного обеспечения для обработки графики, однако продукция Pixar не пользовалась особой популярностью. Фирма вновь сменила род деятельности: начальство заключило контракт с **Disney** на производство мультфильмов, и в 1995 году на свет появился первый шедевр студии — «История игрушек». Он же стал первым в мире полнометражным мультфильмом, полностью нарисованным на компьютере.

Далее были такие хиты, как «Корпорация монстров», «ВАЛЛ-И», «Тачки», «Вверх» и прочее. В 2006 году Pixar стала частью Disney — компания, некогда приобретенная за 10 миллионов долларов, была куплена за 7,4 миллиарда. После завершения сделки Джобс сделался крупнейшим частным акционером Disney и занял место в совете директоров компании.



Речь Стива Джобса, генерального директора корпорации Apple и студии Pixar Animation, на церемонии вручения дипломов выпускникам Стэнфорда 12 июня 2005 года.

Для меня большая честь оказаться сегодня здесь, с вами, на церемонии вручения дипломов одного из лучших университетов мира. Так вышло, что у меня нет диплома о высшем образовании. Вообще, признаться, сейчас я ближе к окончанию вуза, чем был когда-либо. Сегодня я хочу рассказать вам три истории из жизни. Всего три истории.

ПЕРВАЯ — О ТОМ, ЧТО ВСЕ В МИРЕ ВЗАИМОСВЯЗАНО.

Я бросил колледж, едва в него поступив, хотя и посещал некоторые занятия еще года полтора, пока не отчислился окончательно. Почему я ушел?

Эта история началась задолго до моего рождения. Моей биологической матерью стала молодая незамужняя аспирантка, еще до родов решившая отдать меня на усыновление. При этом она была убеждена, что я должен попасть к людям с высшим образованием, и все было устроено так, чтобы я оказался в семье юриста. Все — кроме одного: в тот самый момент, когда я появился на свет, юрист и его жена решили, что хотят девочку. И посреди ночи в доме моих приемных родителей — они

стояли следующими в листе ожидания — раздался телефонный звонок. «У нас мальчик, — сказали в трубке. — Хотите его усыновить?» «Конечно», — ответили им. Позже моя биологическая мать узнала, что у приемной мамы нет университетского диплома, а у папы — даже аттестата о среднем образовании, и отказалась подписывать документы об усыновлении. Она смягчилась лишь пару месяцев спустя, когда родители пообещали, что я обязательно пойду в колледж.

И вот, спустя семнадцать лет, я пошел. Но я наивно выбрал дорогой колледж, почти как Стэнфорд. Все родительские сбережения уходили на оплату занятий. Так прошло шесть месяцев, и все это время я не мог понять, какой толк мне от этого колледжа. Я не имел ни малейшего представления, чем хочу заняться и как учеба поможет мне это выяснить. Зато я тратил деньги, собранные родителями за всю их жизнь. Так что я решил отчислиться и просто поверить, что все будет хорошо. Тогда было страшновато, но сейчас, оглядываясь назад, я понимаю, что это одно из лучших моих решений. Стоило лишь бросить учебу, и я смог прогуливать обязательные занятия, зато посещать те, которые были мне интересны.

Жизнь была не сахар. У меня не было комнаты, и я спал на полу в комнатах друзей. За пять центов я сдавал бутылки из-под «Колы», чтобы купить себе еды, и ходил за семь миль через весь город каждый воскресный вечер, чтобы раз в неделю нормально поесть в храме кришнаитов. Но мне нравилось. Много из того, с чем я сталкивался, делая вещи из любопытства или по интуиции, позже оказалось просто бесценным. Вот хотя бы один пример...

В те времена в моем колледже давали чуть ли не лучшие уроки каллиграфии в стране. В студенческом кампусе любая афиша, любая табличка на любом ящичке была старательно выведена от руки. И, коль скоро уж я бросил учебу и мог не посещать занятия, я решил походить на уроки каллиграфии. Я узнал о гарнитурах с засечками и без засечек, о необходимости следить за межбуквенными интервалами, о том, что делает прекрасную типографику прекрасной — изящной, древней, утонченной, совершенно не понятной разуму технаря. Я был заворочен.

Нечего было и думать, что каллиграфия хоть как-то пригодится мне в жизни. Но десять лет спустя, когда мы создавали первый «Мак», я про нее вспомнил. И мы передали все то изящество и утонченность нашему творению.



«Мак» был первым компьютером с прекрасной типографикой. А ведь не попади я тогда на занятия по каллиграфии, не видать ему было бы разных шрифтовых схем и правильных интервалов. И поскольку Windows просто скопировал Macintosh, возможно, что и всем персональным компьютерам их было бы не видать. То есть если бы я не бросил колледж, я никогда не попал бы на уроки каллиграфии, а персональные компьютеры, возможно, никогда бы не обзавелись чудесной типографикой. Конечно, я не мог и предположить этого, когда отчислялся. Но спустя десять лет я отчетливо понимал взаимосвязь.

Запомните: нельзя увидеть все совпадения, гадая о будущем; но можно увидеть их, оглядываясь на прошлое. Просто поверьте, что в будущем все сложится. Вам нужно во что-то верить — в свою судьбу, характер, душу, карму, во что угодно. Этот подход меня никогда не подводил, и именно ему я обязан всем переменам в жизни.

МОЯ ВТОРАЯ ИСТОРИЯ БУДЕТ О ЛЮБВИ И ПОТЕРЕ.

Мне повезло — я рано нашел дело своей жизни. Мы с Возом основали Apple в гараже моих родителей, когда мне было всего двадцать. Мы много работали, и через десять лет Apple превратилась в компанию стоимостью два миллиарда долларов, компанию с четырьмя тысячами сотрудников. Когда на свет появилось наше лучшее творение, Macintosh, мне едва исполнилось тридцать. А потом меня уволили. Как могут тебя уволить из компании, которую ты же сам и основал? Ну, Apple росла, и мы наняли человека — я считал, очень талантливого, — чтобы он руководил компанией вместе со мной. Сначала все шло хорошо. Но через год оказалось, что мы видим будущее Apple по-разному, и в конце концов мы разругались. Совет директоров принял его сторону. И так вот в тридцать лет я вылетел из Apple. И очень публично вылетел. Пропал смысл всей моей взрослой жизни, я чувствовал себя совершенно опустошенным.

Несколько месяцев я не знал, что делать. Я чувствовал, что подвел предыдущее поколение предпринимателей, что выронил эстафетную палочку. Я встречался с Дэвидом Паккардом, основателем Hewlett-Packard, и Бобом Нойсом, основателем Intel, и пытался извиняться за то, что так страшно напортачил. Это был настолько публичный провал, что я даже подумывал совсем уйти из бизнеса. Но потом пришло понимание: а ведь я по-прежнему люблю то, что делаю, и произошедшее в Apple не может этого изменить. Меня отвергли, но сам я все еще люблю. И я решил начать все заново.

Тогда я, конечно, так не сказал бы, но увольнение из Apple было лучшим, что когда-либо случалось со мной. Бремя успешности сменилось легкомыслием новичка. Я был свободен, и так начался один из самых творческих периодов моей жизни.

