

№10<sup>2013</sup>  
193

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ



# ИГРОМАНИЯ

Игры на основе  
скандинавской  
мифологии

**RUNE 2**

первая информация  
об игре

16+



## ASSASSIN'S — CREED IV — BLACK FLAG

GAMESCOM 2013

ВЕРДИКТ

TOTAL WAR: **Rome 2** | LOST PLANET 3  
THE BUREAU: **XCOM Declassified**  
EUROPA UNIVERSALIS 4 | SHELTER  
KILLZONE: **Mercenary** | SAINTS ROW 4

www.igromania.ru

издательство **Megua**



9 771560 258026



1 30 10

В РАЗРАБОТКЕ

MAD MAX | THIEF | BEYOND: **Two Souls**  
NEED FOR SPEED: **Rivals** | TITANFALL  
BATTLEFIELD 4 | INFAMOUS: **Second Son**  
KILLZONE: **Shadow Fall**





Мы Вконтакте: [vk.com/versumuniverse](http://vk.com/versumuniverse)

Мы на Facebook: [facebook.com/versumuniverse](http://facebook.com/versumuniverse)

Мы на Instagram: <http://instagram.com/versumuniverse>

Наш канал на Youtube: [youtube.com/versumuniverse](http://youtube.com/versumuniverse)

Наш твиттер: [twitter.com/versumuniverse](http://twitter.com/versumuniverse)



**Дмитрий Янковский**  
участник межавторского  
проекта S.T.A.L.K.E.R.,  
автор серии "Большая охота"  
и романа "Рhapsодия гнева".

**Александр Шукоев**  
автор саундтреков к играм  
Власть закона и Код доступа: Рай.

**Алексей Гравицкий**  
популярный автор книг  
по вселенной "S.T.A.L.K.E.R.".

**Виктор Косенков**  
Автор книг вселенной  
"Анабиоз", получил  
Аэлитовскую премию "Старт"  
за роман "Алмазные нервы".

**Юрий Бурносов**  
участник литературного проекта  
Этногенез.

# Версум

**Фантастический медиа-проект "Версум".**

Интерактивные книги, комиксы, настольные игры и мобильная игра.

Новый мир будет доступен с 10 октября, следите за новостями на промо-сайте и в социальных сетях.

<http://versumuniverse.com/>



реклама

Познай свою Суть...



# ИГРОМАНИЯ

10 ОКТЯБРЬ  
(193) 2013  
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



## Приветствую!

Работа над выпуском «Игромании», который вы держите в своих руках, проходила под дамокловым мечом gamescom 2013. Такое редко случается, но в этом году количество интервью, закрытых показов и всевозможных ивентов на выставке в Кёльне едва не превысило число посещений различных стендов на E3. И хотя демонстрировали в основном игры, которые были анонсированы еще в Лос-Анджелесе, новой информации по ним было ужасающе много. Едва заканчивался один слот, как нам уже надо было лететь на следующий. Не было времени ни попить кофе, ни перекусить пополам сочную баварскую сосиску. Но в итоге справились — в «Центре внимания» вас ждет один из самых подробных отчетов о gamescom за всю историю выставки. Если вы не следили за тем, что происходило в Кёльне, то, прочитав наш текст, вы узнаете все самое важное и множество не столь важных, но очень интересных фактов. Да даже если и следили — все равно найдете что-то для себя новое.

Прямо во время выставки начался поток релизов, так что как только мы вернулись в дождливую Москву, то сразу же засели проходить вышедшие игры. В общем, номер, с одной стороны, получился слегка сумбурный — просто потому, что времени катастрофически не хватало, а сделать хотелось столько, что и двух бы месяцев не хватило. А с другой — очень живой и эмоциональный, потому что некоторые заметки писались прямо в дороге, с планшетов, а что-то набиралось даже на смартфонах, чтобы не терять драгоценного времени.

Да! Чтобы вы случайно не пропустили... В рубрике «Спецматериалы» вас поджидает большая статья про игры, основанные на скандинавской мифологии. Она, разумеется, интересна сама по себе, но что очень важно — нам удалось разговаривать разработчиков из Human Head Studios. Да-да, вы все верно поняли, это

авторы легендарной Rune. Так вот, Human Head работают над продолжением и поделились с нами кое-какими подробностями. Это не официальный анонс игры — сделано пока очень мало, — но общее представление о том, какой будет вторая «Руна», составить уже можно.

Ну и в завершение главредского слова... переведите взгляд на любую из двух фотографий. У нашей редакции до этого был маскот плюшевый — хедкраб Абдуладжон; его вы наверняка помните (фотографии с ним не раз публиковались в журнале). А теперь появился маскот живой — теплый, пушистый и очень веселый. Позвольте представить — Эйви Ландон Колинг (да, группа Clash здесь очень даже при чем), а для друзей просто Браш. Чудесный пес, который вот уже целый месяц радует нас своим задорным нравом, пронзительным умом и неутомимым интересом ко всему игровому, что только можно найти в редакции. Интерес пока чисто гастрономический, но когда Брашец подрастет — глядишь, и с «Кинектом» обращаться научится.

Оставайтесь на связи!



Алексей Макаренко  
makarenkov@igromania.ru

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренко  
Заместитель главного редактора Надежда Недова

## Редакторы

Геворг Акопян  
Линар Феткулов  
Дмитрий Колганов  
Алена Ермилова  
Ян Кузовлев

## Дизайн и верстка

Михаил Карасев,  
руководитель дизайнерской группы  
Евгений Загатын, дизайнер

## Корректур

Мария Луговская

## WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Леонид Молвинских

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромедиа»

## Адрес редакции

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

Генеральный директор Евгений Исупов  
Директор по производству Азам Данияров  
Учредители журнала Евгений Исупов  
Александр Парчук

## РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»

www.igromedia.ru

Тел./факс (495) 730 4014  
Руководитель отдела рекламы

Юлия Однакова  
(odnakova@igromania.ru)

## Реклама

Ярославна Михайлова  
Анастасия Елагина  
Ирина Нечаева

## ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

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

## Тел./факс

(495) 231 2364

## E-mail:

emelya@igromania.ru  
vozvrat@igromania.ru

## Директор по распространению

Юлия Воробьева  
sales@igromania.ru

## Менеджеры

Дмитрий Емельянов  
Наталья Широкова

## ДЛЯ СВЯЗИ

## Тел./факс

(495) 231 2364

## E-mail

mania@igromania.ru

## IGROMANIA MAGAZINE

Published by Igromedia LLC  
since 1997

## Editor in Chief

Alexey Makarenkov  
(makarenkov@igromania.ru)

## Games Editor

Gevorg Akopyan  
(gevorg@igromania.ru)

## Contacts

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

## АВТОРА!

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

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

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

Цена свободная.  
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontura» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашляйчай, ул. Вакарине, 1.  
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2013  
Тираж 90 096

© Igromania, 1997-2013  
Circulation 90 096

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 22 октября!

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



# СОДЕРЖАНИЕ №10 (193) 2013



Assassin's Creed: Black Flag Ассасин и море



Gamescom 2013 Праздник для души

**6-17 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ**  
6 Не одной строкой

**18-21 ИЗ ПЕРВЫХ РУК**  
18 Dragon Age: Inquisition

**22-27 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ**  
22 Assassin's Creed: Black Flag

**28-42 В РАЗРАБОТКЕ**  
28 Рейтинговая система игровых рубрик  
29 Игромания рекомендует  
30 Thief  
34 The Sim 4  
36 The Mighty Quest for Epic Loot  
38 Infinite Crisis  
40 Card Hunter

**45-75 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ**  
45 gamescom 2013: Праздник для души, похороны для ног  
46 Битва неравных: конференция Sony  
48 Beyond: Two Souls  
50 inFamous: Second Son  
52 Killzone: Shadow Fall  
53 Knack  
54 Rain  
55 Туз в рукаве: Nintendo раскрывает карты

56 Когда спящий проснется: конференция Microsoft  
59 Mad Max  
60 Fable Legends  
62 Titanfall  
64 Batman: Arkham Origins  
66 Destiny  
68 Игры, игры и ничего, кроме игр: конференция Electronic Arts  
71 Battlefield 4  
72 Need for Speed: Rivals  
73 Command & Conquer  
74 Вездесущие яйца: Ubisoft покоряет gamescom

**76-115 ВЕРДИКТ**  
76 Total War: Rome 2  
80 Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist  
84 Saints Row 4  
88 The Bureau: XCOM Declassified  
90 Lost Planet 3  
92 Payday 2  
94 Shelter  
98 Killzone: Mercenary  
102 Wonderful 101  
104 Plants vs. Zombies 2: It's About Time  
106 Tales of Xillia  
110 Europa Universalis 4  
112 League of Legends



## Алфавитный список игр в номере

Assassin's Creed: Black Flag.....22	Need for Speed: Rivals.....72
Batman: Arkham Origins.....64	Nether.....119
Battlefield 4.....71	Payday 2.....92
Beyond: Two Souls.....48	Perfect World:
Card Hunter.....40	Перекрестки миров.....118
Civilization Online.....119	Plants vs. Zombies 2:
Command & Conquer.....73	It's About Time.....104
Dark Relic: Prelude.....119	Rain.....54
DayZ.....119	Saints Row 4.....84
Dead Island: Epidemic.....117	Shelter.....94
Destiny.....66	StarCraft Universe.....117
Dragon Age: Inquisition.....18	Strife.....117
Europa Universalis 4.....110	Tales of Xillia.....106
EverQuest Next.....117	The Bureau: XCOM Declassified.....88
Fable Legends.....60	The Mighty Quest for Epic Loot.....36
Heroes of Newerth.....117	The Sim 4.....34
inFamous: Second Son.....50	Thief.....30
Infinite Crisis.....38	Titanfall.....62
Killzone: Mercenary.....98	Tom Clancy's Splinter Cell:
Killzone: Shadow Fall.....52	Blacklist.....80
Knack.....53	Total War: Rome 2.....76
League of Legends.....112	Wonderful 101.....102
Lost Planet 3.....90	World of Warcraft.....119
Mad Max.....59	

### 116-119 ОНЛАЙН

116 Дайджест онлайн

### 120-131 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

120 И грядет Рагнарёк. Игры на основе скандинавской мифологии

#### Кино

130 Игра Эндера

131 Философы: Урок выживания

### 132-149 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

132 Железные новинки

#### Теория

136 Новая процессорная архитектура от Intel

#### Тесты

140 Планшет Ritmix RMD-870

141 Электронная книга Sony PRS-T2

142 Монитор Philips 278G4DHSD

144 Три смартфона фирмы компании Highscreen

146 Плата видеозахвата AVerMedia Live Gamer Portable

148 Разумный компьютер за разумные деньги

### 150-157 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

150 Тест № 10. Октябрь

151 Сканворд № 10. Октябрь

152 Фотографическая память № 10. Октябрь

155 Подведение итогов за №08/2013

156 Встречают по одежке

**МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»**  
Battlefield 4  
Grand Theft Auto V

**НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»**  
Assassin's Creed 4: Black Flag  
The Elder Scrolls Online  
Alien Rage  
Rune 2

### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

#### Обложка:

Медиа-проект «Версум».....2-я обложка  
Bloody by A4Tech.....3-я обложка  
Razer.....4-я обложка

#### В номере:

ASUS.....5  
Bazelevs, All Media.....43  
Nival.....21  
1C-СофтКлуб.....67  
ООО «КРИ».....109



⋮ Total War: Rome 2 Шагает маршем Древний Рим



⋮ Shelter Приключение барсучьей семьи



⋮ И грядет Рагнарёк Игры на основе скандинавской мифологии





## Кельнский выпуск

Всем привет!

Главная тема этого выпуска — наша поездка в Кельн на gamescom 2013. Десант «Игромании» вооружился видеокамерами с ноутбуками и тщательно задокументировал каждый уголок этой выставки.

В этом году на gamescom было особенно жарко: Sony и Microsoft продолжили сражение, начатое на E3. Но если E3 была предназначена исключительно для журналистов и разработчиков, то на gamescom побывало рекордное количество посетителей — более 340 000 человек. Давка была еще та, а чтобы испробовать ту или иную новинку, зачастую приходилось отстоять длиннейшую очередь. Но вам повезло, вместе с нами вы посетите gamescom в бизнес-день, когда здесь еще не было толп народа, а десятки хитов только и ждали, чтобы кто-нибудь обратил на них внимание. Вместе с вами мы прогуляемся по лабиринтам стендов и узнаем, наконец, что же это такое — крупнейшая игровая выставка в мире.

### Мистические игры



В этом выпуске «десятки» речь пойдет про мистику. Мы вспомним лучшие игры, в которых происходят необъяснимые вещи. Игры, убившие не одну сотню ваших нервных клеток. Игры, после которых очень тяжело заснуть, а еще тяжелее — пройтись по собственной квартире, не включив везде свет. В «десятку» без особых трудностей попала серия Silent Hill — никогда ужасы не были настолько трагичными, прекрасными и жуткими! The Suffering, история одной веселой тюрьмы: скучать от недостатка отвратительных и мерзких созданий вам не придется. Doom 3 — обновленная графика добавила легендарной серии мрачности и тревожных взглядов вглубь темноты. Мы вспомним лучшие моменты из Fahrenheit — интерактивного фильма о парне, который попал в самую гущу мистических событий, обнаружив себя в туалете с окровавленным ножом. Не обойдем стороной и высокого парня Слендермена, который всегда рад составить компанию в прогулках по темному лесу. Эти и другие мистические игры ждут вас в данном репортаже!

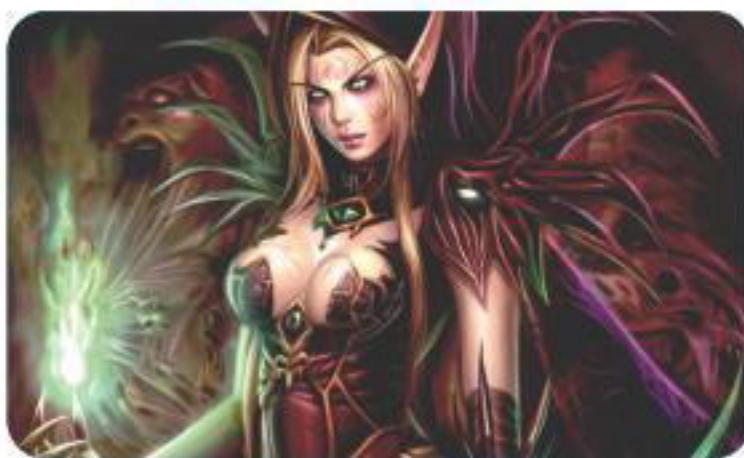
### Игровые новости



Анонсов уже не так много, как в начале лета, зато разработчики охотно делятся подробностями о своих проектах. Все ближе осенний старт гонки консолей, интрига растет, а издательства борются за внимание придирчивого геймера, выкапывая один за другим ролики.

**В этом выпуске:** римские сенаторы обсуждают похождения полководца Ганнибала в Total War: Rome 2. Activision представила мультиплеер Call of Duty: Ghosts, и там тоже есть собака. Witcher 3: Wild Hunt — ведьмак сражается с «монстрами». Electronic Arts устраивает цунами в Battlefield 4. Rockstar показала геймплей Grand Theft Auto Online. Fable Legends — новая история про не такой уж туманный Альбион.

### Новости индустрии



Индустрию начало потряхивать в осенней горячке. Знаменитые разработчики увлекаются новыми проектами, всплывают откуда-то неожиданные диковинные портативные устройства, хакеры взламывают всех подряд, а британские ученые делают очередные открытия.

**В этом выпуске:** Nintendo анонсировала консоль в форме ломтика торта. Джон Кармак с коллегами из id Software увлекся виртуальной реальностью. Valve рассекретила четвертую часть Left 4 Dead. Британские ученые требуют легких квестов и доступного шмотья. Создатель Journey рассказал о следующей игре студии. Игроки покидают World of Warcraft. NVIDIA чуть не анонсировала PC-версию GTA 5. Америка признала профессиональных геймеров спортсменами. Россия в этом году останется без Xbox One. Хакеры покусались на сайты League of Legends, Nintendo и Crytek. Производитель вертолетов помирился с Electronic Arts. Игроки за получили саундтрек Grand Theft Auto 5 раньше времени. Иран запрещает женских персонажей в League of Legends.

### Игровая культура

В игровой культуре царствуют музыкальные номера. Рэперы читают свой речитатив без остановки, композиторы сочиняют новые песни, исполнители перепевают каверы, а создатели машиним монтируют под них проникновенный видеоряд. **В этом выпуске:** познавательные песни



о богатых селезнях и о покупке консолей. Навыки игры в Mario Kart спасают жизни! NASA прогулялась по Марсу с помощью Oculus Rift. Японка побил рекорд скоростного «Тетриса». Британец склеил из бумаги и картона героиню Mass Effect 2. Художники схлестнулись в состязании трехмерных диорам на игровую тематику. Консоли от Nintendo стали роботами-трансформерами. Кузнец Тони Суоттон сделал меч из The Legend of Zelda. Corridor Digital радует новыми фильмами о гравипушке из Half-Life 2 и об ожившем герое серии Rayman. Делаем GLaDOS из LEGO — подробная инструкция. Рэпер Дэн Булл хвалит PlanetSide 2. А также множество мультфильмов и песен — о могучих игроках, о хитрых ворах, о старых добрых консолях и о многом другом.

### Ретро



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

В этот раз мы вспоминаем, как одноклеточное создание развивалось до завоевателя космоса в Spore. О том, каким стал Max Payne 2 — еще кинематографичнее, еще реалистичнее, еще медленнее. Как Blizzard создала новую игровую религию — история первого StarCraft. Завершает список великий и ужасный Doom — давайте вспомним, как первый раз спасали Марс.





Доступно у моделей GTX 780 / 770 / 760

## Видеокарты серии GTX 700 с системой охлаждения DirectCU II Быстрее. Тише. Холодней.

**DirectCU**  
с 10-миллиметровыми  
тепловыми трубками\*

Благодаря технологии прямого контакта с графическим процессором медные тепловые трубки обеспечивают на 40% более эффективную передачу тепла.

\*Только у модели GTX 780

**Вентилятор CoolTech**

Направленный во все стороны воздушный поток охлаждает все компоненты видеокарты.

**Система питания DIGI+ с технологией Super Alloy Power**

Стабильное питание графического процессора является залогом безупречной работы устройства.

**Современные интерфейсы**

Цифровые интерфейсы HDMI и DVI с поддержкой форматов видео высокой четкости.

**Утилита GPU Tweak**

Удобный инструмент для настройки и разгона видеокарты в режиме реального времени.

Видеокарты ASUS – самые награждаемые в мире.

На правах рекламы

\*Для оценки эффективности DirectCU использовалась модель GTX 780 DC2. Эффективность зависит от конфигурации конкретного компьютера.







# Платформенный суп

Неожиданный взгляд на гонку платформ, знакомство с новым участником этих гонок, а также попытка доказать, что нового поколения консолей не существует.

**В**се мы с интересом наблюдаем за битвами платформ — Android против iOS, Windows против консолей, PS3 против Xbox 360. Однако в последнее время в игровой индустрии наблюдается новый интересный феномен: на базе существующих платформ начинают появляться новые, совершенно уникальные и во многом независимые субплатформы.

Например, мобильная консоль Ouya на базе Android, Steam Box на базе ПК, мифическая пока консоль **Apple** на базе iOS. Эти субплатформы создают собственную экосистему, порой полностью отличающуюся от родительской, — со своими правилами, своими играми, своей аудиторией и экономикой.

Решив поподробнее изучить этот феномен, мы постараемся по-новому взглянуть на, казалось бы, знакомые вещи. Например, сделаем предположение, что консолей нового поколения не существует вовсе. Вы скажете, как же не существует, если все только и делают, что их обсуждают? А вот так, не существует — и все. Они вам не виделись.

## Союзный конкурент

А начнем мы нашу статью с представления нового (и совершенно неожиданного) участника платформенной гонки. Это хорошо известные вам очки Oculus Rift. Но как могут очки стать платформой, это же лишь очень крутой монитор, и ничего больше? Могут, и очень даже просто. Само понятие «игровая платформа» куда шире, чем мы привыкли считать, — это не только приставка или операционная система.

По большому счету, это любая аппаратно-софтовая экосистема, для которой можно делать игры. С некоторой натяжкой титул «платформы» можно дать даже контроллерам Move и Kinect, так как для них тоже делают собственные игры. Так и пишут: «Игра для Kinect». Потому что, даже если



Суп-платформа позволяет готовить из платформ наваристые бульоны, вбирая из них все самое лучшее, а также добавляя для придания вкуса собственную изюминку.

удастся ее каким-то чудом запустить на Xbox 360 без контроллера, смысла играть не будет никакого.

Поэтому Oculus Rift более чем подходит под определение субплатформы. Шлем позволяет создать вокруг него экосис-

тему с собственными эксклюзивами, предлагающими игроку совершенно уникальный опыт — виртуальную реаль-



Дальновидная Valve тоже готовит собственную субплатформу, Steam Box. По слухам, что она будет работать на Linux, и поддерживать Windows-игры с помощью программы типа Wine.





ность. А это куда круче всего, что могут предложить приставки нового поколения.

Но еще интересней, что и сами разработчики Oculus Rift теперь позиционируют устройство как платформу. Глава компании **Oculus VR** Брендан Айраб надеется, что они смогут перенять консольный опыт и получать основную прибыль не от продажи устройства, а от продажи лицензий игровым студиям. Сами же очки Брендан не прочь раздавать и вовсе бесплатно.

«Мы бы очень хотели сделать их бесплатными. **Microsoft** и **Sony** могут продавать свои приставки в убыток, потому что делают достаточно денег на играх, и в теории мы могли бы использовать ту же схему — сотрудничать с разработчиками, чтобы максимально снизить цену. Представьте себе, что вышла крутая игра, для которой нужен шлем, все играют в нее, тратя по 100 долларов в месяц, да что там — хотя бы десять баксов в месяц. На определенной стадии цена за Oculus Rift станет просто ничтожной на фоне той прибыли, что может принести игрок», — говорит он.

Учитывая хорошие перспективы на снижение стоимости устройства (в теории шлем может стоить дешевле китайского планшета: экран, пара линз да пластиковый корпус), эти заявления могут оказаться отнюдь не такими бредовыми, какими кажутся на первый взгляд. По крайней мере, сам глава компании, по его собственным словам, думает над этим постоянно. Хотя ближайшая задача более скромная — уложиться в обещанные \$300 и обеспечить достаточно массовое производство, так как спрос на шлемы обещает быть высоким.

Цена лишь первый залог успеха. Но создатели Oculus Rift считают, что для максимального успеха их субплатформе надо максимально «отвязаться» от материнской платформы, от ПК. Поэтому компания планирует внедрить поддержку очков на консоли и даже мобильные телефоны. Причем последние находятся в приоритете.

«Я люблю консоли, но вообще нас гораздо больше интересует развитие мобильного сектора. Мы бы хотели, чтобы новые смартфоны имели возможность напрямую подключаться к Oculus Rift. Это очень быстро развивающееся направление. Вы только представьте, на что будет способен новый Galaxy или iPhone. Они ежегодно удваивают



После E3 глава игрового подразделения Дон Мэттрик покинул свой пост. То ли сам, то ли помогли, не простив допущенных ошибок. Теперь он работает в продолжающей бороться за свою жизнь Zynga, где в последнее время ощущается острая нехватка топ-менеджеров.

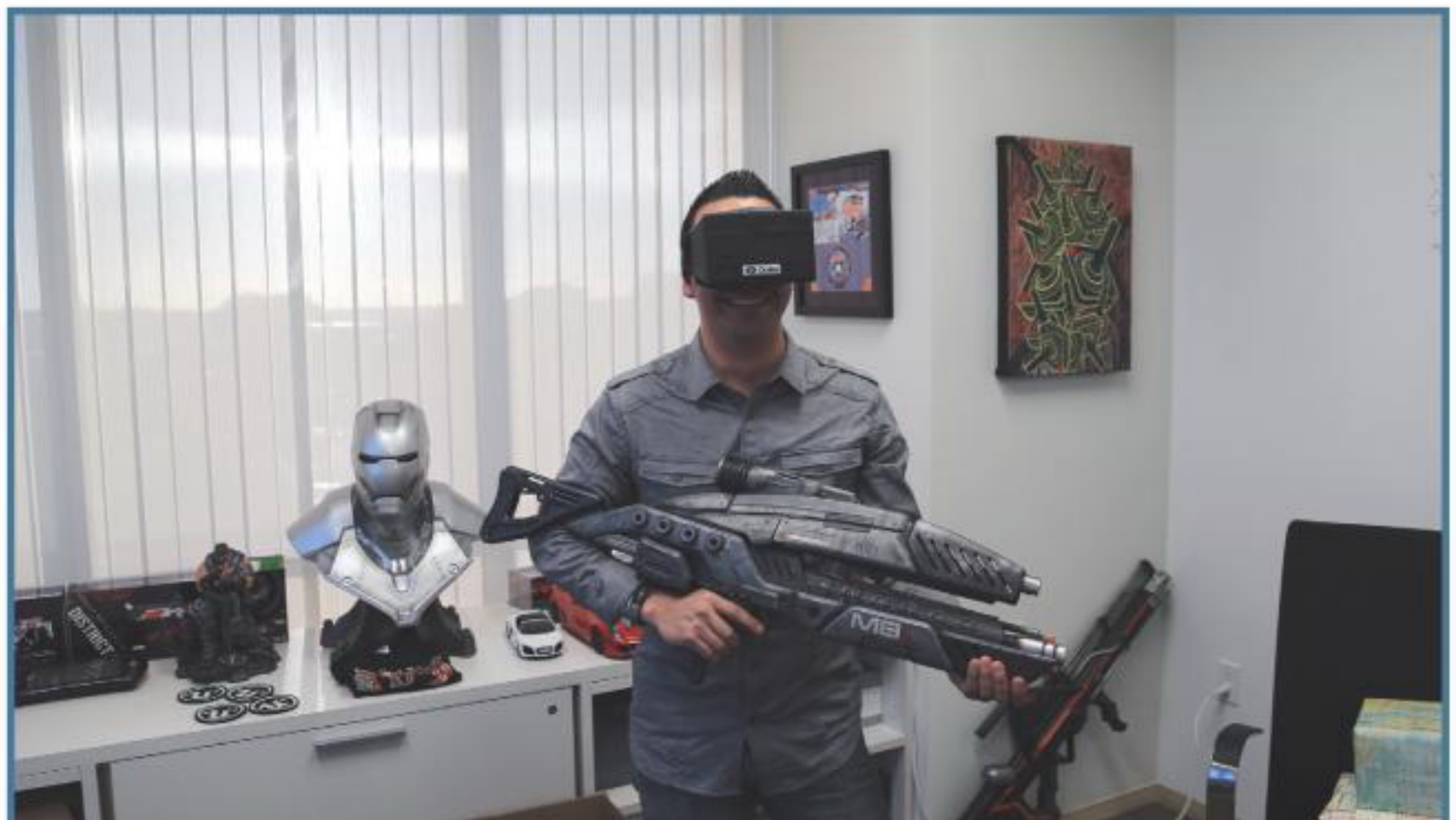
мощности, в отличие от консолей, которые просто встали на месте и простояли там восемь лет. Мы очень взволнованы открывающимися возможностями. У нас столько идей, как можно улучшить очки виртуальной реальности, столько вещей, которые никто никогда не делал. И скорость развития мобильных платформ — один из факторов, которые помогут воплотить эти идеи в жизнь», — говорит глава Oculus VR.

Понятно, почему компанию больше интересуют мобильное направление: для того чтобы

сделать хорошую игру для виртуальной реальности, не обязательно крутая графика, зато очень нужны свежие и оригинальные идеи. А также количество эксклюзивов, пусть даже и в ущерб качеству. Для новорожденной платформы это очень важно. Вспомните, как начинал развиваться Android, — там просто открыли двери для всех желающих, что позволило заполнить платформу сотнями тысяч приложений. Ну а выбирать из куч мусора стоящие жемчужины начали уже позднее.

### Кадры решают все

Хотя существующие игры могут превосходно работать с Oculus Rift, настоящий его потенциал могут раскрыть только специально заточенные под виртуальную реальность программы. В этом и есть главная ценность Oculus Rift — разработчикам открывается воистину непаханое поле. Никакой конкуренции, огромный простор для творчества и экспериментов. Плюс не нужны многомиллионные бюджеты и команды в сотни человек.



В офисе Oculus VR можно найти кучу клевых вещей, собранных сотрудниками и надаренных приезжими разработчиками.





Самое лучшее свидетельство крутости Oculus Rift в том, что они производят впечатление на всех. Виртуальная реальность производит огромное впечатление даже на бабушек, ничего не понимающих в играх!

Инди-проекты в духе **AaaaaAaaaaAAAAaAAAAA!!!**, **Dyad** или **Bullet Ride** из странных проходных аркад вполне могут превратиться в захватывающие аттракционы, а оригинальные эксперименты типа **InFlux** или **Dear Esther** имеют шанс проложить путь к сердцам самой широкой аудитории.

Однако есть проблема: создатели Oculus Rift в играх мало что понимают. Нет у них ни опыта, ни связей в индустрии, ни авторитета. Точнее, раньше не было, потому что в августе к команде присоединился сам Джон Кармак, отец жанра шутеров, один из основателей **id Software**. Он занял пост технического директора.

К Джону примкнул Мэтт Хупер, дизайнер **Doom 3** и **Rage**, бывший креативный директор **id Software**, проработавший там 11 лет. Он возглавит отдел разработки в новом офисе Oculus VR в Далласе. Если Хупер полностью покинул свое прежнее место работы, то Джон Кармак все еще продолжает числиться сотрудником **id Software**, и представители **Bethesda** уверяют, что его новое увлечение никак не повлияет на работу студии. Как знать, как знать...

В любом случае вокруг Oculus Rift собирается действительно серьезная команда. Да и само устройство вызывает все больший и больший интерес. Можете представить, как через пару-тройку лет вы подключаете Oculus Rift к своему смартфону и оказываетесь в виртуальной реальности. Заходите на **Google Play**, скачиваете себе виртуальный интерфейс для операционной системы, добавляете туда виртуальный календарь, виртуальный медиаплеер, пару игр и все такое. Прощай

реальность! Первые такие приложения уже начали появляться на свет. На выставке **PAX Australia** корейский разработчик представил виртуальный кинотеатр — говорят, ощущение от просмотра 3D-фильмов в Oculus Rift просто незабываемое.

Сами авторы Oculus Rift скромно называют VR-игры «новым поколением игр» и считают, что ситуация с виртуальной реальностью кардинально поменяется в ближайшие пять лет. Причем возможно, что менять ситуацию Oculus Rift будет не в одиночку. По слухам, ряд крупных компаний активизировали разработки в сфере виртуальной реальности, причем уже появились первые интересные наработки.

На выставке **SIGGRAPH 2013 NVIDIA** показала прототип виртуальных очков на базе окологлазных проекторов светового поля, работающих по тому же принципу, что и шумевшая в свое время камера **Lytro**. Очки имеют небольшие размеры, используют оптику на основе микролинз и позволяют имитировать очень интересные эффекты — к примеру, реалистичную глубину резкости с возможностью фокусировать взгляд на разном расстоянии.

К сожалению, до коммерческого применения пока далеко. Разрешение картинки всего 146 на 78 пикселей, да и угол обзора маловат, лишь 70 градусов. Это больше, чем у старых

VR-шлемов, но куда меньше, чем у Oculus Rift. Напомним, что Oculus Rift первым сумел обеспечить настоящее погружение в виртуальное пространство именно благодаря углу обзора в 110 градусов. До сего момента шлемы виртуальной реальности давали ощущение сидения в кинотеатре перед большим стереозэкраном, в то время как в Oculus Rift черные границы ощущаются лишь периферическим зрением.

### Ложки не существует

В былые времена у китайцев было страшное проклятие. «Чтобы ты жил в интересные времена!» — говорили они. И вот игровая индустрия дожила до интересных времен. Не знаем, кто ее проклял, но пострадать придется. К счастью, игрокам как раз пугаться особо нечего, зато издатели будут отдуваться за всех.

Больше всего современная игровая индустрия напоминает обезьяну с гранатой: невозможно предсказать, что она выкинет, но уж точно ничего хорошего. Хороший бизнес в таких условиях делать сложно, ведь вместо того, чтобы определять стратегию на будущее, приходится лишь пытаться приспособиться к тому, что есть. Для какой-нибудь инди-студии это раз плюнуть, но для больших и неповоротливых издательств это очень тяжелое испытание.

Ситуация настолько непонятна, что даже неясно, а для кого, собственно, стоит делать



Хотя Джон Кармак продолжает числиться сотрудником **id Software**, похоже, что новая работа увлекает его куда больше.





## Особенности виртуальной охоты

Некоторые искренне удивляются, почему для Oculus Rift нужны собственные программы, если и старые работают нормально? Работать-то работают, но воспринимаются они совершенно иначе. Ничем не примечательная на экране бочка или кустик в виртуальной реальности могут выглядеть фальшиво и неестественно, а заурядная мелочь, наоборот, может произвести неизгладимое впечатление.

Играя на мониторе, люди редко глядят вверх. Когда Джон Кармак впервые попробовал Doom 3 в Oculus Rift, он

начал удивленно разглядывать трубы на потолке: «Боже, сколько тут всего! Впервые в жизни на это внимание обратил!» И это правда: играя на мониторе и особенно на консолях, люди редко глядят вверх.

Парадоксально, но в виртуальной реальности менее детализированная картинка вовсе не делает графику хуже. Чем проще модели и чем меньше рельефных текстур, тем больше чувствуется объем сцены. Поэтому игры типа Minecraft и Team Fortress 2 выглядят в Oculus Rift просто потрясающе. По крайней мере, так говорят авторы, пытаясь привлечь внимание инди-разработчиков (и у них это отлично получается).

Есть и проблемы — к примеру, укачивание. Некоторые люди при использовании шлема чувствуют тошноту или головокружение. Создатели Ocu-



lus Rift полны решимости искоренить эту беду. Многие симптомы можно убрать индивидуальной настройкой под особенности глаза, так что авторы пытаются добавить возможность менять диоптрии, расстояние между зрачками и другие параметры. Но основная часть работы лежит на плечах разработчиков игр. Здесь создатели

устройства могут лишь давать советы: никакого качания камеры (например, для имитации ходьбы), поменьше беготни по лестницам и резких движений назад или вбок. В общем, надо перестать мыслить категориями плоского экрана и перейти в третье измерение, что не так просто, как кажется на первый взгляд.

игры? На разработку уходит года три, и куда к тому времени все придет? Не знаете? И никто не знает! На бушующем рынке осталась единственная «тихая гавань» в виде PC, и производители консолей сделали единственно возможный шаг, создав собственные аналоги PC в виде Xbox One и PS4, что даст им хоть какую-то стабильность. Поэтому в каком-то смысле новые приставки — это вообще и не приставки, а субплатформы на базе старого доброго ПК. И речь идет не только о железе, но и об идеологии: упор на универсальность и мультимедийные возможности, принятие бесплатных игр и многое другое.

Согласимся, это необычная точка зрения, но она позволяет взглянуть на происходящие события с довольно интересного ракурса. Как все помнят, после провала на E3 Microsoft дала задний ход и начала отказываться от всех спорных нововведений. Мы уже писали об отмене региональных ограничений и постоянных онлайн-проверок, снятие запрета на перепродажу дисков. Однако этим дело не ограничилось.

Компания до сих пор продолжает концерт по заявкам слушателей: жалуются, что гарнитуры нет, — добавили; не хотите включать Kinect — пожалуйста, теперь консоль может работать и без него. Инди-разработчики ворчат на ограничения? Не вопрос — долой ограничения, да здравствует прямой диалог. На gamescom 2013 (детальнейший отчет о котором

читайте ниже по течению) и проходившей параллельно конференции разработчиков GDC Europe 2013 представители Microsoft только и говорили, что о новой политике в отношении инди-студий, призвав всех вместе строить будущее игровой индустрии.

Почему Microsoft столь кардинально сменила весьма многообещающую, по мнению многих экспертов, политику? Испугалась бунта фанатов и троллинга Sony? Возможно, но если предположить, что инженеры создавали новые консоли именно как субплатформы для ПК, имеющие целью переждать неспокойное время в его стабильной и предсказуемой экосистеме,

то картина становится более ясной. Любые риски и новшества, любые попытки работать на завтрашний день попросту противоречат идеологии приставки, главная цель которой — выжить, снизить риски до минимума, плыть по течению и быть как все.

С такой точки зрения бунты фанатов становятся не средством давления, а лишь сигналом, что компания выбрала неверный курс. Также становится понятна и реакция Microsoft: по первому требованию все острые углы были сглажены, консоль приведена к единому ПК-формату — максимальная свобода для игроков, открытость и комфорт для разработчиков.

### И не осталось никого

Возникает вопрос: как это все случилось и что будет дальше? Те, кто регулярно читают нашу рубрику, знают, что даже про веселые вещи мы часто пишем с каменным лицом. Так сказать, чтобы оттенок сарказма был максимален... А значит, дальше будет гораздо хуже.

Появление субплатформ лишь временный симптом глобального вымирания платформ в целом. Началось оно не сегодня и не вчера, а лет этак тридцать тому назад. В те далекие времена домашние компьютеры были разными. От обилия названий просто разбегались глаза — ZX Spectrum, Amiga, MSX, Amstrad и



Для создания прототипа своих виртуальных очков NVIDIA разобрала по винтикам виртуальный шлем от Sony, а затем собрала обратно, выкинув большую часть деталей за ненадобностью.





В интернете уже можно оформить предзаказ на Virtuix Omni — устройство для ходьбы в виртуальной реальности. Всего за 500 баксов вы сможете сказать: «Я только что целый час играл в Skyrim и от усталости с ног валюсь».



В продолжающейся битве платформ в итоге должна будет остаться всего одна — сеть Интернет. А железо будет сортироваться в лучшем случае по мощности, а то и вовсе потеряет всякое значение — если победят облачные сервисы.

множество других. Слово средневековые крепости, они до последнего отстаивали свою независимость, имели собственную архитектуру, собственные операционные системы и набор программ, собственного хозяина.

А затем пришел добрый, свободный и демократичный ПК... и всех убил. После этого понятие «платформа» сильно измельчало. В эту категорию попали операционные системы, которые вполне могли работать на одном железе: Windows, Linux, iOS, Android. Теперь же границы между платформами начинают стираться вовсе.

Как мы уже разобрались, субплатформы могут не только создавать в определенной экосистеме свой собственный «закуток», как Ouya, но и работать на нескольких платформах разом, как Oculus Rift. Создатели **Warframe** заявляют, что портирование ПК-версии игры на PS4 отняло у них всего три месяца. А движок Unity и вовсе позволяет создавать игры для множества платформ одновременно — Windows, Linux, Mac, консолей и мобильных.

Что будет дальше — известно давно. Об этом много пишут в Сети, да и наш журнал уделял сей теме немало внимания. Следующей ступенью эволюции должно стать полное исчезнове-

ние всех платформ как таковых. Марка и модель устройства, название и номер операционной системы потеряют всякое значение. Все будет работать на всем.

Так же как сейчас интернет-странички можно запускать в десятках браузерах на множестве разных платформ, начиная от ПК и консолей и заканчивая планшетами и мобильными, так же и в игры будущего можно будет просто играть, а уж на чем именно — вопрос десятый. Браузерные игры могут осуществить

это предсказание уже в самое ближайшее время.

Роль платформ начнут выполнять поставщики игр, которые, скорее всего, будут существовать в форме онлайн-сервисов — Steam, Origin, Xbox Live, PSN. Microsoft уже попыталась сделать первый шаг в этом направлении, заявив, что хочет превратить Xbox Live в аналог Steam: привязка игр не к диску, а к онлайн-аккаунту, постоянные онлайн-проверки, региональные ограничения и про-

чие передовые новшества, за которые игроки долго и с удовольствием закидывали их камнями. Что поделаться, такова участь всех пророков.

Если бы у них получилось, сервис Xbox Live вполне мог бы стать кросс-платформенным задолго до смерти Xbox One, а пользователей Windows уравнили бы в правах с консольщиками. Для этого всего-то и нужно было, чтобы все привыкли к играм, требующим постоянного онлайн-подключения. Как



В Dear Esther, по сути, нет ни геймплея, ни сюжета. Зато есть совершенно неповторимая атмосфера. Именно такие игры больше всего выиграют от перехода в виртуальную реальность.





## Сбой в расписании

После E3 шутники не упустили шанса переименовать Xbox One в Xbox 180°, намекая на крутой поворот в политике компании. Однако шутки шутками, но изменить менее чем за полгода концепцию консоли не так-то просто. Остается только представить, сколько всего нужно переделать: документы, программный код сервисов, интерфейсы, заново перевести все на иностранные языки.

Поэтому Microsoft решила отложить запуск приставки на некоторых вторичных рынках до 2014 года. В этом ноябре приставка выйдет не в двадцати одном регионе, а только в тринадцати. Восемь европейских стран попали в черный список: Бельгия, Дания, Финляндия, Нидерланды, Норвегия, Швеция, Швейцария и — барабанная дробь — Россия. И это еще не так плохо, потому что в странах СНГ продажи приставки пока не обещают вовсе. Кому трагедия, а кому комедия: лучшей рекламы для PS4 придумать, честно говоря, сложно.



только наберется достаточная аудитория и достаточный ассортимент таких игр, смысл ограничивать сервис одной платформой пропадет. Учитывая темпы развития онлайн-сектора, это могло произойти уже в ближайшие лет пять-шесть.

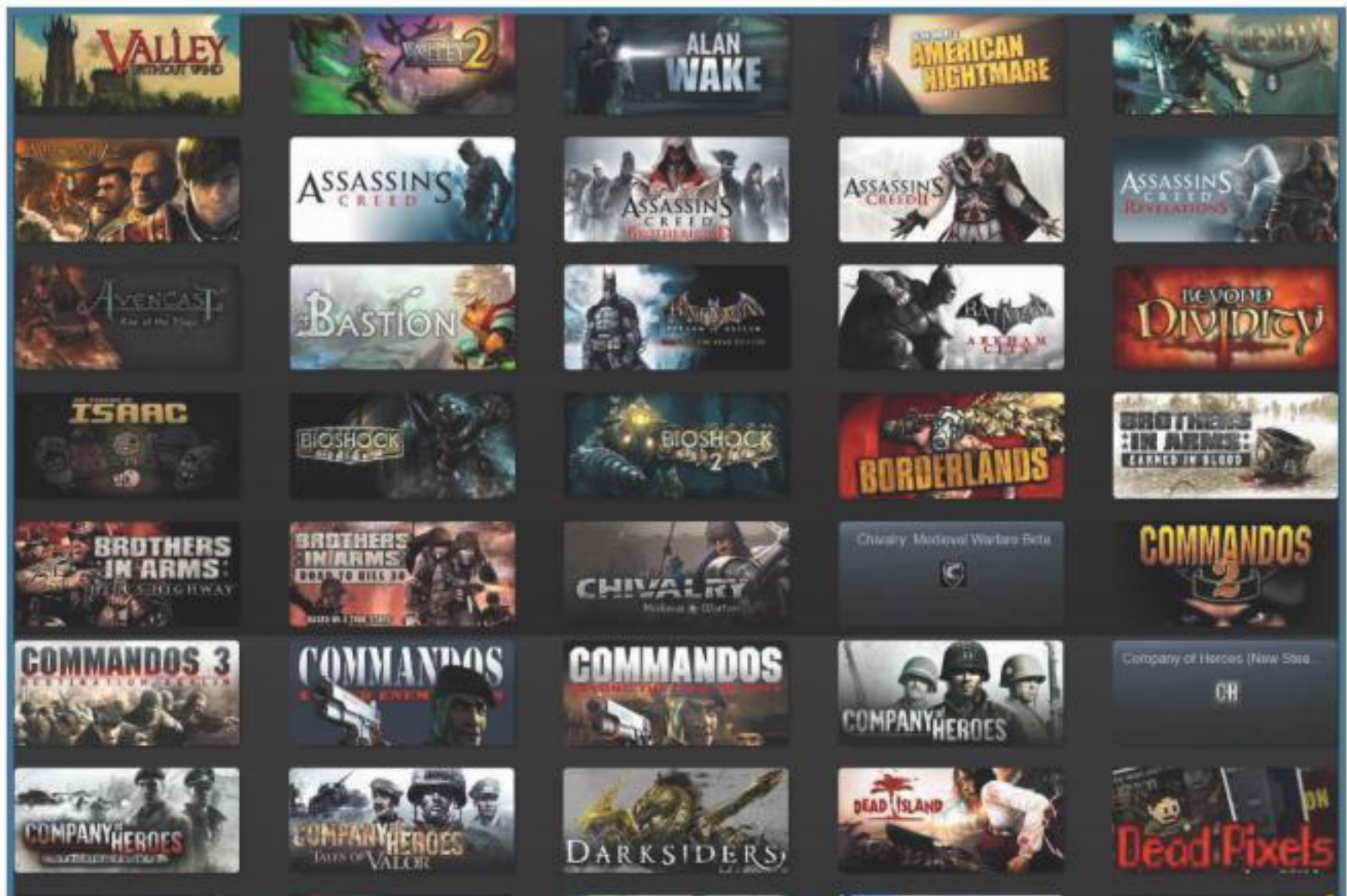
Однако бег впереди паровоза чреват последствиями, вот и Microsoft поплатилась за свою попытку думать наперед. Индустрия оказалась не готовой отказаться от физических носителей и офлайна и устроила скандал, когда ее насильно попытались затаскать в цифровую эпоху.

Microsoft отступила, отказавшись от рисков: конечно, застолбить место под солнцем в будущем бесплатном мире важно, однако главным оружием в этом деле станет Xbox One, так что его успешный старт важнее далеких перспектив.



Десять лет назад было невозможно представить, какой будет индустрия сегодня. И хотя сейчас общее направление развития видится достаточно ясно, ни издателям, ни разработчикам это знание особо не помогает. Надо отучать игроков от офлайна и от привычки покупать игры на дисках, — а они изо всех сил сопротивляются, кусаются и царапаются. Надо внедрять новые бизнес-модели, конкурировать с корейцами и китайцами в искусстве продавать бесплатное. Надо, наконец, осваивать новые платформы. Это для инди с их Unity все просто, а для крупных проектов — тот еще геморрой.

А тут еще эти субплатформы начали расти как грибы после радиоактивного дождя, и черт его знает, что от них ожидать. Посочувствуем бедолагам издателям — они живут в интересное время. Это же настоящая трагедия! +



Онлайновые сервисы уже сегодня начинают подменять платформы. На сервисе Steam мы покупаем игры для всех платформ разом. И если вы перейдете с ПК на Mac, то можете обнаружить, что являетесь владельцем целой коллекции Mac-игр.



Девиз движка Unity: сначала делаем игру, а затем решаем, для какой, собственно, платформы вообще ее делали. И на картинке — не Crysis, а всего лишь демонстрация возможностей системы освещения Unity.





# Новостное ассорти

Сказка про стойкий оловянный ПК, китайскую угрозу, про то, как Запад пытался преподать русским урок истории, и про то, как Wargaming спасла товарища Сталина.

Полгода назад состоялась перезагрузка нашего новостного блока, но эксперименты продолжаются! Судя по отзывам, вам понравился новый формат рубрики в виде аналитических спецматериалов. Но на этот раз мы попробуем добавить материал нового типа, где вместо одной большой темы поднимается несколько более мелких. Это и не новости, и не аналитика, а нечто среднее — это скорее житейский разговор о том, что произошло в индустрии за последнее время. События, интересные факты и мысли по их поводу. Свое мнение о новшествах, как всегда, оставляйте на нашем форуме.

## За Родину, за Сталина!

Конец лета игровая индустрия провела на баррикадах. После эпохальной Е3 можно было бы ожидать, что по всему миру будут полыхать холивары консольщиков, но те вели себя на удивление спокойно. Вместо этого в центре внимания оказались... русские. Началось все со скандала вокруг стратегии **Company of Heroes 2**. О ней в этом номере есть подробнейшая статья, так что мы расскажем лишь о последствиях скандала: оскорбленная попыткой очернить роль советских солдат во Второй мировой войне, рус-



Краткий пересказ сюжета **Company of Heroes 2**: «Комрады! Оружия нет, душите врага голыми руками! Но не бойтесь, когда надо будет убивать мирных жителей, мы дадим вам огнемёт!»