В следующие пять лет я основал компанию NeXT, другую компанию — Pixar, и полюбил поразительную женщину, ставшую моей женой. Pixar развивалась, там создавали первый в мире полнометражный мультфильм, полностью нарисованный на компьютере, — «Историю игрушек», и сегодня это самая успешная анимационная студия в мире. Судьба распор-

дился так, что Apple купила NeXT, я вернулся, и технология, которую мы разработали в NeXT, легла в основу сегодняшнего ренессанса Apple. А у нас с Лорин чудесная семья.

Я совершенно уверен, что ни одно из этих событий не произошло бы, если бы меня не выгнали из Apple. Это было как лекарство — омерзительное на вкус, но необходимое пациенту. Бывает, жизнь бьет вас кирпичом по голове. Главное — не терять при этом веру. Я убежден: меня тогда держала на плаву лишь любовь к тому, что я делал. Важно найти свою любовь, причем не только в жизни, но и в работе. Работа займет львиную долю вашего времени, и вы будете чувствовать себя на своем месте, только если поверите, что делаете великое дело. А делать великое дело без любви невозможно. Если вы еще не нашли свою любовь — так ищите. Не останавливайтесь. Уверю вас, вы почувствуете, когда найдете. И, как и всякое настоящее чувство, с годами такая любовь будет только крепнуть. Ищите свою любовь. Не останавливайтесь.

БЫВАЕТ, ЖИЗНЬ БЬЕТ

ВАС КИРПИЧОМ ПО ГОЛОВЕ.

ГЛАВНОЕ — НЕ ТЕРЯТЬ ПРИ ЭТОМ ВЕРУ.

МОЯ ТРЕТЬЯ ИСТОРИЯ — О СМЕРТИ.

В семнадцать мне попала такая фраза: «Живи каждый день так, словно это твой последний день, ведь однажды он и вправду окажется последним». Тогда я крепко задумался и с тех пор каждое утро спрашиваю себя: «Если бы сегодня был последний день моей жизни, стал бы я делать то, что собираюсь сделать сейчас?» И если несколько дней подряд ответ был отрицательным, я понимал — надо что-то менять.

Полезно держать в голове, что смерть близко, — мне это помогало принимать самые сложные решения в жизни. Потому что почти все — чьи-то ожидания, гордость, смущение или страх провала — растворяется перед лицом смерти, оставляя только по-настоящему важные вещи. Это такая ловушка: думать, будто бы нам есть что терять. И нет лучшего способа выбраться из этой ловушки, чем помнить о смерти. Вот он вы — весь на виду. Нет причин не делать того, что велит вам сердце.

Где-то год назад у меня нашли рак — сделали скан в полвосьмого утра и сказали, что в поджелудочной железе отчетливо видна опухоль. Я не знал даже, что такое поджелудочная железа. Врачи были почти уверены, что опухоль неизлечима и что жить мне осталось от трех до шести месяцев. Мне посоветовали привести дела в порядок — что на врачебном языке значит «приготовиться к смерти». Значит за пару месяцев сказать вашим детям то, что вы собирались рассказывать им в течение десяти лет. Значит убедиться, что все начатое завершено и что вы сделали для своих родных все возможное. Значит — сказать: «Прощай».

С этим диагнозом я прожил весь день. Позже, вечером, мне сделали биопсию — просунули эндоскоп через горло в желудок, пролезли в кишки, воткнули иглу в поджелудочную железу и отщип-

нули несколько клеточек от опухоли — на анализ. Я был под наркозом, но моя жена сказала, что, увидев эти клетки под микроскопом, врачи закричали от радости — оказалось, что у меня очень редкая форма рака: опухоль можно было удалить. Ее удалили, и вот я снова здоров.

Тогда я встретил смерть лицом к лицу — и, надеюсь, так близко мы не увидим друг друга еще несколько десятков лет. До этой встречи смерть была страшной, но абсолютно умоглядной вещью. Теперь же, побывав на краю, я с еще большей уверенностью скажу вам вот что.

Никто не хочет умирать. Даже те, кто хочет попасть на небеса, не хотят ради этого умирать. Однако смерть — конечная точка для каждого из нас. Никому не удавалось убежать от смерти. Так и должно быть, потому что Смерть, я склонен верить, лучшее изобретение Жизни. Смерть — основа любых изменений. Она убирает старое, давая дорогу новому. Сейчас это новое — вы, но понемногу вы будете стареть и однажды,

спустя не слишком много лет, состаритесь и будете убраны с дороги. Простите за излишний драматизм, но это так.

Ваше время ограничено, так что не тратьте его, живя чужой жизнью. Не слушайте догм: догмы — это измышления других людей. Не позволяйте чужим мнениям заглушить ваш собственный внутренний голос. А самое важное — найдите смелость следовать своей интуиции и велениям сердца. Откуда-то они уже знают, кем вы по-настоящему хотите стать. Все остальное неважно.

Когда я был подростком, я читал «Каталог всея Земли», настоящую библию моего поколения, сделанную с душой. Его издавал человек по имени Стюарт Бранд — тут, неподалеку, в Менло-Парке. На дворе тогда стоял конец шестидесятых. Не было ни персональных компьютеров, ни настольных издательских систем — только ножницы, полароиды и печатные машинки. Для нас каталог был чем-то вроде Google в бумажной обложке — за тридцать пять лет до появления Google: идеалистическим творением, полным четких инструкций и великих идей.

В середине семидесятых — я как раз был вашего возраста — Стюарт и команда выпустили прощальный номер. На задней обложке этого номера стояла фотография: раннее утро, уходящая вдаль проселочная дорога — возможно, по таким дорогам вам, если вы любите приключения, приходилось ездить автостопом. А снизу было написано: «Будьте голодными. Будьте безрассудными». Это были их прощальные слова. Будьте голодными. Будьте безрассудными. Я этого всегда себе желал. Сейчас, когда вы покидаете эти стены, чтобы начать новую жизнь, я желаю того же и вам.

Будьте голодными. Будьте безрассудными. Всем большое спасибо.

КОРОНОВАННАЯ ОСОБА

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВОЙ МЫШИ

RAZER IMPERATOR 2012

К

компания Razer бережно относится к своей классике и старается обновлять ее, как только появляется возможность. Сегодня у нас на тестах свежая версия Imperator. Мышь получила новое оформление корпуса и современный сенсор.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ТИП	ПРОВОДНАЯ МЫШЬ
МАТЕРИАЛ	ПЛАСТИК
ИНТЕРФЕЙС	USB 2.0
ДЛИНА КАБЕЛЯ	2 М
ЦВЕТ	СЕРЕБРЯНЫЙ, ЧЕРНЫЙ
СЕНСОР	ЛАЗЕРНЫЙ, ОПТИЧЕСКИЙ, 6400 DPI
ЧАСТОТА ОПРОСА	1,0 ГЦ
КНОПКИ	2 ОСНОВНЫХ, 4 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ, КОЛЕСИКО-КНОПКА
ПОДСВЕТКА	ГОЛУБАЯ
ОСОБЕННОСТИ	НАСТРАИВАЕМОЕ ПОЛОЖЕНИЕ БОКОВЫХ КНОПОК, ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ, ПОДДЕРЖКА МАКРОСОВ
РАЗМЕРЫ	12,3x7,1x4,2 CM
ЦЕНА НА НОЯБРЬ 2011 ГОДА	~115 \$

Два года назад модель **Imperator** стала настоящим подарком любителям Razer. На тот момент компания выпускала исключительно симметричные мышки, которые подходили как левшам, так и правшам. Но в таких условиях сложно создать идеальный корпус. Под одну руку была только модель **Mamba**, но стоила она как самолет (а точнее, около 175 \$). Imperator обходился гораздо дешевле, да еще предлагал несколько интересных задумок.

За прошедшее время мышка почти не изменилась: обтекаемая форма, вогнутые клавиши, голубая подсветка логотипа и колесика. Главное отличие от старого образца: новые материалы. Раньше спинка была покрыта софттач-пластиком, в то время как боковины делались из глянцевого пластика. Манипулятор отлично лежал при хвате ладонью, но проскальзывал, когда его брали кончиками пальцев. В новой версии все наоборот: спинка из пластика, боковины из софттач. Теперь мышь идеально удерживается при любом хвате.

Форма — классическая для несимметричных мышек. Один бок приподнят, второй заужен. На левой стороне есть глубокая выемка под большой палец, на правой — площадка под безымянный. Держать мышь удобно: форма подходит как для длинных, так и для коротких пальцев. Сложно будет только обладателям больших ладоней: корпус довольно узкий, и правая часть кисти окажется на столе.

СЕМЬ РАЗ ОТМЕРЬ

Количество и расположение кнопок, по сравнению с первой версией, не изменилось. Есть две основные клавиши, продолжающие корпус, кнопка-колесико, две клавиши под скроллом и еще пара под большим пальцем. Работать с ними удобно. Основные кнопки отзываются на нажатия глухим щелчком,

так что всегда понятно, прошла команда или нет. Понравилось и колесико: прорезинено и не скользит под пальцем. Ход скролла с четкой фиксацией на позиции: случайно пролистнуть пять-шесть страниц не получится. Но больше всего в Imperator поражают клавиши под большим пальцем.

Кнопки расположены на отдельной панели и могут сдвигаться по горизонтали. За передвижение отвечает специальный ползунок на дне мышки. Если нажать на него и продвинуть вперед, за ним последуют и клавиши. Таким образом, можно настроить положение кнопок под любой хват или длину пальцев. Решение оригинальное и очень полезное. Мы не раз сталкивались с тем, что некоторым людям сложно нажимать боковые клавиши: с Imperator таких проблем нет.

ДВОЙНОЙ УДАР

Еще одна особенность обновленной версии — сенсор. Перед нами одна из первых мышек, в которых используется система **4G Dual Sensor**. Если посмотреть на голые цифры, то разница с предыдущим 3,5G-сенсором не слишком велика: максимальное разрешение выросло с 5600 до 6500 dpi.

Как оказалось, дело не в dpi. Новая система слежения использует сразу два сенсора вместо одного. В мышь установлены оптический и лазерный датчики, информация с которых снимается одновременно. Преимущество у такого симбиоза масса. Во-первых, мышь теперь комфортно чувствует себя на любых поверхностях: потеря данных с одного сенсора компенсируется результатами работы второго. Во-вторых, можно настроить расстояние от коврика, на котором сенсоры перестают отслеживать перемещение. Полезная функция для любителей игры с низким dpi: при отрыве от поверхности не будет смещаться курсор.



ПРОГРАММНЫЙ ПОДХОД

К компьютеру Imperator 2012 подключается двухметровым кабелем с позолоченным USB. По традиции, провод убран в тканую оплетку — во избежание перетирания и неприятных изгибов.

К работе мышка готова сразу после подключения. В стандартном режиме дополнительные кнопки под колесиком отвечают за переключение dpi, а боковые клавиши работают как «вперед/назад». Если вас это не устраивает, можно скачать программное обеспечение с официального сайта и все перенастроить.

Меню управления знакомо по **Razer Naga Epic** (см. ЛКИ №11/2011, «Битва титанов»). Софт разбит на четыре части. В главном меню на клавиши назначаются стандартные действия вроде «копировать/вставить». В следующем окне можно выбрать разрешение сенсора, настроить чувствительность отдельно для вертикальной и горизонтальной оси, а также подобрать высоту поднятия, на которой сенсоры перестанут считывать движение. В третьей вкладке ожидает система написания макросов. Тут все как у Razer Naga Epic, на клавиши позволяют записать любую последовательность действий и расставить задержки между нажатиями (полезная опция для любителей MMO). Наконец, можно отключить или заставить мерцать подсветку мыши.

Все настройки предлагают сохранять в профилях, которые записываются во внутреннюю память. Наборы при желании привязываются к запуску определенных программ. Например, вы открыли Word, и боковые кнопки стали отвечать за копирование. Запустили **World of Warcraft**, и клавиши переключились на цепочки заклинаний.



Пора подвести итог. Если вы ищете удобную и быструю мышь, то Imperator — очень неплохой вариант. Но если у вас уже есть первая версия, менять ее на обновленное издание смысла мало — за два года модель не особо изменилась.

ПЛЮСЫ

- ⊕ НАСТРАИВАЕМОЕ ПОЛОЖЕНИЕ БОКОВЫХ КНОПОК
- ⊕ ХОРОШАЯ ЭРГОНОМИКА
- ⊕ ДВОЙНОЙ СЕНСОР

МИНУСЫ

- ⊖ ВЫСОКАЯ ЦЕНА

КРАСНАЯ или СИНЯЯ

ТЕСТИРОВАНИЕ ПЛАНШЕТНОГО КОМПЬЮТЕРА HIPER HIPAD 970

Планшеты в общем-то странные устройства. Вроде бы и полноценный компьютер, а что с ним делать, не понятно. Заменить ноутбук не получается — нет клавиатуры. Переносной плеер тоже не выходит — есть проблемы с проигрыванием части форматов. Вот и получается, что планшет — это очередная игрушка, стоящая немалых денег.



В среднем планшет от известного производителя обходится примерно в 700 \$. С этой отметки стартуют практически все цены у Apple, ASUS, Samsung и многих других компаний. Однако в продаже есть устройства менее известных фирм по более низким ценам. Чем бюджетные планшеты отличаются от дорогих собратьев, разберемся на примере Hiper HiPad 970, за который просят почти вдвое меньше — порядка 400 \$.

Внешне планшет похож на конкурентов: тот же прямоугольный корпус со скругленными краями. Материалы качественные — текстурированный алюминий на оборотной стороне и хромированные вставки по бокам. Смотрится солидно, да и в руках ощущается приятнее, чем обычный пластик.

Почти всю лицевую панель занимает 9,7-дюймовый дисплей разрешением 1280x768 — хватает и на нормальный интернет-серфинг, и на просмотр фильмов формата 720p. Что интересно, матрица здесь IPS: изображение видно практически под любым углом.

ПОТРОГАЙ

Органов управления — стандартный минимум. Справа от экрана расположились четыре сенсорных клавиши: «Назад», «Поиск», «Домой» и «Меню». На верхнем торце стоят хард-кнопка выключения и качелька громкости. Тут же — microSD, разъем под наушники, питание и отверстие микрофона. Последнее расположено неудачно: при общении по Skype приходится поворачивать планшет микрофоном к себе, иначе собеседнику плохо слышно. Не понравилась и камера над экраном — матрица всего 2 Мп. Камеры на оборотной стороне, как это бывает у топовых моделей, в HiPad 970 нет.