скоязычная аудитория массовыми набегами опустила оценку игры на Metacritic ниже плинтуса, пристыдила западную прессу за поощрение такой развесистой «клюквы» без намека на историчность, а также добилась того, что «1С-СофтКлуб» сняла игру с продажи.

Хотя злые языки говорят, что компания от этого много не потеряла. Основной пик продаж уже прошел, диски из магазинов не отзывали (поди-ка, на волне скандала продажи только подскочили), а имидж компании-пат-

риота и упоминание во всех новостных лентах по всему миру — и вовсе бесценны. Но мы не пойдем на поводу у злых языков и похвалим «1С-СофтКлуб» за активную гражданскую позицию. Кстати, сразу после скандала менеджер по связям с общественностью покинул ряды разработчиков. По официальной версии — закончился контракт. Хотя у злых языков, как всегда, есть и другая версия произошедшего...

История с **Company of Heroes 2** продолжилась после анонса третьего «**Блицкрига**». Игру собира-

лись анонсировать на «ИгроМире», однако разработчикам страшно повезло: кто-то случайно нашел сайт игры, случайно зашел на несуществующую страничку и случайно получил сообщение об ошибке 404, на которой (совершенно случайно!) оказался скриншот и название игры. Ну раз уж такая беда, пришлось срочно делать дебютный ролик, снятый (тоже, вероятно, случайно) в патриотическом стиле «наш ответ **Company of Heroes 2**». Эффект получился просто отличный.

В деле подъема национального самосознания отметилась и компания **Wargaming**. Не так давно по требованию европейцев из зарубежных версий игры была удалена возможность наносить на танки надписи типа «За Сталина!», «Сталинец», «Иосиф Сталин» и прочие. После ряда протестов российских игроков их торжественно вернули, при этом в русскоязычном варианте новость называлась «Символика победы» и звучали фразы в духе «мы помним свою историю и гордимся ей».

Хотя для иностранцев новость несколько смягчили, сделав упор на «соответствие историческим реалиям», треск рвущихся шаблонов был слышан за тысячи километров. Особенно перекосило поляков — в Польше Сталина ставят в один ряд с Гит-



Мы рождены, чтоб танки сделать пылью, чтоб покарать оленей и рандом! Нам Сталин дал стальные руки-крюки, а вместо сердца — кованый чугуун!





## Диктатор на пенсии

Пока Джон Ричителло был гендиректором **Electronic Arts**, его воспринимали как управляющего Империей зла: ну, знаете, этакий император Палпатин, который ходит в черном балахоне, душит игроков налогами и поджаривает инди-джедаев электрическими разрядами. А теперь только поглядите! Ушел из компании и стал совершенно дру-

гим человеком. В своем первом большом интервью, данном после ухода из EA, Джон признался, что терпеть не может горе-разработчиков, которые делают игры только ради прибыли. Мол, игры — это не только деньги. Впрочем, не спешите падать в обморок, он не имел в виду издателей, любящих доить серии, а лишь тех, кто создает клоны чужих продуктов, не вкладывая в них никаких своих идей. Но все равно приятно видеть бывшего «великого диктатора», рассуждающего о добром и вечном.



лером, так что возвращение нашего усатого вождя они восприняли как личную обиду. И хотя польское игровое сообщество — одно из крупнейших в Европе, Wargaming дала четко понять, что российский регион для них важнее.

На фоне русских «бабахов» совсем затерялся довольно крупный западный скандал, в котором игровая пресса поссорилась с инди-разработчиками. Ладно-ладно, мы немного преувеличили. Не вся игровая пресса, а только лишь один склочный товарищ с сайта GameTrailers по имени Маркус Бир, и поссорился он персонально с Филом Фишем, создателем **Fez**. Хотя споры этот скандал вызвал очень бурные, так как затронул довольно провокационную тему: кто главнее, журналисты или разработчики? Варианта, что обе стороны равны, разумеется, ни у кого не возникало, потому что это было бы слишком скучно и банально.

Сначала Фиш отказал Маркусу дать комментарий насчет политики Microsoft. В одной из видеопередач Маркус упомянул этот случай и в довольно резких выражениях пожурил Фиша за неправильное поведение: мол, разработчикам надо быть скромнее, быть благодарными за возможность высказаться, а вместо этого они ворочают нос и ведут себя как капризные прима-балерины. В ответ Фиш вежливо попросил Маркуса признать свою полную никчемность и покончить жизнь самоубийством.

Скандал вышел отменный. К диспуту подключилось множество людей, высказывая свое мнение на форумах, а то и прямо в личном твиттере зачинщиков этой ссоры. В итоге больше всего досталось именно Фишу. Обидевшись на всех, он отменил разработку **Fez 2** и объявил

о своем уходе из игровой индустрии. Мы ни в коем случае не хотим становиться на чью-то сторону в этом конфликте, но,

тем не менее, поздравим Маркуса с заслуженной победой. Так держать, Маркус, давно надо было поставить этих зазна-

ек-разра... кхм... то есть мы хотели сказать — очень жаль, что не удалось разрешить конфликт мирным путем.



NVIDIA Shield, в отличие от Ouya, не является субплатформой. Здесь нет своего магазина, своих игр, своих стандартов. Это обычное Android-устройство, только в необычном формфакторе.



Фил Фиш собственной персоной. Особо циничные люди считают, что он ушел ради пиара и скоро вернется. Но мы им не верим. Посмотрите в это умное и благородное лицо, разве такой человек может солгать?





## Матерое платформице

Читая статью о субплатформах, кто-то мог задать вопрос: ПК хоронят уже который год, какая же из него тихая и стабильная платформа, которая к тому же может прокормить кучу субплатформ? Как всякие Oculus Rift или Steam Box собираются зарабатывать деньги? Тут мы могли бы рассказать про онлайн, про побежденное пиратство и про новые бизнес-модели, но все это мы писали в прошлых выпусках. Могли бы даже написать про то, что субплатформы как раз затем и создают, чтобы решать проблемы материнской платформы, но это и так очевидно. Однако вместо этого мы поступим чуть оригинальнее и попытаемся защитить ПК таким, какой он есть.

В одном из прошлых выпусков мы приводили исследование, где говорилось, что наступление планшетов и смартфонов сильнее всего бьет по сектору домашних ПК, не особо затрагивая офисные компьютеры. Однако новая статистика от агентства **Jon Peddie Research** показывает, что игровые компьютеры также не следуют общей тенденции, показывая пусть небольшой, но устойчивый рост — продажи растут в среднем на 3% ежегодно. Правда, в этом году сложилось слишком много негативных факторов, поэтому рынок может уйти в минус, но общую тенденцию это не изменит.

Эти данные подтверждает глава **NVIDIA** Дженсен Хуанг. По



Если раньше рынок ПК только и делали, что ругали, то теперь бывают и приятные неожиданности. Создатели **Mortal Kombat** заявили, что продажи игры на Steam «очень-очень сильно превысили» все их ожидания.

его словам, все проблемы ПК-платформы вызваны уходом наиболее казуальной части пользователей, интересовавшихся лишь интернетом, социальными сетями, фильмами и прочими занятиями, с которыми сегодня способны справиться даже смартфоны. Но в специфических нишах — серьезные игры и работа — ПК по-прежнему сохраняет сильные позиции и имеет прекрасные перспективы. Появление новых консолей, по мнению Хуана, только подстегнет спрос на производительные ПК. Этому будут способствовать требовательные игры, сделанные по меркам некстгенов.

Также глава **NVIDIA** похвалил ПК и Android за открытость и назвал их самыми быстрорастущими игровыми платформами. Он заявил, что на конференции GDC 2013 играми для ПК занималась половина участников, а для новых консолей — лишь 11%, хотя, казалось бы, железо одинаковое, да и условия для разработчиков созданы достаточно комфортные. По оценкам **NVIDIA**, рынок ПК к 2015 году будет составлять \$20 млрд, Sony отхватит не больше \$10 млрд, а консолям **Microsoft** эксперты отвели третье место с результатом менее \$5 млрд. И это еще много — значительную часть выручки должны будут при-

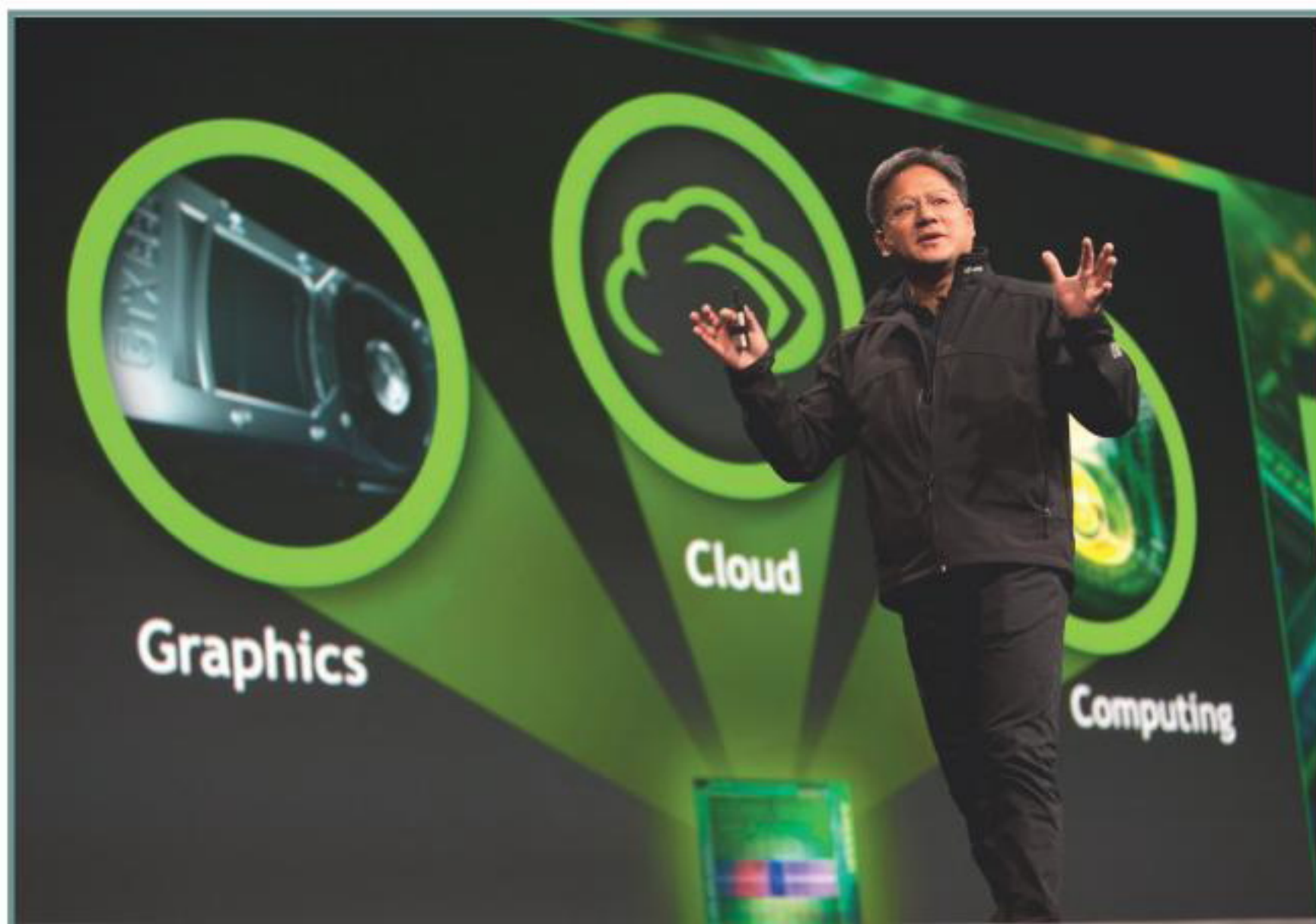
нести перешедшие с ПК онлайн-игры.

Конечно, в мире ПК не все так радужно. Есть и свои проблемы. Все меньше людей желает держать на столе монитор, подключенный кучей проводов к ящику размером с чемодан. Даже игроки, нуждающиеся в мощных игровых системах, все чаще переходят на ноутбуки, — и тут-то их ждет крайне неприятная ситуация.

Если говорить простым языком, производители ноутбуков вконец обнаглели и ломают такие конские цены, что при взгляде на ценники аж слезы на глаза наворачиваются (простите, автор сей строчки как раз занят выбором игрового ноутбука. — Прим. ред.). Аналитики считают, что именно высокие цены на ноутбуки больше всего мешают развитию рынка ПК, вынуждая его сдавать позиции перед натиском планшетов.

«Уверенность производителей ноутбуков, что они могут продавать их по 1400 долларов за штуку, просто смехотворна. Они просто оторвались от реальности», — считает глава **Endpoint Technologies Associates** Роджер Кей. Ведущий аналитик **Gartner** Микако Китигава добавляет, что производители просто не хотят лезть в нишу дешевых ноутбуков и специально завышают цены, чтобы придать им имидж более серьезных устройств, нежели планшеты. Поэтому цены на ноутбуки не падают, оставаясь стабильными, а кое-где даже начинают дорожать.

**Intel** понимает эту проблему и пытается убедить производителей комплектующих начать снижать цены и наращи-



Похоже, что Дженсен Хуанг создает секту имени ПК: последние месяцы он только и делает, что проповедует его крутость, попутно стараясь очернить консоли. И это очень хорошо. ПК силен и независим, но реклама не мешает даже ему.





## Манибэк

Electronic Arts начинает на сервисе Origin программу по возврату игр: после запуска игры у вас есть сутки, чтобы убедиться, что все в порядке, игра вам нравится и работает без глюков. В противном случае вы можете потребовать деньги назад. Однако каж-

дый случай будет обрабатываться оператором техподдержки вручную, так что остается лишь догадываться, какие бюрократические препоны поставит компания на пути игрока. Во всяком случае, пройти по-быстрому игру и сдать ее точно не получится — у EA аллергия на халяву. Надеемся, эта полезная опция будет доступна и для российских игроков.



вать объемы продаж. Однако последние не очень-то слушают, потому что сама Intel ломит цены больше всех остальных, так что все ее уговоры звучат на редкость фальшиво. Последняя надежда — на китайцев. Они уже захватили половину рынка планшетов, заставив крупные компании перестать жировать и начать борьбу за бюджетный сектор. Глядишь, уронят там норму прибыли настолько, что заниматься дешевыми и мощными ПК снова станет выгодно. Пожелаем им удачи. Со-о-олнце встае-ет над реко-о-ою Хуанхэ...

## Сделано в Китае

На китайцев можно надеяться не только в плане железа. Эта страна победившего социализма становится настоящей игровой сверхдержавой. Все мы хорошо знакомы с E3 и gamescom, однако далеко не каждый слышал о выставке ChinaJoy, прошедшей с 25 по 28 июля в Шанхае. А ведь это одна из крупнейших мировых выставок: 75 тысяч квадратных метров, 450 участников, 700 игр, причем 400 из них от отечественного производителя. Хотя билеты подорожали более чем в два раза (около пятисот рублей — серьезная сумма по меркам Китая), мероприятие посетило более двухсот тысяч человек.

Это действительно совсем другой мир. У нас делают две выставки: E3 для прессы, gamescom для игроков. ChinaJoy совместила и то и другое. Значительная часть выставки была открыта только для бизнесменов, здесь проводили встречи представители сотен компаний. Другая же часть, открытая для всех, вполне может заслужить звание самой живой, яркой и шумной выставки в мире. Здесь есть огромное количество девушек-моделей, не меньшее количество косплееров всех цветов и размеров и просто-таки невообразимый объем раздаваемой от души халявы.



В отличие от пуританской E3, организаторы ChinaJoy 2013 точно знали, как угодить и игрокам, и бегающим по выставке журналистам с фотоаппаратами.



Косплееры ChinaJoy 2013. Вся цветовая гамма в одном флаконе.



Но были и черно-белые варианты.





Однако ChinaJoy — это не только шум и веселье, это в первую очередь кузница мировых трендов. С каждым годом сюда приезжает все больше и больше лиц европейской наружности, ищущих выгодные контракты, в то время как представители китайских финансовых гигантов едут на Запад, скупать мировой игропром. **Activision, Epic Games, Riot Games** — китайские деньги сегодня можно встретить где угодно.

Пока весь мир ждет выхода консолей нового поколения, ChinaJoy 2013 четко расставила свои приоритеты — выставка прошла под знаком мобильных платформ. Китайское правительство даже начало «прикармливать» мобильных разработчиков, обеспечивая им комфортные условия, а порой и выдавая из казенных денег ссуды вплоть до 25-30% от бюджета игры. Так китайцы создают собственную «Силиконовую долину» для развития мобильного направления. Представьте, если вы завтра в

новостях услышите, что российское правительство раздало 5 миллиардов рублей на разработку игр? А китайцы, по слухам, именно столько и потратили.

Мы, конечно, не фаталисты, но рано или поздно вся эта мобильная вакханалия докатится и до нас. Если вы думаете, что уже докатилась, — поверьте, то, что есть сейчас, это лишь цветочки. Сейчас Запад только начал готовиться к приходу мобильного бума, готовя специализированные игровые устройства на любой вкус: уже есть Ouya и NVIDIA Shield, что-то интересное готовит **Apple**, а последние слухи говорят о том, что в Amazon тоже решили подключиться к гонке и разрабатывают собственную мобильную консоль. По данным исследовательской фирмы Juniper Research, через три-четыре года рынок мобильных игр может вырасти с нынешних \$7,8 млрд до \$26,6 млрд, существенно обогнав ПК, и консоли.

Сейчас в это сложно поверить, но основатель **Codemasters**



Пока Microsoft собиралась побороться за рынок медиаплееров со своим Zune, Apple успела этот рынок создать, выкачать досуха и перевести всех пользователей медиаплееров на смартфоны.

и заслуженный ветеран игровой индустрии Дэвид Дарлинг считает, что все может измениться очень быстро. Шести месяцев будет достаточно, чтобы наш мир изменился до неузнаваемости: «Это похоже на вращающуюся монетку — она кажется устойчивой, но рано или поздно все равно упадет. Все может измениться за каких-то полгода, и вы будете удивляться, почему этого не случилось раньше».

По мнению Дэвида, под давлением мобильных платформ разработчики консольных проектов вынуждены будут кардинально снизить цены, чтобы сохранить конкурентоспособность, а также отказаться от дисков. Этим бы людям не прогнозы писать, а книжки про Апокалипсис... Хотя, возможно, именно

такой Апокалипсис и видела Microsoft, пытаясь затащить людей в онлайн? По крайней мере, сам Дэвид Дарлинг высказался насчет изменения политики Microsoft довольно определенно, заявив, что поддерживать физические носители сейчас — все равно что таскаться с мертвецом, прикованным к вам наручниками.

## Понедельник начинается

Уже после написания этого выпуска появилась еще одна новость, которую мы просто не могли пропустить: вслед за главой игрового подразделения Дэном Мэттриком уходит и глава всего Microsoft Стив Балмер. Инвесторы, давно недовольные его правлением, с удовольствием утвердили отставку. Еще в прошлом году журнал Forbes удостоил Балмера почетного звания «худшего гендиректора крупной компании», заявив, что его следовало уволить давным-давно.

Многие эксперты приписывают Балмеру вину за то, что некогда успешная и процветающая Microsoft превратилась в неповоротливую компанию, стремительно теряющую свои позиции и живущую исключительно за счет прежних заслуг. Провал следовал за провалом: Windows Vista, Windows 8, неудачная попытка выйти на мобильный рынок, провал идеи с выпуском собственного железа в виде планшетов и медиаплеера Zune...

Эти «провалы» порою были даже успешными, приносили деньги, однако в быстро меня-



Фотографы очень любят Стива Балмера. На сцене он не стесняется бегать, прыгать, корчить гримасы и даже издавать дикие вопли, за что получил прозвище Мартышка. Зато интересных фото с его участием просто завались.





## Последний шанс

Серьезные игроки вряд ли заметили выход детской аркады **Disney Infinity**. Пресса тоже не проявила энтузиазма, выставив оценку в районе 75 баллов. Казалось бы, плюнуть да пройти мимо, но нельзя: перед нами разворачивается последний акт трагедии «Как Disney пытается завоевать игровой рынок». Компания делала игры по фильмам; когда те стали непопулярны — пыталась окутить хардкорный рынок; когда и это не вышло — позакрывала купленные студии и снова попыталась выехать на казуалках.

Наконец, руководство осознало, что любые их решения делают ситуацию только хуже. Поэтому, не мудрствуя лукаво, они просто сперли у Activision идею их сверхудачной серии **Skylanders**. Но вот беда — серия популярна, так просто ее с трона не подвнешь. Тогда **Disney Interactive** решила пойти ва-банк и ухлопала на создание Disney Infinity аж 100 миллионов долларов. С таким бюджетом, как вы понимаете, игра просто обязана стать успешной, а иначе начнутся показательные расстрелы и принудительные хакакири. Эксперты считают, что в случае провала игры компания закроет свое игровое подразделение навсегда.



ющемся современном мире перспективы порой значат гораздо больше прибыли. Долгие годы Microsoft была монополистом и могла работать по принципу «и так сойдет». Однако теперь у пользователей появился выбор, а вот компания под руководством Балмера так и не сумела перестроить свою работу на новый лад.

Надо выйти на мобильный рынок? **Google**, чтобы решить эту проблему, выпустила бесплатный Android. Microsoft выпускает то же самое, только хуже и дороже. Надо сделать собственное железо? Microsoft отпугивает всех производителей, после чего отважно бросается в одиночку конкурировать с Apple и **Samsung**, имеющими десятилетия опыта и армию фанатов. Надо переучить пользователей на новый интерфейс? А давайте испортим старый! Ну а что, забавно же будет.

На практике же вышло ничуть не забавно. Причины для недовольства тлели давно, и летом 2013 года накалившаяся до предела ситуация взорвалась. Началось все с провала на E3, однако на других фронтах проблем было не меньше. В июле выяснилось, что продажи планшетов Surface RT полностью провалились. Да и с чего бы им не проваливаться — за такую-то цену да без программ? На складах скопилось 6 миллионов устройств, а Microsoft отчиталась об убытках почти на миллиард долларов.

Ценник Surface RT скинули на \$150, но это была капля в море: чтобы вклиниться на поделенный между участниками рынков планшетов, нужно идти на

жертвы. Google в свое время на эти жертвы пошла (говорят, что Android до сих пор приносит больше убытков, чем прибыли), а вот Microsoft захотелось все и сразу. Результат — проклятия со стороны инвесторов и беспрецедентное падение акций: вместо более чем \$36 они стали стоить менее \$32.

Поэтому Стив Балмер должен был уйти. Виноват он в неудачах или нет, было уже не так важно. Он должен был уйти просто для того, чтобы доказать, что Microsoft действительно го-

това измениться. Сам Балмер признался, что сейчас лучшее время для его ухода, что он и сам давно планировал покинуть пост, уступив место новому руководителю, который закончит начатые им реформы. Сейчас Балмер как раз занимается поиском своего преемника. Рынок отреагировал положительно: акции снова пошли в гору.

От декларации намерений до реальных действий обычно проходит много времени. Даже обычному человеку сложно просто вот так взять и начать с

понедельника жить по-новому. Для крупной компании совершить такой подвиг еще сложнее. Но так уж получилось, что игроки почувствуют изменения первыми, уже этой осенью: смена политики в отношении Xbox One станет первой ласточкой, первым шагом обновленной Microsoft, решившей все-таки перестать думать как чертов монополист и начать действительно сражаться за своего пользователя. Что тут еще можно сказать? Поздравляем ее с наступившим понедельником! +



Microsoft начинает скидывать цены на планшеты и аксессуары. Наконец-то до них дошло, что в современном мире для заработка недостаточно иметь товар с ценником. Нужен еще и покупатель, завлечь которого становится все сложнее.



**ЖАНР**  
РОЛЕВАЯ ИГРА  
**ИЗДАТЕЛЬ**  
ELECTRONIC ARTS  
**РАЗРАБОТЧИК**  
BIOWARE  
**ДАТА ВЫХОДА**  
ОСЕНЬ 2014  
**САЙТ ИГРЫ**  
DRAGONAGE.COM



## ПОЕЗДКА В ЛОНДОН. ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА ГЕЙМПЛЕЙ НОВОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ОТ BIOWARE

**А**нонс *Dragon Age: Inquisition* на E3 фурора не произвел, а на Gamescom разработчики обошлись скудными трейлерами: в мире опять творится черт-те что, через разрывы в пространстве без мыла лезут чудовищные чудища и клацают все живое. Маги, тамплиеры и церковь, разумеется, очень вовремя увлеклись междоусобной грызней, им не до тварей, поэтому вы, главный герой, всенепременно окажетесь избранным (это же BioWare, у них по-другому не быва-

ет!) и возродите древний инквизиторский орден.

Геймплей нам тогда не показали совсем, все интересности пришлось выскрести по крупичкам из углов: бомбардировать разработчиков вопросами и штудировать зарубежную прессу. Но в преддверии **Penny Arcade Expo**, EA собрала журналистов со всей Европы и наконец-то представила демо-версию; к сожалению, в формате «глазами смотреть, руками не трогать», но все же это был рабочий билд, а не заранее записанный геймплей.

Настоящая, всамделишная *Dragon Age: Inquisition*! И как-то происходящее в ней не очень вязалось с блеклыми трейлерами.

### САМ НЕ ГАМ, НО ДРУГИМ НЕ ДАМ

Холмики, зеленая травка, солнечный свет сочится сквозь листья, все яркое, сочное, идиллическое... до поры до времени. Главный герой спешит отвоевать одну из своих крепостей, а с ним орлейская колдунья по имени Вивьен и знакомые по предыду-

щей части гном Варрик и служительница ордена Кассандра.

Первым делом разглядываем окрестности. Ни тесных локаций, ни нарочитой камерности, как в *Dragon Age 2*, нет и в помине. История теперь не о городе Киркволл и его чемпионе, а о влиятельной, амбициозной организации, и ей нужен особый размах и особый простор. Просторы в *Inquisition* выдающиеся, но, к счастью, не пустые. Разработчики словно посмотрели на *Skyrim* и решили сделать у себя не хуже: в каждой пещере,



Надеемся, что страшный шлем, который больше бы подошел Довакину из *Skyrim*, герой все-таки сможет снять.



Во втором сегменте демо у инквизитора уже тяжелая броня и пылающий меч. Видимо, чтобы каленым железом выжигать всех несогласных.



в каждом дупле и каждой кротовой норе валяется какая-нибудь безделица, на которую завязан побочный квестик.

Вот и сейчас мы разношерстною толпою вовсе не сюжет двигаем. По словам разработчика, крепость мы уже заняли и теперь просто отражаем атаку. Превратить такой эпизод в скучный и проходной — раз плюнуть, но тут третий Dragon Age делает интересное лицо. Во-первых, против нас так называемые красные храмовники. Господа фанатики отбились от рук и от основного ордена, и с верой у них как-то не очень, зато с демонами вась-вась. Да и сами они выучились превращаться в чудищ. Хороши поборники Всевышнего!

Штурмовать нашу крепость они решили с моря и уже давно обосновались у стен; мы же видим только пустые корабли. Главный герой под управлением разработчика не удержался от маленькой диверсии: взял и поджег пару кораблей легковоспламеняющейся антивской смесью. Ну вот, отступить рыцарям в случае чего некуда, можем продолжать нашу спасательную операцию.

Через несколько секунд она действительно стала спасательной: на опушке мы увидели нескольких агентов инквизиции и храмовников. План прост: друзьям помочь, врагов — вынести. В отряде много раненых, союзники явно вымотались, но готовы выполнять наши приказы. Что делать — оставить людей с ранеными или бросить их и штурмовать крепость?

Колесо выбора реплик никуда не исчезло и, судя по всему, почти не изменилось. Разве что при подсвечивании реплики через некоторое время вылезает окошко с разъяснениями. Захотел вот сказать: «Свистать всех наверх, мы выдвигаемся на штурм!», а в окне пишут: «Раненые останутся без

защиты, отряд пойдет отбивать аванпост». Пока, правда, не совсем ясно, в самом ли деле нам будут любезно объяснять последствия каждой фразы.

В нашем случае инквизитор решил, что отдавать крепость врагу — последнее дело. А раненые... ну что раненые, на войне как на войне. Солдаты поспешили прочь, но один из них обронил, что напали не только на аванпост, но и на деревушку неподалеку. И верно — по пути нам попалось селение, где всю орудовали демоны.

Увы, крепость долго не продержится, о чем сигнализирует все уменьшающаяся особая шкала. Инквизитор наш откровенно на нервах и решает оставить деревню на поживу нечисти; крепость важнее, ведь там наш гарнизон. Тут уж никакие реплики выбирать не нужно, действия говорят сами за себя. Аванпост недалеко, но у ворот разгорелось нешуточное сражение. Герой решает не лезть на рожон и зайти через «черный ход» — небольшую пещерку. Быстро, удобно, хотя отнюдь не безопасно, потому что там сидит засада и ее не обойти.

### ЛОВКИЙ ИНКВИЗИТОР

Поначалу кажется, что боевая система тут почти как в Dragon Age 2. Битвы столь же быстрые, и в них нужно комбинировать способности товарищей, чтобы, например, пробить чужую броню или оглушить соперника. С простыми храмовниками у нас проблем не возникло, но демон оказался куда как крепче. Сначала мы его хорошенько приложили мощными ударами Кассандры, а потом уже дело доделал главный герой.

Вот тут и начинаешь понимать, что механику боя основательно перекроили и очень серьез-

но изменилась динамика. В Origins был более или менее неспешный обмен ударами, в Dragon Age 2 темп возрос, хотя в PC-версии все равно не покидало ощущение, что боевка разделена на раунды и каждый удар просчитывается по формулам, как в D&D.

В Inquisition управление персонажем стало куда более плавным, герои научились уворачиваться, блокировать удары (и за это не отвечают отдельные способности!). Некоторые враги носят крупные щиты, и ваши зуботычины им как слону дробина — надо заходить с фланга или бить со спины. Чтобы прочувствовать такую боевую систему, лучше поиграть самому, но пока похоже на то, что сделали CD Projekt со вторым «Ведьмаком»: больше интерактивности и динамики, меньше зацелкивания мышкой.

Здоровье персонажей само по себе не восстанавливается, извольте пить зелья. Это нас так хотят подвигнуть не только планировать свои действия на одно сражение вперед, но и аккуратно распоряжаться ресурсами. Тем более что в Inquisition врагов не подгоняют принудительно под уровень вашей партии, всегда есть шанс столкнуться с кем-нибудь очень грозным и когтистым, например с драконом, и героически погибнуть. Правда, если припарки кончились, этому горю наверняка сможет помочь отрядный целитель.

Про драконов, кстати, разработчик говорить зарекся. Упомянул только, что их будет больше десятка и двух одинаковых боев с ними мы не увидим.

Интересно, если у противников со щитами есть определенные зоны, пробить которые нельзя, не означает ли это, что тела крупных монстров будут условно поделены на несколько частей? Вполне возможно, что

битвы с драконами будут вызывать в памяти **Monster Hunter**: у твари есть несколько движений, и отдельные атаки можно предугадать и увернуться.

Далее мы, по идее, должны были отвоевывать крепость, но этого не показали. Предполагается, что операция удалась, а мы отправились к той самой деревушке, жителей которой бросили на произвол судьбы. Вместо поселения отряд видит пепелище — привет из **Spec Ops: the Line**. Обожженные скелеты, горы трупов и прочее memento mori.

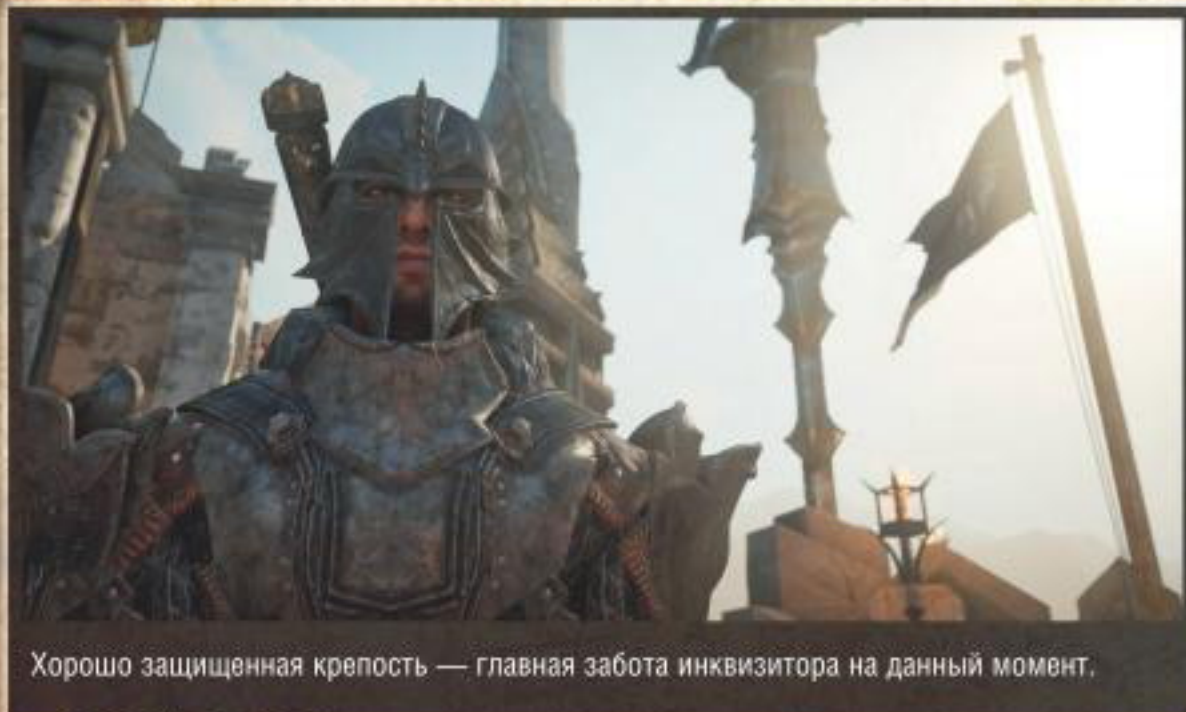
Варрик осуждающе глядит на предводителя отряда. Времени на спасение ни в чем не повинных селян на самом деле, честно говоря, хватало. Продюсер игры Кэмерон Ли чуть позже поведал, что у ситуации несколько вариантов развития и игрок вполне может провалить оба задания или спасти жителей деревни, потерять крепость и атаковать ее попозже, только укрепленную храмовниками и без гарнизона инквизиции внутри.

Отношение же компаньонов к вашему действию теперь основывается не на абстрактных баллах, как в Dragon Age 2, а на действиях в конкретных ситуациях. Варрик вот наверняка еще припомнит нам промах с деревушкой.

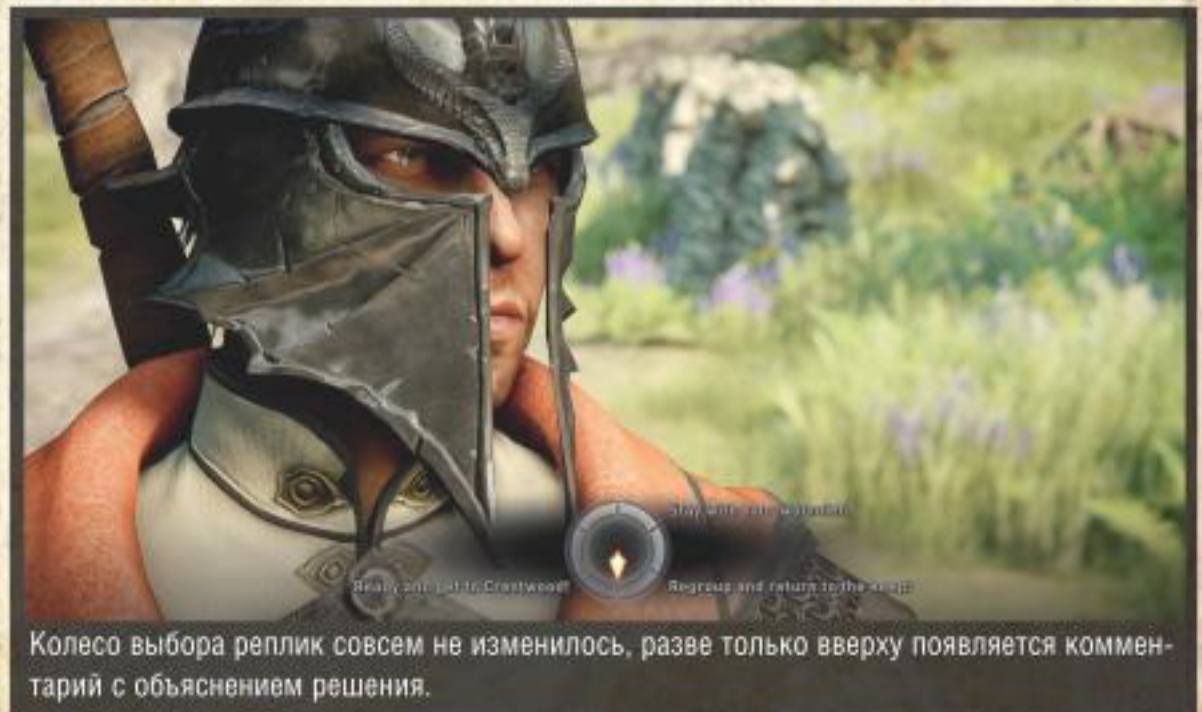
### ТЫСЯЧА И ОДНА БИТВА

И вот уже нам показывают другой эпизод. На смену лесам и яркому солнцу пришли бескрайняя пустыня и ночное небо. Нашей группе необходимо пробраться через небольшой каньон, но стоит только спуститься, и героям поплохеет от удушающего газа. Поделаться с этой дрянью они ничего не могут, но если бы в регионе имелся штаб инквизиции и десяток-другой свободных рук...

Ага, неподалеку стоит аванпост, полный недружелюбных



Хорошо защищенная крепость — главная забота инквизитора на данный момент.



Колесо выбора реплик совсем не изменилось, разве только сверху появляется комментарий с объяснением решения.





С драконом необязательно сталкиваться лоб в лоб. Вполне возможно, что способов одолеть крылатую тварь будет несколько.



Особо старательные красные храмовники получают шанс превратиться в красных демонов. Справиться с ними в таком виде — сложная задача, нужно пользоваться талантами всей команды.

солдат. Его можно отвоевать и распространить влияние инквизиции на этих землях. Авось и с шахтами в каньоне получится что-нибудь сделать.

Подход к крепости охраняют несколько пехотинцев, радостно поваливших на нас. Мы честно ждали, что наши герои привычно ворвутся в бой, начнут уворачиваться от ударов и бить в ответ, но Inquisition снова нас удивила — оказывается, управлять группой можно в режиме тактической паузы, как в Dragon Age: Origins. Более того, для слаженной работы это необходимо!

Колдунья Вивьен призывает ледяную стену, Варрик обходит с фланга, а герой вместе с Кассандрой бросается в битву сломя голову. Пока еще не совсем понятно, как вполне живой и динамичный режим управления сумеет ужиться с тактическим.

Возможно, AI сам будет время от времени маневрировать.

Кроме нас снаружи не осталось ни единой живой души, а ворота крепости закрыты наглухо. Проникнуть внутрь, говорят нам, можно несколькими способами. Например, заставить Варрика найти лазейку и открыть ворота изнутри. Или попробовать постучаться. Вот Кассандра так и решила сделать. Подошла к воротам и выбила их парой ударов щитом.

Гарнизон не особенно впечатляющ, но лучники стоят на парашюте, и подобраться к ним не получается. Ну и ладно, подпорки-то хлипкие, один меткий удар — и от этой конструкции останутся дрова, благо физический движок Frostbyte 3 позволяет. Правда, виденные нами хитрые трюки и уловки по полезному ломанию чего-нибудь ограни-

чились поджогом лодок, вышибанием двери и нейтрализацией стрелков. Выглядят эти сценки заскриптованно, да и билд у демо-версии очень сырой, но, гарантируем, последнее, о чем вы будете думать, играя в ролевою игру, — это физический движок.

### ВЫСОКО СИЖУ, ДАЛЕКО ГЛЯЖУ

Герои захватывают крепость, и тут в дело вступает совершенно новая механика. Оказывается, инквизицией мы будем управлять на глобальном уровне: отправлять агентов на ключевые точки, оставлять гарнизон. Наличие крепости в этой локации позволяет отремонтировать шахты, убрать опасный газ и наконец пройти через каньон. На картах наверняка будут и другие стратегические места — ту сгоревшую

дереvuшку тоже, видимо, можно было приспособить к делу.

Понятное дело, удерживать все позиции разом не выйдет, на каждое здание требуется несколько агентов, а их явно будет не хватать. У крепостей своя специализация: инквизиторы гарнизона могут раскинуть шпионскую сеть или усиленно заняться колдовством. Это, в свою очередь, даст главному герою какие-то плюшки.

Саму инквизицию мы тоже не с нуля поднимаем, а постепенно возрождаем. Разработчики заявили, что на этот раз, выбирая расу главного героя, мы можем сделать его кунари (точнее, косситом — это те рогатые здоровяки, с которыми вышло недопонимание в Dragon Age 2). Если люди, гномы и эльфы в своих действиях и решениях отличались незначительно, то кунари и их философия в привычные рамки укладываются плохо. В детали создатели не вдаются, но обещают, что у героя-кунари будут свои мотивы. Только бы он не оказался еретиком и не отверг философию...

Заканчивается демо-версия, естественно, на самом интересном месте: едва герои успели спуститься к каньону, как на них налетел дракон. Сражение с ним, увы, осталось за кадром, но впечатлений и так хватило с головой. Серия несомненно движется вперед, причем не осторожной тихой сапой, как в Mass Effect 2 и 3, а серьезными такими, уверенными шагами. Пожалуй, здесь мы видим то, чего ждали от второй части, которая структурно, к нашей досаде, мало чем отличалась от последних Mass Effect.



Вопросов после демки возникло море, и не на все продюсер готов ответить. В первую очередь нас, конечно, интересовали титульные драконы, управление крепостями и, главное, система навыков. Уже сейчас удалось подтвердить, что построена она будет примерно как во второй части.

Главное, чтобы в Inquisition не сосредоточились на дополнительных механиках в ущерб собственно ролевой части! Интересные задания, взаимодействие с персонажами, неожиданные сюжетные повороты — вот об этом разработчики, считай, молчат как партизаны. И все равно Dragon Age: Inquisition в списке ожидаемых игр можно смело ставить на одну доску с третьим «Ведьмаком». ■



# DARK AGE

РЕКЛАМА

[WWW.DA.ZZIMA.COM](http://WWW.DA.ZZIMA.COM)

НОВАЯ ЭПОХА  
MMORPG



## ПОДАРКИ ИГРОКАМ

Активируй промокод на нашем  
сайте до 1 ноября — и получи  
уникального питомца в подарок

**J7LW-98BA-1000-G3JZ**



**НОЧЬ НАСТУПАЕТ**

16+



центр внимания

# ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Дата выхода

1 ноября 2013 года

Жанр  
Экшен  
Издатель  
Ubisoft  
Разработчик  
Ubisoft Montreal  
Мультиплеер  
Интернет  
Платформы  
PC, Xbox 360, PS3  
Сайт игры  
assassinscreed.com

Денис Мурин

## Ассасин и море

Чем глубже в море, как известно, тем толще ассасины. До выхода **Assassin's Creed 4: Black Flag** всего месяц, и **Ubisoft** вывалила на нас уже столько информации о ней — и охоту-то на акул мы видели, и контракты на убийство, и морские сражения, и исследование небольшого острова, и даже штурм форта, — что теперь остается только гадать: а что ж там такого есть еще?! Если есть. Не хотелось бы думать, что разработчики заранее открыли все до единой карты, это было бы не настолько интересно. Поэтому «Игромания» собрала в один материал все, что удалось накопать: детали, мелочи и гипотезы — давайте еще разок окинем взглядом.

Серию **Assassin's Creed** часто хочется ругательски ругать, помяная незлым тихим словом Бобби Котика, который в своем Activision осериализил все, что можно и нельзя, и жалуясь на ее откровенную конвейерность. Сдается нам, что придуманный в 2008-м сценарий не был рассчитан на такую лавину продолжений и авторы уже сочиняют историю на ходу, словно в поздних эпизодах одноименного сериала «Остаться в живых».

Однако недавняя новость расставила все по своим местам: конец **Assassin's Creed** виден, вернее, уже написан, и измениться может только путь к нему. Загвоздка в том, сколько частей удастся впихнуть на пути к этому самому эпическому фи-

налу и уцелеет ли по дороге качество продукта.

### Челюсти 2.0

Четвертая часть с подзаголовком **Black Flag** вообще держится особняком. Она может быть никак не вписана в и без того шаткую логику общего повествования, но сказать про нее что-либо дурное язык не поворачивается. Мы думаем, что захватский пиратский сеттинг — лучшая находка эпопеи со времен первой части, а типаж главных героев и флибустьерский дух идеально подходят для псевдоисторического сюжета. Разбитные красотки, отчаянные головорезы, фрегаты, которые можно угнать, как

машину из **GTA**... Авторы собрали сюда все самое вкусное, что только можно вытянуть из безумной задумки про пиратов и ассасинов.

И даже на акул тут охотятся прямо с крохотной лодочки! На самом деле прессе сначала хотели показать охоту на китов — но всевозможные организации по охране животных наверняка немедля встали бы на дыбы, поэтому **Ubisoft** «пошли на уступки» и явили нам гарпунную охоту на белую акулу — а та тоже, между прочим, вымирающий вид. Ну, видимо, чуть менее вымирающий. С убитой акулы, помимо чувства превосходства над природой, добываются и другие, вполне естественные, трофеи. **Black Flag** поглядела на



Один западный сайт попытался сделать подборку отвратительных хорроров про акул. В начале презентации редактор извинился перед читателями, сказав, что у него было мало времени на отбор кандидатов, и многие важные произведения он пропустил... Поэтому в топе всего сорок фильмов.



**Ubisoft** продолжает нас радовать сюрреалистичной техникой будущего в исторических декорациях.





*Nassau*  
ASSASSIN'S CREED IV  
BLACK FLAG  
1715

Нассау, базу для багамских пиратов, описать невозможно. Хаотичная застройка, густые джунгли, о порядке никто и не слышал.

Far Cry 3 и решила у себя тоже позволить шить из шкурок убитых зверей новые сумки под снаряжение.

Помните эпизод на озере из Resident Evil 4: герой стоит на носу лодки, смело смотрит на воду и держит наготове привязанный к корме гарпун? Вот здесь нечто похожее. Если вы попадете в акулу, акула попытается уплыть, таща лодку за собой. В этот момент Эдвард должен забросить раненое животное запасными гарпунами (а их число ограничено, так что цельтесь получше). Рано или поздно рыба отцепится и попытается перевернуть лодку либо откусить у охотника какую-нибудь не нужную, по ее мнению, часть тела. Как легко догадаться, решается проблема просто — берете гарпун и... Любители классической литературы на этом эпизоде наверняка пустят слезу, углядев, быть может, и непреднамеренную, но все же отсылку к «Старику и морю» Хемингуэя.

Акулу, кстати, можно попытаться победить и в честном бою, благо в Black Flag есть подводная боевая система — мы уже рассказывали о ней в прошлых номерах. Но это для очень больших приверженцев спортивного духа и схватки один на один.

### Крепостной труд

В Assassin's Creed 4 есть еще одно нововведение, но разработчики о нем почти не расска-

зывают — стесняются, что ли? Представьте себе, к нам возвращается хардкорный стелс! Во-первых, появится кнопка «Присесть», а во-вторых, во многих заданиях, особенно в побочных контрактах на убийства, вас весьма существенно вознаградят за тихую или неагрессивную тактику на миссии. Скрестим пальцы, чтоб на этот раз у нас были поводы использовать весь гигантский арсенал героя, а не только бегать с вязанкой пистолетов и шпaga.

Побочные задания могут начинаться в одном месте, а заканчиваться совершенно в другом: цель может найтись на соседнем острове, а то и вообще дать деру на корабле. Благодаря бесшовному миру и возможности сесть на корабль и уплыть в сине-зеленую даль, не плясь предварительно на экран загрузки, погони в Black Flag получатся в стиле GTA — с той лишь разницей, что вместо первого подвернувшегося такси герои запрыгнут на свой собственный корабль с оравой матросов.

Морские сражения тщательно доработали. Скажем, корабли противника теперь отличаются друг от друга, причем отнюдь не по принципу «выше мачты, больше пушек». Некоторые из них будут сразу стараться идти на сближение и таранить ваш корабль, другие — издали начнут поливать огнем из мортир.

Часть заданий будет недоступна до тех пор, пока вы не

уничтожите защищающий территорию форт. Морские крепости тут — аналог башен из предыдущих частей: выстроенные в узловых точках карты, они будут закрывать проход и обстреливать ваш корабль из пушек. Уничтожить форт — задача не из легких, но, разрушив внешние стены, хитроумный Эдвард сможет вплавь пробраться в самое его сердце, забраться наверх и, убив командующего, заставить крепость спустить флаг. Захваченные форты будут обстреливать всех ваших неприятелей (можно использовать как стратегическое преимущество), дадут доступ к полной пачке заданий в регионе, а кроме того, от них мы получим еще что-то приятное — разработчики пока не признаются, что именно, но намекают на весомость и важность.

### Жил бедовый капитан

Что очень удивительно, о судьбе Эдварда Кенуэя мы знаем еще до выхода игры. Даже обстоятельства, при которых он погиб, нам ведомы. Нет, портить вам удовольствие мы не станем, но расскажем, как герой допрыгался до веселой морской жизни.

Эдвард, конечно, не с младых ногтей был пиратом. Мы назвали бы его типичной жертвой обстоятельств. Вырос он в нищете, но духом никогда не падал, разве что за воротник заложить любил. Со временем

семья Кенуэй перебралась на юго-запад Англии, в Бристоль, где и осела. Через несколько лет Эдвард даже обзавелся женой и дочерью.

Однако достойная миссис Кенуэй не подписывалась терпеть мужнины выходки и была страшно недовольна тем, что стабильности в их семейном благосостоянии никакой. У Эдварда в голове ветер, приличную работу он найти не может, его, видите ли, манит морская романтика и тянет совершать грандиозные подвиги, а не сидеть в скучном Бристоле и ящики в порту таскать, наживая артрит и ревматизм.

Будущая гроза морей сбегала от супружеского ярма и записалась в каперы, после чего отправилась на Ямайку — служить британской короне и с превеликим наслаждением топить испанские бриги и галеоны. Но вдоволь походить под парусом ему не удалось, потому что в силу вступил Утрехтский мирный договор, испортивший наемным капитанам всю морскую вольницу. Теперь найти работу стало дьявольски трудно. Зато мечта сбылась: Кенуэй стал пиратом, отправляет на дно корабли и ищет сокровища. У него к этому делу явный талант и изрядно везения, потому что к началу событий Assassin's Creed 4 за его плечами уже два года буйного пиратства и его еще не повесили. Во время пиратского рейда он, очевидно, и узнает про ассасинов и в силу некоторых об-





стоятельство становится одним из них. Вот, кстати, больше всего-то нам сейчас и интересно, как его занесло в древний орден. Наверное, все дело в ненависти к тамплиерам, но чем они ему так насолили?

### Игра про игру про ассасинов

Зато впервые за всю историю серии разработчики охотно рассказывают нам о второй сюжетной линии игры, действие которой разворачивается в будущем, — возможно, потому что на этот раз действительно есть о чем рассказывать. Вы, наверное, уже знаете, что «настоящим» главным героем станет безымянный сотрудник игровой компании **Abstergo Entertainment**, чья святая святых располагается в небоскребе в канадском Монреале. Разработчики, видать, проецируют мечты о новом офисе.

Управлять «героем будущего» можно будет только от пер-

вого лица — для лучшего погружения в образ. Он — новый сотрудник студии, которая на базе «Анимуса» разрабатывает... популярную игровую консоль. Естественно, параллельно тамплиеры ищут очередной древний артефакт, который должен помочь Abstergo наконец завоевать весь мир, — но прикрытие, согласитесь, оригинальное. В начале игры герой о хитрых замыслах начальства ни сном, ни духом и лишь позже начинает догадываться о том, что дело нечисто. А может, он засланный ассасин, кто ж его знает.

Вместо «Анимуса» вы получите свой мини-кабинет — огороженный стол с ноутбуком и местом для коллекционных фигурок. Фигурки выдаются за достижения в исторической части, и собрать все можно будет, только хорошенько потрудившись на благо компании. Однако на рабочем столе свет клином не сойдется, герой сможет относительно свободно разгуливать по офису Abstergo

Entertainment, болтать с коллегами и пытаться хоть одним глазком взглянуть на секреты тамплиеров.

Каждому новому сотруднику выдается планшетный компьютер и номер. Именно по номеру персонажи будут обращаться к вашему герою, однако не надейтесь, как в **Watch\_Dogs**, увидеть в вашей сюжетной кампании других игроков. Вести деловую переписку, подслушивать, подглядывать и заниматься рудиментарным компьютерным взломом вы будете в гордом одиночестве. Зато в определенный момент сможете подняться на верхние этажи, откуда откроется впечатляющий вид на Монреаль. Так это делают сотрудники Ubisoft. Завидуйте!

### Прямая связь

Отказавшись от Дезмонда, сценаристы убирают слой между игроком и персонажем, как уже было в **Assassin's Creed:**

**Liberation.** Это позволяет любопытным образом сломать «четвертую стену». Вы играете, подчеркиваем, за ассасина. Смотрите сюжетные сценки, выполняете разные задания... Но поскольку софт-то сделан тамплиерами, события искажаются, причем далеко не в пользу убийц! Способ узнать правду все же есть: в воспоминаниях встречаются «ошибки». На карте появляются «аномальные» жители, при убийстве которых вам показывают какую-нибудь уже знакомую сюжетную сценку, но дополненную или с измененными репликами.

Более того, саму идею с тестированием консоли от «Абстерго» можно обыграть по-разному. Вдруг Ubisoft возьмут и частично перенесут задумку из **Watch\_Dogs**, только будет она внесетевая! Представьте, что к одной и той же симуляции будут подключаться другие пользователи, в том числе и тамплиеры. Мирные жители в городах могут внезапно стать



WIP Present Day  
#ac4blackflag



WIP Present Day  
#ac4blackflag

Это ваше рабочее место. Фигурки слева выдаются за всевозможные достижения в исторической части, собрать все — это что-то сродни тому, чтобы получить звание «Работник месяца». Мало того, что бесполезно, так еще и коллеги завидуют.

**Abstergo Entertainment** располагается в Монреале и делает игры про ассасинов. Здесь должна быть картинка с соцуренным Леонардо Ди Каприо.



# Havana

ASSASSIN'S CREED IV  
BLACK FLAG  
1715



Гавана немного похожа на Флоренцию из Assassin's Creed 2: есть где полазить, а маневрировать и прятаться — одно удовольствие.

смертельными противниками, а пространство исказится из-за внутренних сбоев системы.

Однако в приключениях вне устройства от «Абстерго» интерактивность и влияние на мир будут мизерными. Но, с другой стороны, с сотрудником совершенно точно будут связываться как тамплиеры, так и ассасины, и в определенный момент мы даже сможем пойти против «Абстерго» и начать сливать важную информацию. Интересно, как выбор сторон повлияет на приключение Эдварда?..

Мы так думаем, что правильно создатели избавились от Дезмонда и его друзей и перешли к безымянному персонажу. Можно больше не забивать себе голову древними пророчествами и сосредоточиться на исследовании мира. Не исключено, что действие следующих частей серии перенесется в экзотические места, а будет ли главный герой как-либо связан с Дезмондом или нет, не слишком-то и важно. Другие персонажи-ассасины, за которых можно будет играть, совсем не вписываются в родословную приснопамятного бармена.

Разработчики уже запланировали несколько дополнений, причем главным героем в них будет вовсе не Эдвард. Первая цепочка миссий будет доступна только владельцам PS3 и PS4 и покажет нам несколько эпизодов из жизни Авелин де Гранпре. Второе сюжетное DLC расскажет об Адевейле, первом помощнике капитана.

Историю про Авелин пишет сценаристка Liberation Джилл Мюррей. Напомним, Assassin's Creed: Liberation была игрой примечательной — все мужские персонажи там либо были напрочь отрицательными, либо обладали разными неприятными чертами, зато женщины, наоборот, все как на подбор волевые, решительные и смелые. Дошло даже до того, что главным злодеем (спойлер!) оказалась мачеха главной героини. Интересно, как история про Авелин увяжется с сюжетом Assassin's Creed 4? Временной промежуток-то достаточно солидный, если уж вводить туда знакомых лиц, то скорее Коннора в очередной раз.

## Флибустьерские технологии

Не позабыли и о переходе к следующему поколению консолей. Чтобы подтянуть графику до уровня некстгена, берутся уже готовые файлы и ассеты, их разрешение увеличивается, а потом используется так называемый параллакс-маппинг, благодаря которому текстуры выглядят более реалистичными и объемными. Важны даже мельчайшие мелочи: физический движок обрабатывает каждую травинку, каждый цветочек — и все ради того, чтобы мы поверили в местную природу.

К проработке деталей Ubisoft вообще относится до изумления серьезно, для Watch\_Dogs, например, отдельно обсчитыва-

ются потоки воздуха. Вряд ли это заметишь с ходу, но именно из таких вещей и складывается виртуальный мир. В консольных версиях Assassin's Creed 4 обещают небывалую работу с освещением и ползающих по древесной коре жучков. А кусты, в которых может прятаться Кенуэй, говорят, получились почти как настоящие.

К сожалению, в этом году не будет новой игры для PlayStation Vita: все оттянула на себя Black Flag. Тем не менее портативную консоль можно подключить к PS4 и брать корабли на бордаж, не вылезая из уборной.

На персоналках Black Flag будет поддерживать DX 11. Сильвейн Тротье, один из продюсеров, заявил, что тестировать игру удобнее всего именно на компьютере. Дескать, он всегда на шаг впереди консолей, и именно на ПК они там у себя ставят технологические эксперименты. Вот и их инструментарий для некстгена основан как раз на результатах работы с PC-версией.



Чем больше мы узнаем о Black Flag, тем больше вопросов лезет на ум, обгоняя друг друга. Если игрок — это сотрудник Abstergo, будут ли сюжетные ролики исторической части обрезаны, чтобы выставить Эдварда и ассасинов в нелицеприятном свете, как в **Assassin's Creed: Liberation**?.. И можно ли потом будет открыть «правильные», полные версии воспоминаний?.. Что стало с ассасинами и Дезмондом после **Assassin's Creed 3**?..

Готовы биться об заклад, что все ответы мы получим только в ноябре, а в нагрузку к ним пойдет и новая пачка вопросов. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ubisoft в Assassin's Creed 4 дразнит животнолюбив охотой на китов и акул, а коллег-разработчиков и игроков — видами, которые открываются из их офиса.

Процент готовности:

**90%**



информация | октябрь 2013



# Маскарад

Как устроена  
многопользовательская игра

Ян Кузовлев



Над мультиплеерной частью работает несколько студий, в том числе из Бухареста, Киева и Шанхая. Увы, даже такая когорта не смогла воплотить в реальность масштабный морской бой с участием нескольких человек. По словам творческого директора Ашрафа Исмаила, многопользовательских морских сражений в игре не будет, но велик шанс, что они появятся в следующей части, — при условии, что механику оценят. Между прочим, такой режим изначально планировали, но в силу некоторых причин отменили.

С другой стороны, над уже готовыми вещами основательно поработали и даже дополнили режим Wolfpack. Он появился еще в третьей части, но теперь разделен на два — Discovery и

Unleashed. Идея нехитрая: вы вместе с тремя другими игроками выполняете задания, которые выдаются в произвольном порядке. Discovery — это кусочек игры со связной историей, предназначенный для нескольких игроков, фактически — обучение перед Unleashed, и сделали его специально для того, чтоб даже те, кому многопользовательская игра до лампочки, осознали, как здорово охотиться на кого-нибудь в приятной компании. А кроме того, у Wolfpack в третьей части был неприлично высокий порог вхождения, поэтому обучение тут просто необходимо.

Совместная игра в Black Flag проходит так: вам поручают задание и ставят жесткий срок на выполнение. Поручения разнообразные и убийствами не ограничиваются. Напри-

мер, вас могут попросить защитить сундуки, пока боты всячески отвлекают команду и пускаются на хитрые уловки. Есть задание, вызывающее в памяти... Распап: за игроками бегают неуязвимые стражники, и, чтобы их одолеть, надо найти особый предмет, после чего в течение короткого времени расправиться с привиде... с противниками.

Привычный режим с «маскарадом» дополнили новой фишкой под названием Gamelab. Вы теперь вольны настраивать правила игры как угодно — в вашем распоряжении примерно две сотни переменных, которые можно редактировать. Хотите — разрешите пользоваться только огнестрельным оружием или отмените персонажей-двойников

(прятаться немедля станет сложнее).

Игра при этом преобразуется. Желаете беспощадный дезматч на мушкетах? Пожалуйста! Надоели условности обычного сетевого режима, что-то считаете неспортивным и несбалансированным? Подкрутите десяток-другой настроек по своему вкусу, а потом и с товарищами поделитесь идеей.

Здесь Ubisoft делает примерно тот же финт ушами, что и в Splinter Cell: Blacklist. Все внимание обращается на геймплей, причем игрок должен в первую очередь развлекать себя сам и наслаждаться интересной механикой. Но разработчики сильно рискуют: так ли уж прекрасна мультиплеерная механика, чтобы ее можно было изменять вдоль, поперек и наискось? ■



# Каникулы на Карибах

Чем можно заняться в *Assassin's Creed 4: Black Flag*

Ян Кузовлев



**А**ssassin's Creed становится чем угодно, но только не игрой про скрытных ассасинов. Бесшумным убийствам в новых играх уделяется все меньше внимания — из третьей части даже исчезли голубятни, в которых ассасины получали задания.

**Этот человек должен умереть.** Но вот вам приятная новость: побочные контракты на убийства Кенуэй получает именно в голубятнях. В отличие от других игр серии, *Black Flag* не стремится ограничивать главного героя, не создает виртуальные стены и не требует прикончить цель именно так, как задумывали геймдизайнеры. Можете хладнокровно выследить жертву и напасть в любой момент.

**Спасать моряков.** На удивление, Эдвард не только отнимает жизни. Команда, заведя ухватившегося за плавучие обломки выжившего, во все глотки орет: «Человек за бортом!» Если спасти бедолагу, он примкнет к вам. А возможно, неподалеку окажутся припасы, и благодарный матрос с радостью укажет, куда плыть.

**Стервятничество.** Британцы и испанцы друг друга пламенно не любят и предпочитают выражать свою нелюбовь в морском бою. Можно, конечно, ворваться в битву третьим неллишним, потопить оба корабля и, гогоча как городской сумасшедший, прикарманить все припасы — но неинтересно. Хитрый пират Эдвард поступит иначе: увидит, какой стороне не везет и чье корыто потихоньку охватывает огонь, да и отправится на борт обреченного судна, прихватит что-нибудь ценное и сделает ноги до того, как кораблю настанет крышка.

**Потасовки в барах.** Ничто не истинно, все дозволено — именно поэтому Кенуэй отправляется отвести душу в ближайшую таверну, где можно со вкусом набить кому-нибудь морду. Вполне возможно, что после эдакого номера несколько моряков примкнут к команде, а остальные посетители настолько заважают бойкого пирата, что с радостью поделаются ценными сведениями.

**Граться награбленное.** Во время подводных приключений Эдвард может найти хитро запряженные пещеры, где другие пираты



хранят свое богатство. Поскольку во время ныряния главный герой почти беззащитен (вам не кажется, что плавать в одежде ассасина все-таки большая глупость?), расправляться с ничего не подозревающими противниками надлежит тихо. Вот так нам понемногу и навязывают скрытное прохождение, но оно, к чести создателей, остается в рамках логики.

**Полюби огнестрел всей душой.** Один мушкет или даже два мушкета — это несолидно, поэтому Кенуэй носит сразу четыре. Огнестрельное оружие в *Assassin's Creed* кажется штукой неспортивной: гарантированно сносит наповал, точно и далеко бьет. А раз уж у Эдварда столько стволов, то и сопротивление ему должны оказывать соответствующее! Кроме того, в новой игре обещают изменить схему управления и сделать так, чтобы из мушкетов можно было свободно целиться, словно в каком-нибудь экшене от третьего лица. Мы, правда, пока не понимаем, что в этой системе такого прорывного, потому как в *Assassin's Creed 3* тоже можно было стрелять без автоприцела.

**Забудь о доме.** В одной из сцен первый помощник капитана рассуждает, что, даже если бы у него было много золота, черта с два он смог бы где-нибудь осесть. Чернокожих не просто не любят, а попросту презирают, поэтому единственная «страна», гражданином которой ему хотелось бы стать, это корабль. Здесь все друг друга знают как облупленных и, хоть не всегда мирно уживаются, уж точно будут стараться удержаться на плаву. Пока что никто не знает, будет ли у Кенуэя пиратская база или убежище, но мы почти уверены, что никаких квестов по обустройству хозяйства (вроде как в третьей части) на нас не свалится.

**Сокровища!** Мир *Assassin's Creed 4* огромен, и, чтобы доплыть от одного края карты до другого, придется поднять все паруса и пилить на полной скорости полчаса реального времени. Для изучения открыты не только три основных города, но и полсотни островов, причем на каждом есть чем заняться: сокровища поискать, пленников спасать... ■



# КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

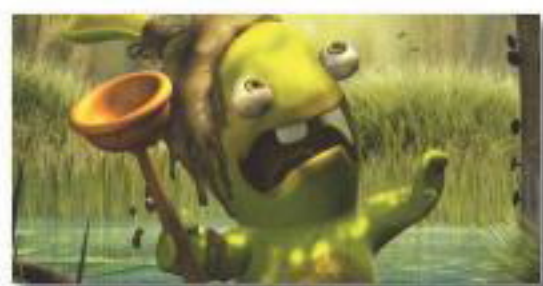
Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали.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

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

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

## РЕЙТИНГИ

### 0-2 (ЖУТЬ)



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

### 3-4 (ПЛОХО)



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

### 5-6 (СРЕДНЕ)



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

### 7 (ХОРОШО)



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

### 8 (ОТЛИЧНО)



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

### 9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)



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

### 10 (ИДЕАЛ)

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



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит.

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



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



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



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



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

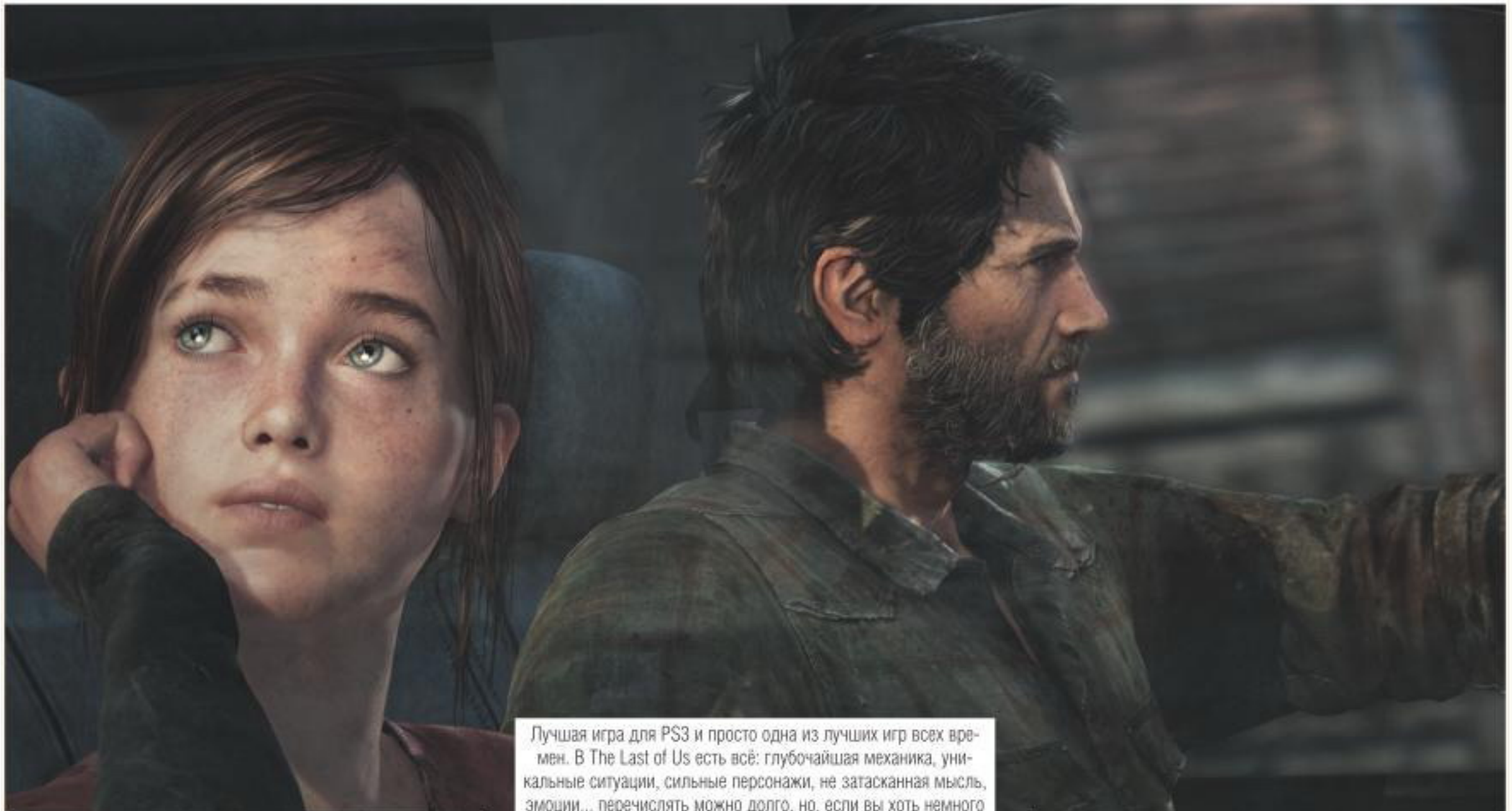


# «ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

## Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

### The Last of Us



Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Зомби-драма \* Sony \* Naughty Dog

#### BioShock Infinite



Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Красочный, светлый, ускоренный BioShock в воздушном городе. Сложная, многофакторная, взрослая игра — и уже точно один из главных шутеров этого года.

Шутер \* 2K Games \* Irrational Games

#### Metro: Last Light



Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №7/2013

Самое настоящее московское метро после ядерного апокалипсиса. Маленький подземный мир, в котором хочется жить и который совершенно не хочется покидать.

Экшен \* Capcom \* DONTNOD Entertainment

#### Far Cry 3



Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №1/2013

Во многом Far Cry 3 приобрела, в чем-то потеряла, но это по-прежнему прекрасный шутер, не жалеющий для игрока свободы.

Шутер \* Ubisoft \* Ubisoft Montreal

#### Assassin's Creed 3



Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №12/2012

Вершина развития Assassin's Creed на идеях предыдущих частей. Все чудесно, но нужен перерыв.

Экшен \* Ubisoft

#### Path of Exile



Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №7/2013

Инди-проект от никому не известной студии занял пустующий трон короля ролевых экшенов. Path of Exile — это лучшая игра в жанре за последние несколько лет.

Action-RPG \* Grinding Gear Games

#### The Swapper



Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №8/2013

Платформер со сложными головоломками, гнетущей атмосферой и сюжетом, заставляющим задуматься о тщете всего сущего.

Puzzle platformer \* Facepalm Games



ЖАНР

СТЕЛС-ЭКШЕН

ИЗДАТЕЛЬ

SQUARE ENIX

РАЗРАБОТЧИК

EIDOS MONTREAL

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

ПЛАТФОРМЫ

PC, XBOX 360, PS3

(PS4, XBOX ONE)

САЙТ ИГРЫ

THIEFGAME.COM

ДАТА ВЫХОДА

28 ФЕВРАЛЯ

2014 ГОДА

# THIEF

## НЕ УБИЙ, НО УКРАДИ

**П**редставьте себе, вместо Thief разработчики сначала хотели сделать игру по мотивам артурианы. Про того самого вора Гаррета тогда и речи не шло, а вся история вертелась вокруг противостояния двух легендарных персонажей: короля Артура — тирана, злодея и деспота — и антигероя Мордредра. Однако идею Dark Camelot зарубили почти сразу. Издатели опасались, что из легенд о короле Артуре не получится ничего приличного.

### ГОРОД И АНТИГЕРОЙ

Чуть позже наработки по проекту все-таки задействовали, хотя от артурианы не осталось и сле-

да, а главным героем вместо Мордредра стал не совсем обычный вор Гаррет. Вообще-то его своеобразные таланты предназначались для совершенно других целей. Гаррета воспитывал орден хранителей, члены которого постоянно наблюдают за положением дел в столице, но придерживаются строгой политики невмешательства (спрашивается — зачем тогда наблюдать?). Перед инициацией Гаррет покинул своих наставников. Хранители молодого человека отпустили, но приглядывать за ним не перестали. Примерно как Чужой из Dishonored: всё-всё вижу, всё примечая, и всеходы у меня записаны, но делать ничего не делаю для чистоты эксперимента.

Скажем больше: человеку, не знакомому с серией Thief, при взгляде на новую игру неизбежно придет в голову Dishonored — тут и там красивые викторианские особняки, мрачные холодные тона, резкий контраст между районами богачей и чумными трущобами. И сама история — это тоже прежде всего история про Город, и только потом про главного героя. Да и в целом обновленный Thief элегантно заимствует у Dishonored некоторые вещи.

Например, в одном из последних трейлеров нам проникновенно поведали о классовом неравенстве. Всем в местном городе заправляет некто Барон — сатрап и гад. Владельцы заводов, газет, пароходов заняты

исключительно набиванием карманов и не особо заботятся о том, как живет рабочий люд, а филантропию для равновесия еще не придумали. Народ тем временем полнится недовольством, мрет от чумы (снова привет от Dishonored!), голодает и мало-помалу организует сопротивление.

Весь творящийся мрак хлестко комментирует сам Гаррет, облик которого с перезапуском серии сделался по-ассасински изящным и отчетливо готичным. Мастеру-вору категорически не нравится текущее положение дел. Социальные проблемы? Знать угнетает малоимущих морально и материально? Люди теряют работу? Отлично, восстановим баланс



Нечисти в игре, к сожалению, не будет, поэтому водяные стрелы освящать не придется. Ими только огонь тушить.



Столкнуться со стражей лицом к лицу неприятно. Такие случаи чаще всего оканчиваются для Гаррета печально. Он не Корво, остановить время не сможет.





А вот один на один шансы существенно повышаются. Огреть дубинкой ничего не подозревающего патрульного — милое дело.



Вот честно, про такие декорации можно сказать, что они из Dishonored, и никто не засомневается.

сил по-нашему, по-гарретовски: обворуем богачей, чтобы беднякам не так обидно было.

### БЫЛО ВАШЕ, СТАЛО НАШЕ

Чужой бы с ним, с заимствованием парочки идей у Dishonored, — но мотивы у главного героя какие-то спорные. Все эти рассуждения про богатых и бедных плохо вяжутся с тем Гарретом, которого изначально задумали «отцы-основатели» серии.

Правда, с ходу романтизировать образ не стоит: Гаррет совсем не герой и трудится на воровской ниве ради прибыли. Ну и из любви к своему делу, конечно. Сокровища у него при этом всего лишь на втором месте. Кража должна быть искусством, и Гаррет скорее художник, чем ремесленник. Он может убить, если обстоятельства вынуждают, но расценивает это как непрофессионализм, как нечто мерзкое и противоестественное. Нет, вопрос ценности человеческой жизни волнует его мало, при необходимости рука антигероя не дрогнет. Но хорошему вору положено отнимать драгоценности, а не жизни.

К досаде Гаррета, ему нередко приходится решать чужие проблемы и становиться героем поневоле. Так, в первой части серии он действует по указке некой таинственной женщины — выносит драгоценности, проникает в особняки, комментируя изящный вкус хозяев и критикуя их литературные пристрастия. А в городе тем временем назревает конфликт язычников и хаммеритов. Первые живут на далекой окраине и напоминают радикальную группу жрецов-друидов, обожающих жертвоприношения на свежем воздухе, а вторые фанатично почитают технологии и поклоняются богу-архитектору.

Гаррету все это было глубоко до свечки, пока аристократ по имени Константин не попросил его стащить волшебный камень-глаз прямо из-под носа у хаммеритов. За приличную сумму, конечно же. Как вы помните, кражей дело не ограничилось, и бедолага-вор оказался втянут в большой план по пробуждению сил хаоса и возвышению гильдии язычников, для чего волшебный глаз и потребовался. Язычники полагали рукотворные дома олицетворением зла и мечтали засадить всё вместо этого дремучими дубравами, но сам Константин — далеко не из соображений экологии — ратовал за возвращение к природе, и Гаррету пришлось в спешном порядке портить ему всю малину.

### УНЕСТИ НОЖИ И СОКРОВИЩА

Геймплей игры отлично передает профессионализм Гаррета. Чем выше сложность, тем проще понять характер героя. Скажем, на первом уровне старого доброго Thief надо проникнуть в особняк к лорду Баффорду и стащить ценный скипетр. Более опытный игрок попытается вынести не только скипетр, но и попутного добра на 350 монет. При этом нельзя тревожить слуг — они ведь не виноваты, что их хозяин богач и его решили обчистить. На высшей сложности ставки возрастают: убивать нельзя категорически, а Баффорд должен недосчитаться драгоценностей на 750 золотых.

Thief поощряет терпение и мастерство, заставляет игрока приспосабливаться к ситуации. Во многих других играх проблему решает прежде всего убийство, а о других способах взаимодействия с окружающим миром и речи не идет, можно разве что поискать ключи или решить нехитрую голо-

воломку. В Thief же нужно считаться с архитектурой уровней, изучать каждый закуток и всегда держать в голове план отхода. В играх со скрытым прохождением совсем не обязательно раскладывать по укромным уголкам бонусы или всякие мелочи вроде аудиозаписей. Игрок сам заинтересован в том, чтобы знать уровень наизусть. Особенно в «Воре», где карта была не точной схемой этажа, а просто наброском с ценными указаниями.

И именно в этой игре впервые стало важно следить за освещением: Гаррет умел растворяться в тених и старался по возможности тушить факелы. Для этого у него были даже особые водяные стрелы, покупающиеся перед походом на дело. Но темнота не спасала, если под ногами оказывалась звонкая кафельная плитка, зато на ковре Гаррет мог чуть ли не кувыркаться.

Мы рассказываем про игру, которой уже больше десяти лет, не только для того, чтобы объяснить мотивы Гаррета или сравнить серию с Dishonored. Thief был первым проектом с подобной механикой, и остальные ее либо развивали, либо так или иначе меняли. Новая игра честно переносит к себе исходный материал: первое, что показывают в демке, — как тушить огонь водяными стрелами. Бег по траве по-прежнему почти бесшумен, охранники по-прежнему оседают на пол, схлопывая дубинкой по голове, а в заданиях мелькает возможность пройти уровень, не испулавшись в кровю.

Не обошлось и без «современных» новшеств. Теперь Гаррет может рывком перемещаться с места на место, как Корво со своим Blink, но на расстояние в пять шагов и без всякой телепортации, а в меню можно включить мини-карту, маркер с основным заданием и иконки над головами стражников.



Фишка в том, что Thief это ни к чему, игра лучше работает без подобных «костылей». Интерьеры нужно исследовать, а не мчаться по комнатам к цели сломя голову, и тут мы очень надеемся на интересные уровни. В оригинале больше всего была важна безумная архитектура, запутанные пещеры. Порой игра превращалась в натуральный survival horror, и не в последнюю очередь благодаря атмосфере и относительной беспомощности Гаррета перед сверхъестественным. На его пути вставала нежить, кошмарные чудовища, паровые роботы; механические камеры не успевали его засечь, ловушки чудом не срабатывали под ногами.

У Thief и так всё есть, главное — не потерять за блеском мишуры исходную концепцию: мы должны почувствовать себя в шкуре уязвимого, но очень ловкого и сметливого человека. Мастера-вора, чей успех целиком зависит от решений игрока. И для этого не нужны ни радары, ни инновационные решения в механике.

... А как же рассуждения о благородном воре и промашки в соответствии характеру? Ладно, спишем на то, что Гаррет просто пользуется назревающей революцией в своих целях. ■

### БУДЕМ ЖДАТЬ?

**Перезапуск всенародно любимой игры руками Eidos Montreal. Сумрачно-викторианская стилистика, остроумно-социальные проблемы, Гаррет с фанатичным огнем в глазах («Пиастры... тьфу ты, брильянты! Брильянты!»), ловкость рук и никакого душегубства — конечно, будем! А кто бы не ждал на нашем месте?**

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ:

60%



# НЕ ВИДНО И НЕ СЛЫШНО

## ЗАЧЕМ ПРЯТАТЬСЯ В СТЕЛС-ИГРАХ

**П**еред выставкой E3 продюсер **Thief** кратко объяснил, чем отличается серия от большинства модных сегодня стелс-экшенов. Он сравнил остро сюжетные похождения Гаррета с **Dishonored**. Мол, львиная доля трудностей в подворотнях Дануолла была связана лишь с нежеланием самого игрока следовать базовым правилам игры. Если мы вели себя невнимательно и агрессивно, выживать среди вездесущих стражников становилось на порядок сложнее, а масса интересных предметов на локации ускользала от наших глаз. Иными словами, как именно стоит играть, каждый понимал благодаря банальной эмпирике: рано или поздно, после очередной

нелепой смерти на открытом участке улицы, привычка осторожничать выработывалась раз и навсегда, а геройство уходило на второй план. Гадов если и давить, то исподтишка и по одному.

Метод этот, безусловно, эффективный, но имеет свои существенные минусы. Наверняка среди игроков в **Dishonored** нашлись те, кто в какой-то момент плюнул на очевидное назидательство со стороны разработчиков и пошел своим путем. Черт с ней, стражей, я залью улицу кровью, шумно кромсая всех направо и налево! Если доступный персонажу арсенал позволяет разделаться с врагами быстро и жестоко, почему бы не воспользоваться возможнос-

тью и не разнообразить процесс? Кажется, прятаться в **Dishonored**, по большому счету, стоило лишь для того, чтобы прятаться. Разглядывать черепичные крыши и скакать по парапетам целую игру может показаться утомительным занятием.

Так вот, чтобы не допустить подобного, авторы **Thief** планируют не столько наказывать игрока за неуместную смелость, сколько награждать за максимальную аккуратность в мире своей игры. Подход также неидеальный (все, что было сказано выше, наверняка будет справедливо и для экшена **Eidos Montreal**), но поводов не высовывать носа из тени у игрока будет несколько больше. Что именно приготовила студия

для самых терпеливых и предусмотрительных — пока не слишком понятно, зато можно вспомнить, как еще разработчики стелс-игр мотивируют пользователя.

### РОЛЕВАЯ МОДЕЛЬ

Один из самых безотказных способов заставить человека быть в виртуальном мире тише воды заключается в том, что игрока необходимо убедить в его грандиозной роли, заставить поверить в уникальность персонажа. Очевидный пример в этом плане — **Splinter Cell**, где весь геймплей строится вокруг рабочих гаджетов Сэма Фишера. Даже дежурные эпизоды с использованием прибора инф-



Тратить время на изучение мира в **Dishonored** стоило ради рун, амулетов и увлекательной информации о Дануолле. Авторы нового **Thief** считают, что мотивировать надо сильнее.



Поклонникам и разработчикам **Splinter Cell** абсолютно неважно, стареет ли Сэм Фишер: пока в его арсенале будет несколько десятков высокотехнологичных игрушек, все миссии будут успешно выполнены.





В целом стелс-механика в *Siren: Blood Curse* исполнена не самым удобным в мире образом, но место действия — старинная зловещая деревня, где раньше проводили ритуальные жертвоприношения, — просто вынуждает вести себя максимально тихо.



Острота ощущений от стелса в *Stealth Bastard* всегда напрямую связана с количеством контента: чем плотнее и изобретательнее уровень напичкан ловушками, тем интереснее искать выход.

ракрасного видения здесь заставляют почувствовать себя на важной миссии, а не просто гиперактивным болваном, прыгающим по стенам. В поздних частях серии, *Conviction* и *Blacklist*, даже кратковременные вспышки ярости со стороны игрока редко выбивают из образа опытного шпиона: выместить злость всегда можно при помощи функции *Mark and Execute*, когда вы помечаете противников в зоне видимости и Сэм автоматически и без лишнего шума их убивает. Словом, чем больше интересных возможностей для бесшумного прохождения, тем больше шансов, что игрок будет постоянно выбирать тихий стиль. Именно поэтому в *Splinter Cell: Conviction*, где главный герой напоминал бомжа в удивительной физической форме, местами приходилось полагаться исключительно на шумное огнестрельное оружие: авторы забрали у агента почти все гаджеты, но понимали специфику серии и не могли допустить, чтобы в игре остались лишь утомительные прятки под столами.

Похожий, но чуть более любопытный подход использовали в прошлом году создатели платформера *Mark of the Ninja*. Здесь тоже очень важную роль играет специализация персонажа: мы играем за потомственного ниндзя и регулярно используем метательные ножи-кунаи, прячемся в цветочных клумбах и пудрим головы врагам при помощи дымовой шашки; проникнуться образом, в общем, довольно нетрудно. Острота ситуации в том, что действие происходит в тесном двухмерном пространстве, где почти нет путей для отступления и мало пространства для разного рода маневров. То есть здесь вы сразу понимаете, что деваться некуда, и начинаете активно осваивать и оттачивать навыки призрачного воина: только полагаясь на ограничен-

ный набор способностей и принадлежностей, можно продвигаться дальше. Разнообразие в данном случае обеспечено тем, что с каждым новым уровнем вводятся новые переменные и схемы регулярно необходимо менять. Более того, в процессе прохождения открываются дополнительные костюмы, которые дают преимущество, но вместе с тем в чем-то жестко ограничивают героя. Фактически это пример идеальной стелс-механики: у вас нет шансов отвлечься на стрельбу или прогулки по окрестностям, вы всегда на нервах, вас постоянно шокируют свежими испытаниями.

### МЫШИННАЯ ВОЗНЯ

Случаев, когда стелс-прохождение предусматривает минимальную свободу игрока, можно вспомнить не так много. Показательным примером можно назвать небольшой, но невероятно запоминающийся эпизод из стелс-хоррора *Siren: Blood Curse*, в котором вы играете за девочку, вынужденную бороться за жизнь среди зомби. У этого персонажа нет никакой возможности отбиться от монстров — она лишь может тихо красться по коридорам и прятаться (например, в шкафу). Сцена, понятное дело, чрезвычайно напряженная, дополнительной мотивации действовать, не привлекая внимания, тут явно не требуется. Некоторые стелс-игры, как известно, можно пройти, никого даже не ударив, но жестокость этого отрезка *Siren: Blood Curse* четко видна на контрасте с предыдущими часами игры, когда вы запросто могли врезать зомби трубой по голове или пристрелить его. Одно дело, когда сложность, как в *Mark of the Ninja*, возрастает постепенно, совершенно другое — когда вас одним моментом лишают возможности дать бой врагу.

Это, впрочем, всего лишь несколько минут, которые прос-

то надо «пережить». В готовящемся *Rain* главный герой — такой же беззащитный ребенок, только здесь избегать монстров (решая при этом иногда задачки с партнером) предстоит несколько часов подряд. Если бы не довольно мирная атмосфера дождливого европейского городка, от игры точно стоило бы ожидать вызова нервной системе.



Нельзя не упомянуть о популярном в последнее время типе стелс-механики, когда игрок вынужден бороться, по большому счету, против самого уровня: обходить ловушки, взламывать электронные системы и все прочее в этом духе. В *Stealth Bastard*, к примеру, стоило избегать смертельных лазеров, камер наблюдения и охранных

дронов, а в iOS-хите *Beat Snake Bandit* подобные испытания были сопряжены с простейшей ритм-механикой: герой двигался в такт постукиваниям по экрану. Здесь мотивация к аккуратному прохождению заключена скорее в удовольствии от самого процесса: каждый уровень — компактная головоломка, решить которую можно с успехом вплоть до 100%. Игроку, опять же, совершенно не на что отвлечься, так что приходится зазубривать правила и тратить уйму попыток для достижения достойного результата. В «больших» стелс-экшенах, где сегодня почти всегда есть сложный сюжет, простор для исследования и возможность бежать напролом, плюнув на задумки авторов, такой подход представить сложно. Помочь зачастую способны лишь условный режим *Hard* и полное сосредоточение. ■





В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР  
СИМУЛЯТОР ЖИЗНИ  
ИЗДАТЕЛЬ  
ELECTRONIC ARTS  
РАЗРАБОТЧИК  
MAXIS  
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ  
EA RUSSIA  
ПЛАТФОРМА  
PC  
САЙТ ИГРЫ  
THESIMS.COM

ДАТА ВЫХОДА  
2014 год

# The SIMS 4

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

**В**опреки распространенному мнению, что **The Sims** — это игра для домохозяек, они умудряются нравиться самым разным людям. Для кого-то наблюдение за виртуальными человечками — это своеобразная замена муравьиной фермы, где можно просто наблюдать за чужой жизнью, изредка в нее вмешиваясь на правах местного божества. Кто-то подходит процессу выращивания симов со всей серьезностью, как к навороченной RPG — в кратчайшие сроки взрастить все характеристики, не допустить падения настроения ниже указанной планки и заработать побольше достижений. А кто и

вовсе рассматривает игру, как упрощенную программу для создания 3D-интерьеров и с удовольствием строит один дом за другим.

## НЕ ТОЛЬКО УМОМ, НО И СЕРДЦЕМ

Счет любителей **The Sims** действительно идет на миллионы, а потому анонс на Gamescom 2013 четвертой части серии произвел ожидаемый фурор. Но первые же кадры трейлера публики всерьез озадачили — визуальное нововведение от предыдущей не отличалось практически ничем. Персонажи как были мультяшными, так и оста-

лись, столь же мультяшная анимация, если и изменилась, то совсем незаметно — в чем же заключается то, ключевое отличие, которое бы оправдало четверку в названии?

**The Sims 2** привнесли в серию полное 3D, **The Sims 3** объединили разрозненные и висящие посреди первозданной пустоты домики в единое поселение... Ну а главной особенностью **The Sims 4** должны будут стать эмоции.

Если раньше настроение сима легко описывала простая линейная шкала, где малые значения означали грусть и тоску, а высокие — вселенскую радость, то теперь все будет го-

раздо сложнее. В зависимости от обстоятельств сим может злиться, радоваться, пребывать в игривом настроении или унылой меланхолии — и все эти факторы будут отражаться на его поведении.

Обозленный сим и двигаться будет резко, и в разговоре попытается нахамить (что особенно опасно при общении с нравящейся девушкой), и вообще вряд ли сможет заниматься полезным трудом. Зато вот в спортзале покажет лучший результат — а заодно и пар спустит, вернувшись в спокойное расположение духа.

Если сим погружен в депрессию — то, опять же, все бу-



Настроение сима будет легко понять по выражению его лица. Но неужели придется каждый раз приближать камеру?



На одно и то же действие публика может среагировать по-разному — зависит от склада характера.





За каждую из этих стрелочек можно потянуть, внося коррективы в постройку дома. Удобно, что и говорить.

Помимо внешности и телосложения в редакторе персонажа можно будет настроить даже походку.

дет валиться из рук, да и разговоры не будут клеиться, зато у творческих натур — писателей или художников — повысится шанс сотворить шедевр. Кокетливое настроение сыграет на руку при флирте и интрижках, сосредоточенность поможет в работе — и так далее.

### ПОЧТИ КАК ГАЙ ЮЛИЙ ЦЕЗАРЬ

Разумеется, на чувства симов можно всячески влиять, подгоняя их под то состояние, которое нам требуется. Сыграв на скрипке жалостливую мелодию, талантливый музыкант заставит окружающих распустить нюни (и тем самым, например, отгонит от своей девушки прицепившегося к ней воздыхателя). Несколько рассказанных анекдотов — напротив, всех развеселят.

Кстати, в последнем примере кроется еще одно на первый взгляд не заметное, но очень значимое нововведение — симы перестанут быть однозадачными и научатся делать несколько дел одновременно. Разговоры перестанут вестись строго тет-а-тет, собравшаяся в гостиной большая компания включится в дискуссию целиком. Трепаться с окружающими можно будет и параллельно с чем-нибудь еще — готовкой, уборкой, да мало ли в самом деле у сима забот, от которых раньше приходилось отвлекаться для заполнения шкалы «общения».

Параллельно обещают подтянуть и искусственный интеллект, который сделает симов более автономными и позволит вообще не вмешиваться в их дела. Впрочем, желающие могут как и прежде отключить свободную волю в настройках и рулить всем самостоятельно.

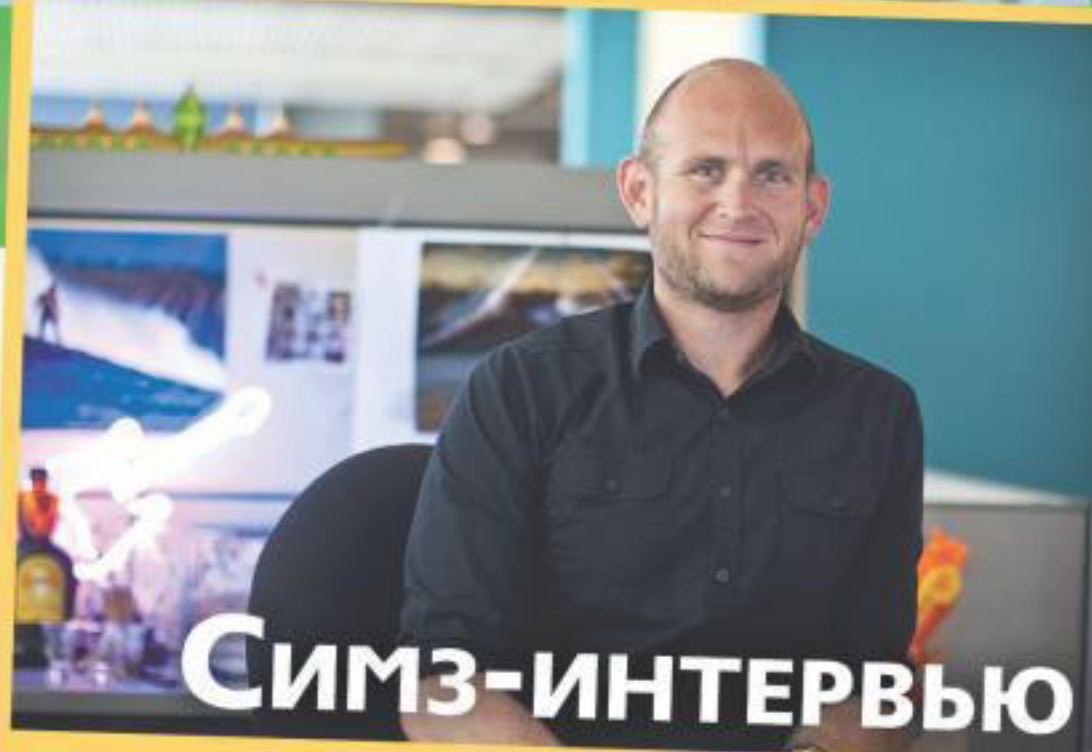
### СТРОИТЕЛЬНО-МОНТАЖНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Полной переделке подвергся и редактор персонажей — вместо кучи менюшек с бегунками нас ждет творческий интерфейс а-ля *Spore*, где всякую часть тела можно будет переместить, сжать или растянуть прямо мышкой. Цитируя разработчиков: «вы словно лепите людей из глины». Чем не повод почувствовать себя небожителем? Или наоборот — съежиться от мысли, что вас самих, возможно, тоже кто-то когда-то «слепил».

Аналогично изменится и редактор домов, в котором точно так же можно будет сжимать, растягивать и двигать любые помещения, причем прямо с мебелью. Создавать новые комнаты вместе со всей обстановкой можно будет одним кликом, а потом уже, при желании, подгонять под свои личные вкусы. Простор для творчества, как и прежде, практически неограничен (а в будущем еще неоднократно расширится за счет DLC), но теперь самореализовываться станет еще удобнее.