Зато управление — «как у взрослых»: сенсорный экран, поддержка емкостной технологии и мультитач. Работать удобно, дисплей отзывчивый и отлично реагирует на команды.

ПУСК

В основе планшета лежит операционная система Android 2.2 — стандартный вариант для бюджетной «таблетки». Никаких фирмен-

ных программ или оболочек нет, что, впрочем, не мешает скачать их в местном магазине приложений.

Система основана на процессоре Texas Instruments OMAP3630 с одним ядром Cortex-A8 частотой 1 ГГц. Оперативной памяти — 512 МБ. Это, конечно, не современный двоядерный стандарт, но должно хватить на все основные задачи.

Поскольку полноценных бенчмарков для планшетов пока нет, производительность придется оценивать на глазок. Если не забывать закрывать приложения, мощности начинки хватает: ОС не тормозит, сайты открываются, фильмы проигрываются. Сложности возникают только с трехмерными играми. Мощного графического ядра тут нет, поэтому тяжелая графика всем своим весом нагружает процессор, и тот не справляется. Зато весь планшетный стандарт типа Angry Birds или Cut the Rope идет без проблем.

■■■

Когда мы только узнали, что Hiper будет заниматься планшетами и продавать их в полтора раза дешевле конкурентов, мы сильно сомневались, что из этого выйдет нечто путное. Перед глазами стоял рябой экран, расхлябанные кнопки и дешевый пластик. Но в нашу лабораторию приехало отлично собранное устройство из качественных материалов и с потрясающим дисплеем на IPS-матрице. Единственное, что отличает HiPad 970 от дорогих конкурентов, — маломощная камера и отсутствие видеокарты.

П Л Ю С Ы

- ⊕ КАЧЕСТВЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ
- ⊕ IPS-МАТРИЦА
- ⊕ НИЗКАЯ ЦЕНА

М И Н У С Ы

- ⊖ НЕТ МОЩНОЙ ВИДЕОКАРТЫ
- ⊖ СЛАБЕНЬКАЯ КАМЕРА
- ⊖ БОЛЬШОЙ ВЕС



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ДИСПЛЕЙ	9,7 ДЮЙМА (1024X768), IPS, СЕНСОРНЫЙ, МУЛЬТИТАЧ
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	ANDROID 2.2
ПРОЦЕССОР	TEXAS INSTRUMENTS OMAP3630 (1,0 ГГЦ)
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ	512 МБ
ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ	2 ГБ
ПОДДЕРЖКА КАРТ ПАМЯТИ	SDHC (ДО 32 ГБ)
КАМЕРА	ФРОНТАЛЬНАЯ 2 МП
РАЗЪЕМ	3,5-ММ ДЖЕК
БЕСПРОВОДНЫЕ МОДУЛИ	WI-FI 802.11 A/B/G/N, BLUETOOTH 2.1 + EDR
НАВИГАЦИЯ	GPS
АККУМУЛЯТОР	ЛИТИЕВО-ИОННЫЙ
ВРЕМЯ АВТОНОМНОЙ РАБОТЫ	ДО 7 Ч
ДОПОЛНИТЕЛЬНО	SD-КАРТА 2 ГБ, РЕМЕШОК ДЛЯ НОШЕНИЯ НА РУКЕ, ТРЯПОЧКА ДЛЯ ПРОТИРКИ ЭКРАНА
РАЗМЕРЫ	23,6X1,2X18,9 СМ
ВЕС	730 Г
ЦЕНА НА НОЯБРЬ 2011 ГОДА	400 \$



ИЗДАТЕЛЬСТВО
АЛЬФА-КНИГА, 2011 Г.
ЖАНР
ФЭНТЕЗИ
ТИРАЖ
9 ТЫС. ЭКЗ.

Е. МАЛИНОВСКАЯ ТЕНИ

«Тени» — не та книга, с героиней которой приятно себя ассоциировать. Формально у девочки есть все, чего только может пожелать центральному персонажу истории в жанре фэнтези добрый читатель. Шаная — принцесса, старшая и любимая дочь могущественного владыки, просватанная за молодого красивого принца с прекрасным характером, в перспективе обещающего стать еще более могущественным владыкой. Девочка наделена великой силой — ей подчиняются Тени. Проникнуть туда, куда принцессам проникать не положено, незаметно удрать из дворца, узнать тайну, которая, казалось бы, была надежно похоронена, — все это не составляет для нее труда.

На обложке этой книги изображены веселая красивая принцесска в нарядном платье и старый король, глядящий на нее с тревогой и любовью. Обычно так и бывает на хороших семейных фотографиях: все счастли-

вы, все улыбаются — незачем посторонним знать, что в семье вовсе не все так гладко. Все это — лишь красивый фасад, за которым прячутся страшные вещи. Фактически это история выживания и взросления человека в не пригодных для этого условиях — настолько непригодных, что ждать какого-то соответствия нормам от получившегося в итоге взрослого по меньшей мере нелепо.

Мать Шанаи умерла при родах. Отец обожает малышку, и сила его любви такова, что выражать ее приемлемыми для ребенка способами не всегда получается. В конце концов, он — живой человек, переживший трагедию смерти близкого и придавленный грузом ответственно-

сти за королевство. И в том, что порой он не может справиться с гневом и ребенку достается, нет ничего страшного. Это от сильных чувств, от отцовского беспокойства. Отцу прощительно. Мачеха ненавидит Шанаю так, что с удовольствием убила бы, если бы придумала способ избежать наказания за это. Сводный брат принцессы — садист, обожающий мучить животных. К тому же королевство, в котором она живет, находится на грани войны, выиграть которую никак не получится.

Качественно выстроенная сюжетная линия и богатый психологический подтекст делают эту книгу одним из самых интересных романов серии «Магия фэнтези», вышедших в этом году.

ВЕРДИКТ:

Нестандартная и непростая история, где в декорациях феодально-магического мира разыгрывается очень грамотно сработанная психологическая драма.

РЕЙТИНГ:

8/10



ИЗДАТЕЛЬСТВО
ЭКСМО, 2011 Г.
ЖАНР
СОЦИАЛЬНОЕ
ФЭНТЕЗИ
ТИРАЖ
6 ТЫС. ЭКЗ.

А. ГРОМОВ ЗАПРУДА ИЗ ПЕСКА

Планета Земля — корабль в бескрайнем космосе. Люди — ее Экипаж, которым руководит Капитанский Совет во главе с Капитаном. Сломаны барьеры между странами, ушли в прошлое религиозные распри, бездумное уничтожение природы, практически побеждены голод и наркомания. Новое, объединенное, человечество изо всех сил старается быть хорошим. И любоваться этим прекрасным новым миром Александр Громов предлагает читателю из-за плеча великого просветителя Михайлы Ломоносова, ныне обитающего в теле офицера Экспертной группы Фрола Пяткина. Некоторые могут предположить, что один из лучших русских авторов, специализирующийся на сугубо научной фантастике, наконец-то написал утопический роман, однако это не так.

Общество будущего в «Запруде из песка» — результат череды наказаний. За Землей внимательно наблюдают неведомые воспитатели. Недостаточное прилежание карается астероидными ударами: так были уничтожены Джакарта, Мельбурн, Москва...