К холодному рассудку и базовым инстинктам у симов теперь добавятся еще и чувства, что еще немножко продвинет их по эволюционной лестнице к нам, к живым людям. Впрочем, насколько это нововведение значимо для игрового процесса, мы судить не возьмемся, пока не опробуем игру лично. Тогда и решим, стоило ли появление эмоций, мультизадачности и нового инструментария появления в названии цифры 4, или нет. ■



## СИМЗ-ИНТЕРВЬЮ

*Мы пообщались с продюсером игры Райаном Воганом. Он работает над серией с незапамятных времен и участвовал в создании практически всех ее частей и дополнений*

**Как вы считаете, как же все-таки правильно играть в The Sims? Контролировать каждый шаг, или же, напротив, стараться вмешиваться как можно меньше?**

Главная прелесть The Sims в том, что правильная игра — это игра, которую считаете правильной лично вы. Можете выбрать какой угодно путь — сюжетную игру, строительство, карьеру... The Sims моделирует жизнь, поэтому единственно правильного способа игры нет. Играйте так, чтобы получить от игры то, чего хочется лично вам

**А какой аспект в игре больше всего нравится лично вам?**

Я люблю строить — и поэтому меня несказанно радуют инструменты в The Sims 4. Это в некотором роде новое слово в строительстве — возможность просто взять и расставить все в игре по своим местам парой движений мыши.

Те же инструменты в прошлой части были столь же мощными, но кое-кто находил их переусложненными, теперь же мы сделали все более интуитивно понятным. Не хочется преуменьшать ценности всего остального в игре, но инструментарий — это нечто!

**Последняя часть SimCity была полностью онлайн и не работала без подключения к интернету. А что будет с The Sims 4?**

The Sims 4 — строго одиночная игра и никакого интернета для работы требовать не будет. Впрочем, мы, конечно же, дадим игрокам возможность поделиться впечатлениями, картинками и файлами в сети. Для нас всегда было очень важно игровое сообщество, поэтому, хоть сама игра с сетью не связана, члены сообщества вольны общаться и делиться друг с другом, если захотят.

**И о платформах: игра выйдет исключительно для ПК, или будут версии для консолей нового поколения, или, скажем, мобильная версия?**

Пока что мы сосредоточены исключительно на версии для ПК и хотим убедиться, что к моменту выхода отшлифуем ее до блеска. А там — будет видно.

30%

Процент готовности:

Играемия | Октябрь 2013



В РАЗРАБОТКЕ

ДАТА ВЫХОДА  
КОНЕЦ 2013 ГОДА

# THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT

ЖАНР  
РОЛЕВАЯ ИГРА  
ИЗДАТЕЛЬ  
UBISOFT ENTERTAINMENT  
РАЗРАБОТЧИК  
UBISOFT MONTREAL  
ПЛАТФОРМА  
PC

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

## ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА



Как и любая современная игра жанра tower defense, прежде всего **The Mighty Quest for Epic Loot** стремится вынудить нас искренне нервничать по поводу самой незначительной возни на экране. Похожего результата в свое время добивались, к примеру, авторы **Sanctum**: помимо того, что игрок здесь должен был ежесекундно держать в уме расстановку сил на поле боя, время от времени ему приходилось чувствовать себя обычным воякой, пытающимся

в одиночку одолеть разъяренные толпы противников. Тактика в геймплее играла важную, но не первостепенную роль, и думать в **Sanctum** иногда было откровенно некогда и местами даже вредно. Все решал адреналин.

В новом проекте **Ubisoft** все организовано по похожему правилам. Игроки грабят замки друг друга, зачищают комнаты вражьей обители злыми резкими ударами и заклинаниями, словно в **Diablo**. Всем посягнувшим на родное золото игра предлагает немедленно мстить.

### ОСАДА

Базовые правила **The Mighty Quest for Epic Loot** авторы четко объяснили еще до стадии альфа-тестирования. Изначально каждый участник битвы за сокровища имеет в личном распоряжении замок и золото. Мало золота. Владения можно и нужно регулярно развивать, но чужое добро в местной системе ценностей — превыше всего.

Победа над противником определяется не столько превосходством в силах или невероятной площадью территории, сколько умением ловко гра-



С разнообразием в игре все в порядке. По крайней мере, каждый новый поединок выглядит иначе, чем предыдущий.

Если бы не специфические ракурсы камеры, местами здешние сражения можно было бы спутать с **God of War** — во многих противниках явно прослеживается мифологическое происхождение.





Использовать магические трюки зачастую бывает эффективнее, чем махать мечом или стрелять из лука. Масштабы поражения все-таки совершенно иные.

Поскольку устройство замка зависит лишь от фантазии игрока, грабить пользователей одного за другим практически не надоедает.

бить. Добравшись до сундука и победив босса, вы фактически оставляете другого игрока переживать и печалиться в нищете среди голых стен: деньги вероломно украдены, стража повержена, в тронном зале перекати-поле. Теперь вы можете эффективно обеспечить свои владения, чтобы попробовать отбить атаку незваных гостей.

Надеяться, что никто в скором времени не нагрянет с неприятным визитом, лучше не стоит. Наглые и кровавые грабежи — по факту единственная достойная цель каждого участника здешних состязаний, и игра поощряет преступные начинания. Вы сразу видите список доступных для вторжения замков, причем система автоматически подсказывает вам, куда лучше лезть с мечом и магией в первую очередь. Если имя недавно обчистил другой игрок, замок будет помечен специальным символом. При желании вы можете вырезать всю охрану потенциального неприятеля для собственного увеселения, — но ловить здесь, по большому счету, нечего.

Особенно активным любителям наживы придется больше других страдать от чужих покушений. Дело в том, что по замыслу разработчиков игроки не должны молча терпеть коварство соседей. После каждого вашего поражения система намекает, что лучше бы со вкусом отомстить удачливому наглецу и забрать богатство назад с процентами. Так что мира и спокойствия в *The Mighty Quest for Epic Loot* не может быть по определению — все вынашивают коварные планы и жаждут расправы.

### КРЕПОСТНОЕ ПРАВО

Битвы с врагами и оснащение родного замка различными ло-

вушками — практически две самостоятельные игры. Уровень подготовки крепости к вражьи наступлениям зависит от количества и качества капканов, силы стражи, а также масштабов и планировки замка. С получением опыта число доступных монстров и улучшений увеличивается.

Поначалу надо постоянно хитрить, пробовать разные комбинации, жертвовать защищенностью одних участков замка ради других (добраться до заветных денег часто можно разными путями, так что важно предугадывать идеи противника). Уровень развития влияет и на сложность дополнительных условий, которые обязательно надо выполнять в процессе каждой разбойной ходки. Получить содержимое чужого сундука, а не только опыт и глубокое удовлетворение можно, только выполняя некоторые требования.

Первое время на охоту за золотом дается немного больше времени, чем в дальнейшем (это всегда несколько минут). То же самое касается количества лекарственных зелий, которые вы можете употребить за один поход на крепость противника. Еще интереснее дела обстоят с мобами-защитниками. Опытному игроку доступен целый фантастический бестиарий — ожившие скелеты, драконы, орки, берсерки... Экспериментировать с расстановкой сил в просторных залах и длинных коридорах можно часами.

Сам процесс прохождения неприятельского замка напоминает миссии **Orcs Must Die!**, только наоборот и с поправкой на изометрическую перспективу, а также с акцентом на развитии героя. В бета-версии можно поиграть за рыцаря и лучника (третий герой появится в финальной версии), и с механикой

боя тут, в общем-то, все абсолютно ясно. Ближние сражения — предельно яростные и эффектные. Истребляя же врага с дистанции, вы тратите намного больше времени, зато меньше шансов огрести по полной программе.

С ролевой системой тоже никаких сюрпризов. Как в классических представителях жанра, постепенно игрок увеличивает базовые характеристики (например, силу урона) плюс постоянно совершенствует персонажа при помощи предметов, дающих существенный прирост к умениям. Подобно остальным ресурсам в *The Mighty Quest for Epic Loot*, их тут придется кровью и потом добывать в чужих застенках.



В Ubisoft решили столкнуть лбами тысячи игроков со всего мира, заставив их издеваться друг над другом ради виртуальной наживы. Сами разработчики этого, кстати, совсем не скрывают, хотя суть проекта с первого взгляда уловить не так-то просто: трейлеры полны юмора, а картинка здесь почти как в современных добрых мультяшках про богатырей.

Чтобы дух кровавого соперничества из игры со временем никуда не испарился, авторы даже отказались от жесткой системы монетизации: за реальные деньги можно будет купить лишь уникальные предметы, носящие характер приятных сувениров, но никак не опыт и не какое-нибудь немисливо могучее оружие. Вполне возможно, нас ждет самая нервная, злая и масштабная tower defense в истории жанра. ■



### Будем ждать?

Tower defense в онлайн, которая целиком зиждется на духе соперничества. Выглядит даже несколько занимательнее, чем звучит.

Процент готовности:

80%



В РАЗРАБОТКЕ

ЖАНР

ACTION/STRATEGY // MOBA

ИЗДАТЕЛЬ

WARNER BROS.

INTERACTIVE ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК

TURBINE

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

ПЛАТФОРМА

PC

САЙТ ИГРЫ

INFINITECRISIS.COM

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2013 года

# ЗВЕЗДНАЯ БОЙНЯ БЭТМЕН ПРОТИВ БЭТМЕНА!

АНТОН БЕЛЫЙ

# INFINITE CRISIS

Компания Warner Bros. нацупала золотиносную жилу — в этом году продюсируют уже вторую игру в жанре MOBA. Их первая игра, **Guardians of Middle-earth**, подтвердила интерес владельцев PlayStation 3 и Xbox 360 к набирающим популярность проектам про мид и башни.

Следующей на очереди стала **Infinite Crisis**, еще одна экшен-стратегия с участием знаковых персонажей, — но на сей раз это не Гэндальф и его коллеги по Средиземью, а герои мультивселенной DC. Для игры сразу же выбрали PC в качестве ключевой платформы, несмотря на жесткую конкуренцию в жанре. Супергероям противостоят лучшие из лучших —

Dota 2, SMITE и League of Legends, — но разработчики их не боятся, им плевать! Поэтому игра выходит в конце года и обещает осчастливить фанатов Бэтмена, Флэша и других культовых мужчин и женщин в трико.

## БОГИ МИД НЕ ПОДЕЛИЛИ

Не секрет, что Infinite Crisis создана по примеру League of Legends — феноменально успешной MOBA-игры, интерес к которой ее разработчики поддерживают с 2009 года и даже добились признания LoL в качестве профессионального спорта в США. Turbine взяли из «Лиги» не только базовую модель противостояния двух команд на

одной RTS-карте, но и мелкие детали: возврат на базу по кнопке «В», два дополнительных навыка, выбираемых из общей для всех картотеки заклинаний, режим «Доминион» и даже экран предметной загрузки, на котором отображены все участники с их навыками и экипировкой.

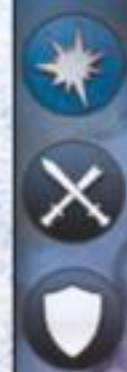
Главным же отличием, безусловно, является сеттинг Infinite Crisis. Сюжета как такового нет, но события одноименного комикса в мире DC («Бессрочный кризис») позволяют в рамках сценария рассказывать о любых персонажах и менять их судьбы как вздумается. Грубо говоря, разработчики получили карт-бланш на использование и модификацию

любых героев из актива компании Warner Bros.

В каждой из двух команд воюет по пять бойцов. Разделения на силы добра и зла, как в Dota 2, нет — это просто условные «красная» и «синяя» команды, составленные из любых супергероев DC. Почти всех персонажей набрали из состава прошлогодней игры WB, **Injustice: Gods Among Us**, поэтому набор более-менее предсказуемый: Бэтмен и Джокер, Шазам, Думсдей, фокусница Затанна и ее антипод Ядовитый Плющ.

Пока что в игре представлено 15 разных героев. На фоне других MOBA такая цифра выглядит несколько смешотворно — у «коллег» списки чемпионов давно пе-

Roles:



Skills:



Роботов-миньонов вражеской команды нужно добивать. В противном случае опыт будет расти намного медленнее, а без получаемого золота игроки не смогут купить полезные артефакты в виртуальном магазине.



Статистика хорошо оформлена и не закрывает обзор; ее удобно выводить на экран в любой момент. К слову, сейчас у нашего героя шесть убийств и одна смерть — да и та по глупости!



ревалили за сотню. Однако Infinite Crisis еще не вышла, а новичков добавляют ежемесячно. Важно даже не количество, а то, насколько впечатляюще смотрятся бои богоподобных героев. Все события происходят в декорациях мультиселенной DC, которые не выдерживают такого количества сверхлюдей и разрушаются от атак по ходу матча.

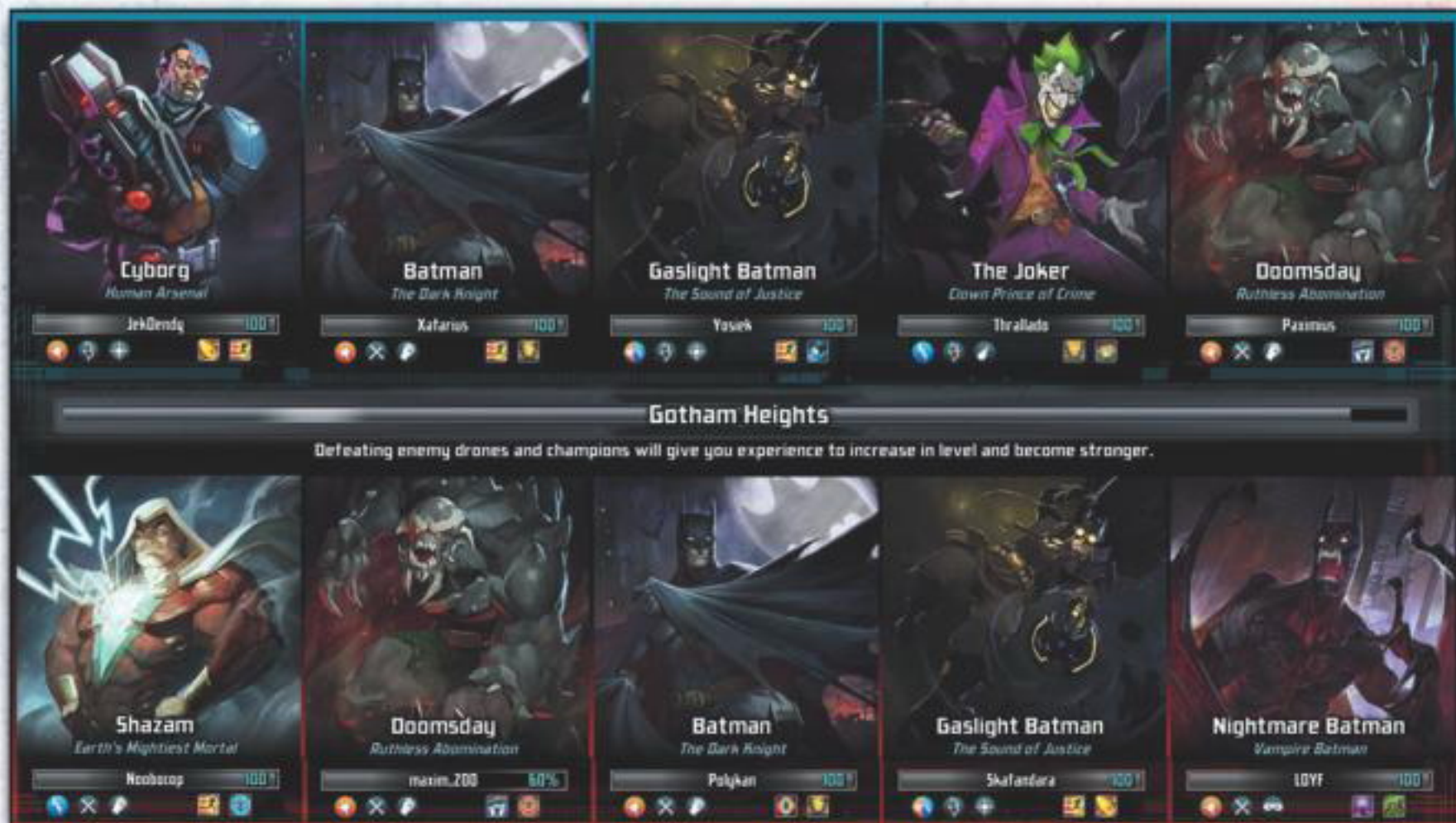
В равных пропорциях игра смешала добряков (Зеленый Фонарь, Флэш, Женщина-кошка) и злодеев (Джокер, Думсдей, Кошмарный Бэтмен), привычных нам по комиксам. Но есть у нее и собственные уникальные персонажи, придуманные по okazji. Пока что таких трое, и они заслуживают подробного упоминания.

Дело обстоит так: в 1989 году вышел культовый комикс **Batman: Gotham by Gaslight**, рассказавший о борьбе Бэтмена с Джеком-потрошителем в викторианском Готэм-Сити 1889 года. В определенных кругах визуальная новелла стала культовой, и один из чемпионов игры — тот самый «викторианский Бэтмен», известный как *Gaslight Batman*, сильно полюбился разработчикам. Они не стали ограничиваться только Бэтменом и, руководствуясь идеей «А что, если?», создали еще троих уникальных героев. Так, благодаря старому комиксу из 1989-го и студии Turbine появились *Gaslight Catwoman*, аристократическая Женщина-кошка с паровыми механическими когтями из XIX века, и *Gaslight Joker*, клоун, страдающий запущенной формой ожирения. Заплывший озорник кидается тухлыми окороками и защищается с помощью стаи чумных крыс, бешено вертящихся вокруг него. Третьим «уником» стала Атомная Чудо-женщина, пережившая Третью мировую войну. Никакого лассо правды, сражается она с помощью жезла, к наконечнику которого привязана окровавленная бензопила.

### Все равны, как на подбор

Авторы не стесняются создавать разных персонажей из одного и того же образа — в игре до сих пор нет ни Супермена, ни Бейна, ни Лекса Лютора, зато есть два непохожих Джокера с разными наборами способностей, две Чудо-женщины и целых три Бэтмена: классический, викторианский и Кошмарный Бэтмен. Последний в цепочке «герой» оказался вурдалаком. Он стал кровопийцей №1 после убийства Дракулы в комиксе **Batman & Dracula: Red Rain**, а затем перебрался в игру и жаждет крови других носителей божественных генов.

Наряду с 15 чемпионами, закрытая бета-версия предлагает



Люди часто злоупотребляют «летучими мышами». В матче, который сейчас загружается, в общей сумме примет участие пять разных героев Бэтменов.

два режима игры. У каждого своя собственная карта. Первое поле боя, *Gotham Heights*, оказалось футуристической версией «Доминиона» из League of Legends. Вкратце: по карте раскидано пять точек, за которые сражаются команды. Команда, удерживающая на протяжении матча меньше ключевых позиций, постепенно теряет влияние и проигрывает. Таким образом, кто хуже отнимает точки и плохо их защищает — находится в невыгодном положении. В этом режиме важно держаться за каждый клочок земли, а не устраивать крестовые походы за головами.

Вторая карта куда интереснее. Кажется, такого в MOBA-играх мы еще не видели. На обширной местности Coast City Marina раскиданы городские джунгли, три точки зарядки орбитального бластера и две дороги с серией защитных башен. Команды должны пробивать оборону из башен по любой из двух дорог, а добравшись до ядра врагов на их базе, уничтожить его. Интересным карту делают многочисленные лазейки, позволяющие героям стать невидимыми (аналог «кустов» из «Лиги»), и возможность отхватить себе ручное устройство Судного дня. Периодически команды могут захватывать точки подзарядки этого устройства, а затем победители борьбы за точки смогут прицельным выстрелом с орбиты поджарить любой уголок города. Таким залпом можно при везении уничтожить всю вражескую команду.

Классической карты с тремя тропинками в Infinite Crisis пока нет, но разработчики ее добавят после выхода игры из ЗБТ. Внимание также заслуживает деление героев на три категории «бойцов», и представлено оно не так, как в других MOBA. Привычные архети-

пы силачей, кастеров и ловких персонажей решили немного поменять. В первую категорию входят герои, которые становятся сильнее и наносят основной урон с помощью прямых атак (по правому щелчку мыши, не забыли?). Профессионалы про таких говорят: «С руки убивает». Освоить этих героев просто, а значит, за них играют чаще всего — достаточно своевременно покупать предметы, ускоряющие атаку.

Вторая категория явно мудрее — это персонажи с эффективными сверхспособностями. «Суперсила» является отдельным показателем, который необходимо развивать по ходу матча. Такие персонажи, как Джокер, Затанна, Флэш или Зеленый Фонарь, способны «колдовать» действительно убийственные заклинания, и их мощь растет в зависимости от правильно подобранной в местном магазине экипировки. Против условных «магов» воевать сложнее, но и здоровья у них, как правило, мало. Наконец, есть третья категория «гибридов» — героев, одинаково комфортно чувствующих себя как в роли громил, так и в роли волшебников. В настоящее время к ней принадлежит лишь викторианский Бэтмен, герой, с которым разработчики позволяют себе наибольшее число экспериментов.

Есть и общая способность, при выборе которой герой получает возможность вырывать из земли фонарные столбы и швыряться ими. А если этого покажется мало, то никто не мешает вам схватить припаркованную машину и кинуть ее в толпу смертников. Детонация тачки и огненный душ им обеспечены! На такие подвиги способны все. Даже Бэтмен, даже Женщина-кошка.

Разрабатывать Infinite Crisis решили по трем причинам: успех прошлогоднего файтинга Injustice, который формирует интерес к героям DC, отсутствие MOBA-игры у конкурента в лице Marvel и прибыль с прошлогодней Guardians of Middle-earth. Взятые из League of Legends основы чудесным образом дают положительный эффект: люди устали от существующих экшен-стратегий и ждут «мобу» нового поколения. За право первыми создать ее уже сражаются не только Warner Bros., но еще и Electronic Arts, Blizzard и Deep Silver.

Нам всегда не хватало «футуристической MOBA-игры» — все актуальные варианты используют фэнтези. В Infinite Crisis весело играть уже сегодня, так как нигде больше нельзя просто так спрятать в кармане обычный портативный метеорит или схватиться за неаккуратно припаркованный танк. Поэтому на европейских серверах в любое время дня и ночи есть с кем поиграть — девять других волонтеров находятся за пару минут. Следить за игрой крайне важно, потому что это единственный крупный MOBA-проект, разработчики которого планируют не затягивать релиз до 2014 года. ■

### Будем ждать?

Кидаться машинами, пить чужую кровь Бэтменом-зверем, избивать врагов фонарными столбами, как в древней Freedom Forge, отдохнуть от постылого фэнтези! Ради такого хоть мамин украшения в ломбард неси, но деньги копить не придется — после релиза Infinite Crisis станет бесплатной.

Процент готовности:

80%



ДАТА ВЫХОДА  
2013 ГОДА

# САГА hunter

ЖАНР  
ТАКТИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК  
BLUE MANCHU  
МУЛЬТИПЛЕЕР  
ДА  
ПЛАТФОРМЫ  
PC  
САЙТ ИГРЫ  
CARDHUNTER.COM



# CARD HUNTER

Ян Кузовлев

## КАРТОННЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ И БУМАЖНЫЕ ДРАКОНЫ

Как себе представляет настольные игры обычный человек, который никогда в них сам не играл? Сублинный очкарик с засаленными волосами что-то жуёт и попутно рассказывает набившие оскомину истории про жутких драконов, терроризирующих мирных жителей. Потом про древнее зло. Не забывает про неземной красоты эльфийских королей — фэнтези должно быть фэнтези. Сидящие вокруг «ботана» сублинные игроки напрягают самые накачанные части своего тела — мозговые извилины — и, как следует

поднатужившись, вживаются в свои роли.

Самое забавное, несмотря на то, что в настолки часто играют успешные, продвинутые и зачастую неплохо накачанные люди, для них самих именно вот этот стереотип «засаленных ботанов» чрезвычайно дорог. Настолько, что некоторые разработчики специально стараются обыграть или воссоздать подобную атмосферу. Это неплохо получилось у **Knights of Pen & Paper**, а над всей сопутствующей нерд-атрибутикой еще отлично пошутили в **Unepic**.

Убить принцессу, спасти сокровище

**Card Hunter** в данном случае прикидывается такой игрой, которая могла бы вполне существовать на самом деле. На экране — игровой стол, с куском пиццы, банкой колы, карандашами и дайсами. На столе — глянцевая карта местности, поделенная на клеточки. На клеточках стоят герои и злодеи, все картонные, настоящие. Еще бы! Мы же в настолку играем. Причем тактического толка, как **Dungeons & Dragons Miniatures**, которая

рассчитана не столько на отыгрыш роли, а на короткие, небольшие по масштабу, но очень яростные стычки с врагом.

Никакого спасения вселенной и избранности. Гейммастер предлагает набрать тройку приключенцев и отправить их в путешествие, полное опасностей и смертоубийств. Кобольды! Гоблины! Драконы! Нежить! У ведущего всегда найдется ролевой модуль (в данном случае — последовательность битв, объединенных общим сюжетом) для ценителей.

Скажем, вы отправились исследовать пещеру с троллями.



Гоблины в данном случае действуют сообща: на троих приходится одна рука карт-действий.



С броней есть шанс отразить атаку или погасить часть повреждений. Тут уж что выпадет на игральной кости.





Топовые предметы обходятся крайне дорого и не всегда эффект от них заметен — важно, чтобы необходимая карта выпала вовремя.

Путешествие разбивается на несколько фаз. Сначала приключения сталкиваются с противником на подходе в пещеру, потом натываются на еще один отряд внутри и, наконец, добираются до логова, где их поджидает босс. Воины преодолевают трудности, героически отсекают голову главному троллю, хватают сокровища и радостно прикидывают, сколько за них можно выручить золота. На золото приобретается новая экипировка — чтобы вновь рубить, колдовать и, вероятно, одолеть самого настоящего картонного дракона. Сейчас Card Hunter находится в закрытом бета-тесте, подать заявку можно на официальном сайте.

### Ходить по карте

Базовые принципы игры мы объяснили, но главная особенность Card Hunter в том, что герои и пальцем не пошевельнут без карт. Механика больше всего напоминает Metal Gear Acid, в который почти никто и не играл. У героев есть наборы карт, которые отвечают за все-все действия.

Требуется приблизиться к вон тому орку? Неплохо бы задействовать карту передвижения. Хочешь треснуть этого орка по голове? Нужна подходящая карта. Отразить смертельный

удар? Только если вытянешь счастливую карту. Новые действия появляются каждый раунд. Большая часть способностей уникальна для каждого класса, которых сейчас три: колдуны хрупкие, но бьют на расстоянии, священники поднимают боевой дух товарищей, воины делают больно всем, кто оказался неподалеку. Формально никаких дальнейших специализаций (престиж-классов) нет. Воин не может стать метким стрелком или безумным варваром, зато при правильном подборе способностей может либо сокрушать бронированных врагов, либо наносить точечные удары, вызывающие кровотечение.

Карты, в свою очередь, привязаны к предметам. Вместе с условной кувалдой прилагается несколько карт вроде оглушения или мощного замаха, способного задеть нескольких врагов. Копье может бить на две клетки, модная обувь помогает передвигаться дальше, жезл для мага содержит набор боевых заклинаний и так далее.

Если купить какую-нибудь волшебную кольчугу, то она не только сможет в определенный момент защитить игрока от повреждений, но и позволит время от времени телепортироваться. Так как все важные навыки завя-

заны на экипировке, то развитие персонажа становится гибким.

Новый клинок для воина — это не просто +1 к повреждениям, а целый набор способностей. Чаще всего на предметы налагается ограничение по профессии: волшебнику запрещено носить клинки и тяжелые доспехи, священнослужителю не комильфо колдовать огненные шары и пускать лучи смерти.

### All In

Казалось бы, план действий прост. Набираем героев, снаряжаем отменными артефактами — и победа в кармане, но бой в Card Hunter основывается на правильном и своевременном применении ресурсов. Враги и герои ходят по очереди, а сама битва, кроме ходов, разбита еще и на раунды, причем строгой длительности у них нет. В начале раунда всем выдают на руки несколько карт в произвольном порядке. Они постепенно расходуются — игрок и его оппонент перемещаются, делают осторожные выпады.

Вот враг потерял голову и решил сосредоточить все внимание на нашем рыцаре. Боец хорошо бронирован, поэтому силы противника тратят карты на перемещение и бесполезные

зуботычины в непробиваемое стальное забрало. Действия у врага закончились, но раунд-то продолжается! Противники подставились и оказались абсолютно беспомощными — тут их могут настичь два других персонажа.

От таких неприятностей никто не застрахован. Элемент неожиданности присутствует всегда. Дежурная ситуация: время прорываться к врагам, резко сближать дистанцию (стоять под огнем лучников слишком опасно). Бойцу могут выпасть две защитные карты, а остальные будут атакующими. Передвинуться в таком случае не получится, зато, если у вашего мага есть талант к телекинезу, он может аккуратно переместить какого-нибудь скелета-стрелка прямо под удар кувалды воина.

Из-за обилия таких вот возможностей в Card Hunter интересно играть. Потенциально неприятных моментов можно избежать при планировании — снаряжать персонажей так, чтобы их способности взаимодействовали друг с другом. Есть и альтернативный вариант: не придумывать идеальную колоду на все случаи жизни, а изучить противников и подобрать такую комбинацию персонажей и вещей, что врагу будет нечем ответить.





Здесь всего лишь одна десятая глобальной карты, если не меньше.

Особенно это заметно в мультиплеере, где трем героям противостоит группа персонажей чужого игрока. Карты достаточно разнообразны, есть не только скучные удары-перемещение-защита-колдовство, но и перки, которые остаются на несколько раундов и всегда срабатывают в их начале. У обычных действий зачастую появляются дополнительные эффекты, какие-то карты и вовсе универсальны — можно и передвинуться, и атаковать.

Способностей у героев много, и дело не только в выборе профессии. Card Hunter при создании героя просит выбрать его происхождение: человек, эльф или гном. Поначалу кажется, что выбор расы на развитие персонажа почти не влияет. Эльф иной раз может дальше пробежать, а крепкий гном устоять на ногах после сокрушительной атаки. Но проходит немного времени, и появляются нюансы: на более высоких уровнях для рас открываются уникальные способности. Люди вне зависимости от профессии хорошо командуют другими персонажами — передвигают союзников вне очереди их хода. Эльфы же больше пекутся о себе и получают карты на маневрирование и побег от особо опасных монст-

ров. Таких специализаций на расу несколько, и тот же человек может полагаться не на приказы, а на возможность вовремя перетасовать уже имеющиеся карты или достать новые.

### ДВЕ ПЕППЕРОНИ, ПОЖАЛУЙСТА

Рано или поздно веселым приключениям приходит конец. Партия сталкивается с трудностями. В этот момент free-to-play происхождение игры начинает проявляться особенно явно. Тролли больно кусают слабо защищенных героев, а огненное дыхание дракона становится и вовсе невыносимым.

Вариантов тут несколько. Время от времени навещать некогда зачищенные локации и переигрывать старые модули. Это почти не раздражает, каждый рейд занимает 5-10 минут. Тем более что главная причина все-таки не опыт, а заветные уровни и золото. Да и вам не дадут перепроходить одно и то же подземелье двадцать раз в день — после победы необходимо выждать определенное количество времени.

Проходишь одно приключение за другим, партия растет в уровне: опытный персонаж не только выносливее, но и исполь-

зует больше предметов, а значит, колода у него разнообразная. Вроде бы и экипировка неплохая, но в конце приключения героям показывают упущенное сокровище. Вот если бы игрок вложил и на внутриигровую валюту (куски пиццы, универсальная пища во время настолки!) приобрел себе премиальную подписку, то тогда и артефактов бы смог больше унести, и получил бы доступ к некоторым закрытым приключениям (если уж заниматься гриндом, то как белый человек!).

Огорчаться не стоит. Валюту выдают часто, и при определенном терпении можно получить заветный премиум, а то и продлить его без всяких капиталовложений. Другое дело, что приобрести за пиццу можно много всего. Тут и премиум, и возможность конвертировать пепперони в золото по выгодному курсу (наконец-то можно купить классные сапоги для мага!).

Так, если купить набор персонажей для многопользовательской игры, то они будут уже сразу высокого уровня и с более-менее сносными предметами. Эти же персонажи переносятся в одиночную игру, но свой уровень не сохраняют — будьте любезны для сингла качать их заново. Зато все предметы переносятся в общий сундук, нужно

только заработать достаточно опыта для использования. В какой-то момент стартовый набор для мультиплеера также достается бесплатно.



Больше всего в ситуации с Card Hunter удивляет тот факт, что команда решила не делать смешные ролики и выкладывать их на Kickstarter вместе с кучей обещаний. Хотя могли — и деньги бы свои получили точно, ведь проект делают бывшие сотрудники Irrational Games и Looking Glass, а консультантом по геймдизайну выступал Ричард Гарфилд, который придумал Magic: The Gathering. Это тот случай, когда громкие названия и имена звучат не просто так. Card Hunter очень хорош и обладает удивительным свойством затягивать. Еще один модуль, еще один дракон, еще один день без здорового сна. ■

### Будем ждать?

Интересная пошаговая тактическая игра, которая своей механикой создает множество разных и не всегда предсказуемых игровых ситуаций. А еще это просто круто.

Процент готовности:

80%



СТС

УМЕРЕТЬ,  
ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ



МУЗЫКА К ФИЛЬМУ  
**ДЖОНАТАН  
ДЭВИС  
KORN**

# ФИЛОСОФЫ

УРОК ВЫЖИВАНИЯ

AN OLIVE BRANCH PRESENTS IN ASSOCIATION WITH PT SURYA CITRA TELEVISI A FILM BY JOHN HUDDLES "THE PHILOSOPHERS" STARRING JAMES D'ARCY SOPHIE LOWE DARYL SABARA FREDDIE STROMA RHYSS WAKEFIELD BONNIE WRIGHT  
CASTING LYNNE MCCARTHY AND KELLIE GESELL COSTUME DESIGNER SHANI GYDE EDITOR WILLIAM YEH MUSIC BY JONATHAN DAVIS AND NICOLAS STOOLE PRODUCTION DESIGNER DAVID INGRAM EXECUTIVE PRODUCERS JOHN RADEL AND PRODUCERS EDDY SARIATMADJA AND DALIUTY PAKO  
PRODUCED BY GEORGE ZAKK AND CYBILL LUI WRITTEN, DIRECTED AND PRODUCED BY JOHN HUDDLES



В КИНО С 10 ОКТЯБРЯ



12+

РЕКЛАМА

ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ СТАРШЕ 12 ЛЕТ



# ИГРОМАНИЯ

## Новая Игромания для iPad. Скоро!

К изданию готовится новая версия журнала, которая призвана заменить текущую на планшетах Apple. Следите за анонсами.







# gamescom

## GAMESCOM 2013

### Праздник для души, похороны для ног

Всего за каких-то одиннадцать лет умеренного размера выставка Games Convention успела перебраться из Лейпцига в Кельн, по пути сменить название на gamescom и превратиться не просто в главное событие немецкой игровой индустрии — в одно из важнейших мероприятий мирового масштаба. Каждый год на gamescom съезжаются сотни тысяч людей, в жизни которых игры занимают неотъемлемое место, и в этот раз был зафиксирован очередной рекорд: выставку посетило более 340 000 человек из 88 стран. Только вдумайтесь в эти цифры! На gamescom побывало больше людей, чем живет в какой-нибудь Исландии!

Каждый павильон потрясал своими размерами; мы уверены, что при желании во многих можно было разместить парочку-другую трансформеров. Гигантские логотипы, большущие стенды, конференсье, разыгрывающие среди посетителей призы, демо-юниты, косплееры... все мы с вами знаем, что игровая индустрия огромна и даже превос-

ходит своими финансовыми оборотами кино, но только на gamescom в полной мере осознаешь ее масштабы.

Конечно, такое количество народа вызвало некоторые трудности в работе журналистов. Даже несмотря на специально выделенную бизнес-зону, где разместились спартанские гипсокартонные «будки» издателей, иногда нет-нет, да и приходилось выбираться в обычные холлы — некоторые игры можно было опробовать только там. На этой почве с нами приключилась забавная история. После окончания интервью Ларс Густавссон, творческий директор DICE (авторы Battlefield), спросил: «Ну что, поиграли на карте Paracel? Как вам Revolution?» Мы признались, что испугались километровой очереди в зоне для посетителей, а потому новую технологию шведов так и не оценили. Вместо ответа Ларс уверенно вытащил из-за пазухи красивую черную карточку и торжественно нам ее вручил — это оказался

своеобразный VIP-пропуск для прессы. «С ним у вас не должно возникнуть проблем».

Радостные, мы поспешили играть в Battlefield 4. Подходим к сотруднице стенда, вручаем карту. «Молодой человек, вам чего?» — «Ну, поиграть хочется, вот, даже пропуск есть!» — «Вижу. В очередь!» — «В очередь?.. Но... как же пропуск? Ларс лично выдал!» — «Видите шеренгу справа? (повернув голову, мы, наконец, замечаем около пятидесяти помятых мужчин) Это очередь из журналистов. Простые посетители выстроились с другой стороны». Подавленные, мы решили в этом убедиться, и нашим глазам предстала ужасающего вида толпа из нескольких сотен подростков. VIP-пропуск, мать его. Пришлось ждать.

Но наибольшей проблемой все-таки стали заторы. Чтобы банально перебраться из одного корпуса Koelnmesse в другой (всего их более десятка), нужно от пяти до двадцати минут — по лестницам, коридорам, эскалаторам. А теперь представьте,

что вы оказались в час пик на самой оживленной станции московского метро. И вам нужно попасть на соседнюю. Через три минуты. Потому что следующее интервью уже вот-вот начнется. Представили? Вот примерно в таких условиях и приходилось работать.

Впрочем, главное, что все наши усилия того стоили: на выставке показали и рассказали неожиданно много любопытных вещей. Конечно, об этом сложно догадаться, если вы посмотрели лишь онлайн-трансляции главных конференций — Sony и Electronic Arts — да прочитали о закрытой вечеринке Microsoft. Все самое интересное, как обычно и бывает, происходило вдали от шума выставки, за закрытыми дверями. Но не переживайте, на ближайших страницах вас ожидает обширный материал обо всем, что мы увидели и услышали. Если даже вы не побывали в Кельне этим летом, то после ознакомления с нашим отчетом у вас точно сложится четкая картина произошедшего. Оставайтесь с нами!



В каждом киоске Кельна продается сумасшедшее число игровых журналов. Все они тошнотенские и напоминают скорее брошюры, но разнообразие поразает.

Реклама выставки и указатели, ведущие к Koelnmesse, были расположены на каждом шагу.



PlayStation.  
THE BEST PLACE TO PLAY

## БИТВА НЕРАВНЫХ

### Конференция Sony

**Б**рифинг Sony, бесспорно, стал одним из самых громких событий выставки. Именно на ней была анонсирована дата выпуска PlayStation 4 и ее цена в разных регионах. 15 ноября и 400 долларов для США, 29 ноября и 400 евро для Европы. В течение праздничного сезона консоль запустят в 32 странах, и Россия, к нашей великой радости, входит в их число. В отечественных магазинах PS4 будет стоить порядка 17-18 тысяч рублей, то есть те самые 400 евро.

Мы пообщались с менеджерами российского подразделения Sony, и они подтвердили, что уже вовсю переводят интерфейс и даже некоторые игры. К слову, на сегодняшний день в России продано более миллиона PS3, и цифра растет с каждым днем: консоль сильно подешевела, линейка эксклюзивных игр для нее весьма и весьма внушительная, а потому в глазах покупателя это выгодное приобретение.

### Роза на фоне...

Надо сказать, что нам очень повезло с местом, мы сидели всего лишь в паре рядов от важнейших лиц компании и известных гейм-дизайнеров — Дэвида Яффе (создатель **Twisted Metal** и **God of War**), Рэнди Пичфорда (глава **Gearbox Software**, авторов сериала **Brothers in Arms** и дилогии **Borderlands**), президента Sony Computer Entertainment Эндрю Хауса, Дэвида Кейджа и других. Забавно, но, судя по иногда откровенно изумленным лицам, для многих из них некоторые анонсы стали открытием.

На самом деле во время пресс-конференции не было заявлено ни одной игры AAA-класса. Вместо этого Sony показала много разработок от инди-студий, объявили несколько акций (эксклюзивный PS3-бандл с **GTA 5**, дополнительный час геймплея в плейстейшен-версии **Assassin's Creed 4: Black Flag**), проектов (хитрая условно-бесплатная версия **LittleBig-**

**Planet**), а также оповестили, что фильм по **Gran Turismo** наконец-то запущен в производство.

Негусто, конечно, но, во-первых, для gamescom это уже неплохо — важные анонсы традиционно берегут для E3, — а во-вторых, Sony, в отличие от **Microsoft**, не стала прятать голову в песок и выступила перед своей многомиллионной аудиторией, тогда как рэдмондцы собрались в очень узком кругу и устроили закрытую вечеринку (нам любопытно, какой они нашли повод для праздника?).

Во время своего выступления Эндрю Хаус очень тонко подшутил над компанией Билла Гейтса: «Пока другие изменяют своим идеям и переписывают прошлое, мы остаемся верны политике и модели, которую избрали ранее». Здесь, конечно, имеется в виду довольно позорная история, когда Microsoft сначала избрала смелый путь для Xbox One (постоянная привязка к онлайн, отсутствие возможности меняться дисками, обязательный

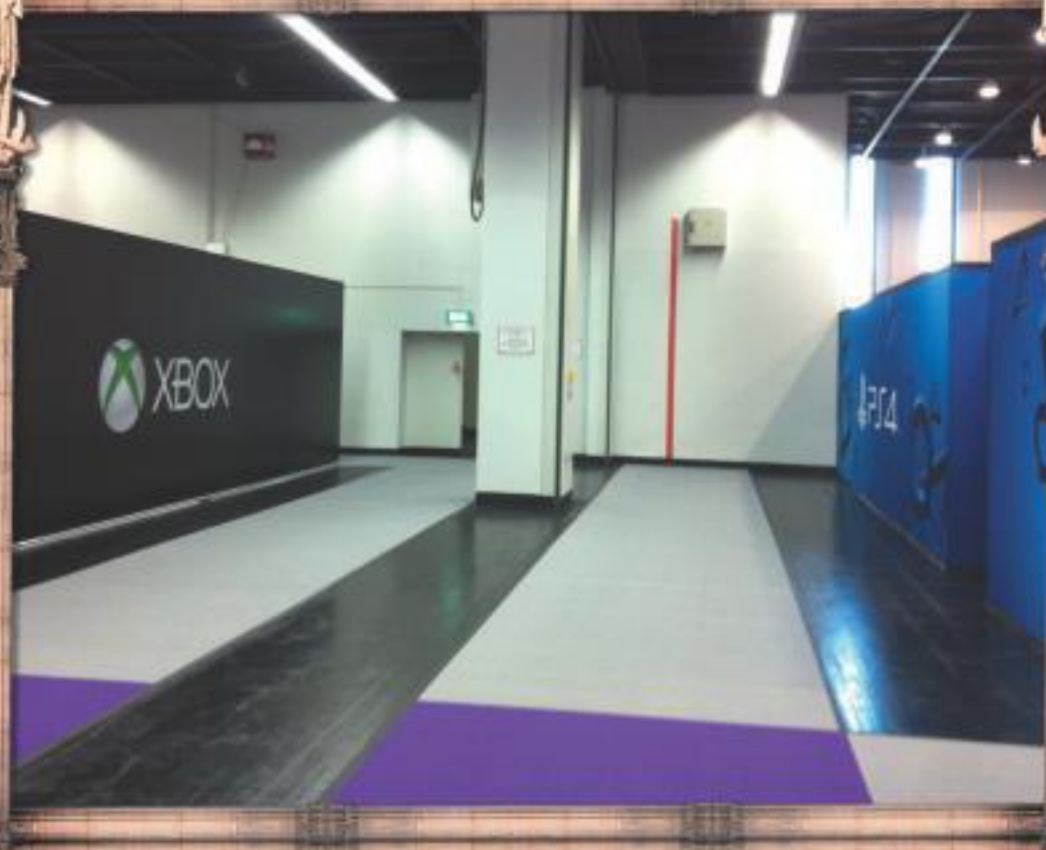
Kinect), а потом, под давлением играющей публики, отказалась почти от всех своих решений.

### Семь

Первым на сцену поднялся президент Sony Worldwide Studios — харизматичный Сьюэй Ёсида, с которым вечером того же дня нам довелось прокатиться в лифте и даже перекинуться парой слов.

К всеобщему удивлению, он не обронил ни слова и с геймпадом в руках сразу же сел в большое кресло, повернутое к залу высокой спинкой. Запустился дашборд PS4. В реальном времени тысячи зрителей наблюдали, как господин Ёсида ходит по менюшкам и смотрит, чем занимаются его друзья. Увиденный нами интерфейс нельзя назвать кардинально новым — это скорее доведенный до ума и гораздо более шустрый UI от третьей PlayStation.

Со своей стороны скажем, что именно этого и хотели —



В бизнес-зоне стенды конкурирующих издателей стояли ровно друг против друга. А Nintendo, как и в реальности, расположилась подальше от обоих.



Один из самых многообещающих анонсов Sony на gamescom.



улучшенного функционала и производительности, а не коренной переделки, — все-таки за семь лет мы успели сильно привыкнуть к нынешнему меню. Да и удобно, когда все устройства от одного производителя управляются похоже (см. **Apple**). Но это лишь наше мнение, на вкус и цвет все карандаши разные. Допускаем, что кому-то «матричный» интерфейс PlayStation совсем не нравится.

Наконец, Ёсида решил присоединиться к своему товарищу в **Killzone: Shadow Fall**. Мы посчитали — подключение к игре заняло ровно 7 секунд. 7 секунд! И вы уже сражаетесь плечом к плечу со своим другом, в 1080p, с кристально четкими текстурами. Господи, как же долго мы этого ждали. На текущих консолях даже в простеньких играх коннект занимает столько времени, что успеваешь покрыться пылью, что уж говорить о технологичных шутерах.

Что касается нового DualShock, то его мы смогли опробовать лично — многие демоверсии игр на выставке работали именно на PS4. Когда впервые берешься за геймпад, каких-то волшебных ощущений не возникает — контроллер и контроллер. Исчезли кнопки «Start», «Select» и «PS», появились «Share», «Options» и тачпад. Вроде как ничего и не изменилось толком.

Но стоит потом взяться за DualShock 3 — как мгновенно понимаешь, насколько новый геймпад удобнее. Он лучше лежит в руке, благодаря ложбинкам пальцы больше не слетают с задних курков, ход стиков стал более тугим, и, наконец, он банально меньше весит. Плюс тот же тачпад может выполнять миллион разных функций. К примеру, в Ass-

assin's Creed 4 с его помощью производятся все манипуляции с картой. Никакой возни со стиками и кнопками — просто двигаешь палец, зумишь, ставишь метки. Прямо как в каких-нибудь Google Maps на планшете. Красота.

### Витамины

Корпорация делает все возможное, чтобы сделать свою карманную консоль привлекательнее для игроков. Джим Райан, президент европейского подразделения Sony, начал с цифр. Прежде всего, «Вита» подешевеет — до 200 долларов в Штатах и до 200 евро в Европе соответственно. Карты памяти тоже потеряют в цене. Насколько именно, Джим не уточнил, ограничившись словом «значительно».

Зато когда речь зашла об оглашении результатов проделанной работы, мистер Райан был точен: «Сегодня на PS Vita доступно более 900 игр, из которых 150 разрабатывались специально для приставки». И компания делает все возможное, чтобы библиотека хендхелда только расширялась.

Так, Джио Корси, человек, отвечающий в Sony за third-party игры (то есть игры от студий, не принадлежащих компании), в «Твиттере» персонально выслушивает пожелания игроков о том, какие проекты они хотели бы увидеть на любимой платформе. И многие из них действительно потом появляются на «Вите» или PS3 (а чаще — и там, и там). Где еще вы такое видели?

Благодаря стараниям Джио и других менеджеров в этом году портатив ожидает несколько крайне интересных проектов.

**Murasaki Baby** — приключение, где мы буквально ведем за ручку (напоминаем, что экран у «Виты» сенсорный) маленькую девочку, используя окружение, чтобы преодолевать препятствия: покрутили лопасти мельницы на фоне — в парус задул ветер, лодка доплыла до противоположного берега. Нам удалось поиграть в пресс-версию, и выглядит она роскошно.

**Big Fest** — атмосферный тайкун, где нам нужно заняться организацией большого музыкального фестиваля.

**Tearaway** — платформер в мире, целиком сделанном из бумаги. Эта игра от создателей LittleBigPlanet на полную катушку использует все возможности консоли, включая заднюю тачпанель.

Также были анонсированы Vita-версии **Rogue Legacy**, **Hotline Miami 2** и **Borderlands 2**. Когда объявили о последней, зал взорвался аплодисментами: западные журналисты так любят игру, что возможность повсюду брать ее с собой оказалась для них главным событием конференции.

В свою очередь, нам PS4-анонсы показали куда любопытнее. **Rime** — путешествие в завораживающем открытом мире, который мы исследуем в роли отважного мальчика. От одной только музыки из трейлера, напоминающей сразу главную тему «Шрека» и мотивы «Властелина Колец», бегут мурашки. Об игре пока нет никаких подробностей, но мы заинтригованы.

То же самое можно сказать об **Everybody's Gone to the Rapture**, новом проекте создателей **Dear Esther**. Насколько можно судить по пресс-релизу и первым кадрам, нас ожидает духовный наследник первой игры британцев. Жанр, по крайней мере, они выбрали тот же — созерцательное приключение-головоломка в открытом мире.

Про **Helldivers**, кооперативный top-down шутер на четверых от авторов **Magicka**, и **Resogun**, психоделический скроллер, все вроде как понятно: неплохие, но ни на что не претендующие игры, призванные обратить на себя внимание и кошелек первых покупателей PS4. Мы, честно говоря, совсем не против. — Геворг Акопян ■



Murasaki Baby.



Новый геймпад определенно удобнее, а вот красивым его, увы, никак не назовешь.



В ожидании начала конференции. Узнаете дядьку в белой рубашке? Да-да, это тот самый сотрудник Sony, что заветился в скандально известной видеостудии, посвященной обмену игр на PS4.



Жанр  
Приключение,  
интерактивное кино  
Издатель  
Sony  
Разработчик  
Quantic Dream  
Платформа  
PS3  
Дата  
выхода  
11 октября  
2013  
года

## BEYOND: TWO SOULS

### Две души, два смартфона

Дэвид Кейдж говорит о своей последней игре так, что невозможно не восхититься. Невооруженным глазом видно — последнюю пару лет он живет и дышит только работой. Тогда как многие прославленные геймдизайнеры выдают одинаковые заученные ответы, Кейдж с легкостью идет на диалог, ввязывается в обсуждения, спорит. Он признается, что **Beyond** — это объект страсти и усилий всех сотрудников **Quantic Dream**, они вкладывают в игру большие надежды.

Мало кто осознает, но ставки высоки как никогда. Если проект хорошо продается, нас ожидает захватывающее будущее, в котором кинозвезды мирового уровня будут сниматься для видеоигр, а сам формат получит признание среди ваших родителей и сестер. Если же **Beyond** ожидает неудача, то **Quantic Dream** с большой вероятностью обратно переключатся на работу с кино- и телестудиями, а хроники индустрии пополнятся еще одной записью о сумасшедшей провалившейся идее.

Когда мы называем концепцию **Beyond** сумасшедшей, то несколько не преувеличиваем. Чтобы просто придумать такой дизайн, требуется незаурядное видение, но чтобы поверить в

реальность его реализации — нужно точно быть безумцем.

Масштаб **Beyond** поражает воображение. Игра охватывает пятнадцать лет жизни необычной девушки Джоди (Эллен Пейдж), которая неотрывно связана с бестелесным духом Айденем. В начале **Beyond** героине будет восемь, в финале — двадцать три. Дух во все не ее слуга, это полноценная личность с уникальным характером и чувствами. Джоди не в силах отдавать ему приказы, она вольна лишь просить, а уж помочь или нет — решать Айдену.

#### Папа, мама, я... и Айден

Раннее детство и подростковый период — важные и одновременно тяжелейшие периоды в жизни каждого человека. Любой фактор, любое событие могут стать причиной психологической травмы и зародить губительные комплексы. А теперь представьте, каково приходится Джоди в это нелегкое время. За ней вечно присматривает правительственный ученый Нэйтэн Доукинс (Уиллем Дефо), впоследствии ставший ее приемным отцом, — биологические родители от девочки отказались («Ты монстр! Слышишь? Монстр!») — с такими словами настоящий папаша

бросил своего восьмилетнего ребенка). В понимании Доукинса никаких вечеринок, веселья и безрассудных поступков Джоди не полагается: «Сколько раз тебе повторять, ты не такая, как все».

Но мало того, что у девушки не получается почувствовать себя нормальной, ей даже нельзя побыть одной, уединиться, погрузиться в собственные мысли — Айден всегда где-то рядом: следит, ограничивает, помогает, любит, злится и ревнует. Вы не ослышались, отношения Джоди и Айдена, по всей видимости, будут далеко не как у брата с сестрой. Они вместе росли, и ему сложно видеть, как она — такая взрослая и красивая — встречается с другими парнями, тогда как сам он ей ничего предложить не может.

#### Кукловод расправил плечи

**Fahrenheit** и **Heavy Rain**, предыдущие творения **Quantic**, объединяет не только то, что они в разное время стали «Играми года» по версии «Игромании». Многие отмечали похожие художественные приемы (например, в одной был вечный снег, в другой — непрекращающийся дождь), общие темы и, конечно же, игровой процесс. В обоих проектах нелинейность стала краеуголь-

ным камнем геймплея и основывалась она на архаичных Quick Time Events — интерактивных роликах, где вам нужно вовремя нажимать на определенные кнопки.

Как было в **Heavy Rain**? Случайно дернули правый стик вместо левого — получили по морде. Это одна сцена. Сделали все верно, сами врезали кому-то по лицу — другая сцена. В **Beyond** порядок и своевременность действий тоже очень важны, но это действия несколько другого характера.

Предположим, вы убегаете от копов в поезде. Можно сразу же сдаться и попасть в участок — это первый вариант. Удалось замаскироваться — отлично, спокойно доедете до ближайшей станции и ускользнете. Поймали — запрут в купе, из которого, если захотеть, можно выбраться (или просто покориться судьбе). Решили просто бежать? Станете свидетелем масштабнейшей сцены боя с пробежкой по крышам вагонов. И у этой сцены еще пяток вариантов развития. Как и у всех остальных. Но главное здесь, банально, куда вы пойдете. Инстинкт. Импульсивность. Интуиция.

Конечно, QTE добавляют свою изюминку. В **Heavy Rain** ты всегда был в напряжении, причем чаще физическом — комбинации кнопок были такие сложные,



Для выполнения правительственных заданий Джоди придется пройти жесткую физическую подготовку.

А вот о психологической все позабыли.



что после двухчасовой сессии болели пальцы. Но вместе с тем они отпугнули от игры кучу людей, для которых контроллер DualShock — едва ли не сложнейшее нанороботство.

Многие любили «смотреть» Heavy Rain вместе с друзьями, но не могли в него играть, концепция виделась им слишком сложной. И в итоге они примеряли на себя эту роль кукловода: «Режь палец пилой! Режь, кому говорю!»

Чтобы разрешить проблему, Quantic Dream сделали сразу две вещи. Во-первых, добавили локальный кооператив. Простейший пример: Джоди подходит к запертой двери, внутрь не попасть. Если рядом есть второй игрок, то он, в роли Айдена, проходит сквозь стену и отпирает замок. Во-вторых, и это самая важная новость, разработчики интегрировали поддержку мобильных устройств. Только вдумайтесь, Beyond — это первая в истории многомиллионная игра, в которую можно будет поиграть при помощи планшета или смартфона! Скачиваете приложение, синхронизируете с приставкой — готово, в ваших руках рабочий контроллер.

### Тысячи страниц

Несмотря на то, что визуально Beyond практически неотличима от кино (даже не верится, что старушка PS3 способна на такую потрясающую графику), структурно это, конечно, книжный роман. Обычный фильм длится два часа, и в рамках такого хронометража невозможно показать все детали, ответить на все вопросы, осветить все важные проис-

шествия на большом временном промежутке. И это нормально.

Но формат игры позволяет куда больше. Конечно, не все разработчики этим пользуются, многим куда привычнее рассказывать ситуационные истории на коротком отрезке: экспозиция — конфликт — решение конфликта. Но Дэвид Кейдж скорее бы удавился, чем уподобился такому подходу. Он не умеет мыслить мелко, его воображение рисует эпичные сюжеты.

Нас ожидает грандиозное путешествие: жизнь с настоящими родителями, больницы, исследовательский центр, тинейджерство, депрессивные скитания по улицам, первая любовь, работа на государство, взрывы, погони, драки, скачки в пустыне, слезы и боль. Десятки персонажей, экзотические страны, сотни сцен со множеством вариантов развития, несколько уникальных финалов.



Геймплей за Айдена будет во многом состоять из экшен-сцен и головоломок. Например, чтобы выбить заклинившую дверь, нужно отвести назад и резко дернуть вперед оба стика (или прочертить соответствующие движения на экране планшета).

По словам геймдизайнера, когда Эллен Пейдж увидела готовый сценарий, напоминающий по толщине связку пеноблоков, то пришла в ужас: «Я точно на это подписалась?» Тем не менее именно фантастическая нелинейность и глубина Beyond и привлекли актрису.

Каждая сцена в этой игре может вылиться во что угодно. Скажем, у героини назначено свидание с молодым человеком. Вы можете провести час в квартире, не делая ровным счетом ничего. Молодой человек придет, увидит вас в грязной домашней футболке, посмотрит на бардак в холле, да и убежит под каким-нибудь предлогом. А можно принять душ, приготовить ужин, надеть красивое вечернее платье. Или огорошить парня каким-то сюрпризом. Или уйти. Вы можете увидеть постельную сцену, можете наткнуться на жесткую ссору Джоди и ревнивого

Айдена, можете просто передумать и прогнать парня. Вариантов — масса.



Сложно сказать, какой получится Beyond, но мы уже скрестили все, что можно скрестить в человеческом организме, и очень ждем эту игру. В стане многомиллионных блокбастеров эксперименты не просто редки — их в принципе не бывает. У крупных проектов есть уникальные особенности, у них различаются сюжет и сеттинг, но основа — геймплей — никогда не меняется: шутер, гонка, экшен. В свою очередь, Дэвид Кейдж уже который год хочет сделать что-то новое и необычное, пытается двигать нашу с вами индустрию вперед и расширяет играющую аудиторию. Не уважать подобные начинания нельзя. — Георг Аюпян ■



По всему Кельму было множество рекламных плакатов и растяжек игры, но самую внушительную мы увидели перед входом на конференцию Sony.



Хардкорные игроки с сомнением отнеслись к затее со смартфонами-контроллерами. Мы же их экзепле не разделяем, QTE давно просеялся на покой.





Жанр  
Экшен в открытом мире  
Издатель  
Sony  
Разработчик  
Sucker Punch  
Платформа  
PS4  
Дата выхода  
Февраль  
2013 года

# INFAMOUS: SECOND SON

Я вернулся, держись, мир!

Казалось, что после финала *inFamous 2* продолжать историю про Коула Макграта просто бессмысленно. Герой по канону пожертвовал собой, диалогия красиво, без лишних вопросов, завершилась — как и зачем делать третью игру? Воскрешать мертвеца?

К счастью, в Sucker Punch о таком преступлении против совести даже не помышляли — действие *inFamous: Second Son* происходит спустя семь лет после событий второй части. Люди со сверхспособностями (иначе — проводники) все еще живы, но человечество им совсем не радо. В средствах массовой информации про проводников пишут ужасные вещи, силовые структуры неустанно ведут «охоту на ведьм», прямо как в X-Men. Быть суперменом отнюдь не весело, если по всем каналам тебя называют биотеррористом!

## Художника обидеть может каждый

Если задуматься, то и мирным жителям тоже несладко. Взять, например, Дэлсина Роу. Паренек совсем не похож на однотипных шепардообразных героев современных игр (в отличие от Макграта). Он тон-

кая творческая натура: длинные волосы, неуместная шапка, татуировки, любовь к значкам. В свободное время Дэлсин рисует граффити и занимается самокопанием. Думает, что способен достичь большего, но на практике остается безответственным лузером.

Свое название *Second Son* получила не случайно. Брат Дэлсина, Реджи, всегда был на шаг впереди, получал положительные отметки в школе, устроился на хорошую работу — словом, пример для подражания.

Роу пытается стать таким же талантливым, как брат, но у него ничего не выходит. До поры до времени. Однажды в силу некоторых обстоятельств (подробностей на этот счет пока нет) парень получает невероятные способности — возможность летать, стрелять файерболлами из пальцев, лупить неприятелей огненной цепью и насыпать локальный армагеддон.

По идее, с великой силой приходит великая ответственность, но герою на это плевать. Он не делает серьезное лицо, как Адам Дженсен, и страдальческим голосом не кричит «I didn't ask for this». Нет, здесь все намного проще и веселее. Дэлсин получает удовольствие от своих сил. Это же так клас-

сно — парить по воздуху, превращаться в дым и чувствовать себя супергероем!

Но когда в твоей жизни появляется такая радость, хочется ее с кем-нибудь разделить. Именно поэтому наш панк решает найти себе друзей и совершает нападение на конвой с пленными проводниками. Все проходит успешно, люди со сверхспособностями сбегают кто куда, и властям ничего не остается, кроме как установить на территории города жесткий карантин. В каждый переулочек направляют карательные патрули, которым выдан карт-бланш на моментальную расправу с неугодными.

Должны заметить, что такие резкие меры не слишком вяжутся с образом дружелюбного Сиэтла, в котором и происходит действие игры. *Second Son* — это один большой поклон знаменитому городу, и многие его достопримечательности довольно точно воссозданы. В демоверсии нам показали музей Pacific Science Center, а на горизонте мы заметили Спэйс-Нидл, высоченную обзорную башню. В саундтреке даже есть Nirvana — Сиэтл, как известно, находится совсем неподалеку от Абердина, в кото-

ром родился Курт Кобейн, и именно там группа играла одни из своих первых концертов.

Старательность разработчиков в создании аутентичного образа города легко объяснить: почти все сотрудники Sucker Punch банально живут в Сиэтле. Поэтому сделать окружение правдоподобным для них было проще простого.

## Повелитель стихий

Если настроение игры и становление Дэлсина интригуют, то набор его сверхнавыков не сильно отличается от того, что умел Коул Макграт. Да, он стреляет красными сгустками энергии, а не электричеством, но суть все та же.

Можно возразить, что новый герой умеет превращаться в дым и таким образом проникать в труднодоступные места, удачно маневрировать среди противников и скрытно убивать их одного за другим. Но не все знают, что идея с бестелесным перемещением не нова: в *Carnival of Blood*, дополнении к *inFamous 2*, Коул обретал вампирские способности и спокойно обращался в стайку летучих мышей.

Но не спешите вздыхать и закатывать глаза, мол, Sucker



На этом кадре *Second Son* легко спутать с *Journey*.



Игра выглядит ярко и красочно, мрачные цветовые фильтры, кажется, вышли из моды.



Punch делает одну и ту же игру. Спецспособности в *Second Son* — это не только управление огнем. Роу, конечно, любит устраивать спонтанные возгорания прохожих, но на самом деле он умеет похищать сверхсилы у других проводников, и возможность поджаривать врагов будет далеко не единственным козырем в его рукаве.

Уже точно известно, что наш граффити-художник отберет у одной девушки способность управления светом. Энергию «белый» герой будет восполнять, «высасывая» из неоновых вывесок всю яркость. В свою очередь, играя за «темного», не повредит лишний раз устроить хаос — Дэлсин перезаряжается от горящих машин.



При всей любви молодого нигилиста к разрушениям, ему придется все-таки умерить пыл. В *Second Son* осталась система кармы. Творческий директор студии Нэйт Фокс подчеркивает, что Роу придется принимать важные решения, и реализовано это будет не как в *inFamous 2*. Напомним, что система в старой игре была простой, бинарной. Чаще всего Коул действовал как жестокий псих и устраивал электрошоу, в котором сгорали все подряд, или, наоборот, спасал людей и аккуратно обезвреживал преступников. Остаться же в стороне было просто неразумно, за нейтральную позицию не давали дополнительные способности. Так, вся моральность скатывалась к абсурду: «Хочу ли я кластерные электрогранаты или лучше буду паинькой?» Надеемся, что Дэлсину не придется ломать голову над подобным выбором, — пускай лучше героя и игрока будет мучить совесть.

Судя по всему, разработчики тоже так считают. Пока что последствия своих действий в игре можно увидеть сразу: на вражеских базах и блокпостах позволено устраивать полный разгром, сносить будки и жечь обзорные мостики. К сожалению, вне режимных объектов так повеселиться не получится, да и слишком красив Сиэтл, чтобы его разносить.

Урезанная интерактивность несколько портит ощущение нектгена, но выглядит *Second Son* точно как игра нового поколения — лицевая анимация потрясающая, персонажи двигаются очень плавно, освещение изумительное.

Тем не менее в душе это все та же игра: буйный сендбокс про анархию, разноцветные всполохи и сверхъестественный паркур. Мы, если что, счастливы. — Ян Кузовлев ■



Вполне возможно, что двумя разными наборами способностей мы не ограничимся и сворем суперсилы у кого-нибудь еще.



Дэлсину недостаточно просто поджечь человека, он его еще и цепью со всей силы огрест.



Эта гражданская активистка так долго и утомительно болтала на камеру, что Дэлсин ее выследил и отобрал силу — чтоб меньше трепалась.



Жанр  
Шутер  
Издатель  
Sony  
Разработчик  
Guerrilla Games  
Платформа  
PS4  
Дата выхода  
29 ноября  
2013 года

# KILLZONE: SHADOW FALL

## С горящими глазами

Мы уже получили отличный портативный Killzone (рецензию на **Mercenary** можно прочесть в этом номере), а скоро получим и Killzone нового поколения.

Преыдушие части в сингле были хорошими, но чего-то выдающегося ни одна не демонстрировала. Это были шумные технологичные шутеры с отличной баллистикой, но банальными ситуациями, сто раз виденными в других играх, со слабой проработкой сюжета и вселенной. Например, за три игры мы так толком и не выяснили, что же это за народ такой — хелгасты? Как они живут, во что верят, что ненавидят (кроме вектанцев, конечно).

Shadow Fall обещает не только восполнить эти пробелы, но и изменить весь характер конфликта. Напомним, в предыдущих Killzone центральное место занимала война двух рас. Масштабная, беспринципная, затянувшаяся (неспроста многие подмечали ее схожесть со Второй мировой, а оранжевоглазых — с фашистами).

В новой же игре расклад другой. С последних событий прошло тридцать лет, Хелган уничтожен, жить на нем невозможно. Толе-

рантный совет МСА (межпланетный стратегический альянс), поразмыслив, позволяет мутантам вернуться на Векту. Будто бы и не было кровопролитных сражений: пожмем друг другу руки да будем жить на одной планете. Правда, на всякий случай разделим ее большой стеной, по одну сторону — вы, по другую — мы.

Разумеется, нормально сосуществовать расы не могут. Старые обиды не забыть, шрамы горят так, как будто были получены только вчера. Сыны Хелга начинают совершать террористические акты на чужой территории — убивают невинных, производят взрывы.

Для борьбы с угрозой вектанцы организуют подразделение теневых маршалов — бесшумных киллеров, призванных устранять наиболее важных командиров врага. Вам уготована роль одного из таких спецагентов, Лукаса Килана.

Насколько удачной будет кампания, судить не беремся (к сожалению, одиночную часть на выставке не показывали), зато мы вдоволь наигрались в мультиплеер, и он приятно нас удивил.

Начнем с того, что **Guerrilla** не стали следовать общим трендам. Как сегодня выглядит многопользовательский режим типичного шутера? Начинаем со средненьким автоматом и одной гранатой, долго и упорно прокачиваемся, разблокируем новые стволы и перки.

В Shadow Fall весь арсенал будет доступен сразу же. Не нужно терпеть нелюбимые пушки, можно сразу взять винтовку с интересующим прицелом и изображать из себя снайпера. Или выбрать перки «быстрые ноги» и «бесшумность», взять дробовик помощнее и стать кошмаром всей округи (половина журналистов в комнате злобно на нас поглядывала, мол, чувак, дай нормально поиграть). Словом, наконец-то на рынке появится шутер для людей, которые не хотят тратить пятьдесят часов, чтобы открыть какой-нибудь АК-47.

Тем не менее упразднить прокачку **Guerrilla** вовсе не думали. Все-таки какое-никакое фиксируемое развитие необходимо, а не то игрок быстро утратит интерес. Разработчики взяли за основу свою же идею из Killzone 3 и распространили ее на всю игру. Пользователи будут расти в рангах за выполнение разнообразных задач на поле боя (уже создано больше полутора тысяч): продержишься без ранений минуту, убей трех врагов выстрелами в голову, снеси турель гранатой и т.д.

Наконец, по тактильным ощущениям Shadow Fall больше всего напоминает сплав из последних **Battlefield** и **Call of Duty**, а в меньшую очередь — сам Killzone. То есть уровень графики, проработка физической модели и управление героем — почти как у **DICE**, но масштаб (на показанных картах), ощущения от стрельбы и характер сражений — как у **Activision**. Арены неболь-

шие, плотность боя очень высокая, можно палить от бедра.

Мы довольно быстро поймали темп и умудрились неплохо себя показать в бою, но здесь, скорее всего, проявился фактор новизны; в комнате никто до этого в Shadow Fall не играл, решающими были общие навыки — скорость реакции, шутерный опыт. А вот что будет с игрой после релиза, догадаться не сложно: онлайн-сражения быстро наводнят дерзкие «отцы», умудряющиеся вешать хедшоты через всю карту, даже не глядя в прицел.

Чтобы обезопасить более спокойных игроков, **Guerrilla** придумали систему «военных зон». Дизайнер долго рассказывал, какая она уникальная, но если в двух словах, то это такие выделенные сервера, которые мы привыкли видеть на PC. Вам позволят полноценно настроить игру — выбрать максимальное количество респаунов, исключить какое-то оружие, ограничить число игроков и т.д. Параметры можно сохранить, дать своей варзоне название и поделиться ею с друзьями или сразу всем сообществом.



Killzone: Shadow Fall выйдет в России день в день с европейским запуском консоли 29 ноября. В финальной версии будет продолжительная одиночная кампания и богатый мультиплеер. В релизе обещают десять карт, плюс новые будут выпускаться абсолютно бесплатно с обновлениями.

На наш взгляд, для будущих владельцев PS4 это самая разумная покупка: **Battlefield 4**, мы не сомневаемся, будет отличной игрой, но новый социальный функционал и роскошную графику в 1080p обеспечит только Shadow Fall. — **Георг Аюпян** ■



Выглядит игра роскошно, хотя, по признанию Sony, это далеко не все, на что способна консоль. Дело в том, что финальные характеристики PS4 долго были неизвестны, поэтому разработчики боялись сделать игру слишком навороченной.



Жанр  
Экшен-платформер  
Издатель  
Sony  
Разработчик  
Japan Studio  
Платформа  
PS4  
Дата выхода  
29 ноября  
2013 года

# KNACK

## Ты соберешь меня из тысячи

Многие отнеслись к анонсу **Knack** с большим скепсисом. Игра про то ли робота, то ли мутанта, способного укрупняться за счет стройматериалов, выглядела слишком простой. Ни тебе потрясающей графики, ни уникального геймплея — платформер и платформер. Где здесь нектген?

Дьявол, как обычно, в деталях. Прежде всего, создателем проекта выступил Марк Церни, на минуточку, главный архитектор PlayStation 4. Именно ему мы обязаны тем, что Sony не стала опять изобретать велосипед, а собрала хитрый, мощный и производительный, но все-таки самый обыкновенный PC. Это облегчило разработку игр под платформу, тем самым сделав ее привлекательной для независимых разработчиков.

Но заслуги Марка на этом не заканчиваются. Список игр, над которыми он работал, столь велик, что тупое перечисление займет пару абзацев, поэтому назовем лишь самые значимые: сериалы **Crash Bandicoot**, **Spyro the Dragon**, **Ratchet & Clank**, **Jak and Daxter**, **Resistance**; Церни даже выступил консультантом на **Uncharted: Drake's Fortune**. То есть человек приложил руку почти

ко всем самым громким приключенческим хитам Sony. Какова вероятность, что он сделает плохую игру в своем любимом жанре? Мы бы сказали, что практически нулевая.

Впрочем, не догадками единственными — на gamescom Марк лично продемонстрировал нам новые эпизоды из игры и объяснил, как будут работать разные элементы механики, а также в какую аудиторию метит **Knack**. «Мы не делаем игру для хардкорщиков, равно как и не делаем игру для детей. **Knack** — развлечение для всех».

И, судя по тому, что мы видели, Марк ничуть не лукавит. Для совсем маленьких ребятшек и старших членов семьи, помимо легкого уровня сложности, есть специальный кооперативный режим. В нем результаты слабого игрока не будут отражаться на финальной статистике, так что, если вас всерьез волнует чистота прохождения и своего PSN-аккаунта, теперь можно не переживать, что буйный племянник опозорит перед друзьями.

А вот на высоком уровне сложности это довольно строптивое произведение, где нужно очень аккуратно прыгать, все время быть начеку с врага-

ми и пользоваться всем арсеналом возможностей. Так, герой умеет с грохотом обрушиваться на гоблинов сверху и владеет несколькими приемами рукопашного боя, может выстреливать своими составными частями и ненадолго складываться в воздухе простыней, чтобы избежать урона.

Материал, из которого **Нэк** состоит в тот или иной момент, придает ему дополнительные способности и уязвимые места. Например, деревянный герой быстро бежит и умеет напускать мини-ураган из щепок и камней, но достаточно одной огненной стрелы, чтобы он заметно уменьшился.

Кстати, о размере — он, в отличие от известной поговорки, имеет значение. На каждом уровне то и дело встречаются горстки каменных блоков (ледышек, деревяшек), которые, если к ним подойти, сразу же «вливаются» в **Нэка**, делая его крупнее. Чем больше герой — тем тяжелее его удар. И, надо сказать, тем сложнее уворачиваться от разных ловушек. Вольно цитируя Стэна Ли, «с большой силой приходит большая неповоротливость».

Впрочем, на уровнях, где **Нэк** вымахивает на добрые девять метров, медлительность ничуть не мешает. Расстреливают танки и вертолеты? Первым делом подходим к бронемашине и опускаем на нее свой пудовый кулак — метательный снаряд готов. Затем хватаем одной рукой помятый танк и швыряем в вертушку — битва окончена, расходимся.



По словам Марка, одной из главных трудностей во время разработки стала... внешность **Нэка**. Как они ни старались, получался слишком невзрачный персонаж. К финальному варианту студия шла полтора года, но, надо сказать, герой все равно далек от определения «симпатичный». Тем не менее в характере ему не откажешь: **Нэк** почти всегда серьезный и говорит мужицким басом, не улавливает многих шуток других персонажей, да и вообще нацелен только на работу.

Мы, честно говоря, и не припомним, когда в последний раз видели такого главного героя. И, раз уж на то пошло, хороший платформер в духе **Crash Bandicoot** — тоже. — *Геворг Акопян* ■



Гоблины, как и все остальные персонажи **Knack**, выглядят карикатурно. Рисувка очень милая и напоминает о классике первой PlayStation.



Со стороны может показаться, что выглядит игра так себе, но это не так. С графикой здесь полный порядок: анимация очень плавная, разрешение текстур высокое, у моделей много полигонов — все как заказывали.



Жанр  
Приключение,  
платформер  
Издатель  
Sony  
Разработчик  
Japan Studio  
Платформа  
PS3  
Дата выхода  
2 октября  
2013 года



# RAIN

## Капли дождя по мостовой

В этом году влияние Ico — вне сомнений гениальной игры, вышедшей двенадцать (!) лет назад, — особенно заметно. Ее идеи проходили через всю **The Last of Us**, встретились в **BioShock Infinite**, ее сильно напоминает свежее анонсированный **Rime**. Но **Rain** от **Japan Studio**, демо которой нам удалось пройти на выставке, не просто вызывает ассоциации с шедевром — идеологически это и есть Ico, только с гораздо более простой механикой и меньшим размахом.

Для тех, кто не играл в классику, напоминаем: в Ico вам выпала роль отважного мальчика с рогами, которого пугливые жители деревни от греха подальше увозят в далекий-далекий замок. В заточении он встречает Йорду, дочь владычицы крепости, которую та хочет принести в жертву, чтобы продлить себе жизнь. Наша задача — спасти девушку. Но не убив какого-нибудь босса, как в тысяче других игр (Айко — обычный ребенок, у него нет суперспособностей), а... убежав вместе с ней.

Трудность вызывало то, что Йорда не была столь же ловкой,

как главный герой, не могла далеко и высоко прыгать, отмахиваться мечом от черных призраков и таскать ящики-платформы. Поэтому нам приходилось буквально брать ее за руку и тащить за собой, подтягивать на уступы, защищать и оберегать. Благодаря такому изящному геймплейному (и одновременно постановочному) приему к концу игры ты настолько привязывался к девушке, что одна мысль о расставании заставляла грустить. Несмотря на практически полное отсутствие диалогов, Ico вызывала мощнейшие эмоции, какие на тот момент не вызывала ни одна другая игра.

На первый взгляд, **Rain** во всем следует ее заветам. Трогательная история «мальчик встречается девочку» — на месте. Необходимость помогать новой подружке — есть. Восхитительная музыка — в наличии.

Но механика у **Rain** все-таки иная. В ответе на наш вопрос Юки Икэда, режиссер и автор идеи, признался, что напрямую взаимодействовать с возлюбленной будет нельзя. Если в Ico девушка была основой всей

игры, то в **Rain** ваши с ней отношения — чисто, хм, платонические. Постоянное следование за ее образом, попытка найти друга в окружении опасности — все это исключительно художественные приемы.

А вот дождь в игре будет совсем не для красоты. Дело в том, что населяющие мир **Rain** персонажи невидимы — и герой, и девушка, и монстры. Увидеть их можно, только если они находятся под открытым небом, когда стекающие капли образуют в воздухе неясные очертания. Еще один способ заметить врага — задетые им предметы окружения и мокрые следы на земле, о чем нам красиво объясняют в интерактивном интро: под «Лунный свет», знаменитую фортепианную пьесу Клода Дебюсси, невидимый герой медленно идет по переулку, сбивая какие-то лестницы, табуретки и мусорные баки, разочарованный, что не успел нагнать промелькнувший силуэт незнакомки.

На приеме «вижу — не вижу» построен весь геймплей. Допустим, вы попадаете на небольшую площадь с фонтаном, по

которой шарятся псы-невидимки. По центру явно не пройти, нужно обойти слева по крытому боковому проходу. Но сначала пробегаем мимо ближайшего врага, чтобы привлечь его внимание, а уже потом мчимся под крышу. Фух, не нагнал. Идем дальше. Две собаки окопались в «сухой» зоне, где их присутствие выдают не стихающие круги на большой луже и тихое рычание. Как и в прошлый раз, отвлекаем противников: сбиваем пару бутылок, те с грохотом летят куда-то в сторону, а псы — вместе с ними. Все, дорога свободна, можно двигаться дальше.

Будет ли игра разнообразной или нам все время придется прибегать к тактике с шумом — пока не ясно, уж больно короткой была пресс-версия. Зато в том, что нас ждет очень трогательная и красивая повесть, мы не сомневаемся: при минимуме диалогов и, как выяснилось, скудном геймплее **Rain** умудряется дергать за какие-то неведомые, но исключительно важные душевные нити. Ради такого и скучные головоломки можно потерпеть. — **Геворг Акопян** ■



Казалось бы, невидимый, одежды нормальной у тебя нет, весь мокрый, голодный, — а все одна любовь на уме. Эх, молодежь...

«Не плачь, девчо-о-онка, пройдут дожди-и!»



Nintendo®

Develop with Unity or HTML5  
Self-publish on Nintendo eShop

## ТУЗ В РУКАХ

### Nintendo раскрывает карты

В этом году **Nintendo** вернулась на gamescom. Не было никаких конференций, анонсов или даже громких заявлений. Компания просто поставила стенд, где посетители могли испробовать игры и пообщаться с разными интересными людьми. Например, с почти настоящим Марио, а точнее, с 57-летним актером Чарльзом Мартине, вот уже восемнадцать лет бессменно озвучивающим в играх как самого Марио, так и множество других персонажей Грибного королевства. И хотя конкуренты выстраивали у себя целые игровые мегаполисы, в скромной деревеньке Nintendo не было недостатка в посетителях.

На выставке было ясно видно, насколько одинока сейчас Nintendo, — практически все игры для Wii U были или ее собственными, или же от японских студий, которые остались верны старому партнеру. Независимые издательства продолжают выжидать, пока приставка

наберет достаточную аудиторию. Глава студии **n-Space**, промышленявшей раньше портированием популярных игр на приставки Nintendo, жалуется: интерес издателей нулевой, так что они и рады бы что-то сделать, да нечего. Тем не менее он уверен, что Nintendo себя еще покажет.

Да и сама Nintendo уже давно обещала показать конкурентам кузькину мать. Все думали, что речь идет о сильной линейке игр, которые появятся в этом году и помогут изменить ситуацию с плохими продажами Wii U. Однако оказалось, что у японцев есть еще тузы в рукавах. Раскрывать их на gamescom не стали: также как и на E3, Nintendo уклонилась от прямого соперничества с **Sony** и **Microsoft**, предпочитая действовать в параллельной плоскости. Зато сразу после выставки компания, во-первых, объявила об уценке Wii U на 50 долларов, а во-вторых, анонсировала новую портативную приставку Nintendo 2DS.

2DS — это то же самое, что и 3DS, только гораздо дешевле и без 3D, которым все равно мало кто пользовался. В США она будет стоить 130 долларов, однако у нас наверняка попросят все двести. Для снижения стоимости приставку сделали нераскладной — это позволило упростить конструкцию, избавиться от хрупких шарниров (которые на 3DS вечно трескаются), а также сделать один экран вместо двух (хотя при взгляде на приставку может показаться, что экранов два, на самом деле он всего один, просто разделен рамкой).

Минусом такого решения стал совершенно несуразный дизайн. Поддержавшие новинку в руках журналисты говорят, что играть очень удобно, качество сборки превосходное, но выглядит консоль настолько дешево и непривлекательно, что это может стать серьезной проблемой. Впрочем, глава американского филиала Реджи Филс-Эйм заявил,

что главной задачей 2DS станет расширение аудитории, в том числе за счет маленьких детей: благодаря отсутствию 3D пользоваться консолью можно будет с 5-6 лет. В этом случае дизайн перестает играть особую роль.

Выставка gamescom и последовавшие за ней события подтвердили наши выводы о политике Nintendo, сделанные еще на E3. Компания не собирается бросаться в авантюры, будет избегать прямого столкновения с Sony и Microsoft и делать то, что получается у нее лучше всего — игры для детей, семьи и собственных фанатов. А там, глядишь, и другие разработчики подтянутся. Сама Nintendo глядит на свое будущее очень оптимистично и твердо намерена покончить с черной полосой уже этой осенью — президент компании Сатору Ивата заранее пообещал инвесторам, что в этом финансовом году они будут подсчитывать прибыли, а не убытки. ■



Спорный дизайн Nintendo 2DS уже породил кучу карикатур, где консоль выступает в качестве лезвия для топора.



Фанатам было очень тяжело посещать стенд Nintendo — руки так и чесались унести оттуда фирменную подушечку или какую-нибудь безделушку.





# КОГДА СПЯЩИЙ ПРОСНЕТСЯ

## Конференция Microsoft

На выставке gamescom 2013 перед Microsoft стояла сложная задача по поднятию затонувшего Xbox One, торпедированного Sony на прошлой E3. Компания начала спасательные работы очень нестандартно: все ожидали большое шоу с лазерами и прожекторами, однако вместо этого Microsoft провела скромное мероприятие с небольшим количеством зрителей, официальная часть которого длилась немногим более получаса. Компания даже не разрешила проводить прямую трансляцию, заявив, что не хочет, чтобы игроки чувствовали себя незваными гостями на какой-то вечеринке. Почему был выбран именно такой формат, стало ясно уже через пару минут после начала...

### Инди-динди

Оказалось, что конференция посвящена исключительно разработчикам и журналистам. После того, как инди-студии чуть не объявили Microsoft бойкот, компании пришлось срочно становиться на колени и вымаливать прощение. Теперь разработчики смогут выпускать обновления к играм как на ПК — бесплатно и (вероятно) без дополнительного тестирования со стороны платформодержателя.

Окончательная процедура пока не расписана детально, но начинание, безусловно, хорошее. Снятие запретов приведет к появлению на Xbox One кучи инди-игр, бесплатных MMO, а также улучшит поддержку игр разработчиками. На прошлом поколении консолей неоднократно бывали случаи, когда студии просто отказывались исправлять ошибки, ссылаясь на дороговизну выпуска патчей. И все равно Microsoft все еще находится в отстающих: пока компания рассказывает о выгодах будущего сотрудничества, Sony уже собирает урожай — на ее конференции, как вы могли

убедиться выше, инди-индустрия тоже была в центре внимания, но только уже в виде живых игр.

Антон Юдинцев, глава Gaijin Entertainment, высказался по этому поводу так: «Microsoft пока толком не знает, что делать с бесплатными играми и самостоятельным выпуском обновлений. Несмотря на все их последние заявления, у них впереди еще очень много работы. Так что им надо прекращать болтать и начать, наконец, что-то делать. До сих пор еще действуют правила об обязательной сертификации серверов, да и насчет выпуска обновлений тоже не все ясно. Они говорили, что это будет возможно, но до сих пор не известно, как именно все это будет работать. Также они не разрешают делать кросс-платформенный мультиплеер».

Получается интересная ситуация: Microsoft говорит, что вот-вот начнет ломать бюрократические барьеры, но не торопится брать в руки кувалды. Рискнем предположить, что у них, скорее всего, просто нет свободных рук — сорваны сроки запуска консоли в восьми странах, все правила меняются на ходу, всем надо уделить внимание.

### Отставить панику!

Может показаться, что все очень плохо, но на самом деле это не так. Еще в отчете по E3 мы приводили слова главы Microsoft Studios Фила Спенсера: гонка платформ — это марафон, а не спринт. Выносливость куда важнее резвого старта. Проблемы постепенно решаются, Microsoft уже начинает раздавать бесплатные девкиты Xbox One (специальные версии консоли для разработчиков), в ее активе самый популярный онлайн-сервис, у нее куча денег для покупки интересных эксклюзивов. Если только условия на Xbox One не будут сильно хуже, чем на PS4, через год обе платформы сравняются.

Не верите? Вспомните Маркуса Перссона, создателя Minecraft. Всем известно, что он не испытывал к Microsoft большой и светлой любви. Доходило до того, что Маркус агитировал за бойкот Windows 8, отказался проводить сертификацию Minecraft и послал в Microsoft письмо с просьбой «прекратить гробить ПК как открытую платформу». Он был среди первых, кто критиковал политику компании в отношении инди-студий.

И вот вам сюрприз прямо на конференции: ведущий с помпой заявил, что новая игра Mojang, двухмерный шутер Cobalt, выйдет на ПК и консолях Microsoft, но не заглянет на платформы Sony. А сам Маркус в интервью рассказывает, какая это чудесная идея — создать на Xbox One удобную среду для создания игр, в частности, возможность превратить обычную консоль в полноценный девкит. Как видите, ни преимущество Sony, ни личное недовольство не повлияли на решение Маркуса сотрудничать с Microsoft. «Ничего личного. Просто бизнес».

### Гляди, какая FIFA

Закончив с разработчиками, Microsoft перешла ко второй части программы, предназначенной для журналистов. Так как это было не шоу, а чисто деловое мероприятие, то и прошло оно соответственно. Представители компании просто кратко обозначили основные моменты и показали несколько роликов, попутно разъясняя, где и как можно будет испробовать игры после конференции. Даже анонс достаточно важного Kinect-эксклюзива, файтинга Fighter Within, прошел на редкость плоско: «А теперь давайте-ка глянем на игру для Kinect», — несколько секунд видео без геймплея, всем спасибо, все свободны.

Впрочем, без сенсаций не обошлось, пусть и маленьких. Первой

бомбой стал анонс Fable Legends. Анонс всем очень понравился, хотя никто не понял, что это вообще за игра и с чем ее едят, так как анонс состоялся в виде показа CG-ролика без единой секунды геймплея. Впрочем, позже все-таки удалось выудить пару подробностей, на основе которых мы составили небольшое превью.

Следующим гвоздем программы стала FIFA 14. Microsoft с пафосом заявила, что отныне Xbox станет для футбола родным домом, и если вы фанат FIFA, то у вас не остается никаких вариантов, кроме как купить Xbox. На самом деле все не так драматично. Просто Xbox One и Xbox 360 получают эксклюзивный контент для Ultimate Team (команда для игры в онлайн) — сорок легендарных футболистов прошлого и современности.

Кроме того, европейские игроки, оформившие предзаказ на Xbox One, получают копию FIFA 14 бесплатно. Это очень сильный ход: во-первых, халявная игра смягчит разницу в цене между Xbox One и PS4 (а она весьма болезненна, особенно учитывая, что цены в Европе выше, чем в США), а во-вторых, FIFA у европейских игроков пользуется особой популярностью. Акция явно призвана усилить позиции компании на игровом рынке Европы. В прошлом поколении здесь победила PS3, и на этот раз Microsoft сделает все возможное, чтобы добиться симпатий местных игроков.

Остальная часть конференции прошла тихо и мирно. Порадовали новыми роликами с геймплеем The Division, анонсировали бандл с Call of Duty: Ghosts, показав заодно новый сетевой режим, продемонстрировали, как в Kinect Sports Rivals приставка может сканировать лицо и создавать аватара по образу и подобию игрока. На этом, собственно, все и закончилось. Хотя, вернее сказать, на этом все только началось...



## На войне как на войне

Хотя конференция предназначалась для журналистов и разработчиков, про игроков тоже не забыли. За них сражались, и еще как, — просто основные боевые действия были перенесены на территорию выставки, где Microsoft устроила Sony генеральное сражение. Хотя однозначной победы добиться не удалось, стратегические задачи компания все-таки выполнила: оправилась от поражения в июньской битве за E3, прекратила моральные разброд и шатание в собственных рядах и лишила Sony преимуществ в пиар-войне.

Пока Sony применяла коварные бомбометания, вываливая на игроков десятки инди-проектов, Microsoft задействовала тяжелую артиллерию в виде эксклюзивов крупного калибра. Их анонсировали еще на E3, но толком тогда ничего не показали, так что более близкое знакомство преподнесло множество сюрпризов.

**Dead Rising 3**, например, вопреки всем опасениям, не стал мрачным зомби-клоном GTA. Это все тот же старый сумасшедший Dead Rising, где можно напялить на себя какой-нибудь идиотский костюм или рыцарский доспех, сесть на мотоцикл с гигантским шипованным катком вместо переднего колеса и поехать давить зомби, сжигая их попутно из огнемета. А если нет огнемета, не беда, набрали в рот какой-нибудь горячей жидкости — и айда играть в огнедышащего дракончика. Хотя, с другой стороны, вести себя серьезно и солидно тоже никто не мешает, дело вкуса.

## Из пламени возгорится искра

Самым большим открытием gamescom 2013 стал, пожалуй, **Project Spark**. Раньше он виделся странной детской игрушкой, но на деле оказался очень и очень крутой штукой. Разработчики нашли действительно толковое и оригинальное применение сенсору Kinect — с его помощью можно задавать анимацию персонажам. Профессиональная студия по захвату движений стоит миллионы долларов, ее аренда стоит несколько десятков тысяч долларов в сутки, а тут мы можем делать подобные вещи бесплатно, прямо у себя дома! Конечно, анимацию для кат-сцены из Call of Duty не сделать, однако Kinect способен записывать одновременно движения тела, мимику лица и даже речь.

Но все это ерунда по сравнению с возможностями программы в целом. Да, мы о них уже



Здоровенные логотипы Xbox на площади Рудольфплац никого не смущали, за последние годы здесь видели и не такое.



Так выглядела пресс-конференция Microsoft: небольшой уютный зал, обычные стулья, миниатюрная сцена с кучей экранов.



На стенде Forza Motorsport 5 стояла шикарная Audi и кого-то рекламировала. Подозреваем, что саму себя.



рассказывали, но заявления о том, что в Project Spark можно делать абсолютно все, не вызвали особого ажиотажа. Все давно привыкли к рекламным лозунгам: революция там, революция здесь, ничего особенного. Поэтому можете понять наше удивление, когда оказалось, что в данном случае все заявления маркетологов насчет революций — чистая правда. Project Spark действительно гениальный конструктор для игр любых жанров, без всяких скидок на их «игрушечность».

Когда глядишь на созданные умельцами клоны известных инди-хитов (а порой даже и не инди), становится страшно — зачем все эти движки, команды в десятки разработчиков, зачем тратить миллионы долларов на создание уникального контента, если то же самое можно сделать дома, вооружившись геймпадом?

Остается надеяться, что это лишь какой-то ловкий маркетинговый ход и разработчики специально подстроили возможность создавать клоны популярных игр, чтобы впечатлить наивных журналистов. Потому что, если это не так, в игровой индустрии может действительно случиться небольшая революция. Единственная вещь, которая серьезно ограничивает возможности редактора, — это невозможность импорта собственных моделей и текстур. Что и понятно: если игра взлетит, продажа дополнительных наборов «строительных материалов» станет для разработчиков настоящим золотым дном. В остальном же... Взлетит или не взлетит, но вязаным малышам из LittleBigPlanet после выхода Project Spark точно не поздоровится.



На E3 японцы устроили Microsoft второй Перл-Харбор, повторив при этом ошибку своих самурайских предков: выиграв сражение, они разбудили спящего тигра. Выставка gamescom показала, что даже такая гигантская компания способна быть гибкой. Менее чем за три месяца она полностью сменила облик: скромная конференция, достаточно скромный, но очень функциональный стенд, упор на игры и на сотрудничество с разработчиками. Честное слово, складывается ощущение, что Microsoft просто подменили. Старого и вялого монополиста убили и запихнули в чулан, а вместо него вытащили новую, молодую, злую и голодную компанию. Microsoft сумела доказать, что не собирается почивать на лаврах и пускать дело на самотек, как делала это не раз — с мобильными ОС, Zune, планшетами... Так что готовимся к битве, господа. Спящий тигр проснулся. — Павел Бажин ■



На посту у будки Ryse стоял римский воин, показывая задохникам со стенда Total War, какими должны быть настоящие сыновья Рима.



У консолей с Project Spark кучка демургов творила собственные миры.



На Xbox 360 показывали Disney Infinity. Сделано довольно качественно, но решать, станет ли игра популярной, будут дети. И не факт, что они одобрят, — детки нынче растут суровые...





Жанр  
Экшен  
Издатель  
Warner Bros.  
Разработчик  
Avalanche Studios  
Платформы  
PC, Xbox 360,  
Xbox One,  
PS3, PS4  
Дата  
выхода  
2014  
год



# MAD MAX

## Тачку мне запили!

Дышащая жаром песчаная пустошь. Ржавая, выгоревшая на солнце машина. И человек в кожаной куртке, с короткоствольным двухзарядным дробовиком. Это мы увидели в дебютном трейлере Mad Max на E3-2013. А после были слабые аплодисменты и одинокие возгласы ликования. Видимо, современная публика в отсутствие ремейков стала подзабывать классику.

А ведь в свое время «Безумный Макс» не только вывел постапокалиптический жанр на новый уровень, но и придал ему оттенок уникального в некотором роде дорожного приключения. Нити исходной киносерии заметны во многих играх, рассказывающих историю разрушенного мира. Но по самому фильму до сих пор не было ничего внятного. Слабая поделка на NES девяностого года — не в счет.

Сюжет проекта Avalanche никак не связан с классическими фильмами прошлого века, что несколько огорчает, но при этом и не базируется на истории грядущего продолжения — а это уже радует. В Mad Max нам не встретятся ни знако-

мые поселения, ни полюбившиеся герои. Разработчики решили начать с чистого листа и, взяв за основу мир и атмосферу фильма, готовят совершенно независимую историю, которую бесполезно привязывать к хронологии киносерии.

В центре сюжета — парень с простым именем Макс, волею судеб потерявший свою машину, тогда как в «огромном открытом мире» (так часто говорят разработчики) без нее не обойтись. Особенно если этот мир — выжженная пустыня, где люди живут мародерством, и жанр всей этой истории — дизель-панк.

Распрощавшись с культовым «Перехватчиком», герой скитается по округе на ржавом корыте, обновляет и совершенствует его и мечтает однажды вырваться за пределы пустыни и найти тихое место, где он вновь сможет обрести покой и почувствовать себя человеком.