Этот роман намного ближе к «Педагогической поэме» Макаренки, чем к «Утопии» Томаса Мора, только роль шпаны тут играет большая часть человечества. Это роман о воспитании лучших человеческих качеств с помощью внешней угрозы, о наказании и принуждении, о природе власти и благотворном действии страха. Идеи, высказанные в нем, порой весьма спорны — но тем он и интересен. *«Пожертвовавший свободой ради безопасности не заслуживает ни свободы, ни безопасности», — некогда отлил в бронзе Бенджамин Франклин. Но что есть бронза? Довольно банальный сплав, употребля-*

емый в технике и очень годный на памятники, только и всего», — говорит автор устами своего героя. Пяткин-Ломоносов убежден: личная свобода — хорошая вещь, но в мире существуют вещи куда более важные.

«Запруда из песка» — роман скорее философский, чем приключенческий. Безусловно, под обложкой этой книги читатель найдет и космические полеты, и драки, и «мировую закулису», и даже военную операцию в колумбийских джунглях. Но в первую очередь это роман-размышление, роман-диалог. Всякая книга Александра Громова — это разговор с читателем, построенный таким образом, что даже тот, кто не слишком хорошо разбирается в истории, этике или астрономии, не ощущает своего невежества.

ВЕРДИКТ:

Крепкий, аккуратный, типично «громовский» роман о далеком и непросто будущем, загадочных инопланетянах и воспитании человечества. Это роман для тех, кто любит задумываться над сложными моральными вопросами, наблюдать за окружающими и спорить с автором.

РЕЙТИНГ:

9/10



ИЗДАТЕЛЬСТВО
ЭКСМО, 2011 Г.
ЖАНР
ПОСТАПОКАЛИПСИС
ТИРАЖ
15 ТЫС. ЭКЗ.

В. АБОЯН

ВИРУС ЗАБВЕНИЯ

«Вирус забвения» — вторая книга, написанная автором как продолжение цикла Вадима Панова «Анклавы».

Это очень мужская книга, сюжет которой выстроен на взаимоотношениях недобрых и законопослушных людей, пытающихся строить для себя новый мир после Катастрофы. На сей раз автор приводит читателей в Эдинбург, где на опустевших территориях корпорации «Мутабор», разгромленной тритонами Сорок Два, теперь можно в два счета поймать нож под ребро. Считается, что жить здесь могут только мутанты, однако многие страшные истории в этом прекрасном новом мире оказываются мифами. И наоборот. Этот город похож на большую помойку, и многие уверены — цивилизация погибла, а они вынуждены обитать в ее останках. Электричества почти нет, а следовательно, нет и всемирной информационной сети. Ее жалкие обрывки все еще функционируют, однако в эпоху «падальщиков мироздания» ломщики уже не в чести, а синдин перестал быть самым популярным наркотиком. До-

вольно трудно ломать то, что и так уже сломано настолько, что само по себе сбивает чаще, чем стабильно работает. Деньги потеряли прежнюю ценность, хоть и не обесценились полностью.

«Соколиную охоту», первую книгу, вышедшую у Абояна в серии «Анклавы», читатели хвалили за простой слог и четкость диалогов и ругали за излишнюю жестокость и постоянные игры со временем происходящих событий. Вторая книга мало чем отличается от первой. Крепкий сюжет, полный опасностей постапокалиптический мир и фирменная атмосфера жгучей тайны, за которую автору вполне можно простить любые стили-

стические недочеты. Если некто находит сейф с кодовым замком на Пустыре и с первой же попытки подбирает нужную комбинацию цифр — это слепое везение или предопределенность? Какой особый смысл кроется в бумажной книге, единственной вещи, которая спрятана в этом сейфе, и почему она настолько важна для многих людей? Автор умело подбрасывает читателю вопросы, заставляя его двигаться все дальше в поисках ответов вместе с главным героем. Сюжет выстроен так, что книгу невозможно отложить на середине, уже успев прикоснуться ко множеству тайн, но не добравшись до всех ключей, ведущих к разгадкам.

ВЕРДИКТ:

Вполне качественное продолжение известной серии. Начинать знакомство с «Анклавами» именно с нее смысла не имеет, однако тем, кто уже читал предыдущие книги, роман наверняка покажется весьма интересным.

РЕЙТИНГ:

7/10



ИЗДАТЕЛЬСТВО
АЛЬФА-КНИГА, 2011 Г.
ЖАНР
ПОСТАПОКАЛИПСИС
ТИРАЖ
6 ТЫС. ЭКЗ.

А. КРУЗ

ВЕТЕР НАД ОСТРОВАМИ

Мегаполисы — зло. Отравление окружающей среды отходами производства — зло. Общество потребления — зло. Кредитная система — зло едва ли не самое большое. Офисное рабство — зло. Сегодня так думает как минимум каждый пятый житель любого большого города вне зависимости от того, на каком континенте этот город находится. Там, где люди не помешаны на бизнесе, ценят честность и прямоту, нормальному человеку дышится куда легче, а жизнь приобретает вкус и смысл. Однако немногим хватает смелости бросить все, отказавшись от привычного образа жизни, и удрать на далекие теплые острова. Не в отпуск. Насовсем. Конечно, некоторые могут сказать, что в наше время на Земле не осталось мест, которых совсем не коснулось тлетворное влияние современной цивилизации, — и будут правы.

Впрочем, в рамках фантастического романа это проблема вполне решаема. У Алексея Богданова, главного героя новой книги Андрея Круза, шанс свалить из Москвы и начать другую жизнь появляется самым простым образом: он умирает. Для проходно-

го персонажа это стало бы концом его личной истории. Но разве может какая-то дурацкая смерть остановить Действительно Хорошего Парня, который прилично стреляет, неплохо разбирается в технике и, главное, строго придерживается собственных принципов? Для него всегда найдется более интересное дело. Особенно если учесть, что миру, как это принято у Круза, скоро наступит конец. Только в этот раз виноват будет не зомби-вирус, а мощное оружие, вызывающее землетрясения.

В новом мире, с любовью выстроенном Церковью через много лет после катастрофы, «Божьему человеку Алексею» придется учиться ездить верхом, защищать оставшуюся сиротой девочку от злобных «негров», покрытых татуировками, осваивать незнакомую тех-

нику и много драться. Его ждет ветер над островами, морские сражения, чтение философских трактатов, церковные проповеди о вреде толерантности, танцы по субботам и, разумеется, любовь. Казалось бы, не так много — меньше, во всяком случае, чем было у московского бизнесмена Алексея Богданова. Но кто сказал, что человеку для счастья непременно нужны власть и богатство? Может быть, соленый ветер с океана пахнет лучше, чем кондиционированный воздух офисов, человеческие отношения важнее бизнеса, а возможность оставаться порядочным человеком ценнее прибыли.

«Ветер над островами» — книга о том, как сегодняшний человек оказывается в гораздо большей степени на своем месте в чужом мире, нежели в своем собственном.

ВЕРДИКТ:

Добротный роман о приключениях хорошего парня с большой пушкой в мире, где нет банков, офисов и космических программ, зато есть злые татуированные дикари и добрая Церковь.

РЕЙТИНГ:

8/10



ИЗДАТЕЛЬСТВО
АЛЬФА-КНИГА, 2011 Г.
ЖАНР
ФЭНТЕЗИ
ТИРАЖ
12,5 ТЫС. ЭКЗ.