Безумный Макс всегда был одиночкой, и, чтобы не растерять ощущение потерянности во враждебном мире, разработчики отказались от мультиплеера и коопера-

тива. Mad Max сосредоточится на персональном опыте игрока. А опыт должен получиться глубоким: побочные задания и сложные решения в рамках основного сюжета, исследование пустоши и поиск тайников, элементы выживания и, конечно, дорожные сражения на каждом повороте.

Mad Max в первую очередь — дорожный боевик с погонями и перестрелками. Автомобили здесь не просто средство передвижения, но почти одушевленные персонажи, наделенные характером своего владельца. Четырехколесные монстры с легкостью передают бунтарское, панковское безумие, охватившее вымирающее человечество.

Столкновения жадно пожирающих бензин чудовищ обещают быть не только зрелищными, но и хардкорными. В уме постоянно приходится держать информацию о количестве топлива и боеприпасов, а физическая модель поведения машин обещает быть серьезной. Например, обвесив свой транспорт броней и увеличив его вес, можно, словно тараном, сталкивать и опро-

кидывать более легкие автомобили.

Правда, во время демонстрации геймплея на нас удивило, что огромные камни отскакивали от машины, словно куски пенопласта, но с этим, мы надеемся, разработчики как-нибудь разберутся.

Машин же обещают порядка пятидесяти моделей, и самое интересное заключается в их настройке и усовершенствовании. Каждый взятый за основу каркас со временем может превратиться в неудержимого дорожного монстра, о котором сложат легенды. Охота за авто станет одним из главных развлечений. Понравилась тачка — прямо на ходу «гарпуним» ее стальным тросом и отбуксовываем в укромное местечко, а если психопат (а других на пустошах не водятся) за рулем откажется сдаваться, можно впечатать его в соседнюю скалу.

Каким в итоге получится ваш автомобиль, зависит лишь от ваших предпочтений. Соберите собственную крепость на колесах, и, чем черт не шутит, может, потом ваша машина затмит в памяти тот самый легендарный «Перехватчик». — Сергей Непрозванов ■



На горизонте намечается заварушка. Хватит ли двух патронов в дробовике — вот в чем вопрос. Одному выстрелим по колесам, другому в бензобак, но дальше-то что?

Хоть большую часть времени мы и проведем за баранкой, запачкать руки все же придется. Несложные комбинации, жестокие добивания и счетчик крутости, а-ля Devil May Cry, прилагаются.





Жанр  
Онлайновый экшен  
Издатель  
Microsoft  
Разработчик  
Lionhead  
Платформа  
Xbox One  
Дата выхода  
2014 год



# FABLE LEGENDS

## Легендарные побасенки

### Гадкий я

Давно уже ходили слухи, что осиротевшая без Питера Молиньё студия Lionhead не сидит без дела, а трудится над созданием MMORPG по мотивам серии Fable. Появление новой игры было неизбежно, как появление очередной части Halo, — у Microsoft не так много раскрученных эксклюзивов, чтобы ими разбрасываться, к тому же Fable 3 оказалась удачной и собрала пять миллионов копий, несмотря на всю критику.

Слухи насчет MMO были удивительны, но анонс Fable Legends сумел удивить еще больше — игра будет сделана в редчайшем жанре сессионной онлайн-игры с асимметричным геймплеем. Обычные сессионки типа World of Tanks, League of Legends и прочих известны давно: две одинаковых толпы игроков ожесточенно расстреливают/рубят/давят гусеницами друг друга, а если не дай бог балансер ошибется и составит неравные команды, поднимется такой ор, что хоть уши затыкай.

Однако в Fable Legends никакого баланса не будет изначально. Игра рассчитана на пять человек, причем четверо добрых героев будут воевать против одного злодея. Однако злодей далеко не дурак и так

просто им на глаза не показывается. О, это будет настоящий злодей, с собственной цитаделью, лабиринтом подземелий, полной преданных миньонов и смертельных ловушек.

В его руках находится вся игровая локация: он все видит, он контролирует появление армии монстров, выбирает удобное время, чтобы выпустить босса, может подстроить засаду либо ловушки или же ловко опустить непробиваемую решетку, разделив команду героев на две части. Управлять всем этим можно как с геймпада, так и при помощи планшета с поддержкой SmartGlass.

### Кто тут в герои последний?

С героями все сложнее. Возможность глубочайшей кастомизации персонажей всегда была отличительной особенностью серии Fable, вот только в Fable Legends ее не будет. Кое-как подправить внешний вид героя, конечно, возможно — прическу там сменить, наложить магический грим или еще что, — но в целом все персонажи будут иметь неизменный дизайн, свое оружие и свою роль на поле боя. Даже пол сменить нельзя.

На текущий момент разработчики показали четыре

класса, но к релизу их станет больше. Ну а пока встречайте теплую компанию: ловкий дуэлист с рапирой и метательными ножами, суровый арбалетчик, гламурная колдунья, орудующая заклинаниями холода, а также девушка-рыцарь в сияющих доспехах, исполняющая роль танка. Разработчики смутно намекают на класс наемников, каких-то «дебоширов», да к тому же еще и пьяных, — в общем, с фантазией в Lionhead всегда был полный порядок. Особенно когда речь идет о создании колоритных персонажей.

Продираясь сквозь линию обороны злодея, героям не раз придется объединить свои способности, чтобы добиться максимального результата. Например, если колдунья заморозит на время врагов, арбалетчик сможет издали убить их одним попаданием взрывающейся стрелы.

### Идите вы со своим онлайн!

Игроки по натуре консерваторы, а уж консольные игроки — консерваторы вдвойне. Сколько ни бьются разработчики над проблемой, как затащить их в онлайн, многие до сих пор предпочитают играть сами с собою. Специально для них в Fable Legends предусмотрен режим одиночной игры: вы мо-

жете играть за злодея против ботов, можете играть за героев, переключаясь между ними по мере необходимости (бесконтрольные герои переходят под управление ИИ). Если вы уже совсем было обрадовались, добавим ложку дегтя: игра требует постоянного интернет-соединения, даже если вы решили поиграть в гордом одиночестве.

А кому сейчас легко? Запомните, каждый, кто не играет в онлайн-игры, отныне объявляется врагом игровой индустрии. Вон директор EA вообще заявил, что больше не будет офлайновых игр никогда делать... Поймите, о чем это мы вообще? Ах да. С помощью ботов также можно будет заполнить пустующие места в команде, поэтому нехватка игроков или же уход одного из них посреди боя не станет катастрофой. Хотя сколько эти боты навоюют — большой вопрос. Судя по всему, можно будет подключаться к прохождению квеста в любой момент — полезная вещь, позволяющая легко набирать партии и избегать долгих сборов. Все отправились в поход, а отстающие подключаются по дороге.

Игра позиционируется как онлайн-игра, да еще и сессионная, но разработчики утверждают, что сюжет также играет важную роль. «Мы делаем упор на



Я по натуре очень добрый...

...просто у меня лицо очень подозрительное.



сюжет, и не важно, играете вы один или в команде. Сюжет действительно очень важен для нас. Это неотъемлемая часть Fable», — говорит руководитель проекта Дэвид Эклберри. В игре нет открытого мира в привычном понимании этого слова, но никаких экранов загрузки и отсчета времени до начала боя тоже не будет. «Для игроков все будет происходить самым естественным путем. Сначала вы берете квест, затем выходите за ворота города и находите этот самый квест. Но это не будет гигантский мир типа World of Warcraft, где ты можешь скакать от одного квеста к другому и все в таком духе», — говорит Дэвид.

### Хочу Fable 4!

Fable Legends — приквел ко всем частям серии. Ее события разворачиваются за четыреста лет до событий самой первой Fable. Альбион был еще молод, герои и приключения встречались в изобилии, а великим деяниям, о которых сложат песни и легенды, еще только предстоит свершиться. Мир безграничных возможностей и безграничной свободы... Нет? Не проняло? Все еще хотите Fable 4, с графикой как в Battlefield 4 и сотней часов эпичных квестов?

Ну что поделать, либо хотите дальше, либо смиритесь и берите что есть. Разработчики подтвердили, что не собираются делать Fable 4. «Fable Legends — единственная игра серии, находящаяся в разработке, и у нас нет никаких планов на создание сиквела Fable 3. Тем не менее игра позаимствовала много фишек из первой, второй и третьей Fable. Это мир Альбиона, захватывающие истории, квесты, юмор, беззаботный экшен и запоминающиеся персонажи», — гласит сообщение на сайте игры.

Концепция игры очень интересна, плюс какой-никакой, но это все-таки Fable: в тавернах все так же можно будет поиграть в мини-игры, да еще и с использованием Kinect, можно погоняться за курицами, а приключения по-прежнему будут ждать за каждым углом. Так что ждем подробностей и начала бета-теста, который назначен на будущий год. Правда, точную дату не говорят, да и вообще весь анонс оказался очень скромным: красивый CG-ролик, и ничего более. И хотя Microsoft охотно делилась подробностями об игре, геймплей нам так и не показали. Очень может быть, что показывать пока просто нечего, а анонс сделали ради укрепления престижа. Сейчас такое время — приходится выкладывать все имеющиеся карты, даже спрятанные в рукавах тузы. — Павел Бажин ■



Мерзкий гоблин против крутого арбалетчика? Симпатяга гоблин против мерзкого человечки? Это смотри с чьей стороны посмотреть.



Хотя Питер Молинье стал независимым разработчиком, его присутствие все еще чувствуется — в каждом дереве, в каждом камне, в каждом монстре...



Четверка героев в сборе.





Жанр  
Шутер  
Издатель  
Electronic Arts  
Разработчик  
Respawn Entertainment  
Платформы  
PC, Xbox 360, Xbox One  
Дата выхода  
Первая  
половина  
2014 года



# TITANFALL

## Упал, расправил

**О** Titanfall, одном из главных анонсов недавней E3, вы могли прочитать в августовском номере «Игромании». Для тех же, кто по какому-то недоразумению до сих пор этого не сделал, мы буквально в двух словах объясним суть.

Не очень далекое угрюмое будущее. Две стороны увлеченно сражаются за право добычи природных ресурсов, случайно обнаруженных на одной из планет, а чтобы посильнее насолить друг

другу, каждая использует титанов — шестиметровых пилотируемых роботов. Роботов, умеющих «ловить» снаряды, как это делал Нео в «Матрице», и вырывать противников прямо из стальной груди других бронемашин.

Сразу всей команде сесть в мехов, конечно, нельзя — баланс в таком случае сразу полетел бы к чертям. То есть вызвать себе титана на поле боя может каждый, но делать это позволяется с большими перерывами и не всем скопом.

Уже сама по себе возможность сесть в кабину такой зверою радует душу, но Respawn этого показалось мало. Чтобы пилотам не было скучно во время пеших прогулок, их научили бегать по стенам, а также вручили джетпаки и экзоскелеты, благодаря которым они не только могут залететь на невысокое здание, но и спокойно выпрыгнуть из вертолета, ничего себе при этом не словив.

По сути, в игре будет два принципиально разных геймплея. В одном углу — свирепое сочетание Mirror's Edge и Call of Duty (модель стрельбы — один в один!), в другом — такой сильно упрощенный, а потому ускоренный MechWarrior, где роботы постоянно сейфятся и лезут врукопашную.

В общем, если после всего вышесказанного вы еще не горите желанием поскорее поиграть в Titanfall, то... мы даже не знаем, что и сказать! Надо, и все тут!



Эбби Хэпп.  
Фото взято с G4.tv.

На выставке нам удалось взять интервью у замечательной Эбби Хэпп, комьюнити-менеджера студии, которая с радостью ответила на все наши вопросы.

**Эбби, скажите, пожалуйста, сколько будет стоить Titanfall в Америке?**

В США — 60 долларов (российские игроки могут на сайте игры предзаказать цифровую версию за 1200 рублей. — Прим. «Игромании»).

**Не кажется ли вам, что за последние годы в голове покупателей сфор-**

**мировался блок? «Если я покупаю шутер за 60 долларов, то в нем должен быть не только отличный мультиплеер, но и увлекательный сингл». Как в Call of Duty или Halo. Даже серия Battlefield, после долгих мытарств и экспериментов, пришла к давно изобретенной формуле. Вы же от нее, наоборот, решили отойти. Не опасаетесь непонимания?**

Хороший вопрос! Мне кажется, ничего необычного в нашей политике нет. К сингловым играм без мультиплеера никто ведь претензий не предъявляет,

верно? Да и вообще, если сетевой режим пришит для галочки, как это обычно бывает, то многие игроки его не запускают вовсе. И я их поддерживаю: играть по сети нужно в те проекты, которые изначально рассчитаны на много-часовые баталии.

Мы в Respawn, в свою очередь, много работаем над тем, чтобы вылизать все до блеска, — оттачиваем баланс, придумываем новые режимы и оружие, делаем сражения более зрелищными и кинематографичными. Так, у нас будут небольшие, но эффектные постановочные сцены в ключевых моментах матча. Эта игра стоит своих денег.



Пример постановочной сцены, о которых говорила Эбби. Так выглядит начало матча — высадка с орбиты на поверхность планеты.



В Titanfall нас в первую очередь впечатляет идея полноценного паркура в шутере — уровень динамики благодаря акробатическим выкрутасам такой, что и не снилось.



Буквально пару часов назад мы поиграли в мультиплеер Killzone: Shadow Fall, разработчики которого приняли довольно смелое решение — сделать все оружие и перки доступными с самого начала. Как вы считаете, это правильно?

Все упирается в баланс. Если им такой подход нравится и он работает в рамках концепции — отлично. Могу сказать, что в нашей игре точно будет система развития. Лично я люблю постепенно разблокировать новые стволы и способности, а также улучшать свои навыки ведения боя. Но игроку сразу нужно дать пушку, из которой приятно стрелять, а не какую-нибудь бесполезную дребедень, иначе прокачка покажется ему мучением.

Не секрет, что сейчас конкуренция в жанре очень высока: BF4, CoD: Ghosts, в разработке Halo 5... в двух словах — почему, на ваш взгляд, читателям «Игромании» стоит обратить внимание именно на Titanfall? Мы для себя причины сформулировали легко, но хотим услышать вашу версию.

Эх, а я только хотела заставить вас самих ответить на этот вопрос! (смеется) Для меня самое крутое в нашей игре — возможность бегать по стенам, которая обеспечивает непривычную вертикальность боя. Это так весело и свежо, что после Titanfall сложно играть в другие шутеры. Все время думаешь: «Почему я должна долго подниматься по лестнице, если можно просто взбежать по стене?»

Еще мне очень нравится сбалансированность и проработанность карт. Не имеет значения, играешь ты за титана или пилота, у тебя есть свои пути отхода и наступления. Наши дизайнеры долго трудились над этим.

Так, я рассказала, за что люблю Titanfall, но теперь очередь за вами! Чтобы обязательно поиграли, я прослежу! (смеется)

Теперь уж никуда не денемся... Мы хоть пока и не играли, но видели игру со стороны на стенде, и надо сказать, что выглядит она дико.

Дико?! (смеется) Ну, спасибо!

В хорошем смысле! Если отвлечься от технологий, в выбранном вами арт-стиле угадываются и черты классических фантастических фильмов, и современных — например, «Район №9» Нила Бломкампа,

MechWarrior, стимпанк. Возьмем, скажем, титанов — как вы пришли к такому необычному дизайну?

Для начала хочу заметить, что вы правильно считали многие из наших источников вдохновения. Действительно, художники Respawn без ума от «Района» и MechWarrior.

Что касается титанов, то, насколько я поняла из разговоров мальчишек, они хотели передать в их внешнем виде черты реальных танков — например, «Абрамса».

Вы наверняка слышали о технологии DICE, которую они забавно называли Revolution. А в Titanfall будут динамически меняющиеся карты? Разрушаемость?

Нет. В нашей игре идеальное знание уровня критически важно — как никак, у нас тут можно прыгать в окна с земли и бегать по стенам. Если мы еще и будем вносить дополнительную сумятицу, баланс полетит к чертям. С разрушаемостью получилась бы совсем другая игра.

Напоследок: устроили ли вы шумную вечеринку по случаю надирания задницы Naughty Dog? (игра Respawn побил рекорд The Last of Us, завоевавшей в прошлом году пять наград E3 Game Critics Awards. — Прим. «Игромании»).

Эх, журналисты, любите вы нас ссорить! (смеется) Что вы, мы очень любим этих ребят! На самом деле мы работаем прямо по соседству, офис Naughty Dog расположен чуть дальше по улице. Это замечательная студия, очень талантливая, мы не ощущаем с ними никакого соперничества, играем в их игры. Я, например, прошла The Last of Us и осталась в восторге! А сравнивать количество наград... ну, не знаю. Уж если и сравнивать, то только оценки.



Напоследок: на сегодняшний день игра заявлена только для консолей Microsoft и PC, хотя в Сети ходят упорные слухи, что через год после релиза появится и PS4-версия. На всех платформах Titanfall будет работать при 60 fps, максимальное число игроков в матче — 12 (цифра еще может поменяться, игра находится в активной стадии разработки). — Георг Акоюн ■



Из титана в случае чего можно катапультироваться. Но не стоит забывать, что незащищенный пилот — легкая цель.



В открытую бросаться на титана — та еще затея. При игре за пилота нужно пользоваться своей ловкостью и заходить с флангов и сверху.



«Игромания» первой в мире заполучила коробку с игрой! Правда, без диска внутри.



В технологическом плане игра недалеко ушла от Call of Duty, но выглядит при этом в сто раз круче. Вы посмотрите только на красавца титана слева!





Жанр  
Дэш  
Издатель  
Warner Bros.  
Interactive Entertainment  
Разработчики  
Warner Bros.  
Games Montreal  
Splash Damage  
Платформы  
PC, PS3  
Xbox 360  
Дата выхода  
25 октября  
2013 года



# BATMAN: ARKHAM ORIGINS

## Кошки-мышки онлайн

### 3 vs. 2 vs. 3

Добавить мультиплеер к устоявшемуся игровому франчайзу — задача не из простых. Если игра была успешна без сетевого режима, то, скорее всего, он ей не нужен. Попытки разработчиков выжать из первоначальной концепции хоть какой-нибудь мультиплеер ни к чему хорошему не приводят, вспомните хотя бы **BioShock 2**. Другая опасность — сетевой режим, настолько отличающийся от одиночной кампании, что большинство фанатов серии его игнорируют (см. неплохой, но странный мультиплеер **Assassin's Creed: Brotherhood**). В Warner Bros. уже обожглись на **Gotham City Impostors**, которая хоть и была неплохой игрой, но страдала от жуткого парадокса: в игре про Бэтмена, собственно, Бэтмена и не было.

Поэтому для следующей попытки запустить игроков в виртуальный Готэм была привлечена британская студия **Splash Damage**, специализирующаяся на многопользовательских играх (**Enemy Territory: Quake Wars**, **Brink**), а сам мультиплеер был прикреплен к новой части самой популярной игры по комиксам и гордо назван **Arkham Origins Online**. И да, в нем можно играть за Бэтмена.

В **Arkham Asylum** впервые появился режим **Invisible Predator**, в котором Бэтмен на замкнутой арене охотился за вооруженными бандитами. Задача заключалась в том, чтобы, используя все гаджеты в арсенале Темного рыцаря, незаметно подкрасться и вырубить всех злодеев. А чтобы жизнь медом не казалась, на каждой карте были жестко заданы условия победы — в каком порядке кого вырубать, какими гаджетами пользоваться. В **Arkham City** режим разросся и появилась возможность играть за Женщину-кошку, Робина и Найтвинга.

Единственный же анонсированный режим в **Arkham Origins Online** — это **Invisible Predator**, простите за тавтологию, **Online**. Раскладка следующая: две банды — клоуны Джокера и наемники Бэйна — воюют между собой за контрольные точки, в то время как Бэтмен и Робин, тоже управляемые игроками, пытаются их остановить. Иными словами, нас ждет «полуасимметричный мультиплеер»: две команды бандитов сражаются по одним и тем же шутерным правилам, а мини-команда Бэтмена и Робина играет против них в стелс.

Понятно, что все хотят быть Темным рыцарем или хотя бы его боевым товарищем, поэтому, чтобы никому не было обидно, в начале каждого раунда игра выбирает двух случайных игроков на роль ведущего дуэта. Из жеребьевки всегда можно выйти и продолжить играть бандитами, что должно быть удобно в закрытых матчах — например, если вы с друзьями на закрытом сервере хотите повоевать против конкретных людей.

Игра за бандитов напоминает компактную версию **Battlefield**. Карта, две стороны конфликта, по три человека на каждой, 25 очков на возрождение. Побеждает команда, которая убьет достаточно противников или удержит все контрольные точки. Однако есть пара подвохов. Первый: в команде три человека, но и стратегических точек тоже три. Второй: вы здесь не одни.

### Те же и Бэтмен

Задача Бэтмена и Робина — остановить войну банд. Сделать это просто, надо всего лишь «запугать» преступников. Так же, как и в одиночной версии **Invisible Predator**, супергерои должны незаметно вырубить как можно больше бандитов или, как

вариант, поставить глушилки на все контрольные точки.

Однако если обычные, управляемые AI бандиты из сингла страдают классической игровой близорукостью, то в мультиплеере игроки не будут стесняться смотреть на потолок, под которым затаился Бэтмен. Спрятаться от живых оппонентов будет гораздо сложнее, особенно учитывая, что герои не могут вырубить бандита, если он смотрит прямо на них или кувыркается. Кувырок, кстати, спасает от почти всех приемов супергероев, поэтому готовьтесь видеть игроков, беспрестанно прыгающих по карте.

В остальном же Бэтмен и Робин обладают основными гаджетами из **Arkham City**. Бэтмен может кидать взрывающиеся бэтаранги (по сути, липучие гранаты с таймером), а Робин — использовать щит и прыгать на противников, даже если они его видят, что делает Чудо-мальчика более агрессивным противником. Оба могут использовать дымовые шашки, глушилки (действуют на контрольные точки и тепловизоры) и обыкновенные бэтаранги, рикошетирующие в нескольких врагов.

Элитные бандиты опасны ничуть не менее, чем супергерои. Они вооружены са-



Официальных скриншотов **Batman: Arkham Origins Online** пока нет, поэтому нам пришлось комментировать скриншоты одиночной игры, благо происходит там почти то же самое.

Игра за героев поощряет всевозможное коварство: поставил глушилку на контрольную точку, намазал стену напротив взрывающимся гелем, подождал, пока бандиты придут разбираться, в чем проблема, и... БУМ!



# НЕРАВНАЯ ИГРА

## КАК ЗАРОДИЛСЯ АССИМЕТРИЧНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

мым разным огнестрельным оружием, могут прятаться в укрытиях и стрелять из них, но самое важное — их можно подогнать под себя. Изменению поддается все, от оружия и типа боеприпасов до перков и гаджетов. Так, бандиты Джокера могут стрелять из любого оружия по-македонски, фактически удваивая огневую мощь, а также запускать маленькие радиоуправляемые дирижабли со взрывчаткой. Наемники Бэйна, в свою очередь, смогут установить ультразвуковую бомбу, которая наносит урон через стены, или запустить в небо беспилотник, стреляющий ракетами. Разработчики обещают, что в финальной версии игры список гаджетов пополнится новыми экземплярами.

Ну и чтобы окончательно отравить жизнь героям, в определенный момент матча открывается дверь: кто первый до нее добежит, тот будет играть Бэйном или Джокером, в зависимости от фракции. Бэйн — накачанный громила, который может убить врага одним ударом и стреляет из гранатомета. Джокер вооружен гигантским револьвером «Пиковый туз», а также пистолетом-пулеметом «Король червей». Обоих суперзлодеев очень трудно убить, поэтому в умелых руках они могут полностью изменить ход сражения.



Warner Bros. старательно создает собственную вселенную, история которой, судя по всему, будет разворачиваться как в одиночной, так и в многопользовательской кампании. Поэтому в сетевую часть играть придется хотя бы ради того, чтобы получить полное представление об игровой мифологии. С другой стороны, Arkham Origins Online выглядит по меньшей мере интересно. Надо лишь добавить побольше разных героев с уникальными способностями (Охотница, Зеленая Стрела, Бэтгерл, в кои-то веки?), банд со злодеями, уникальных режимов и карт — и все будет хорошо. — *Денис Мурин* ■

Выражение «ассиметричный мультиплеер» означает сетевую игру, в ходе которой противостоящие команды обладают радикально различающимися возможностями. Например, все игроки в **Unreal Tournament** равны перед собой, а в каком-нибудь **Team Fortress 2** игровой процесс за разные классы существенно отличается, хоть обе стороны конфликта и идентичны в наборе этих классов.

Впервые ассиметричный мультиплеер появился в игре **Nautilus** аж 1982 года выпуска, в которой один игрок управлял лодкой, уничтожающей подводный город, а второй командовал кораблем, сбрасывающим на лодку ми-

ны и пытающимся починить поврежденные здания.

По-настоящему эта концепция начала раскрывать себя только в 2000-х в сетевых режимах **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** и **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. Если первая во многом

была похожа на Arkham Origins Online (Риддик с ночным видением и ножами против охранников с огнестрельным оружием и фонариками), то вторая шла дальше, разделяя игроков на команды наемников (FPS) и шпионов (стелс-экшен от третьего лица).



Бандиты тоже могут видеть сквозь стены, но только ограниченное время. На коротком расстоянии и их тепловизоры легко заглушить.



Пока в Arkham Origins можно играть либо за клоунов Джокера, либо за наемников Бэйна. Вполне возможно, что другие группировки, вроде банды Двуликого или вот анархистов, появятся уже после релиза.



Один из игроков в середине матча становится либо Бэйном, либо Джокером. И да, «crush the Bat» можно.





# DESTINY



Жанр  
Онлайновый шутер  
Издатель  
Activision  
Разработчик  
Bungie Software  
Платформы  
Xbox 360, PS3, PS4  
Дата выхода  
2014 год

## DESTINY

### Это судьба

**Н**ад Destiny вот уже несколько лет работает 400 (!) человек, многие из которых своими руками сваяли Halo — главный эксклюзив Microsoft и один из самых популярных игровых сериалов в мире.

Destiny получила высшую награду выставки Game of the Show и могла похвастаться едва ли не самым впечатляющим стендом на gamescom, где красовалась детальная исполинская фигура четырехрукого Капитана — одного из врагов в игре.

Тем не менее для многих людей, и нас в том числе, она до сих пор оставалась темной лошадкой. На презентациях Bungie что-то говорили об исследовании планет, транспорте, модернизации оружия и экипировки, хитром кооперативе и прокачке, но как это все, черт подери, будет работать, как все это будет взаимосвязано и будет ли вообще — никто толком объяснить не мог.

К счастью, на gamescom нам удалось допросить двух сотрудников компании, и теперь мы наконец-то представляем, что же такое Destiny. Если в двух словах, это такой Borderlands 2, только с серьезным лицом, большим

размахом и MMO-элементами. Вы, в одиночку или с друзьями, путешествуете по миру, выполняете задания основного сюжета, который проходит через всю игру, подбираете второстепенные квесты и по возможности принимаете участие в так называемых public events — общественных событиях (подробностей, как они будут выглядеть, увы, пока нет).

Но массового фарма на пустошах, PvP-дуэлей и прочего в Destiny не будет. Каждый человек играет в отдельном хабе, под стеклянным куполом. В специально отведенных для этого местах и во время некоторых миссий мимо могут пробежать игроки из вашего списка друзей, вы сможете увидеть других пользователей в городах (не чета аналогам из онлайн-игр — там будет не более сотни людей), но на этом все.

То есть масштаб игры, о котором с таким упоением судачат на форумах, несколько преувеличен. Спешим заметить, что речь только о количестве игроков, а не о размерах виртуального мира — с этим как раз все будет в полном порядке. Нам обещают четыре большие зоны — заброшенные пустоши Земли, Луну,

Марс и Венеру, — где будет куча просторных локаций, между которыми можно будет перемещаться как на транспорте, например мотоциклах на реактивной подушке, так и при помощи fast travel. А вот шастать по ним можно будет максимум втроем. Такие объединения игроков Bungie называют Fire Teams.

Всего в игре будет три класса бойцов — титан, колдун и охотник. Соответственно, у каждого есть свои сильные и слабые стороны, о которых несложно догадаться: кто-то легче выносит пулевые ранения и может стрелять из тяжелых пушек, кто-то в состоянии обрушить на врага плазменный дождь и усиливать товарищей, а кто-то способен хитро использовать технику и окружение.

Состав «стрелковой команды» может быть каким угодно. По словам Брендзы Хаус, главного PR-менеджера студии на протяжении многих лет, при желании вместе смогут поиграть и три титана. Дело в том, что любой герой может обучиться каким-то способностям другого класса. Да, нормального мага из охотника не выйдет, но садануть файерболом у него получится.



«Когда-то человечество процветало и активно осваивало Солнечную систему, но все это в прошлом. Невиданная доселе угроза — раса падших — принялась грабить и подчинять себе людские поселения, оставив от могущественной цивилизации одни руины. Человечество вынуждено объединиться с экзо и пробужденными, чтобы вместе построить город-крепость и там укрыться от врага. Вы — один из хранителей этой крепости, которому изо дня в день приходится отбиваться от падших и добывать ресурсы на чужой территории, потихоньку отвоевывая родные земли...» — так выглядит синопсис Destiny. Согласны, оригинального мало, но нужно помнить, что ее авторы создали один из главных фантастических сериалов современности. И так уж вышло, что именно они ввели моду на камерный сенд-бокс, умный искусственный интеллект, удобное управление наземной и воздушной техникой, липучие гранаты и самовосстанавливающееся здоровье. А когда такие новаторы решают переизобрести понятие «компанийский шутер», скепсиса у знающих людей убавляется. — **Георг Акоюн** ■



Больше всего нас поразили дизайн падших — давно мы не видели столь оригинальных, продуманных и банально крутых внешне врагов. Ну, как раз со времен ковенов из Halo.



Казалось бы, и космос покорили, и по Луне бегать научились, а автоматы все равно напоминают старый добрый АК-47.



KILLZONE.COM #KILLZONE

18+

Загрузите из PlayStation®Store

PS, PlayStation, PLAYSTATION, PSVITA and SOX are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SONY and SOX are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Killzone: Mercenary is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Developed by Guerrilla Cambridge.



# KILLZONE™ НАЕМНИК

Наемник не служит, он продает свое умение убивать тому, кто за это платит. Принять контракт, уничтожить цель, получить деньги. Война для наемника – не свобода и не власть. Война – это способ заработать.

«Killzone: Наемник». Война – наша работа.

**УЖЕ В ПРОДАЖЕ**



РЕКЛАМА





# ИГРЫ, ИГРЫ И НИЧЕГО, КРОМЕ ИГР

## Конференция Electronic Arts

**К**онференция **Electronic Arts** стала полной противоположностью мероприятию **Microsoft**. Ее проводили исключительно для игроков, журналисты же заснули в самом начале, а их громкий храп разносился по всему залу. Посудите сами: никаких анонсов, никаких сенсаций, одни игры, игры и еще раз игры. Геймплейные ролики, сетевые сражения в прямом эфире, дневники разработчиков — смотреть все это было безумно интересно, но вот новой и важной информации, о которой стоило бы написать, выдали с гулькин нос.

Началось все с десятиминутной презентации **The Sims 4**. Прямо скажем — переборщили, хотя и понятно почему. Для EA это одна из важнейших серий, и, если бы им пришлось выбирать между **The Sims** и **Battlefield**, фаны шутеров наверняка бы сильно огорчились. Доля женской аудитории постоянно растет, так что «Симсы» с каждым разом становятся только успешнее. Для обычной игры 7 миллионов копий — это пре-

дел мечтаний, а третья часть **The Sims** собрала столько в виде предзаказов, подсчитать же итоговый тираж со всеми дополнениями вообще нетривиальная задача.

Так что целых десять минут со сцены рассказывали про то, какие революции в игровой индустрии совершит **The Sims 4**. Вице-президент **Maxis** Рейчел Франклин лично демонстрировала геймплей игры и рассказывала про все новые фишечки. В частности, зрители узнали, к каким ужасным последствиям может привести возникновение любовного треугольника в новом суперэмоциональном мире **The Sims 4**: один из персонажей отваживает ухажера своей возлюбленной, завоевывая ее сердце путем игры на скрипке, после чего отвергнутый мстит ему при помощи магии вуду, втыкая иглы прямо... Извините, мы не можем продолжать описывать ужасы, что нам показали. Очень страшная, мрачная и невероятно жестокая игра. Подробности читайте в нашем превью.

### Бесплатно, но за деньги

Хотя EA привела на конференцию целую толпу фанатов «Симсов» (вырядив их под героев игры, с зелеными ромбиками над головами), большую часть аудитории все-таки составляли изрядно заскучавшие хардкорщики. Для них издатель приготовил живой матч по **Command & Conquer**: на сцену пригласили двух немецких игроков, которые устроили короткий, но жаркий бой. Матч начался с середины, когда у обеих сторон уже была база и запас войск.

Желтый игрок удачно остановил атаку «Мамонт»-танков, взорвав в их рядах груженные тибериумом харвестеры, затем звеном вертолетов обнаружил еще одну группировку врага и поразил их ядерной боеголовкой. Однако сильный игрок тем временем совершил авианалет на незащищенную базу и выиграл сражение. Ведущие эмоционально орали в микрофоны, подражая бразильским футбольным комментаторам, и надо сказать, что на-

кал экшена на экране вполне соответствовал. Зуб даем, что все было отретпировано заранее, а то и вовсе записано на видео.

После этого ведущие заявили, что **Command & Conquer** станет бесплатной онлайн-игрой, но желающие смогут докупить платные сюжетные кампании — правда, выйдут они, похоже, только после релиза. До тех пор придется качаться и коротать время в мультиплеере, стартовые наборы с полдюжиной генералов и горсткой игровой валюты обойдутся в 30-40 баксов.

В одном из выпусков «Дайджеста онлайн» мы уже говорили, что таких «гибридов», сочетающих черты традиционных сюжетных и бесплатных онлайн-игр, в будущем будет становиться все больше. Правда, не думали, что будущее наступит так скоро. Ускорению этого процесса способствовала новая политика EA, благодаря которой **Command & Conquer** фактически сменил свою бизнес-модель прямо среди разработки.



Серия **The Sims** прямо мечта для разработчика: аудитория нетребовательная, конкурентов нет, а продажи растут, несмотря на все кризисы.



Не только **Wargaming** может прикатить танк на выставку. Вот и EA отпустила настоящий танк, замаскированный под знаменитого «Мамонта».





Что это за «новая политика»? На выставке, в одном из интервью, исполнительный директор EA Питер Мур высказался на этот счет довольно прямолинейно, заявив, по сути, что издательство больше не делает офлайновые игры. В прессе случился небольшой ажиотаж, и в EA осознали, что их директор невзначай выболтал коммерческую тайну. Поэтому пришлось ему брать свои слова обратно.

«На прошлой неделе на gamescom я говорил, что EA больше не делает офлайновые игры, и это факт. Просто в наши дни все игры в той или иной мере завязаны на онлайн. Одни используют онлайн для мультиплеера, другие для работы сервисов и выпуска дополнений, онлайн помогает хвастать статистикой и достижениями, общаться с друзьями. Но это не значит, что все игры, которые мы выпускаем, будут требовать отныне наличия интернета», — заявил Мур.

Что же, с этим никто и не спорит. Какие-то игры действительно будут выпускать в старом «офлайновом» формате. Однако издательство явно больше верит в гибридную модель, сочетающую в себе лучшие черты онлайн-проектов и платных игр-сериалов типа **The Walking Dead**. Онлайн-часть убирает проблему пиратства, заманивает людей бесплатным мультиплеером, сюжетные кампании удерживают и расширяют аудиторию. При этом выпускают их небольшими порциями, чтобы не раздувать бюджеты и не затягивать сроки разработки.

### Драконы и инквизиторы

**Dragon Age: Inquisition** был представлен в виде дневника разработчиков. Было видно, что издательство буквально разрывается на части: вроде как и надо что-то

рассказать (как-никак, одна из основных игровых серий), но и рассказывать ничего не хочется. До выхода игры еще больше года, поэтому начинать сейчас пиар-кампанию слишком рано. Напомним, что игру анонсировали сгоряча, не подумав: в EA намечался серьезнейший кризис, **SWTOR** терпел провал, из **BioWare** уходило руководство, и надо было найти хоть что-то, что могло задобрить игроков и отвлечь инвесторов от творящегося в издательстве армагедда.

Как следствие, анонсировали **Dragon Age 3**, хотя анонсировать было еще нечего. С тех пор прошел год, игра сменила имя, но даже теперь разработчики предпочитают отделяться общими фразами об «эпичном сюжете», «значимости действий игрока», «нового уровня погружения в игру» и прочей лапшой из твердых сортов пшеницы, которую маркетингологи научились развешивать по ушам доверчивых игроков еще в прошлом тысячелетии. Нет, спасибо, накушались еще на E3. Забавно, что фоном к ролику шли в основном концепт-арты и CG-анимация, в то время как кадры настоящего геймплея (хотя какой там геймплей — пара пейзажей) показывали строго дозированно, не дольше пары секунд.

### Зомби и растения

**PopCap Games** похвасталась невероятным успехом **Plants vs. Zombies 2**: на момент конференции игру загрузили 16 миллионов раз, но к моменту написания этой статьи число загрузок поднялось до 25 миллионов. Пусть мобильное подразделение приносит лишь десятую часть от всей прибыли Electronic Arts, доля эта растет как на дрожжах — за последний год продажи увеличились на 20%, последний квартал показал рост уже в 30%.

На какие высоты заберется EA Mobile с помощью PopCap Games, остается только догадываться.

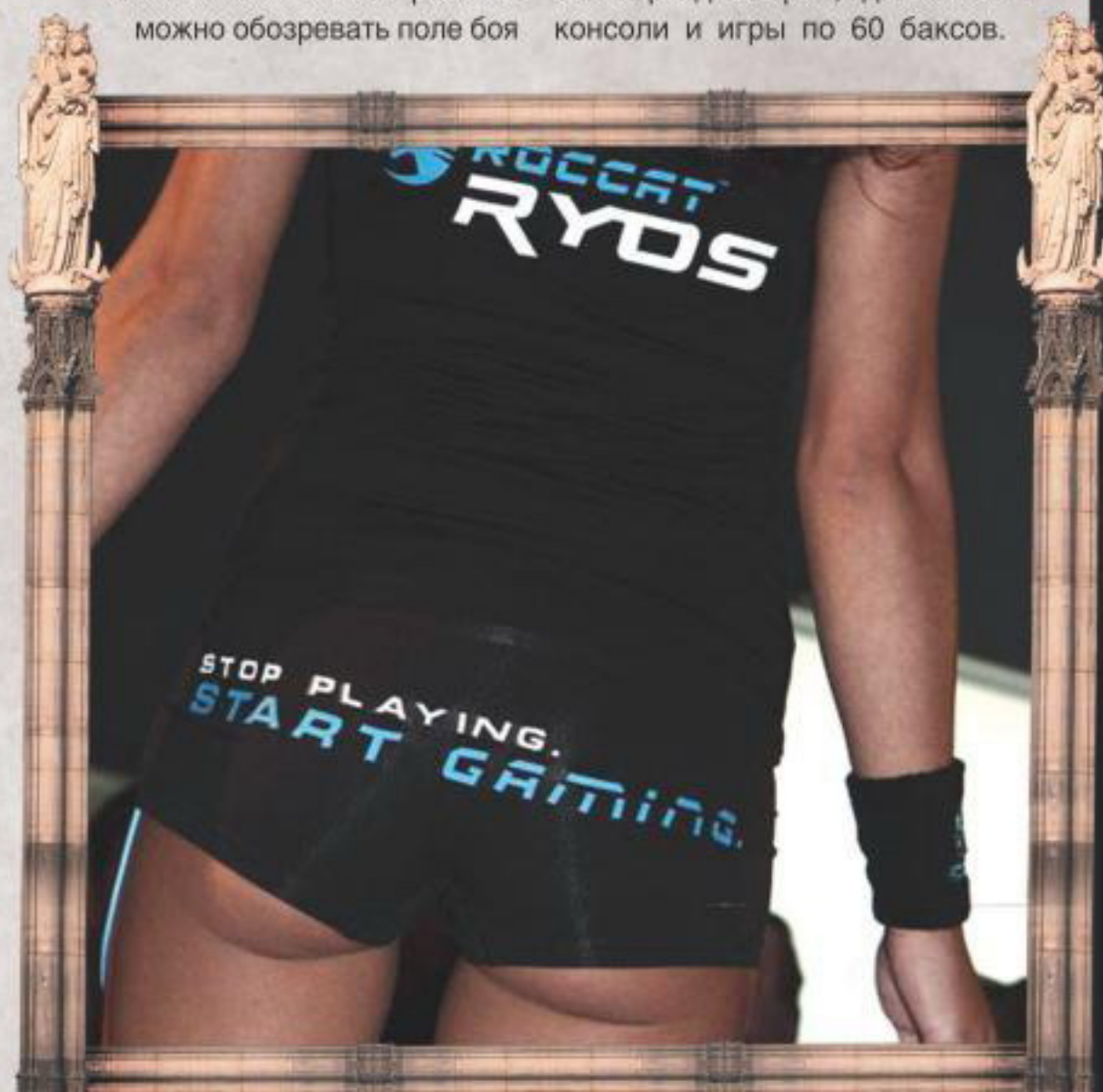
Издательство превратило эту студию из «создателя пары хитов» в игровой конвейер. **Plants vs. Zombies 2** только начал собирать первые урожаи, а на сцене gamescom уже анонсируют первое дополнение Far Future, которое отправит боевой огород растений-убийц из прошлого назад в будущее. Изменился подход к рекламе. Ладно бы баннеры да плакаты, так нет — специально обученный зомби-маляр оставил на башне Спейс-Нидл в Сиэтле самую большую записку в мире (по нашим прикидкам, 5 метров высотой и где-то метров 25 в длину). В этой записке зомби предупреждают о том, что собираются захватить город.

Демонстрация **Plants vs. Zombies: Garden Warfare** преподнесла сюрприз: мало того, что игра выйдет в первую очередь на Xbox One, так Microsoft удалось выбить себе эксклюзивный режим Boss Mode, работающий с Kinect и SmartGlass-планшетами. В этом режиме можно обзирать поле боя

сверху и руководящими жестами/командами/тыканьями пальцев направлять ход битвы и делать разные нехорошие вещи вроде вызова авиаудара. Следующая игра студии, аркада **Peggle 2**, тоже станет временным эксклюзивом для Xbox One. Что такое? EA и Microsoft теперь вместе? Будут дарить друг другу валентинки и присылать цветы на дни рождения? С этими тягостными думами мы продолжили просмотр конференции.

### Аргентина — Ямайка 5:0

Пропустим показ **Battlefield 4**, **Titanfall** и **Need for Speed: Rivals** (им посвящены отдельные статьи) и перейдем к следующему яркому моменту конференции — футбольной серии **FIFA**. Сначала говорили об онлайн-версии FIFA в Китае, затем про бесплатную FIFA 14 на мобильных и планшетах, а вот следующий анонс удивил. На большом экране появились флаги России и Бразилии, а ведущий анонсировал FIFA World — бесплатную PC-версию игры для стран, где не любят консоли и игры по 60 баксов.



Зато на стенде Roccat, производителя наушников, были самые дружелюбные и красивые девушки выставки



Башня Спейс-Нидл уже пережила вторжение гигантской птицы из Angry Birds. Теперь же рекламное место оккупировали зомби. Намалевав записку, притомившийся мертвец прилегло отдохнуть. Надеемся, он там не умер. В смысле, не умер еще раз.



Стенд EA напоминал цитадель какого-то суперзлодея: прожектора, решетки и гигантский робот на страже.





Россия просто идеально подошла под это описание, став одной из двух стран, где в ближайшие 12 месяцев состоится релиз игры.

На самой конференции никаких подробностей не рассказали, так что мы начали уже мечтать о полноценной бесплатной MMO, но все оказалось куда проще. FIFA World сделана на базе офлайновой версии игры, так что ничего нового мы там не увидим. Разница будет только в оплате: вместо покупки диска игрокам придется как следует раскошелиться на сбор собственной команды Ultimate Team, дающей возможность участия в сетевых баталиях. Сейчас такие команды собираются с помощью игровой валюты, и экономика очень жесткая, — надеемся, что EA сможет удержаться в рамках и не начнет раздавать победы за деньги.

### Оружейный барон

Однако вернемся к теме сотрудничества EA и Microsoft. Еще лет пять назад, когда прежнего руководителя Electronic Arts Джона Ричителло спросили о политике компании в отношении Sony, Microsoft и Nintendo, тот ответил: «Они воюют, а мы делаем патроны. И мы можем продать их каждому, кто попросит». Однако же теперь EA заключила соглашение с Microsoft — временные эксклюзивы, дополнительный контент. Неужели решили отказать от нейтралитета?

Как оказалось, нет. После выставки Питер Мур вновь подтвердил, что в ведущейся войне консолей они не хотят отдавать предпочтение ни одной из сторон: «Мы уже долгое время сотрудничаем с обеими компаниями. На конференции мы уделили Microsoft чуть больше внимания, но это лишь небольшой эпизод. Не буду скрывать, Microsoft очень агрессивно на нас наседала, вот только Sony вела себя точно так же. Мы очень крупный издатель, мы можем делать крутые игры, которые могут стать аргументом в выборе платформы, поэтому они делают все возможное, чтобы их заполнить».

Да и сама Sony, спохватившись, выложила в Сеть длинный список из 21 компании, которые будут поставлять для PS4 эксклюзивный контент. Пользователи PS4 получат плюшки в Destiny, Assassin's Creed 4: Black Flag, Watch\_Dogs, Batman: Arkham Origins и множество других игр. Также они смогут поучаствовать в бета-тесте The Elder Scrolls Online. EA тоже есть в списке, но без указания подробностей. Так что обвинять издательство в предвзятости действительно нельзя — разве что на этот раз Microsoft закупила больше патронов, чем конкуренты. — Павел Бажин ■



На конференции пояснили, что в Dragon Age: Inquisition случится ужасное нашествие демонов, которое сможет остановить только игрок. Да что вы говорите! Неужели только игрок? А мы-то уж думали, на этот раз удастся отсидеться!



На E3 глава PopCap при анонсе Peggle 2 подпрыгнул в воздух и дико заорал, однако на gamescom все прошло спокойно: представляя игру, разработчик обошелся воплем умеренной громкости, да и вообще вел себя довольно сдержанно.



Стендам с FIFA был отведен целый угол, и недостатка в посетителях там не было.





Жанр  
Шутер  
Издатель  
Electronic Arts  
Разработчик  
DICE  
Платформы  
PC, Xbox 360, Xbox One,  
PS3, PS4  
Дата  
выхода  
29  
октября  
2013  
год

# BATTLEFIELD 4

## Не помешают нам ни ветры, ни дожди

**24** миллиона игроков, 4 миллиона premium-подписчиков — результаты Battlefield 3 внушают уважение даже на фоне успехов крейсерского сериала Activision. Но планы на продолжение у Electronic Arts еще похлеще: новая игра выходит аж на пяти платформах, а серия у всех на слуху, поэтому издательство вправе рассчитывать на новые высоты. Мы вам больше скажем — они это честно заслужили. Battlefield 4, конечно, не будет так уж сильно отличаться от предшественницы, но разработчики делают все, чтобы освежить и разнообразить геймплей, добавить увлекательности и заковыристости.

Если раньше водный транспорт использовался в Battlefield исключительно как средство передвижения, то в четвертой части на нем будет полноценно воевать. Вот вам для примера: одна карта воплощает Парасельские острова — необитаемый архипелаг в Южно-Китайском море. Среди группы маленьких островков и рифов очень удобно лавировать на большой бронированной лодке, пока напарник обстреливает оказавшихся в воде пловцов. Главное — не зазеваться и не подпустить к себе гранатометчиков на аквабайках.

Ну а как только на уровне начинается адский шторм (та самая технология Revolution), геймплей превращается... здравствуй, Assassin's Creed 3! Точнее, его морские этапы: могучие волны вздымаются и опадают, то заслоняя, то, наоборот, открывая противника для прицельного огня. Ветер сносит судно с курса, вечно приходится подруливать. Слава богу, у каждого своя задача: один сидит за штурвалом, другой — за бортовым пулеметом.

Игру мы смотрели на PS4, и там вид у нее безупречный. Ну да, не 1080p, но и в разрешении 720p мультиплеер BF 4 радует глаз. «Создание мультиплатформенной игры — это всегда море компромиссов. Приходится чем-то жертвовать. Но сейчас мы довольны тем, как выглядит игра», — сказал нам Ларс Густавссон, творческий директор шведской студии.