С. МАЛИЦКИЙ ПАГУБА

Открывая новую книгу Сергея Малицкого, никогда не знаешь, какая история тебя ждет. В отличие от подавляющего большинства молодых фантастов, автор не позволяет себе повторяться. В каждой следующей книге читатель обнаруживает не только совершенно новый мир и героев, но порой и принципиально иной стиль повествования. «Пагуба» — первая часть запланированной автором дилогии «Пепел богов». История Кира Хартти переносит нас в Салпу — искусственно ограниченный мир, где от Пагубы до Пагубы правит бездетный иша, над землей нависает небо цвета сухой глины, у всякого клана есть свой духсиун, а высшей властью выступает смотритель — тот, чьими устами с людьми говорит всевластная Пустота. Это мир магии и древних артефактов, обитателям которого нечего противопоставить так называемой «воле Пустоты» и ее страшным носителям, приходящим из-за границ, которые невозможно пересечь. Это мир привычного страха перед наказанием, безусловных запретов и жестких правил, нарушить которые рискует только один человек. Тот, кто для этого рожден.

«Пагуба» — типичный миф о великом герое, появившемся, чтобы изменить мир. Как во всяком классическом мифе, в этой истории читатель найдет недобрых владык, жестоких и весьма искусных воинов, могущественных духов и, конечно, самого богоборца — Кира Хартти. Его клан, клан Сакува, вырезан по приказу иши. Юного героя укрывает семья бродячих циркачей, глава которой, слепец Курант, — один из самых искусных воинов этого мира. Разумеется, повзрослев, мальчик отомстит убийцам своей семьи, однако эта история куда глубже и богаче обычного повествования о кровной мести. Есть только одна вещь, которая

полностью перечеркивает привычный уклад классической мифологической истории. В этой истории герой не может победить, даже убив всех врагов, до которых он может дотянуться. Пагуба все равно наступит, поскольку силы, определяющие судьбу мира, засели с той его стороны, куда никому из его обитателей хода нет. Можно победить ловчего Пустоты Ваппиджу и убить Хозяина Леса. Это будут небывалые подвиги, но ни одна из этих побед не поможет герою что-либо изменить. Муравей не способен разбить террариум, куда некто поместил его небольшой мир, и «Пагуба уже катится от границ Текана к его центру».

ВЕРДИКТ:

Красивая приключенческая история, приправленная богатым антуражем. Читатель найдет в ней достаточно крови и насилия, чтобы назвать эту книгу крепким боевиком, достаточно незнакомых названий и культурных особенностей, чтобы ощутить аромат чужих земель, и вволю древних тайн. Однако раскрытия большей части этих тайн придется подождать.

РЕЙТИНГ:

8/10



ИЗДАТЕЛЬСТВО
ЭКСМО, 2011 Г.
ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ
РОМАН
ТИРАЖ
12 ТЫС. ЭКЗ.

А. УЛАНОВ, В. СЕРЕБРЯКОВ НАЙДЕННЫЙ МИР

Наверное, еще пятнадцать лет назад каждый школьник бредил затерянными территориями, на которых благодаря случайному капризу природы динозавры все-таки выжили. Романтика «Плутонии» казалась тогда не менее притягательной, чем магия профессора Толкина. Героями этих книг становились блестящие ученые, способные с первого взгляда отличить алиорама от тарбозавра, а флору, типичную для юрского периода, от флоры триаса. Современные же «попаданцы», студентки и бывшие десантники, по большей части предпочитают волшебные миры и простые задачи. Поэтому «Найденный мир» для сегодняшней фантастики — явление весьма необычное.

Под обложкой читателя ждут морские и сухопутные сражения, научные исследования, охота на ископаемых ящеров и смертельно опасные гонки по джунглям верхом на динозаврах. Однако «Найденный мир» — это не просто увлекательная история. Проработка каждой детали настолько тщательна, что от нее веет под-

линностью. На ее страницах — начало XX века, время потрясений и надежд. Россия — все еще великая империя, а за социалистами-революционерами охотятся жандармы. В год, в нашей реальности ознаменовавшийся падением Тунгусского метеорита, в этой случился Разлом, объединивший в пространстве две далекие исторические эпохи. Путь к новым землям лежит через сто шестьдесят девятый меридиан, на котором почти непрерывно бушуют шторма и компасы выходят из строя. Теперь «корабль, отплывающий из Манилы в Гонолулу, не достигает цели, а вместо этого попадает... куда-то», — во всяком случае, так

говорит капитан Александр Васильевич Колчак.

Следующие пять месяцев ему предстоит провести бок о бок с известными и реально существовавшими учеными — Обручевым, Мушкетовым, Никольским — в составе научной экспедиции, отправленной на поиски новых владений для российской короны. Ему придется стрелять из карабина в птерозавров, участвовать в приручении тератавра Кати, терять своих людей и удирать от стимфалид. К тому же земля, открытая пассажирами канонерской лодки «Манджур» и названная Землей Эдуарда Толля, не только опасна и плохо изучена, но и очень богата.

ВЕРДИКТ:

История экспедиции за Разлом — это сплав динамичности приключенческого романа, новизны самых свежих теорий в области палеонтологии, богатства языка и достоверности научной работы. Эту книгу следует прочесть всякому, кто подростком не мог оторваться от «Земли Санникова» и «Затерянного мира».

РЕЙТИНГ:

9/10



ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

ДИАНА УДОВИЧЕНКО,
МАКСИМ УДОВИЧЕНКО

ЗЕРКАЛА СУДЬБЫ. СКИТАЛЬЦЫ

ЗЕРКАЛА СУДЬБЫ.
ИЗГНАННИКИ

ЗЕРКАЛА СУДЬБЫ.
СКИТАЛЬЦЫ



Когда все вокруг плетут интриги, как не запутаться в причудливой сети? Эльфийский маг Лэй, не обремененный такими понятиями, как долг, справедливость и честь, до сих пор спасался только благодаря природной хитрости. Орочья воительница Мара сражалась открыто, не жалея сил и не щадя врагов. Но люди не уступают эльфам в коварстве и превосходят орков в жестокости. Чужакам больше нельзя оставаться в человеческих землях, теперь они снова вне закона. У скитальцев по-прежнему одна дорога, только идут они к разным целям.

Знаете ли вы, что...

В этом выпуске «Знаете ли вы, что» мы отыщем ворох «пасхалок» в Rage, недавней игре Кармака, отыщем следы Робокота в Deus Ex: Human Revolution и докопаемся до истинной первопричины обращения жителей Dead Island в зомби. А победителем на сей раз стал **Андрей Добряков**, который обнаружил в Driver: San Francisco дыру в пространстве и времени, через которую можно попасть в прошлое, а затем вернуться назад в будущее.

Driver: Сан-Франциско

Андрей Добряков



В третьей главе выполните мероприятие «Уничтожение» неподалеку от гаража Downtown. В гараже появится автомобиль DeLorean DMC-12. Купив его, выезжайте на дорогу и разгоняйтесь до 88 миль в час (142 км/ч).



После этого вам откроется доступ к миссии «Привет из прошлого», которая представляет собой первый уровень из оригинального Driver. Список трюков, секундомер и заброшенная стоянка прилагаются.

Dead Island

Александр Шевелев

В начале игры можно встретить торговца по имени Уэйн, уверенного в том, что зараза, поразившая весь остров, явилась из космоса через метеорит или «что-то в этом роде». Возможно, подобная уверенность — не что иное, как отсылка авторов игры к культовой картине Джорджа Ромера «Ночь живых мертвецов», создавшей, собственно, сам жанр зомби-хоррора. В фильме, напомним, причиной всего происходящего стала радиация, также попавшая на Землю из космоса — вместе с космическим кораблем, прибывшим с Венеры.

Deus Ex: Human Revolution

Игорь Лепешкин

В полицейском участке на третьем этаже можно обнаружить двух полицейских, разговаривающих о фильме про киборга из Детройта будущего, причем одного из этих полицейского зовут Алекс Мерфи. Это явная отсылка к фильму Robosor, где сотрудник полицейского департамента Детройта Алекс Мерфи погиб при исполнении служебных обязанностей и корпорация OCP сделала из него киборга.

Rage

Алексей Егорцев



В игре Rage разработчики много раз упомянули себя и свои предыдущие игры. В самом начале игры на багги можно заметить фигурку десантника из Doom. Во время стычки в убежище бандитов (в начале игры) на цистерне можно обнаружить символ серии Quake. Для машины «Дюноход» можно установить оформле-



ние в стиле id Software. В кабинете директора шоу «Битва мутантов» на мониторе транслируются логотипы id Software и Raven Software.

А в самом конце игры нам дают пулемет. Его альтернативные боеприпасы называются BFG, что намекает на легендарное оружие из серии Doom.



Rage

Александр Кашин



id Software не забывает свои культовые творения, и на просторах Rage вас ждет секретная комната прямоком из Wolfenstein 3D. Первое задание. После знакомства с дефибриллятором движемся по доступному пути, на первой развилке поворачиваем направо. Потайная дверь справа от экрана телевизора, чтобы ее открыть, нажмите клавишу «активировать». Кубок можно прихватить с собой.

Викторина «Рожденные ползать»

МИХАИЛ ИВАНОВ

Однажды мы уже предлагали вам ответить на вопросы о том, что в разнообразных играх летает, потом поговорили о том, что плавает. Продолжим — теперь речь пойдет о том, что от поверхности земли по доброй воле не оторвется.

1. В индийской мифологии это были змеи с человеческими торсами и головами, что вполне адекватно отображено в Heroes of Might and Magic. Правда, до уровня полубогов они в игре по мощи не дотягивают, да и то, что вода для них — родная стихия, тоже никак не отражено.

2. Свое «травяное» прозвище эта машина получила, по большому счету, авансом: листовки и фильмы с ее участием бойцы Красной Армии увидели куда раньше, чем ее саму. А в известной многопользовательской игре, о которой немало пишет наш журнал, ее отнесли к седьмому уровню.

3. Среди угрожающих им опасностей — овца, в том числе вылетевшая из овцемета, крот-бомба, скунс и почтовый голубь. Они — это...

4. Эта постройка защищает вашу базу от наземных войск врага. Впрочем, если вы считаете, что нападение — лучшая защита, можете вместо него построить Гнездо тараканов или, скажем, Палату эволюции — та, кстати, позволит набирать существ, которые тоже подошли бы к нашему конкурсу.

5. В этой игре всем вашим бойцам — и моряку, и водителю — приходится передвигаться ползком куда чаще, чем пользоваться своим транспортом. Но дело того стоит: уничтожение радаров, субмарин, линкора и, наконец, лаборатории с почти готовой немецкой атомной бомбой — дело благородное.

6. Если вы предпочитаете не ползать, а двигаться чуть быстрее, но почти столь же незаметно — в этой игре к вашим услугам великолепные средства: водяные стрелы, чтобы потушить факелы, и моховые стрелы, чтобы пол покрылся мхом, заглушающим шорох ваших шагов.

7. Эти машины полностью соответствуют теме нашего конкурса. В древней стратегии они собирали ресурс, подвергаясь угрозе не только вражеской техники, но и ужасных чудовищ. А вот в последней части выросшей из той игры серии так называли технику, применяемую совсем иначе.

8. Эти существа, в отличие от тех, у кого они позаимствовали половину названия, умеют еще и прыгать метров на десять. А среди их «предшественников» можно вспомнить мозгососов из вышедшей годом ранее X-Com: Apocalypse.

Ответы принимаются до выхода следующего номера на наш ящик post@iki.ru. Авторы первых трех писем с правильными ответами получат призы от издательства «Альфа-книга».

А теперь — ответы и результаты октябрьского конкурса.

1. Ее составляющие части и сами по себе были неплохи — давали заклинания вызова и затопления кораблей и снимали штраф за пользование водоворотами. Но она сама была куда лучше и делала морские путешествия гораздо выгоднее. Она — это...

■ **ШЛЯПА АДМИРАЛА.** Речь идет о сборном артефакте из HoMM3, который позволял садиться на корабль и высаживаться на сушу без потери хода.

2. В игре New Horizons в шторм на поверхность моря из глубин могли подняться ужасные чудовища — и ничем хорошим встречи с ними не кончались. Впрочем, предусмотрительный капитан мог потратиться в порту и приобрести... что?

■ **НОСОВУЮ ФИГУРУ (РОСТРУ).** Как и другое снаряжение, ростры бывали нескольких уровней, отличавшихся эффектом и, конечно, ценой: чем дороже, тем более крупных зверюг они отпугивали. Вероятно, монстры впечатлялись масштабом трат.

3. Раньше в Magic: the Gathering у некоторых водных существ было такое свойство, как Islandhome. Оно означало не только то, что это существо не может атаковать противника, у которого нет островов — такие встречаются и сейчас, — но и то, что, если островов в какой-то момент времени нет у его хозяина, оно уходит...

■ **НА КЛАДБИЩЕ.** Как же они будут жить, оставшись без дома? Потом эта механика была сочтена слишком суровой и теперь осталась в смягченном виде.

4. Хотя он был уничтожен землетрясением более трехсот лет назад, игрокам он хорошо знаком — в двух играх он даже вынесен в название. Он — это...

■ **ПОРТ-РОЙЯЛ.** Знаменитая «пиратская столица» ушла под воду после землетрясения 1692 года. А вот серия игр Port Royal любителям плавать и торговать хорошо известны.

5. В одной из игр, посвященных Второй мировой войне, есть своеобразная валюта, на которую вы можете улучшать свою подлодку. Вы получаете ее, топя вражеские корабли, что логично, но вот то, что в результате покупки у вас ее становится меньше, — крайне странно с точки зрения логики. Она — это...

■ **СЛАВА.** Речь о Silent Hunter 3. Действительно странно — только что вас знал весь флот, но тут вам дали за заслуги новую лодку — и все, тишина, никому вы не интересны...

6. В BattleStations: Midway патрульные катера, в отличие от других кораблей, не делятся на отсеки — слишком маленькие. Вооружение у них тоже не ахти, но есть небольшой плюс: им не страшны...

■ **ТОРПЕДЫ.** Кораблики маленькие, осадки, считай, никакой — торпеды так близко к поверхности не плавают, так что их можно не бояться.

7. В Age of Empires II одна из наций довольно сильно отличалась от других: у них не было кавалерии, но, в лучших национальных традициях, им был доступен не только уникальный корабль — такие наводили ужас на всю Европу, но и специальные бойцы-пехотинцы (и пусть на самом деле они были очень редки и ценны), а именно...