Там, где DICE не хватило ресурсов железа, они добрали программистским мастерством. Ветви пальм изгибаются под порывами ветра так, что кажется, будто смотришь репортаж CNN из какой-нибудь горячей точки, а не в игру играешь. Понизив разрешение, удалось достичь частоты шестьдесят кадров в секунду сразу на всех платформах, хотя раньше такой приви-

легией обладали лишь владельцы мощных PC. Заядлые шутероманы знают, как ценен в онлайнных боях ровный и высокий фреймрейт.

Перестрелки при 60 FPS — сплошное удовольствие. Все быстро, четко; перекрестие прицела молниеносно подчиняется движениям стика. Ощущение скорости усиливала и выбранная разработчиками карта: небольшой участок с дай бог десятком зданий и безо всякой техники. Наверное, шведы хотели показать, что могут и «как в Call of Duty». Подтверждаем, могут! Только здесь куда лучше вся техническая часть: физика, баллистика, графика. И о разрушаемости тоже забывать не стоит. Во время одного из раундов мы так упоенно обстреливали изнутри здания итальянских журналистов, что не заметили приземлившуюся рядом гранату — подарок от финна из Game Reactor. Она снесла стену, а нас снесло взрывом.

Но все же, несмотря на всякие казусы, игру мы завершили на первом месте. Когда делились впечатлениями с Ларсом,

он рассмеялся: «Да, я заметил, что журналисты играют так себе. Заядлые игроки в Battlefield не оставили бы от них и мокрого места!»

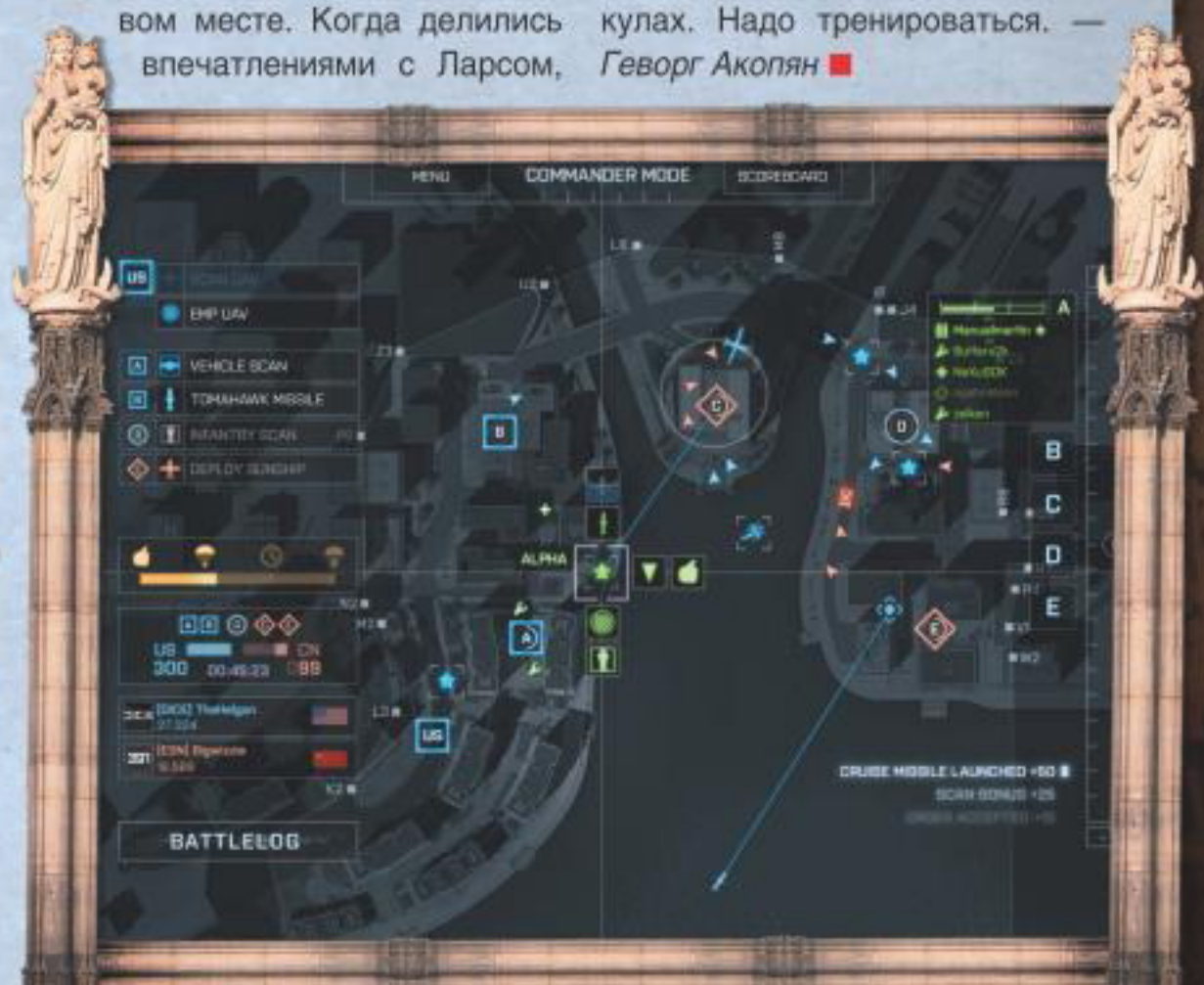
К сожалению, в пресс-версии нельзя было опробовать анонсированный режим командира. В отличие от BF 2, где нужно было руководить союзниками, не отрываясь от сражения, тут не требуется лично находиться на поле боя. При желании можно будет и вовсе играть на планшете, сидя в каком-нибудь кафе. На вид — простенькая стратегия, только пиктограммы обозначают не боевые единицы, а живых людей. Будущее наступило, а мы и не заметили...



Мультиплеер в Battlefield 4 ожидается отличный, но мы в нем и не сомневались. Если вы любите шутеры, вопрос, стоит ли играть в BF4, даже не стоит. Мы свою копию уже предзаказали — итальянцы жаждут реванша на рождественских каникулах. Надо тренироваться. — **Геворг Акопян** ■



Китай с Россией, как и всегда в Battlefield, входят в одну коалицию. Вон, даже на вертолетах вместе летают.



Так будет выглядеть командирский режим.



Жанр  
Гонка  
Издатель  
Electronic Arts  
Разработчик  
Ghost Games  
Платформы  
PC, Xbox 360, Xbox One,  
PS3, PS4  
Дата выхода  
19 ноября  
2013 года



# NEED FOR SPEED: RIVALS

## Полицейский разворот

Серия Need for Speed по очереди переживала взлеты и падения. Игроки пытались выводить закономерности, чтобы предугадать успех каждой следующей части, — но тщетно, правило «нечетных частей» перестало работать уже достаточно давно. Две последние игры публика встретила прохладно, за их красочными презентациями скрывались посредственные гонки, в которых VW Golf GTI без особого труда уходил на прямой от Pagani Zonda (например, в The Run), а физика машин была, мягко говоря, странной.

Но к юбилейной части Electronic Arts решили взять курс на Hot Pursuit — самую удачную часть серии из числа последних.

Rivals — улучшенная версия игры 2010 года, с еще более красивой картинкой и ориентированная на онлайн. Точнее, здесь вообще нет разделения на одиночный и многопользовательский режимы. Игра использует интернет на полную катушку, к вам легко могут подключиться друзья из All Drive (по сути, Autolog второго поколения). Это решает проблему с искусственным интеллектом, делает заезды сложнее и увлека-

тельнее: каким бы умным ни был ИИ, с живыми людьми ему не сравниться.

NFS отныне постоянно держит в курсе событий — кто какую гонку начал, какой приз выиграл и какую машину купил. Не нужно долго искать гонщиков и маринуться в лобби, все происходит автоматически. Свобода распространяется не только на передвижение, но и на прохождение заездов. Не удастся пройти гонку или просто не нравится тип заезда? Ничего страшного, других соревнований и развлечений тут хватает.

На растерзание дается округ Редвью. Территория очень многообразная — поля, леса, города, серпантины, — побороть искушение сделать снимок своего Aston Martin Vanquish на фоне заката почти невозможно. И все это не красивые пустые декорации, а полноценный виртуальный мир со своей жизнью. Раньше в NFS с открытыми локациями не происходило почти ничего, все вертелось только вокруг игрока. Теперь же полицейские устраивают облавы на других гонщиков, сыплются предложения от друзей на-

чать заезд, можно искать секретные точки.

Живости происходящему добавляет смена погоды и времени суток. Особенно удался дождь — чертовски красивый сам по себе, а на суперкарах после него остаются капельки, переливающиеся в лучах вдруг выглянувшего из-за туч солнца. К тому же погода будет влиять на поведение автомобилей, так, на мокрой дороге лучше быть поаккуратнее с педалью газа, особенно с учетом мощности здешних суперкаров.

Физику машин в очередной раз перекроили, и прогресс по сравнению с прошлогодней Most Wanted заметен сразу. Машин живее откликаются на управление, характеристики более индивидуальные, различия кроются не только в банальных «выше мощность — быстрее разгон». Поэтому важно выбирать авто не по техническим данным, а ориентируясь на личные ощущения. Какая машина больше подходит под конкретный стиль езды — ту и нужно покупать.

Благо выбирать есть из чего. Сверкают лаком Porsche, Pagani, Koenigsegg, нашлось место футуристичному Lamborghini Veneno и другим гламурным штучкам из гаражей нефтяных шейхов. Впервые за долгое время появилась Ferrari — уже заявлены 458 Italia, F12berlinetta и FF. Будут машины и попроще — Dodge Charger, «заряженные» BMW M3 GTS и Mercedes SLS AMG Black Series.

Нам показали систему настройки авто. Она не такая глубокая, как в Underground, но раскрасить машину по своему вкусу и прицепить бодикит можно. А большего и не надо — все-таки теперь мы ездим на гиперкарах высшей лиги, а не всяких там Honda Civic, и наклейки Sparco на лобовое стекло остались в прошлом.

В основе Rivals вновь лежит противостояние полицейских и уличных гонщиков. Одни поднимают свой авторитет и степень разыскиваемости, утекая, как вода сквозь пальцы, от патрульных машин, вторые растут в уровнях за счет ловли нарушителей. Поменять сторону можно в любой момент.

Новинка — в игре появятся копы под прикрытием! Начинается, скажем, обычный заезд с другими гонщиками, и тут вдруг у McLaren P1 вспыхивает «люстра» под лобовым стеклом и начинает на всю улицу реветь сирена. Приоритеты тут же меняются, становится уже не до победы в гонке, нужно смыться от копов. Но соревнование при этом не отменяется, просто завязывается борьба за первенство в новых условиях.

Чтобы добавить азарта, разработчики перенесли из Hot Pursuit суперспособности. Полицейские могут запрашивать поддержку с воздуха и использовать электромагнитную пушку, а у гонщиков в запасе есть сильная ударная волна, которая может отбросить машину назад, — тут уж гонка точно будет веселой.



Нам удалось довольно плотно поиграть в Rivals на выставке, и хотим сказать, что выглядит игра роскошно (мы смотрели PS4-версию), а гоняться в ней очень весело: плотность событий высока как никогда, ощущение скорости запредельное.

С другой стороны, мы призывали, что NFS на конференциях часто кажется лучше, чем есть на самом деле, но идеи Hot Pursuit плюс важные доработки — это уже интересно. А главное — ждать осталось недолго, Rivals традиционно выйдет осенью. — **Станислав Иванейко** ■



Никогда бы не поверили, что Rivals умудрится нас впечатлить. Давно мы не видели такой красивой гонки.





Жанр  
Стратегия  
в реальном времени  
Издатель  
Electronic Arts  
Разработчик  
Victory Games  
Платформа  
PC  
Дата  
выхода  
Конец  
2014  
года



# COMMAND & CONQUER

## В одиночку так в одиночку

В последние годы мы наблюдаем поразительное явление: крупные корпорации идут на поводу у своей аудитории, меняя какие-то непопулярные решения или, в исключительных случаях, переосмысливая всю политику развития. Так, Microsoft отказалась почти от всех идей, которые хотела реализовать в Xbox One, чем не только не прибавила себе популярности, а совсем наоборот — все стали обвинять менеджмент в неуверенности и слабохарактерности.

Однако многие не хотят замечать обратную сторону медали: компания прислушалась к публике. Отдельный вопрос, почему она не делала этого раньше, и тем не менее — корпорация, которая не моргнув глазом купила финскую Nokia за почти шесть миллиардов евро наличными, запаниковала, увидев волну возмущения среди рядовых Джонсов и Питеров. Потому что даже для титана уровня Microsoft провал дорогостоящей консоли — тяжелый удар.

В свою очередь, Electronic Arts выступила несколько

скромнее, но тоже отметилась послушанием. Так, издательство сначала молча терпело град насмешек и откровенных ругательств, а потом стало спешно извиняться за невразумительное завершение трилогии Mass Effect. Кончилось дело бесплатным дополнением Extended Cut, которое расширило эпилог и прибавило ему логичности.

Похожая ситуация приключилась с многопользовательским Command & Conquer. Игру мы увидели одними из первых в мире еще в январе, она нам очень понравилась, но, как и все давние поклонники серии, мы, помимо ожесточенного (и бесплатного) мультиплеера, ждали от нового C&C развития вселенной и продолжения старой истории про Кейна и тиберий.

Разработчики полноценный сюжетный режим не пообещали, правда, заверили, что сингловые миссии появятся «когда-нибудь в будущем». Но игроки на это не купились, завалив студию и издателя мешками писем: хотим одиночную кампанию, и побыстрее. Ну и что бы вы думали? Во время games-

com-конференции EA Питер Мур громогласно объявил, что в начале следующего года кампания будет. В удивительное время живем!

Джон Ван Канегем — легенда игровой индустрии и глава Victory Games — поделился с нами некоторой информацией о том, что будет происходить в сюжетных миссиях.

Первые задания посвятят Азиатско-Тихоокеанскому альянсу. Как одной из главных сил на геополитической карте мира, альянсу приходится принимать на себя самые тяжелые удары агрессивного Евросоюза, тогда как террористы (Global Liberation Army) жалят и тех, и других, хотя притворяются, что полностью на стороне азиатов. Вам предстоит разобраться в том, какие цели на самом деле преследует GLA, а заодно навешать затрещин европейцам.

Что касается главной части игры — сетевых сражений, — то здесь у Command & Conquer по-прежнему все в полном порядке. Игра стала чуточку красивее, сбалансированнее и богаче, но осталась такой же умной и

по-хорошему сложной. Так, механическая чеканка и отправление танков на врага ни к чему не приведет — их будут уничтожать, а ваша казна — пустеть. Необходимо учитывать достоинства и недостатки всех юнитов, координировать их действия в бою, грамотно, а не абы как строить базу, своевременно захватывать ресурсы и контрольные точки. Иначе говоря, думать головой. Command & Conquer, как и любая хорошая стратегия, беспринципна со своим игроком. И это прекрасно.



Напоследок немного скучной, но важной информации: в открытой бете, которую планируют запустить ближе к концу года, будет около восьми карт и сразу четыре полноценных режима (возможно, среди них окажется кооператив против ботов — он значился еще в январской версии, но был далек от завершения). По словам Ван Канегема, новые арены для сражений будут появляться каждый месяц. — Геворг Акопян. ■



Выглядит C&C все так же здорово: разрушаемость есть, текстуры четкие, модели точечные. Но больше всего нам нравится, как в игре показано строительство. — сегодня таких дотошных анимаций возведения объектов нет ни в одной другой RTS.

Такое количество отрядов в игре редко встретишь — слишком уж быстро погибает пехота.



## ВЕЗДЕСУЩИЕ ЯЙЦА

### Ubisoft покоряет gamescom

Хотя Ubisoft не провела собственной конференции, а все интересные новинки «утасили» к себе Sony и Microsoft, за время выставки накопилось достаточно новостей, чтобы посвятить этой компании отдельный раздел.

#### Перекрестный допрос

В отчете с E3 мы говорили о том, что владельцам ПК не стоит волноваться по поводу **The Division**, и оказались правы. Ubisoft просто кокетничала, набивая себе цену. Дождавшись, пока игроки

достаточно побузят на форумах и попиарят игру с помощью сбора подписей под петициями, издательство наконец согласилось выпустить ее на персоналках.

Из этого события устроили настоящий спектакль: исполнительный продюсер **Massive Entertainment** Фредерик Рандквист рассказал, как они внимательно читали интернет и прислушивались к мнению игроков, которые и помогли им принять это сложное решение. Прямо так и видим картину: совет директоров издательства не желает вы-

пускать игру на ПК, но им показывают скриншоты форумов с просьбами игроков, они пускают слезу умиления и дают добро.

Также в ходе выставки выяснилось, что Xbox One все-таки получит эксклюзивные бонусы, — что довольно странно, так как за неделю до этого глава команды разработчиков Райан Ховард заявил, что игра на обеих платформах будет одинаковой и делать для кого-то особые фишки или дополнительный контент они не планируют. Добавив при этом, что к релизу все может поменяться. Как видим, для изменений хватило недели. Вот и пойми, то ли разработчики так заврались, что уже начинают путаться в показаниях, то ли игра действительно так резко меняется, что за неделю у нее может вырасти небольшой эксклюзивчик, а за месяц — целая новая платформа.

#### А царь-то не настоящий!

Всеобщего инди-сумасшествия не смог избежать никто.

Вот и в Ubisoft тоже попытались начать делать инди-игры, хотя это невозможно по определению, так как инди — это разработчик без издателя, а Ubisoft — это и есть издатель. На роль почетного инди-разработчика определили креативного директора **Far Cry 3** и ведущего геймдизайнера **Assassin's Creed 2** Патрика Плода, выдав ему в помощь маленькую команду (меньше народа — больше кислорода), маленький бюджет (ну где вы видели инди с большим бюджетом?) и поставив цель захватить весь игровой рынок (и какое же инди без больших амбиций?).

В результате получился анонс двухмерного платформера **Child of Light**. Его бы, конечно, показали на gamescom, но где вы видели инди, у которого есть деньги на покупку стенда? Поэтому злое руководство выставило разработчиков на мороз, отправив их с игрой на конференцию разработчиков GDC Europe, которая вообще-то проходила в рамках той же выставки, но считалась отдельным мероприятием.



Стенд EA охранял гигантский робот, стенд Microsoft — злобный римский воин. Зато на страже спокойствия стенда Ubisoft стояли пусть и воинственные, но очень симпатичные амазонки из **Might & Magic X Legacy**.



На выставке проводился конкурс по косплею **Assassin's Creed**. Ужасное зрелище, надо сказать. Зато профессиональный косплеер в честь **Assassin's Creed 4: Black Flag** удался на славу. Посмотрите, какие красавцы!



Child of Light использует движок UbiArt (на нем же делали **Rayman Legends**), специально заточенный под двухмерную графику. Про сюжет ничего толком не известно, но, по словам разработчиков, они хотят сделать стильную игру с рисованной вручную графикой, с элементами платформера, как в **Limbo**, и с продвинутой пошаговой боевой системой в духе **Final Fantasy VI**. Визуальный стиль вдохновлен работами японских аниматоров из студии **Ghibli** Хаяо Миядзаки и Ёситака Аmano, а также диснеевской «Белоснежкой».

В общем, если бы они эту игру запустили бы на Kickstarter, вышло бы настоящее инди, а так — лишь качественная подделка. Если же говорить серьезно, случай интересный: издательство пытается перенять опыт младших коллег, благо поучиться есть чему. Индустрии — чемпионы по части минимизации рисков и грамотного освоения бюджетов, но ранее считалось, что в рамках крупных компаний их методы просто не могут работать. Вот и выясним.

## Герои магии и гитары

Все помнят, как несколько лет назад во всем мире по вине **Guitar Hero** случился бум музыкальных игр. Закончился он столь же неожиданно, как и начался, но глава **Activision** Бобби Котик тогда предсказал, что через несколько лет мода на этот жанр может вернуться. **Ubisoft**, похоже, считает точно так же и с помощью серии **Rocksmith** в очередной раз пытается нащупать дорожку на опустевший рынок. По словам студии, в **Rocksmith 2014** будет столько изменений, что можно считать ее совершенно новой игрой.

Например, программа сможет слушать, как игрок музи-

цирует на своем инструменте, и будет создавать динамическую мелодию в качестве аккомпанемента. Разработчики уверяют, что игра поддерживает практически любой электрострунный инструмент, так что если у вас есть электрогитара, электроскрипка или не дай боже электродомбра с электроарфой — можете попробовать.

Если вы от таких подробностей позеленели и начали искать пакетик, сделаем вам срочную инъекцию хардкорного олдскула: **Might & Magic X Legacy**. Не будем кривить душой и признаемся, что в **Ubisoft** здорово испортили серию. Что было, то было. Но на этот раз, похоже, у них появился шанс исправиться. Рассказывать об игре нечего — ее и так все знают вдоль и поперек, а особо настырные фанаты могут сами принять участие в бета-тесте. Скажем лишь, что любители старой доброй M&M могут взять ее на заметку, так как есть шанс получить первое правильное продолжение серии, которого мы не видели уже долгие-долгие годы.

## Я не халявщик, я партнер

В ходе выставки стало известно о том, что **Ubisoft** заключила пару очень интересных соглашений о партнерстве. Во-первых, французы решили объединиться с кинокомпаниями **Sony Pictures** и **New Regency** и вместе снять фильм по экшену **Watch Dogs**. Надеемся, что наши прокатчики назовут его не «Сторожевые псы», а как-нибудь покруче — например «Смерть от сотового» или «Хакер-убийца».

Также **Ubisoft** подружилась с **NVIDIA**, причем компании назвали эту дружбу не иначе как «игровым альянсом». Звучит очень круто, но на

практике это означает лишь то, что некоторые новые игры **Ubisoft** (**Splinter Cell: Blacklist**, **Assassin's Creed 4: Black Flag** и **Watch Dogs**) будут поддерживать самые передовые технологии: тесселяцию (динамическое усложнение геометрии сцены), режим улучшенного глобального освещения HBAO+ (то же самое, что SSAO, только круче и работает исключительно на новых видеокартах **NVIDIA**), а также **TXAA** (быстрый и суперкачественный режим сглаживания).

Да, это вам не консоли, где предел мечтаний — Full HD с 60 кадрами в секунду. Очень полезная инициатива, хотя нам как-то не по себе от того факта, что ради качественной поддержки нескольких игр приходится создавать целый альянс. То есть выйдет **Watch Dogs**, а потом все, снова пойдут кривые порты с мыльными текстурами и без настроек графики? Надеемся, что нет.



Прошедшая выставка показала политику **Ubisoft** во всей красе. Ее девиз — за-

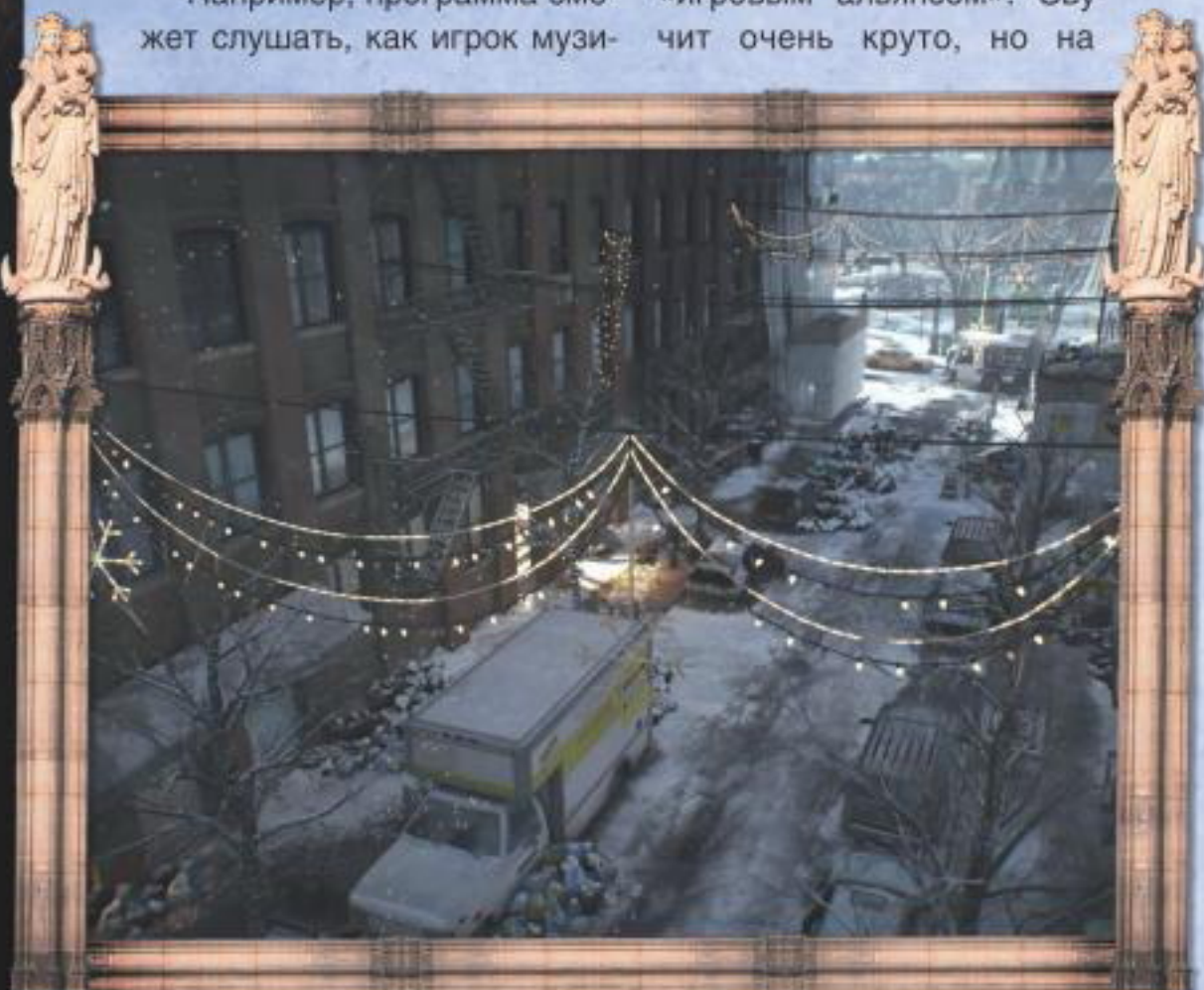
ниматься всем по чуть-чуть, или, говоря научным языком, диверсифицировать риски. **Activision** сложила все свои яйца в одну корзину, но может это позволить, благо яйца у нее большие и стальные, просто так их не разбить. У **Electronic Arts** яйца более хрупкие, так что она предпочитает держать их в разных корзинах.

Зато яйца **Ubisoft** можно обнаружить в самых неожиданных местах — и на заброшенных платформах **Nintendo**, и в браузерах с социалками, и в непопулярном нынче жанре музыкальных игр, и в аркадах для контроллеров движения, и вообще везде. Теперь вот захотели в инди податься, куда же еще. Также издательство решило более серьезно заняться планшетами, направив на мобильное направление одну из лучших своих студий — **Ubisoft Blue Byte**, создателей **The Settlers** и **Anno**.

И это неплохо. Хорошо, что в игровой индустрии есть большая компания, которая любит стучаться в закрытые двери, всегда ищет новые тропинки и не боится рисковать. — Павел Бажин ■



**Watch Dogs** хороша своей задумкой и атмосферой, поэтому идеально подходит для экранизации. Здесь нет крутых персонажей, каноничных локаций, запоминающихся диалогов — всего того, что создатели фильма обычно вырезают, приводя фанатов в тихое бешенство.



Можем поспорить, что решение о выпуске **The Division** на PC было принято еще до того, как была написана первая строчка кода. Да, мы циники, что тут поделаешь.



Вы спросите, почему мы верим в **Might & Magic X Legacy**? Просто до издателей, кажется, все-таки дошло, что выпускать трэш и гробить репутацию культовых серий — себе дороже.



# TOTAL WAR ROME II

Жанр  
Стратегия  
Издатель  
SEGA

Издатель в России  
1С-СофтКлуб  
Разработчик  
Creative Assembly  
Мультиплеер  
Интернет  
Платформа  
PC

Сайты игры:  
totalwar.com

1csc.ru/games/21211-total-war-rome-ii



Евгений Баранов

## ШАГАЕТ МАРШЕМ ДРЕВНИЙ РИМ

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Необходимо: Dual Core 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео  
Желательно: Core i5 или мощнее, 4 ГБ, 1 ГБ видео

*Эта империя была столь велика, что ее уничтожали дважды, не считая правопреемников. Имя ее столицы стало символом величия и грандиозности, а падение — величайшим геополитическим крахом, который повернул историю в новое русло. Рим пал, но его тень протянулась сквозь века — к нашему поколению — и к Total War: Rome 2, который поворачивает время вспять.*

Тут и бывшая финикийская колония Карфаген, и осколки империи Александра Македонского — собственно Македония и эллинистический Египет, сверх того — страны Ближнего Востока (Понт, Парфия) и будущие владыки Европы, а ныне варварские племена Британии, Франции, Германии и Испании. Кроме государств первого порядка, за господство над Ойкуменой сражаются всевозможные племена, полисы, царства и кочевники, но поиграть за них нельзя.

### Древний Запад

Внимательные игроки могли заметить, с каким трудом шла рекламная кампания Total War: Rome 2. Вполне успешная и масштабная, она базировалась в основном на двух постулатах: гигантизм и историчность. То есть города — от горизонта до горизонта, битвы — масштабные, а к аутентичности происходящего не придерутся даже маститые профессора Оксфорда.

Насчет достоверности игры мы лучше воздержимся от комментариев — еще припишем пару лишних сантиметров гладиусу, и нас проклянут до седьмого колена. Зато о размахе можем судить спокойно, с ним здесь полный порядок — что на тактической, что на глобальной карте. Например, Апеннинский полуостров стал не только длиннее и шире раза в три-четыре, но и гораздо подробнее.

### Платон сказал, что вы обречены!

Creative Assembly избрали для начала кампании один из самых интересных периодов античной истории — 270 год до н.э., незадолго до Первой Пунической войны. Главный повод для такого решения, судя по всему, широкий спектр самостоятельных и конкурентоспособных держав (нельзя же вечно командовать римским Сенатом).

При выборе стороны иногда просят определиться и с кланом из обширного списка: род Корнелиев, Юниев и др. Все они когда-то определяли судьбы Римского государства. Если



Одна армия вмещает не так уж много солдат, но если поблизости есть другие легионы, то они присоединятся к битве.



Британцы настолько подсели на «реализм», что ряды бойцов потеряли девственную прямизну, а народное ополчение и вовсе не знало строевой подготовки.





Международные отношения — дело второстепенное, да и мало что изменилось за долгие годы. разве что стратегическая карта жутко наглядная.



Порой с нашими подопечными случаются разные события, которые требуют немедленного решения.

вам приглянулись, скажем, Юлии, то именно от их лица вы будете руководить державой.

Это не значит, что другие правящие семьи оставят вас в покое. Наоборот, они постараются уменьшить ваше влияние, переманить ваших лучших людей, — а если те не переманиваются, опорочить их или даже убить. В свою очередь, вы можете учинять то же самое.

Система устроена довольно изящно, но ее значимость не столь высока, как об этом говорили разработчики. На самом деле разногласия между домами слабо влияют на управление страной. Будто звери в клетке, политики дерутся в пределах Сената и стесняются идти на кардинальные меры; самое страшное злодеяние, какое нам удалось повидать, — убийство члена нашего дома. Даже самый удачливый полководец в упор не желает узурпировать власть, хотя по количеству завербованных сенаторов может превосходить всех конкурентов, вместе взятых.

Управление страной здорово перетрясли как в сравнении с оригинальной Rome, так и с последними играми Total War. Значение термина «провинция» круто изменили, теперь это не область вокруг города или крепости, а немаленький такой лоскут карты, содержащий в себе, как правило, четыре поселения. Например, Италия включает в себя добрую половину «сапога» (так часто называют Апеннинский полуостров из-за его характерной формы).

Леса тянутся длинными одеялами, вперед простираются бесконечные пустыни, вдали высятся возмутительно непроходимые горы — благодаря объединению провинций и обширной карте игра стала на порядок просторнее. Очень верное решение в условиях всеобщего укрупнения: многие государственные вопросы от-



Сбылась мечта фанатов: генерал может сам выбрать свою боевую гвардию! Хотя слонов, хоть копейщиков. Зато ликвидировали семейное древо — этот поступок возмутил давних поклонников Total War.

ныне касаются не отдельных городов, а целого региона — негоже Цезарю выискивать бунтующее поселение среди галльских лесов, если он может просто ткнуть в любой из полисов и окинуть взглядом всю область.

Золото в Rome 2 довольно быстро стекается в казну, а потому время будто бы ускоряется. Вроде только соорудил порт, построил храм (бог-покровитель дает немифические бонусы: Гефест уважает промышленность, Гермес — коммерцию и т.д.) и обучил несколько отрядов легиона, а варварские земли Европы уже и снегом покрылись. Ход, другой, третий — годы летят незаметно. Вокруг все зеленеет с приходом весны, а мы все готовимся к войне. Кровавые дни — то осада, то наступление — пролетают так же мистически и как будто в стороне. Поезд истории мчится, но нам с ним не по пути, у нас свой маршрут, который мы прорубим тупым клинком с разболтанной рукояткой.

## Имя мне — легион

Конечно, Рим знавал спокойные времена, когда завоеваний не было вовсе, но на старте кампании Total War: Rome 2 игрока ожидает весьма жесткий период — не сожрете вы, слопают вас.

Роль армий заметно выросла. Легион — это не просто комплект отрядов, но сумма, превышающая число слагаемых. Во-первых, он полностью самостоятелен: сам «тренирует» отряды, находясь при этом в любой точке провинции (доступные виды войск по-прежнему зависят от построенных в городах зданий). Минус «дистанционного» обучения — паралич всего легиона на то время, пока идет найм.

Во-вторых, легион сам по себе получает опыт и приобретает различные пассивные способности. Если даже кто-то посмеет уничтожить вашу армию целиком, на этом ее история не закончится — в будущем ее можно будет учредить заново, вернув из небытия вместе с ее

традициями. Иными словами, легион — это такой условный герой ролевой игры: после смерти теряет золото (отряды), но скиллы не теряет.

За несколько часов игры стремительно матереющая «дивизия» не может похвастать особой мощью, но к началу нашей эры накопленные бонусы складываются в крайне эффективные специализации — если вы не выбрали что попало.

## Война войной, а обед не предусмотрен

Зрелищные баталии — одна из главных особенностей серии — стали еще кинематографичнее, а также обросли приятными деталями вроде линии обзора: пока один из отрядов не увидит своими глазами армию врага, ее не увидит никто, даже сам полководец (то есть вы). Тем не менее большинство битв начинается с уже известной дислокацией неприятеля — уж больно солдат много, куда их спрячешь?





Даже на мировой карте города выглядят правдоподобно. Условные обозначения в виде фигурок сменили миниатюрные макеты.



Технологическое древо различается у разных культур, равно как и постройки в городах. Правда, принципы и результаты остаются теми же.

Что касается масштабности, то здесь сражения выиграли мало. Да, отныне мы вольны контролировать аж 40 отрядов за раз, но, сами понимаете, разница между «обалдеть как много» и «дважды обалдеть как много» прощупывается с трудом. А вот поселения и города разрослись куда сильнее и заметнее. Любая провинциальная деревушка-глухомань размерами превосходит торговые центры из первого «Рима» и уж тем более тесные крепости средневековой Японии.

Впечатляющих успехов Creative Assembly добились в области детализации. Те же поселения кишат едва уловимыми мелочами, которые создают иллюзию правдоподобия: засеянные поля, тележки, какие-то кучи мусора на улицах, разве что белье на веревках не сушится.

Солдаты и того лучше. С первого взгляда на взвод кажется, что среди бойцов вовсе нет двух одинаковых. На самом деле есть, конечно, но и это замаскировано — благодаря смешению комбинаций из доспехов, щитов, шлемов, одежды, волос, усов и разных форм головы. Кроме того, модели исполнены с дотошностью мастеров пластиковой скульптуры: щиты изобилуют выщерблинами, лица — морщинами и шрамами, кожа — грязью, родинками и пр.

Наконец, бойцы двигаются как настоящие. В ожидании схватки кто-то подпрыгивает, словно боксер, кто-то нервно озирается, некоторые выкрикивают разные ругательства и вообще жаждут поскорее отдать свою жизнь. Уровень проработки фантастический. Жаль только, в разгар битвы ничего не разглядеть, так как командо-

вать гораздо удобнее с высоты птичьего полета. И это самая парадоксальная проблема Total War — графика потрясающая, но любоваться ей совершенно некогда.

### Встреча на Тибре

Вместе новые и старые элементы сражений складываются в обновленную, но привычную картину.

После долгой-предолгой загрузки уровня мы осматриваем поле боя, чтобы сразу отыскать холмик для кавалерийского набегу, а также замечаем участки леса, где смогут укрыться стрелки. Затем пробуем угадать, откуда нападет враг, — чаще всего направление очевидно, если только вы не в осаде.

Для удобства объединяем пращников с лучниками в одну группу, копейщиков — во вторую, легкую пехоту — в третью. Растягиваем новообразованный строй дальнобойных солдат, чтобы покрыть зоной обстрела территорию побольше, а мечников ставим... за их спины. Зачем? Да потому, что у стрелков есть особый режим, в котором они немедленно отступают, если на них идут в штыковую. А воины их, стало быть, прикроют.

Закончив расстановку сил, начинаем битву. Все планы, как правило, сразу рушатся и требуют срочной корректировки. Конный удар в тыл был сорван, основная масса триариев увязла в двух фалангах, а другие

три идут мстить нашим пращникам. Мы тут же хватаемся за голову (благо время под нашим полным контролем — можно ускорить, можно остановить) и выводим побитых бойцов от греха подальше, а выскочек, нарушивших нашу атаку, аккуратно берем в клещи и, нежно отгесняя щитами, превращаем в груды рубленого мяса.

Несмотря на возросший размах, темпы сражений мало изменились — неторопливость государственных дел на глобальной карте уравнивается умеренной суетой тактических боев. И это хорошо. Раздражает лишь один привет из прошлого — компьютерный противник все так же глуп и даже с численным и качественным перевесом умудряется продуть чуть ли не всухую.



Rome 2 сложно упрекнуть хоть в чем-то, фанатичное следование традициям здесь уравновешено продуманными инновациями. Да, в игре не все идеально: дипломатия так и осталась инструментом для угроз, торговли и объявления войн, а взаимоотношения внутри дворянских семей не так важны, какими их представляли разработчики. Но главное, что у Rome 2 в наличии все козыри Total War — масштабность, зрелищность и подробность. Безупречное сочетание пошаговой глобальной стратегии и тактических сражений. ■



Поначалу торговля приносит невысокую прибыль. Чтобы нажиться за счет купцов, придется вести бизнес со всеми соседями и чужестранцами.

	<b>Дождались?</b>				
Реиграбельность	✓	Серия Total War похожа на ту самую Римскую империю. Конкуренты бессильны, ее слава гремит на весь мир, в реформах она не нуждается — только в бесконечном расширении. Возможно, близится ее крах, но пока мы просто вынуждены восхищаться. Аве Цезарь!	Геймплей	9	РЕЙТИНГ <span style="font-size: 48pt;">9,0</span> «ВЕЛИКОЛЕПНО»
Классный сюжет	✗		Графика	10	
Оригинальность	✗		Звук и музыка	8	
Легко освоить	✓		Интерфейс и управление	9	



# ГЕРОИ РАЗРУШЕННЫХ ИМПЕРИЙ

Конец света — нешуточный,  
невообразимый и неоднократный

*Немало бедствий грозило и грозит человечеству — войны, болезни и другие всадники Апокалипсиса вкупе с людскими пороками вечно создают опасность. Но лишь иногда причины, предпосылки и география складываются в такую формулу, которая способна уничтожить не то что страну или альянс — нет! — весь мировой порядок, целые культуры и системы международных отношений. Для одних стран это был печальный конец, для других — шанс завоевать дорогостоящее место под солнцем.*



## Великий потоп

Человек беспомощен пред лицом бушующей стихии — разница между веком нанотехнологий и веком железа заключается лишь в понимании принципов. Чудовищные катаклизмы древности приписывались высшим силам, лучший пример — библейское наводнение, тесно связанное с вавилонской легендой об Утнапиштиме (читай: Ной и его команда).

В основе сказания могла оказаться одна из предполагаемых катастроф глубокой древности. К примеру, невиданный разлив рек Тигр и Евфрат — масштаб бедствия для тех времен (без малого три тысячи лет до н.э.) вполне мог казаться всемирным.

Есть и более экзотические гипотезы. Одна из них касается Черного моря. Якобы в шестом тысячелетии до Рождества Христова оно претерпело значительные изменения, уровень воды поднялся на десятки метров, вызвав ужас среди населения. Или затопление Доггерленда — земель, которые соединяли Британские острова с континентом. Как результат, гибель десятков тысяч людей и коренной переворот в жизни прибрежных стран.



## Бронзовый коллапс

Вплоть до 1100-х годов до н.э. вокруг Средиземного моря сложился эдакий пояс благоденствия. Все тогдашние страны были на пике культурного, социального и экономического развития — золотое время, даже войны стали редкостью. И тут — трах! Бабах! Города лежат в руинах, тысячи покойников, империи разорились и превратились в пепел. Как будто по всему региону ударил чугунный, заряженный ненавистью метеорит. Египет так и не вернул себе былого величия, греческие полисы погибли почти все, а царство хеттов ушло в небытие.

Объяснить этот катаклизм ученые не смогли до сих пор. Одно из предположений — мощные и многочисленные атаки неких народов моря, от которых спаслись только самые могучие и скрытные народности (например, жители острова Крит надолго переехали в непроходимые горы в ущерб всему, кроме безопасности).

Возможно, кризис был глобальнее, и его спусковой крючок — переход от бронзовых инструментов к железу, что зародило новые методы ведения войны, хозяйства и вообще, — вызывал головокружительный цивилизационный фортель.



## Великое переселение народов

Вы наверняка слышали о тотальной миграции эпохи позднего Рима на уроках истории, но редко тамошние сведения проливают весь свет на это грандиозное событие. Долгие годы китайские императоры не ладили с державой Хунну — кочевым народом, достигшим при своей нелюбви к оседлости немалых успехов. Однако китайского давления кочевники не выдержали — потерпели поражение и были уничтожены почти целиком... не считая редких беглецов, улизнувших на Запад. Хунну продолжили мчаться в выбранном направлении, обрстая другими народностями, словно снежный ком, и все более дичая.

В IV веке это пушечное ядро из бывших беглецов обрушило свою ярость и ненависть за все обиды на Европу, разрубив надвое этнический пласт на месте будущей России. А заодно вдохновило уцелевшие племена на бурное развитие.

Главное достижение этих варваров — втаптывание в грязь Западной Римской империи — нередко представляют кошмарной трагедией. И они действительно совершили ужасное деяние. Но с другой стороны — разбушевавшиеся дикари во время грабежей и убийств нахватили римских традиций, латинского языка и построили первые европейские королевства, которые стали прадедушками современных западных стран.



Необходимо: Dual Core 2,53 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео  
Желательно: Dual Core 3 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

**Жанр**

Стелс-экшен

**Издатель**

Ubisoft

**Издатель в России**

Новый диск

**Разработчик**

Ubisoft Toronto

**Платформы**

PC, Xbox 360, PS3, Wii U

**Сайт игры**

splintercell.ubi.com

# ПЯТАЯ СВОБОДА

Ян Кузовлев



## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST

В последнее время наметился тренд: крупные проекты стараются понравиться всем без исключения. Ситуация понятна, издателям хочется выпустить успешную игру и в спокойной обстановке пересчитать валютные банкноты.

Иногда кажется, что менеджеры следят за рынком слишком тщательно и все время пытаются вывести формулу современной, модной игры, как это получилось у Activision с Call of Duty или у Ubisoft с Assassin's Creed. В первом случае смысл раз за разом повторяется, в другом — базовая механика обрастает каким-то неприличным количеством деталей вроде торговли или морских сражений. Отсюда такие игры, как Dead Space 3, — с опциональным мультиплеером, микротранзак-

циями и упором на зрелищность. Кому нужен постоянный саспенс в тесных коридорах, когда можно сделать яркое приключение с постоянно меняющимися декорациями?

### Воздушный антитеррор

Splinter Cell: Blacklist как раз и есть такое вот приключение. На военной базе в Гуаме происходит взрыв. Оказывается, что за терактом стоит криминальная группа «Инженеры». Их требования просты: Америка должна вывести свои войска из ряда стран, а в случае неподчинения террористы обещают каждую неделю совершать что-нибудь нехорошее на территории США. Например, выводить из строя самые важные и необходимые для нор-

мального существования страны системы.

Проблема почти как в «Координатах «Скайфолл», только намного масштабнее, и против угрозы сражается не агент 007, а Сэм Фишер. Ему, может, и наплевать на спасение Америки, но во время отражения атаки на военную базу в Гуаме серьезно ранит его друга Виктора, а значит, у Фишера (по идее) появляется личный интерес и мотивы для мести.

Государство, впрочем, больше обеспокоено безопасностью страны. Дает Фишеру карт-бланш и целый самолет-базу под названием «Паладин». На воздушном судне установлены почти самые последние технологии и почти самое мощное оборудование. Таким образом, мобильная база может быстро реа-

гировать на террористические атаки.

В перерывах между заданиями вы можете пообщаться с командой (правда, без выбора реплик). Персонажи произносят дежурные фразы, после чего предлагают отправиться на задание или заняться подбором экипировки. В эти моменты игра сильно напоминает Mass Effect, вплоть до того, что к самолету можно покупать апгрейды, которые влияют на эффективность агента в поле. Экономическую систему прикрутили и к выбору экипировки: на каждую винтовку, на каждое улучшение для гаджета придется зарабатывать успешным выполнением заданий.

Судя по количеству всевозможных девайсов, можно смело сказать, что тот самый Фишер



Фишер может нейтрализовать врага, не убивая его, но это занимает больше времени, а если бессознательное тело найдет часовой, то обязательно поднимет тревогу.



Снайперы, особенно на высоком уровне сложности, не прощают ни малейшей ошибки. Стоит только попасть в прицел, как наступает мгновенная смерть.



**Анна Гримсдоттир постарела** и из бойкой девушки превратилась в хладнокровную снежную королеву.



вернулся. Благодаря приспособлениям на все случаи жизни складывается впечатление, что агент непобедим и противникам просто-напросто нечего ему противопоставить. Куда там какому-то террористу против агента с навороченными гаджетами? У Сэма есть камеры-липучки с выводом из строя газом, всевозможные мины и гранаты и даже радиоуправляемый трехроторный вертолет с дистанционным шокером. Словом, все условия, чтобы находиться как можно дальше от врага, оставаясь при этом смертельно опасным.

**Во тьме ночной, при свете дня — бойся меня**

Фишер — воплощение ужаса, кошмар для противника. При этом вас почти не ограничивают в выборе методов, даже поощряют. В Blacklist есть три основных способа прохождения: можно взять бронезилят крепче, винтовку с калибром побольше — и вперед, в лобовую, приводить террористов в ужас. Более привычный метод — прятаться в тени, аккуратно убивая врагов и вовремя избавляясь от тел. Для перфекционистов же оставили возможность тихо усыплять противников или вообще избегать контакта, словно бесшумный призрак. За следование тому или иному стилю начисляются дополнительные очки, таким образом Blacklist побуждает игрока выполнять задания повторно и выбирать разные подходы.

Тем не менее трудностей в одиночной кампании не возникает. Дело не в том, что игра какая-то казуальная и сильно упрощенная, — вовсе нет. На высоких уровнях сложности иногда хочется завывать от безысходности, особенно на «перфекционисте». Там на ключевых точках запасы гаджетов не восполняются, очки-сонары, позволяющие видеть врагов через стены, не работают, а пользоваться системой Mark & Execute (отметил, нажал на кнопку — несколько трупов) запрещено. Просто каждый сюжетный уровень предполагает несколько способов прохождения, благодаря чему перед игроком не встает определенной проблемы. Всегда можно найти какой-нибудь обход, разобраться с оппонентом изящно. Ну а в случае тревоги никто не запрещает просто убежать, затаиться и совершить вторую попытку.