■ **БЕРСЕРКИ.** Отважным скандинавам положены не только драккары, но и берсерки (которые на самом деле считались при подсчете дружины за двадцать воинов). А вот лошадей на кораблях того времени и впрямь не повозишь.

8. В «Puratax» Сиды Мейера этого члена команды нельзя недооценивать: благодаря ему команда с большим энтузиазмом относится к дальним плаваниям. По всей видимости, его коллегой был один из предков знаменитого капитана. Какого?

■ **ДЖЕЙМС КУК.** Если команду хорошо кормить — то почему бы и не посидеть на корабле подольше? Кок поможет вам избежать бунта. А фамилия Джеймса Кука — Cook — едва ли случайно совпадает с английским написанием слова «кок».

9. В одной из серий стратегий ждать появления морских боев пришлось долго. Реалистичность их в итоге оказалась не на высоте — так, корабли этого типа не имеют положенного им преимущества в маневренности в штиль, да и применять их особо негде. Одно из их отличий от других видов кораблей в том, что их огневая мощь — это носовые орудия, а не бортовые. Речь идет о...

■ **ГАЛЕРАХ.** Речь, конечно же, о серии Total War. В Empire наконец появились морские бои — но почему-то парусные корабли легко маневрируют в штиль и без парусов, а то и мачт, так что весла не дают преимуществ. К тому же все сражения происходят на безбрежной глади — маневренность галер тоже бесполезна.

10. Среди наземных войск в этой игре есть «Серп» и «Молот». А вот в числе морских отрядов у той же нации есть подводная лодка (что любопытно, тезка действительно строившихся в СССР подводных ракетных крейсеров, для создания которых в свое время был возведен самый большой в мире крытый эллинг). Эти лодки называются...

■ **АКУЛА.** Речь о Red Alert 3. Правда, подлодка «Акула» своей тезке из реальной жизни уступает очень сильно.

Поздравляем победителей!

Быстрее и точнее всех оказались Майк Рошин, Марина Аверьянова, Борис Мартыников (Эшли), Николай Кузнецов и Виталий Сорокин. Они получают призы — книги Андрея Круза «Ветер над островами» и Павла Корнева «Пятно».



О вкусах — либо хорошо, либо ничего

Игры «старой школы». В последнее время им везет все меньше и меньше. Общественное мнение раскатывает по бревнышку «олдскул» самых разных жанров — в одной компании оказались Duke Nukem Forever, Rage, From Dust, Stronghold 3 и даже Pro Evolution Soccer 2012. Обычным делом стал громадный разрыв между оценками журналистов и аудитории. Почему так? Что это — сговор? Массовый подкуп? Нет. Просто случилось так, что вкусы журналистов и публики серьезно разошлись.

Пристрастия основной массы игроков меняются постоянно и порой неожиданно. Особенно это заметно на приставках. Из последнего вспоминается, как пару лет назад игроки внезапно разлюбили еще вчера мегапопулярные игрушечные гитары с цветными кнопками — для издателей это стало большим сюрпризом. Теперь, похоже, та же судьба постигает геймплей поздних девяностых и ранних нулевых — он встречается даже не равнодушием, а открытой враждебностью.

Можно, конечно, сказать, что вкусы современных игроков испортились, что новое поколение, которое пришло в интернет за этот десяток лет, больше не уважает старших, и так далее... Но причина, как мне кажется, в другом. На публику перестали действовать прежние приемы. Старый игровой процесс перестал «цеплять» в новом мире, в котором уже не считается зазорным проектировать игры так, чтобы максимально сблизить их эффект с наркотическим. Ни для кого уже не секрет, что многие «социальные» интернет-забавы создаются с расчетом на то, чтобы максимально быстро давать награду за действия, чтобы обеспечить нужный уровень положительных эмоций, словно в эксперименте с крысой, электродами и кнопкой.

В таких условиях игры, где цепочка между действием и вознаграждением длиннее, просто не выдерживают конкуренции. А поскольку социальные сети — это и есть место обитания массового игрока, нет ничего удивительного, что оттуда приходят геймеры, которые уже не проявят интереса к «олдскулу». По науке это называется «толерантность». Старые дозы перестают действовать, елочные игрушки больше не радуют.

И это вовсе не «вырождение нравов», а совершенно естественный процесс. На самом деле он происходит уже десятки лет. Сможете ли вы сейчас плотно увлечься игровым процессом Расман или Space Invaders, по которым в свое время страдали миллионы? Сможете ли долбить часами и днями сложное место в Ghosts and Goblins и получать при этом удовольствие? Напряженно размышлять над головоломками Myst? Гибнуть от первого же племени варваров в Civilization? Это поколение «олдскула» давно отлюбили. На очереди — следующее.

К слову, недавний анонс Blizzard косвенно говорит о том, что в компании эту проблему отчетливо осознают. Кому как не им это понимать — ведь первый эпизод StarCraft II, даже получив хорошие оценки, разошелся довольно скромным тиражом. Так что до свидания, старый Азерот, здравствуйте, умильные пушистики и коллекционные боевые зверюшки. Падающий флаг «хардкора» собирается подхватить Electronic Arts с The Old Republic — игрой, сделанной во многом по образцу WoW «высокого периода». Посмотрим, кто окажется прав.

Тимур Хорев

ЛУЧШИЕ Читайте
КОМПЬЮТЕРНЫЕ В ЯНВАРСКОМ
ИГРЫ номере...

ДОЛГОЖДАННЫЕ ИГРЫ



Assassin's Creed: Откровения

Batman: Аркхем-сити



Call of Duty: Modern Warfare 3

Need for Speed: The Run



Saints Row: The Third

The Elder Scrolls V: Skyrim



Властелин Колец: Война на севере

Крутой Сэм 3



СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

Battlefield 3
Driver: San Francisco
Mass Effect 2
Warhammer 40.000: Space Marine
World of Tanks
Меч и магия: Герои 6

СУДЬБА ХИТА

Commandos

...а также рецензии, прохождения, советы мастеров и онлайн.

И многое другое!

НОМЕР ПОЯВИТСЯ В ПРОДАЖЕ
с 13 декабря 2011 года

! Редакция иногда переносит анонсированные материалы в следующий номер, полагаясь на свое субъективное чувство прекрасного.



ВОЙНА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ BATTLEFIELD 3™

МАСШТАБНЫЕ БОИ С УЧАСТИЕМ БОЕВОЙ ТЕХНИКИ
НА ЗЕМЛЕ, ВОДЕ И В ВОЗДУХЕ.

ПРОРАБОТАННАЯ ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ,



ЛЕГЕНДАРНЫЙ СЕТЕВОЙ РЕЖИМ

И СОВМЕСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ С ДРУЗЬЯМИ

В ПРОДАЖЕ С 27 ОКТЯБРЯ



РЕКЛАМА

RAZER

Anansi

expert mmo gaming keyboard



Стань Итмь

- Первая в мире клавиатура, разработанная специально для ММО-геймеров
- 7 настраиваемых клавиш-модификаторов для большого пальца
- 5 дополнительных макро-клавиш

Спрашивайте в магазинах:



www.mvideo.ru



www.mediamarkt.ru



www.eldorado.ru



www.dns-shop.ru



www.euroset.ru



www.compumir.ru

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

реклама

FOR GAMERS. BY GAMERS.™

RU.RAZERZONE.COM