**Стелс-хардкор**

В безликих побочных заданиях, которые мы берем у экипажа, почти нет сюжета (обезвреживаем опиумные поля, шпионим за британцами), все внимание сосредоточено на интересных игровых ситуациях. Именно в дополнительных миссиях у Ubisoft получилось продемонстрировать, что у игры действительно классная механика, а сюжетные поручения — это так, тренажер, в котором можно развлекаться и оттачивать навыки.

Хотели зубодробительный стелс, от которого по спине бегут мурашки, а лоб покрывается ис-



Бывает, что Фишеру нужно скачать данные, в то время как в комнату заходит патруль и начинает тщательно осматривать каждый уголок. Пройти эпизод, не подняв тревогу, — бесценно.



Проекция надписей уже никого не удивляет, но смотрится все равно стильно.

париной? Вот вам крупный уровень, где на ключевых объектах нужно поместить шпионские жучки. Попасться на глаза людям нельзя, поднятие тревоги — равносильно смерти и ведет к автоматическому провалу задания. «Не беда, наверняка после каждой ключевой точки будет чекпойнт!» — думает игрок. В этом его ошибка, никаких промежуточных сохранений здесь

нет, будь любезен провести операцию идеально.

В первом же таком поручении приходится не только иметь дело с людьми, но еще и избегать собак, а также аккуратно маневрировать среди лазерных лучей: одно неловкое движение, и весь комплекс встает на уши. Повторяем заново.

Более щадящими выглядят задания, где вас просят найти и



**Игровая условность:** чем лучше спрятался Сэм, тем ярче светятся его аксессуары.



незаметно устранить цель. Здесь, во-первых, можно попасться (хотя, как только солдаты поднимают тревогу, внезапно появляется подкрепление, и шансы на выживание у Сэма резко снижаются), а во-вторых, многие миссии такого плана разделены на две части, так что перепроходить весь уровень целиком не нужно.

Самый же нехитрый вариант дополнительных заданий — horde-развлечение. Вас запирают на большой арене (условно — внутренняя архитектура уровня привычно сложная), где Сэму нужно продержаться до эвакуации, в то время как на локацию прибывают все более многочисленные группы врагов. Прогресс сохраняется после каждой волны, но легче от этого не становится. И вот почему.

В необязательных миссиях как раз и скрывается смысл Splinter Cell: Blacklist. Только там

становится понятно, насколько новый проект про шпиона зол и беспощаден к игроку. Чтобы выжить, требуются все гаджеты, а использование всяких высокотехнологичных штук и вроде бы читерского Mark & Execute просто необходимо (опять же, если не играть на «перфекционисте»).

Поначалу кажется, что радиоуправляемый вертолет с шокером и взрывчаткой — штука неспортивная, а всякие беспроводные камеры и арбалет с транквилизатором вообще позволяют почувствовать себя хозяином ситуации. Но несерьезное отношение сразу пропадает, как только Фишеру нужно разобраться с отрядом из пятнадцати человек на небольшой карте. Враги ведут себя на удивление адекватно и слаженно. Ходят проверять открытые двери, тревожатся из-за выключенного света, часто переговариваются по рации. Если же

Фишера обнаружили, то отряд не будет бежать напролом, вас обязательно окружат, неприятно удивив пулей в самый неподходящий момент. Только снайперы иногда ведут себя глупо — могут наблюдать через прицел, как устраняют их друзей, и даже не шелохнуться.

Плюс ко всему противники в Blacklist постоянно разные, выработать общую тактику под всех невозможно. На кого-то не действует электрошок, у других тяжелые бронежилеты и каски, сводящие на нет эффективность огнестрела. Словом, не на всех врагов действуют заветные гаджеты. Действенным остался лишь старый универсальный способ — подкрасться со спины и ручками нейтрализовать врага.

### Игра, но не история

В том, что побочные задания получились интереснее основ-

ных, одна из главных претензий к игре с нашей стороны. Хочется, чтобы в кампании тоже были жесткие, беспощадные моменты, когда ты чувствуешь, что играешь за смертного, но такого уязвимого шпиона, — а выходит легкое разочарование.

Ладно бы сюжет был интересным, но он совершенно не увлекает. Складывается впечатление, что полная бравада история про защиту демократии и либеральных ценностей служит всего лишь предлогом, чтобы закинуть Сэма в места позкотичнее. На протяжении непродолжительной кампании Фишер проникает в частный особняк, освобождает пленника из полицейского участка Ливии, устраивает диверсию в посольстве в Тегеране и даже становится пленником в Гуантанамо. Но следить за его похождениями все равно скучно — ни шпиону,



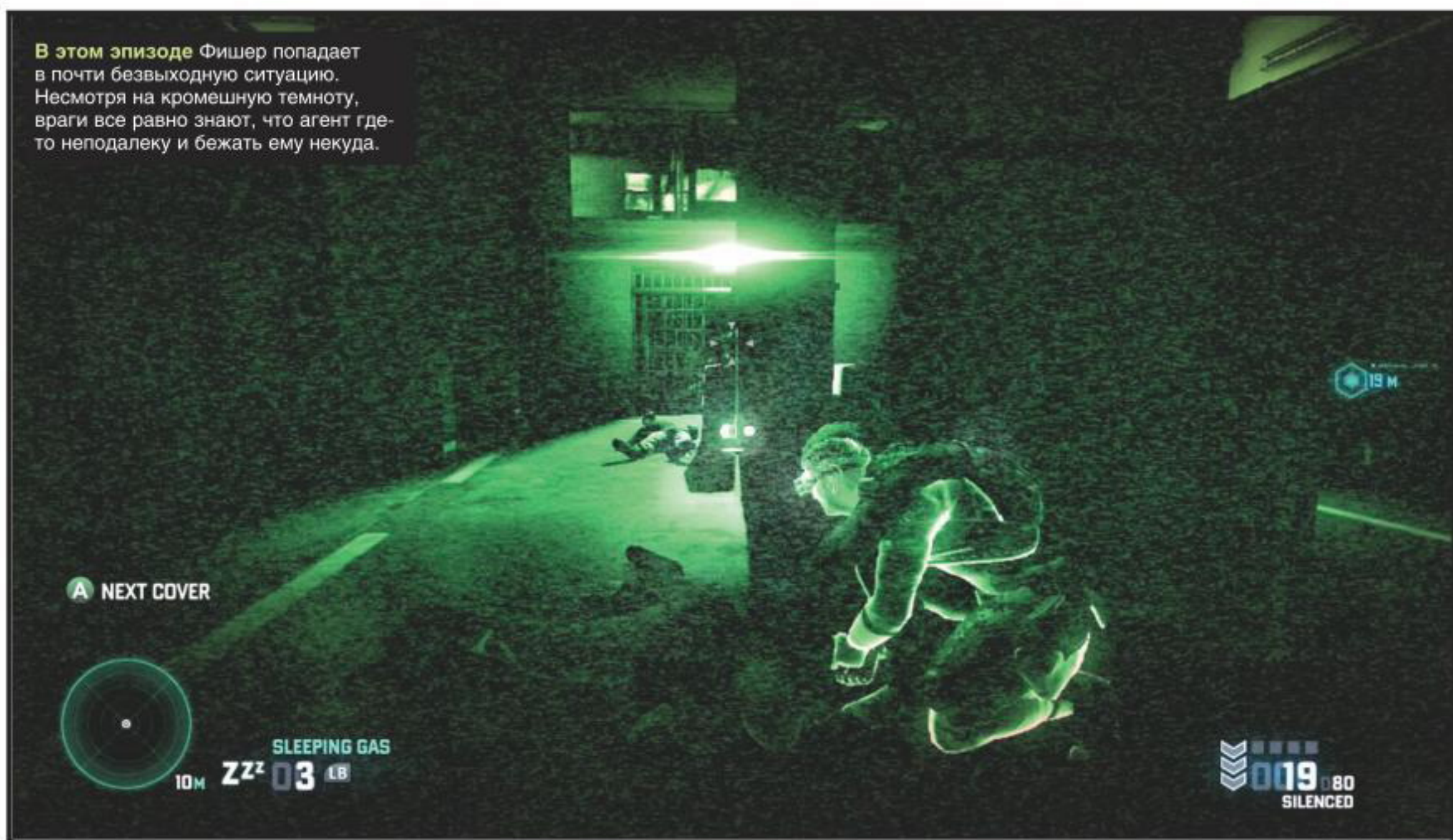
Бриггз дает задания для кооперативного прохождения и участвует в них вместе с Сэмом. Вам также доведется поиграть за него в сингле.



Чарли для Фишера почти как Кью для Бонда — снабжает гаджетами и шпионскими штучками.



В этом эпизоде Фишер попадает в почти безвыходную ситуацию. Несмотря на кромешную темноту, враги все равно знают, что агент где-то неподалеку и бежать ему некуда.



ни США соперничать не получается. В один момент, когда пожилой Сэм героически выполняет задание, несмотря на серьезные проблемы со здоровьем, интерес ненадолго возвращается, но после эту тему сценаристы совсем не поднимают.

Blacklist стремится понравиться всем без исключения, но вместе с тем ощутимо теряет в целостности. Да, в ней много контента. Хотите пощекотать нервы на сложных побочных заданиях? Без проблем. Хотите зрелищного боевика? Пожалуйста. Мультиплеер? Вот он. Звездка в том, что игра оставляет впечатление набора препятствий и интересных задач, а не увлекательного приключения. Помните, как было просто соперничать Сэму в Conviction, где он мстил за свою дочь и противостоял таким могущественным силам, что игрок понимал — с Фишером шутки плохи, он самый крутой спецагент в мире, лучше не найти. Blacklist в этом плане намного спокойнее, на предлагаемый конфликт смотришь отстраненно.

Не считая блеклого и невыразительного сюжета, игра получилась образцовой. Это умный и хардкорный стелс, которого мы давно ждали. Самое замечательное в Blacklist, что игра позволяет выбирать свою манеру прохождения. Персонализируется все — костюмы, гаджеты, оружие, сложность. На том же «перфекционисте» это совсем другая игра. Такая же история и с мультиплеером. Он не кажется бесполезным приложением, а отличается от сингла, приносит иные ощущения.

Это здорово, что у Ubisoft получилось сделать проект с таким количеством контента, но работает он только при одном условии: ни в коем случае не надо привязываться к какому-то отдельному элементу игры, нужно попытаться воспринять ее целиком, постараться вникнуть в каждый режим, все пристально изучить. В ином случае выйдет, что сюжет не такой уж и интересный, побочные задания слишком сложные, а Фишер в свои пятьдесят пять похож на Шепарда и говорит не своим голосом. ■

## Два оперативника

### Впечатления от мультиплеера

В Blacklist можно выполнять побочные задания вместе с друзьями. Для кооператива авторы сочинили отдельную сюжетную линию, в которой Фишер с напарником пытаются остановить агентство с говорящим названием Voron из предыдущей части игры.

Прохождение с товарищем значительно отличается: на знакомых уже уровнях можно пользоваться новыми лазейками и пробовать новые способы расправы с врагом. Нельзя сказать, что вдвоем играть проще, скорее наоборот — координация действий требует дополнительных усилий. В поручениях, где от агентов требуется скрытность, в два раза проще провалиться и совершить что-то не так.

В свою очередь, соревновательный мультиплеер Spies vs. Mercs серьезно отличается от однопользовательской игры. Тут в ходу другие правила.

В «классическом» режиме все привычно: пара ловких шпионов должна при помощи смекалки и гаджетов обмануть двух медлительных наемников и взломать терминал, который они охраняют. Тяжеловооруженные солдаты не могут быстро маневрировать, а потому должны метко стрелять; игра за них представляет собой шутер от первого лица, где ты вздрагиваешь от каждого шороха — никогда не угадать, откуда придет угроза.

В режиме Blacklist мультиплеер делает шаг вперед. Экипировку наемников и шпионов можно настраивать, причем разные девайсы нейтрализуют и ограничивают выбор способностей противоборствующей стороны. У солдат есть глушилка высокотехнологичных гаджетов, а спецагент, например, может приобрести себе противогаз и неприятно удивить наемника, который, загнав шпиона в угол, решил, что дело в шляпе, и бросил удушающую гранату.

### Дождались?

- Рейгабельность ✓
- Классный сюжет ✗
- Оригинальность ✓
- Легко освоить ✓

Новый Splinter Cell поразил отличной механикой, но разочаровал своим сюжетом. Впрочем, не все ли равно, какие душевные терзания переживает Сэм Фишер на этот раз, если прятаться в тених и хладнокровно устранять противников так же увлекательно, как и десять лет назад?

### Геймплей

★★★★★★★★★

### Графика

★★★★★★★★★

### Звук и музыка

★★★★★★★★★

### Интерфейс и управление

★★★★★★★★★

9

7

7

8

### РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»



ВЕРДИКТ



ЖАНР  
УГАР  
ИЗДАТЕЛЬ  
DEEP SILVER  
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ  
БУКА  
РАЗРАБОТЧИК  
VOLITION  
МУЛЬТИПЛЕЕР  
ИНТЕРНЕТ  
ПЛАТФОРМЫ  
PC, XBOX 360, PS3  
САЙТ ИГРЫ  
SAINTSROW.COM

# ЗА ЧЕСТНЫЕ ВЫБОРЫ SAINTS ROW

## IV

МАКСИМ ИВАНОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: CORE 2 QUAD Q6600 ИЛИ ЛУЧШЕ, 4 ГБ, 896 МБ ВИДЕО  
ЖЕЛАТЕЛЬНО: INTEL I3 2100T ИЛИ ЛУЧШЕ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

После финала **Saints Row: The Third** прошло пять лет. Стилпорт спасен, члены отряда «КАБАН» покинули город, а лидер «Святых с Третьей улицы» уселся в президентское кресло. Бывший преступник теперь занимается вопросами государственной важности, решает, что излечить — рак или мировой голод, избивает назойливых политиков и выслушивает бесконечные упрёки со стороны друзей.

Но миру вновь грозит страшная опасность: на Землю вторглись злые пришельцы во главе с Зиньяком. Инопланетяне похи-

щают умнейших людей планеты, а заурядных убивают. «Святым» же поместили в их худшие кошмары, воссозданные в виртуальной реальности. Президенту, не без помощи верной подруги Кинзи, удастся выбраться из плена; только наказание за побег более чем сурово — Зиньяк без раздумий уничтожает Землю.

Но не все еще потеряно. Босс, словно герой «Матрицы», отправляется обратно в виртуальный Стилпорт и начинает операцию по освобождению «Святых» из компьютерного заключения. Естественно, делает

он это не с голыми руками. Кинзи удалось взломать систему, и теперь у президента есть пара тузов в рукаве — суперсилы, превращающие его в несокрушимого Супермена.

### ПРОСНИСЬ, НЕО!

Суть **Saints Row 4** укладывается в емкий интернет-мем: «Нет времени объяснять, сделай что-нибудь безумное!» **Volition** хватают вас за шкурку и бросают в самую гущу событий: вот суперспособнос-

ти, вот крутые пушки, вот враги — веселись!

В первые же двадцать минут вы собственными руками останавливаете ракету, направленную на Вашингтон, расстреливаете из миномета инопланетные корабли и вступаете в драку с главным злодеем. Не успеете опомниться, как окажетесь в типичном для 1950-х ситкоме. Босс, одетый в желтую жилетку и выглаженные брюки, пританцовывает в такт музыке, у плиты хлопчет домохозяйка-жена, завтрак — блинчики с сиропом — готов и уже ждет на сто-



Этот кадр мог бы сойти за скриншот Mafia 2.



Saints Row в одной картинке: голый президент Америки запрыгивает в космический корабль, изображая Супермена.



ле. Однако картонные декорации и чересчур приветливые жители Стилпорта не долго обманывают президента, и вот уже идиллия оборачивается пальбой по полицейским машинам из гранатомета. Что тут еще сказать — Saints Row!

Самая главная новость: Volition больше не конкурируют с GTA. На первый взгляд, все осталось по-прежнему — песочница, возможность угнать любую понравившуюся машину, открытый город. Чем не описание большинства игр Rockstar? На деле соперники у сериала теперь другие: inFamous и Prototype. В первой мы швырялись во врагов электрическими шарами и скользили по проводам, во второй отращивали острые конечности и на раз-два меняли обличья. Но ни Коул Макграт, ни Алекс Мерсер с его премником не чета президенту. Наш герой умеет замораживать и поджигать противников, владеет телекинезом и так быстро бежит, что встречные автомобили от столкновения взмывают высоко в небо. Кроме того, он обладает невероятной силой и носится по стенам с легкостью Человека-паука.

Volition намеренно дистанцировались от Grand Theft Auto: разборки между бандитами исчезли полностью, а кражи машин отошли на задний план. Честно говоря, сомневаемся, что вы воспользуетесь авто хотя бы десяток раз за игру, — зачем, если есть суперскорость? Да и садиться за руль, когда уже почувствовал себя в роли Флэша, попросту скучно, все время хочется выйти и подтолкнуть несчастную колыхающуюся — ну как можно так медленно ехать?!

## GOTTA CATCH 'EM ALL

Тем не менее способности еще нужно заработать. Сначала вам



Baby don't heart me, don't heart me, no more...

будут доступны только быстрый бег и суперпрыжок — с его помощью вы сможете взобраться на любое здание, даже небоскреб.

Чтобы открыть новое умение, нужно победить одного из поверженных Зиньяка. Инопланетяне напоминают перекачанных орков, личные подданные выше, сильнее и проворнее своих рядовых собратьев. И если битвы с обычными противниками много времени не занимают, то бои с боссами могут растянуться минут на десять-пятнадцать — суперсилы даются кровью и потом.

Сперва с пришельцев необходимо сбить щит, и лишь потом атака начнет сносить здоровье. Щит восстанавливается за считанные секунды, да и сами «чужие» не топчутся на месте — прыгают по крышам стоящих рядом домов, швыряются тяжелыми предметами, поливают огнем и сбивают ударной волной. Словом, проблем у президента хватает.

Неприятный момент. Драться с пришельцами-переростками

придется каждый раз, когда Volition решат, что вы заскучали и пора бы расширить ваш супергеройский арсенал. Все бы ничего, если бы для каждого верзильца требовалась своя тактика, но нет, схема всегда одна: убраться, сделать пару выстрелов и отбежать подальше (вдруг зацепит ненароком). Стоит ли говорить, что битвы с мини-боссами надоедают хуже горькой редьки.

Но и на этом еще не все. Хотите прокачаться? Убийства врагов и левелапы вам не помогут. Для того чтобы улучшить ту или иную способность, нужно собрать определенное количество кластеров, щедро раскиданных по крышам Стилпорта. Возможно, это такой хитрый способ отвлечь игроков от того, что Volition не стали создавать новый город, а просто подретушировали старый.

С одной стороны, решение подталкивает к изучению мира, с другой — быстро становится рутинной, от которой никуда не деть-

ся. Способностей много, улучшений для них еще больше, на каждое приходится минимум по десять кластеров. Вот и посчитайте, сколько времени вы проведете, гоняясь за очками развития. Зато апгрейды пусть немного, но меняют геймплей. И если увеличение силы прыжка или скорости бега особо ни на что не влияет, то умение парить, расставив руки, словно белка-летяга, сделает ваши перемещения по Стилпорту гораздо приятнее.

## САМ СЕБЕ ПРЕЗИДЕНТ

В сравнении с The Third бои стали динамичнее, что особенно заметно ближе к концу, когда открыты все суперспособности. Главный герой молнией пронесется мимо врагов, буквально сметая их на своем пути. Раз — и в противников летит подхваченная на ходу машина. Два — и горстка врагов уже объята пламенем. Особенно эффектный прием — сначала за-

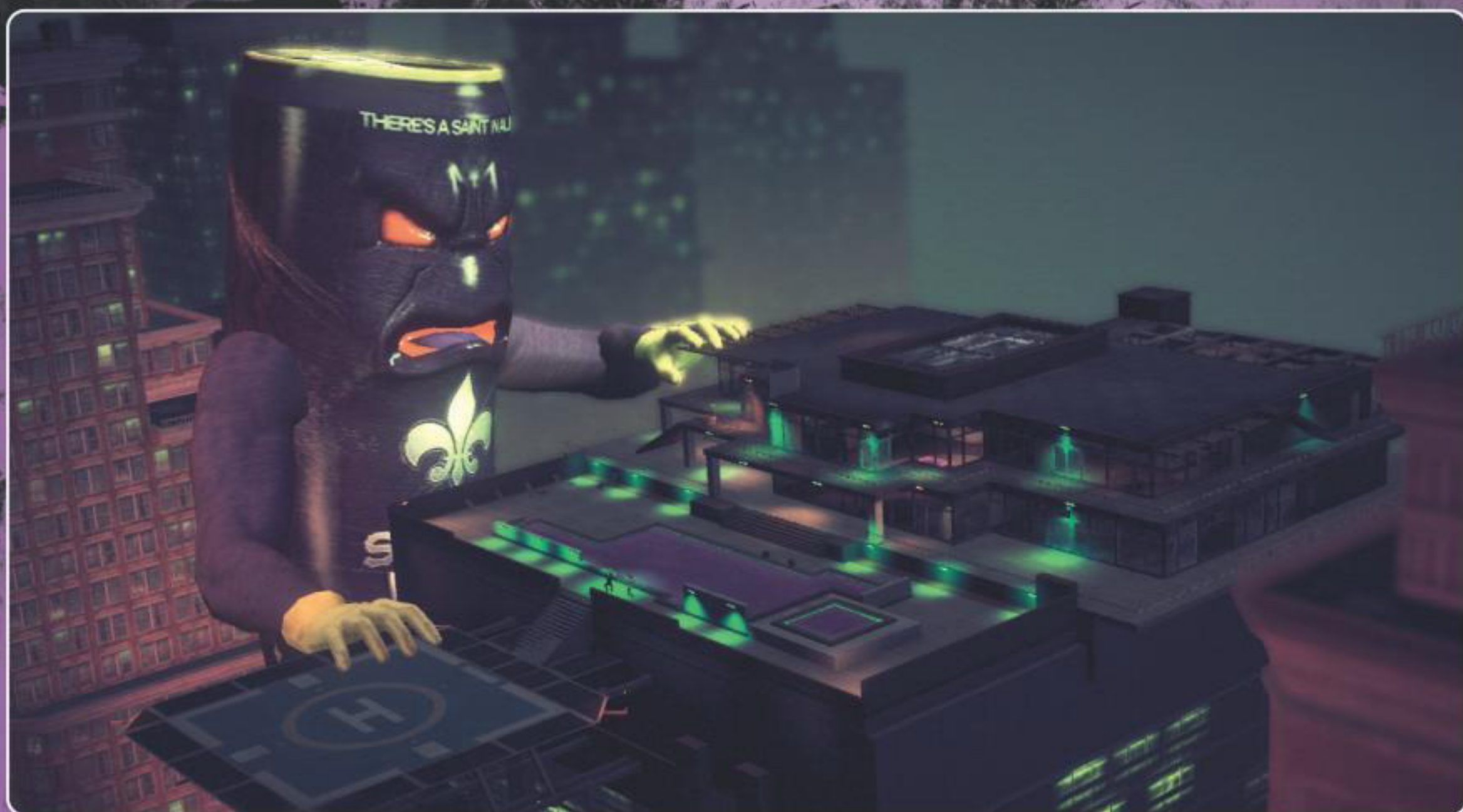


Я — капитан Шепард, и это мой любимый момент в Saints Row.



С женщинами в Стилпорте определенно творится что-то неладное.





Подозреваем, что этот монстр будет преследовать в кошмарах не только Пирса!

морозить алиенов, а затем с разбега, пинком, разбить получившиеся ледяные статуи. Или подпрыгнуть и резко приземлиться, ударной волной раскидав сразу нескольких пришельцев.

Устроить глобальный беспредел, правда, вам все-таки не дадут. Суперсилы расходуют энергию, так что бесконечно закидывать врагов файерболлами при всем желании не получится. И это определенно идет игре в минус. Хочется устроить филиал ада на Земле — топтать, крушить, громить, — а вместо этого приходится ждать, пока президент перезарядится. От безумной игры ждешь возможности устроить хаос, однако авторы зачем-то нас ограничивают.

Удовольствие портит и несколько топорное управление.

Видно, что движок все-таки заточен под горизонтальный геймплей. Движения героя получаются далеко не такими плавными и точными, как хотелось бы: он неуклюже тыкается в стенки, приземляется черт-те куда, а порой и просто отказывается слушаться.

При этом в игре есть чисто прыжковые уровни, в связи с чем возникает вопрос: зачем нужно было акцентировать внимание на недостатках, превращая скачки по крышам в надоедливую обязательку? И почему бы не выдавать кластеры за победы в мини-играх? Volition придумали множество дополнительных развлечений, начиная с нового шоу безумного профессора Генки и заканчивая супергеройскими боями без правил, но ощутимой награды за участие в

них не предполагается — денег и так хватает.

## УГАДАЙ МЕЛОДИЮ

Трепетное отношение к мелочам в постановке, аллюзии на поп-культуру, прекрасная работа с фан-сервисом — вот что выгодно отличает Saints Row 4.

Поклонники найдут для себя множество отсылок к предыдущим частям. Так, Volition удачно обыграли эпизод с хоровым пением What I Got из The Third: президент слышит по радио знакомую мелодию и начинает подпевать, пытаясь уговорить Кинзи к нему присоединиться, но Кинзи — не весельчак Пирс, потому девушка грубо его посылает, мол, у нас тут инопланетное вторжение, между прочим! Бо-

лее того, в кадре засветился даже тигр, которого мы катали на кабриолете в предыдущей игре.

Песня Power Канье Уэста стала своеобразным гимном The Third. Под речитатив одного из популярнейших рэперов планеты мы прыгали с парашютом в бассейн, установленный на крыше небоскреба, и силой захватывали здание, совсем как в боевиках про очередную кражу века. Но в этот раз Volition пошли еще дальше. Представьте ситуацию — президент и его подданные совершают побег на космическом корабле, попутно расстреливая охрану из бортовых пушек, а в это время из колонок звучит... What is Love! Да-да, та самая песня, которая всем нам хорошо знакома благодаря клипу с Джимом Керри из SNL.



Налево пойдешь — человечество спасешь. Направо пойдешь — смерть свою найдешь.



Volition исполняют мечты детства.





Телекинезом удобно поднимать автомобили и швырять их во врагов.



Это не попугай, это ворона!

Ну как тут не улыбнуться и не начать трясти головой в такт? Это ведь даже круче, чем спасти Шанди под I Need a Hero Бонни Тайлер!

## НИЧЕГО СВЯТОГО

Разработчики на всю катушку оттянулись, высмеивая популярные игры. Например, в Стилпорте имеются точки выхода из симуляции — двери, через которые вы попадаете обратно на ваш корабль, подозрительно похожий на «Нормандию» (только вместо Джокера — резиновая женщина!). С членами экипажа можно поболтать и, как водится, завести романтические отношения — для этого даже сделали отдельную кнопку. Вот только далеко не все жаждут прыгнуть в одну койку с нашим героем, особенно мужчины. «Ты президент, я вице-президент. У нас просто ничего не получится, понимаешь?»

С девушками все проще:

— Эй, Кинзи! Хочешь покувыркаться?

— Давай!

И никаких тебе ухаживаний, как в играх BioWare. Более того, на борту под любовные шуры-муры отвели специальную комнату. В ней играет расслабляющая музыка, повсюду разложены кресла-мешки и лежит матрас с плеткой. Шепард был бы доволен!

Но Volition способны не только на удары ниже пояса. Например, в одном из эпизодов авторы остроумно подшучивают над условностями в стелс-экшенах.

Главный герой недоумевает: «Зачем мне тратить две пули на лампочки, если я могу потратить одну — на охранника?» А вот что мы узнали из монологов патрульного: «Мне приказали ходить по одному и тому же пути, раз за разом, пока не произойдет что-нибудь интересное». Ну, это многое объясняет!

Естественно, авторы не обошлись и без подтруниваний над Metal Gear Solid. Часть миссии президент и его спутница Аша проведут, прячась под картонными коробками. Если провалить миссию, вы услышите истошные крики Аши: «Босс? Босс?! Бо-о-осс!»

Новый Saints Row хочется растаскивать на цитаты: «Передайте моей жене, что у меня была другая жена». Ну а если в качестве озвучки выбрать голос Нолана Норта, можно услышать: «У меня голос как у кучи других персонажей видеоигр, не так ли?»

## ТАНКУЙ

Путешествие по виртуальной реальности было одним из самых запоминающихся эпизодов The Third, и, видимо, потому разработчики решили вновь обыграть знакомую ситуацию. Вот только в этот раз нас отправляют в самый настоящий Battle City (более известный среди россиян как «Танчики»). Задача простая: давить врагов и уничтожать другие бронемшины. Половину экрана притом занимает командная консоль, в которую Кинзи вбивает строчки кода.

Далее идут гонки на мотоциклах (опять же, привет The Third), а потом — что бы вы думали — компьютерный квест родом из восьмидесятых. На этот раз, правда, не исключительно текстовый, а с картинками. Выглядит забавно, но во второй раз старые трюки уже не удивляют. В такие моменты несамостоятельность нового Saints Row ощущается особенно остро — все-таки это скорее дополнение, чем полноценная четвертая часть.

Но грустные мысли быстро исчезают, как только Volition выкатывают на сцену что-нибудь новенькое. Например, надевают на героя механический костюм с джетпаком, включая настоящий MechWarrior. Сметать врагов одним взмахом металлической клешни — сущее удовольствие, а приземляться на них, ухая тяжеленными ступнями, еще приятнее. А уж когда вам в руки вручают оружие...

Апогеем творческого безумия разработчиков становится кошмар Пирса, одного из «братков» босса. Пирс до смерти боится того, что бренд «Святых» (банда раскрутилась в The Third и стала выпускать под своим именем разную дребедень) вдруг обратится против него. Так оно и происходит. В его воображении на штаб-квартиру банды нападают исполинских размеров содовая «Saints» — с руками, ногами и прочими радостями гуманоидного телосложения.

В итоге все заканчивается битвой титанов: главный герой берет под управление гигант-

скую статую и принимается что есть силы молотить зарвавшуюся банку газировки. Уже ради этого эпизода игру хочется рекомендовать всем и каждому. В эти минуты четвертый Saints Row поставляет чистое, концентрированное веселье, не сравнимое ни с чем в этом году.



Круче ли четвертая часть предыдущей? Однозначно. И тем печальнее, что игра совершенно не удивляет. The Third была качественным прорывом для серии, а продолжение лишь отрабатывает уже знакомую программу, разбавляя процесс новыми фишками, которых, к слову, не так уж много.

Тем, кто не видел прошлых Saints Row, творение Volition гарантированно взорвет мозг — для них все будет как в первый раз. Фанатам новая игра тоже понравится, но впечатления будут уже не такими яркими.

Не думаем, что в этом есть вина Volition. Разработчики выжали из концепции и выделенного им бюджета максимум. Если в кого и нужно тыкать пальцем, так это в ныне покойную THQ, ведь это они превратили DLC в номерной сиквел, пытаясь залатать финансовые дыры. Повезло еще, что проект вообще дождался релиза и серия не канула в небытие. В конце-то концов, индустрии необходимы такие игры, как Saints Row. Безбашенные и веселые. ■

Реиграбельность ✗

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✓

Легко освоить ✓

### Дождались?

Уморительный супергеройский экшен, воссозданный на исторических технологиях. Все еще очень смешной и насыщенный, но уже более предсказуемый.

### Геймплей

★★★★★★★

### Графика

★★★★★★★

### Звук и музыка

★★★★★★★

### Интерфейс и управление

★★★★★★★

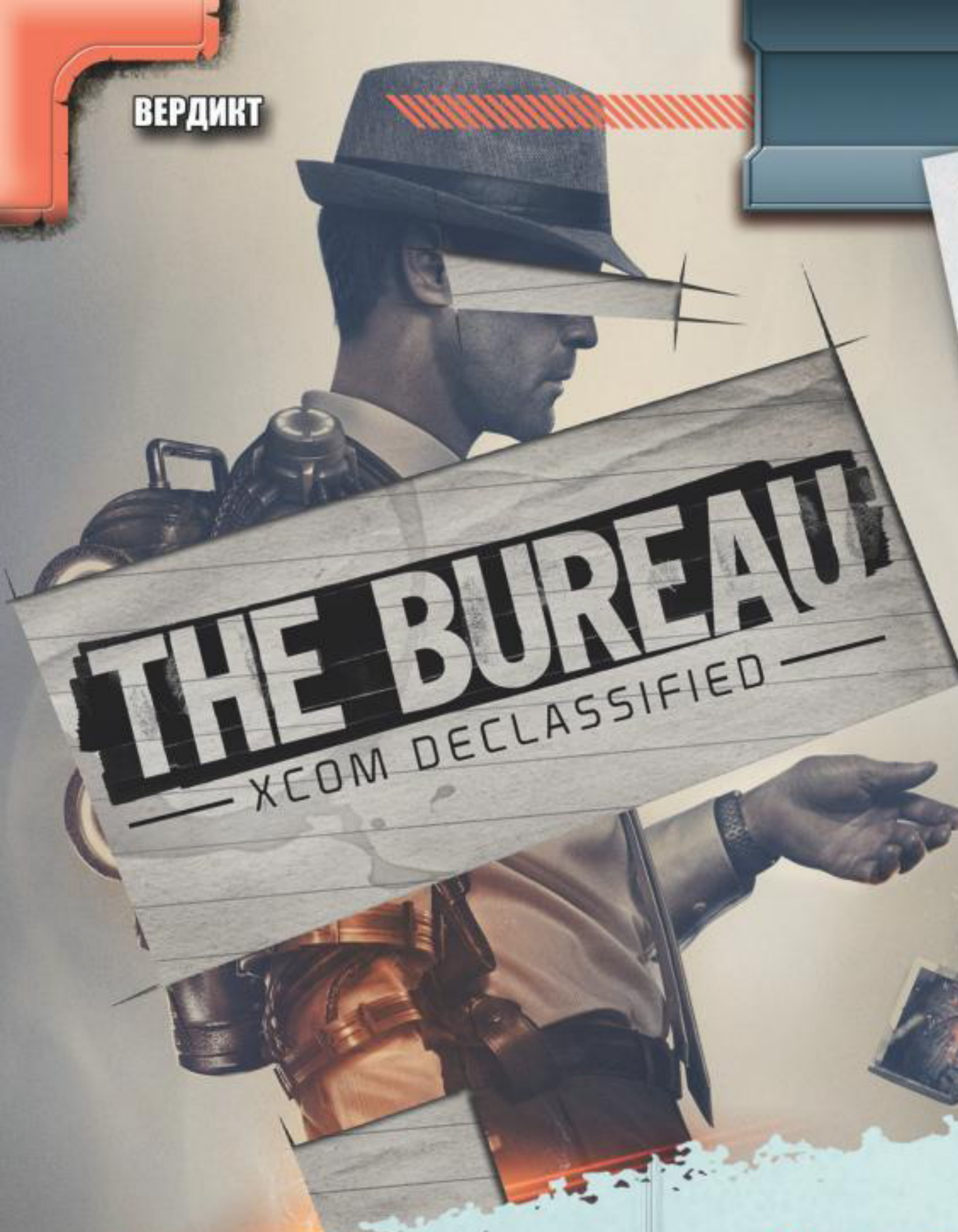
8  
6  
9  
7

### Рейтинг

8,0

«Отлично»





**ЖАНР**  
Тактический шутер

**ИЗДАТЕЛЬ**  
2K Games

**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**  
«1С-СофтКлуб»

**РАЗРАБОТЧИК**  
2K Marin

**ПЛАТФОРМЫ**  
PC, Xbox 360, PS3

**САЙТ ИГРЫ**  
thebureau-game.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:**  
CORE 2 DUO 2,4 ГГц,  
2 Гб, 512 Мб видео

**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
CORE 2 QUAD, 2,6 Гб,  
1 Гб видео

## НЕКОТОРЫЕ ТАЙНЫ ЛУЧШЕ НЕ РАСКРЫВАТЬ

Немного поиграв в **The Bureau: XCOM Declassified**, несложно догадаться, почему четыре знаковые буквы убрали из начала названия. Задумывалась игра как своего рода перезапуск, новый взгляд на вселенную и демонстрацию молодому поколению геймеров, что XCOM — это не только расчерченная на сектора карта с пошаговыми сражениями. **2K Marin** поместили знакомых нам пришельцев в сеттинг Америки шестидесятых, навесили на все это шутерную механику с тактической паузой и... собственно, все.

### Сегодня война

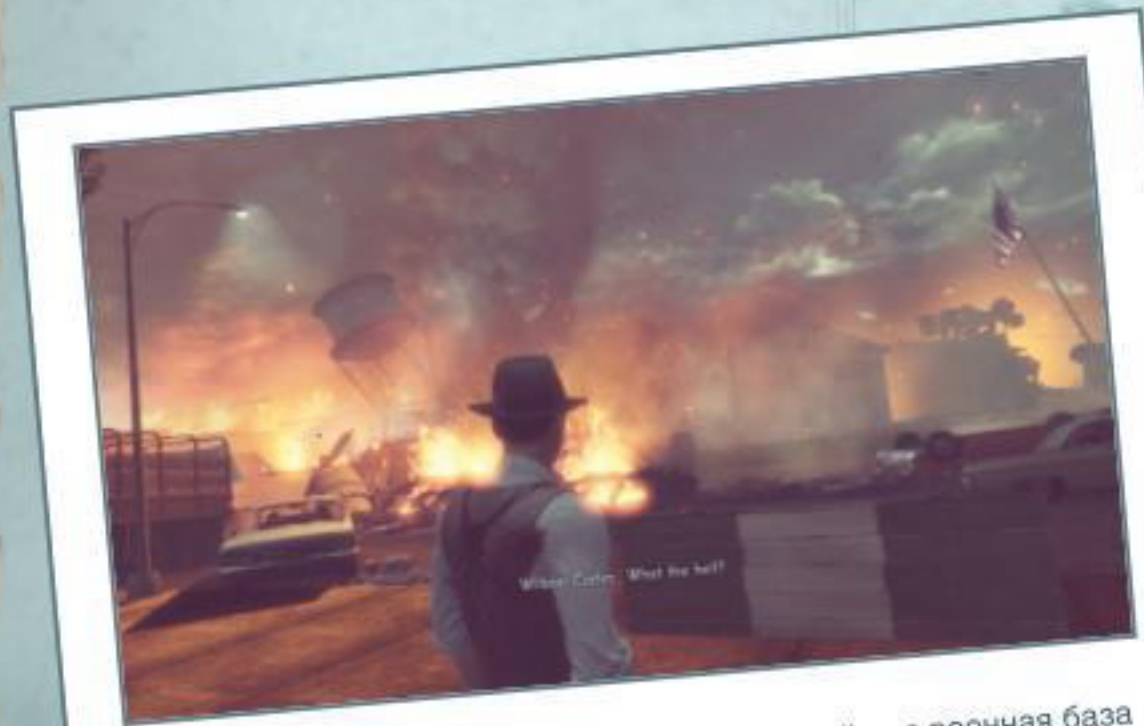
Где-то на периферии зарождается рок-ролл, русские осваивают космос, а главный герой — специальный агент Уильям Картер — все работает. Он состоит в организации XCOM, которая находится на передовой войны с инопланетными захватчиками. Забавно, что первоначально бюро создавалось для борьбы с СССР, но, к нашему счастью, именно на Америку высадились полчища внеземных гостей. Организацию быстро реструктурировали, оснастили летающими тарелками и другими чудо-тех-

нологиями, а нашему Картеру выделили в подчинение двух первоклассных бойцов и отправили прямо в пекло.

### Нет времени объяснять

The Bureau — тактический шутер поневоле. Пришельцы все наседают и наседают, гранаты с минами взрываются разноцветными фейерверками, режут израненные товарищи, и все это — в утонченном ретроантураже; такая мясорубка в карамельном домике. Но стоит нажать на одну кнопку — как время замедляется, а вы получаете возможность спокойно раздать указания своим подчиненным.

Геймплей до боли напоминает первый **Mass Effect**. Приказы делятся на три типа: атака, передвижение или активизация умения. Их довольно много, есть несколько типов врагов, но темп игры и непродуманная



Сразу после нападения пришельцев. Крупнейшая военная база США была разгромлена за секунды.



Подземная база XCOM. На заднем плане глобальная карта, на которой отмечены все текущие задания. На переднем — вечно недовольное лицо главного героя.





Тихая ферма где-то в американском захолустье, оккупированная уродливыми пришельцами. Таких видов в The Bureau навалом.



Пришельцы явно планировали прочно обосноваться на Земле, иначе зачем строить такие монументальные сооружения?

расстановка укрытий не позволяют уму раз- вернуться. Вся тактика в The Bureau какая- то дерганая, машинальная. Забежал ино- планетянин слева — нажимаешь «атако- вать», и без разницы, какой боец выбран. Спереди надвигается группа врагов? Вы- ставил турель. Все происходит на автопилоте, без изыществ.

Локации также делятся на три типа: большие арены, где разворачиваются сра- жения (помещения заводов, инопланетные корабли, городские улицы — любое более- менее просторное место), разделяющие их коридоры да штаб-квартира организации.

Особенно досаждают именно коридоры. Их тотальную линейность даже не попыта- лись нормально замаскировать: по бокам сплошь полуметровые заборы и красные «Бьюики», через которые не перелезть, а единственное, чем тут можно заняться, — это разжиться патронами или прослушать аудиодневник, записанный на огромную бо- бину. Их так много, что кажется, будто доб- рая половина США фиксировала свои мо- нотонные будничные речи.

### Я у мамы дурачок

Время между заданиями мы коротаем на подземной базе XCOM. Тут расположена глобальная карта, на которой отмечены все ваши текущие цели, можно подцепить до- полнительное задание, пообщаться с кол- легами или нанять нового напарника. Впро- чем, имеет смысл пройти всю игру с одной командой: после каждой миссии Картер и бойцы получают опыт, а по достижении но- вого уровня — умения и очки здоровья.

Учитывая характер местного ИИ, лиш- ним все это не будет — в бою товарищи пре-

вращаются в отчаянных камикадзе. На по- последнем издыхании бросаются под пули, су- етятся в ногах у бронированных мутонов, а когда их все-таки скашивает вражеская очередь, настойчиво и грубо просят помо- щи. И помочь придется — смерть хотя бы одного из солдат карается провалом мис- сии. Терпите и сосредоточьте все свое так- тическое мастерство на сохранении жизни!

На фоне родных дуболомов очень смысленными кажутся бойцы инопланетной армии. Они и в укрытиях отсиживаются, и гранаты кидают, и со спины стараются зай- ти, даже периодически отступают к своим командирам подлечиться. Вот уж действи- тельно высшая раса.

### Не родись красивой

Интерфейс и RPG-элементы The Bureau то- же сильно напоминают Mass Effect — даже знаменитое диалоговое кольцо на месте. Только ответы Картера, в отличие от ше- пардовских, ни на что не влияют: вы просто можете разузнать о мире и ситуации чуточ- ку больше, если того захотите. А вы вряд ли захотите. Диалоги порой глупы до смешно- го. Например, в середине игры нашему бра- вому герою (который, к слову, даже во вре- мя заданий не отказывает себе в добром глотке виски) удастся провести самый ко- роткий допрос в мире и двумя фразами вроде «Ну ты че!» и «Да ладно тебе!» пере- манить на свою сторону взятого в плен вра- жеского лазутчика.

Сам сюжет невнятный и вторичный. Пре- красно понимая, что уловить смысл происхо- дящего затруднительно, разработчики начи- нают каждое предложение Картера с ввод- ной: «А сейчас мы будем делать то-то и за-

тем-то». Из-за подобных курьезов до самого финала не понятно, как относиться к игре — как к фарсу в духе бертоновского «Марс ата- кует!» или как к серьезной, мрачной истории.

Больше всего это удручает, так как чист- о внешне The Bureau очень и очень при- влекательна. Окружение пестрит характер- ными деталями, напоминающими, что во- круг цветут шестидесятые: музыкальные автоматы, неоновые вывески, шикарные автомобили, фетровые шляпы, бриолин. В напряженные моменты боев на заднем плане играют мощные джазовые мотивы, под которые ретроотстрел пришельцев ка- жется чем-то само собой разумеющимся.

Некоторые сцены и вовсе заставляют восхищенно приоткрыть рот: вот в небо рвет- ся огромный корабль пришельцев, заслоняя собой горизонт; вот мы стоим посреди раску- роченной улицы во всполохах огня, заливаю- щего округу мягким светом. Сильное впечат- ление создает контраст между земными пей- зажами и навороченной техникой пришель- цев: боевые дроны, торчащие посреди тык- венного поля, футуристические постройки, соседствующие со скучными домиками. При- ем старый, но отлично работает.



**The Bureau: XCOM Declassified** получи- лась неоднозначной. При всей красоте и, в общем, правильной задумке 2K не удалось сделать целостное произведение. Игра мо- жет похвастать внешним лоском и удачным сеттингом, но за накрахмаленными рубаш- ками скрывается давно потерявшая акту- альность концепция. Тем не менее мы были бы не против увидеть сиквел — слишком уж большой потенциал скрывается в идее. ■

Реиграбельность	нет
Классный сюжет	нет
Оригинальность	нет
Легко освоить	да

<b>ДОЖДАЛИСЬ?</b>
Знаменитая вселен- ная, плохой сюжет, устаревшая игровая механика от первой Mass Effect — и все это в красивой обертке. Получилось соответствующе.

Геймплей:	6
Графика:	7
Звук и музыка:	7
Интерфейс и управление:	5

<b>РЕЙТИНГ</b>
<b>6,0</b>
<b>СРЕДНЕ</b>



# LOST PLANET 3

# ПЛАНЕТА ПОТЕРЯНА

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Dual Core 2,5 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео  
 ЖЕЛАТЕЛЬНО: Quad Core 2,7 ГГц, 8 ГБ, 1 ГБ

Жанр  
 Экшен  
 Издатель  
 Capcom  
 Издатель в России  
 1С-СофтКлуб  
 Разработчик  
 Spark Unlimited  
 Мультиплеер  
 Интернет  
 Платформы  
 PC, Xbox 360, PS3  
 Сайты игры  
[capcom.co.jp/lostplanet/3](http://capcom.co.jp/lostplanet/3)  
[1csc.ru/games/21263-lost-planet-3](http://1csc.ru/games/21263-lost-planet-3)

Алексей Пилипчук

Как же все-таки сильно отличается мировосприятие людей в разных полушариях Земли. Во многом именно благодаря этому мы много лет радовались разнообразным и самобытным играм, начиная с приключений усатых водопроводчиков и заканчивая фантастическими шутерами про ученых с монтировкой.

Однако тенденция такова, что японские студии все чаще посматривают в заокеанские дали. Судя по всему, скоро на одну студию с уникальным взглядом на вещи может стать меньше. Экспансия **Capcom** (на минутку, одной из крупнейших игровых компаний Страны восходящего солнца) на Запад набирает по-настоящему пугающие обороты. Переосмысление **Bionic Commando**, **Dark Void**, **Dragon's**

**Dogma** и **Dead Rising** изначально метили в аудиторию гайдзинов, а **Devil May Cry** и **Resident Evil** постепенно изменились под натиском глобализации. Теперь этот список пополнила и **Lost Planet**.

Чудесный оригинал находился где-то на стыке двух культур, тогда как сомнительная вторая часть растеряла самоидентификацию и ушла в дебри сверхмодного на тот момент мультиплеера. Поэтому от третьей части мы ждали прежде всего возвращения к истокам — увлекательного приключения, полного опасностей, боевых роботов и снежных равнин.

Казалось, что в **Capcom** тоже так думают. Точнее, они наверняка действительно хотели сделать для нас увлекательную игру. Только вот нанимать пра-

вильных людей у японцев выходит далеко не всегда. На разработку **Lost Planet 3** они зачем-то снарядили **Spark Unlimited**, авторов бездарных шутеров **Turning Point: Fall of Liberty** и **Legendary**, которым строгая продюсерская указка, увы, не сильно помогла.

### Поехал на заработки

С самим сюжетом у игры полный порядок. Действие разворачивается на все той же ледяной планете E.D.N. III, задолго до событий первой части. Новый главный герой — заботливый муж, отец и мастер на все руки Джим Пейтон — один из первых переселенцев с Земли.

Переезжает он далеко не от лучшей жизни: дома бушует энергетический кризис, а в се-

мействе как раз случилось прибавление. Так что путешествие в дальние миры виделось Джиму хорошим способом заработать.

Знал бы парень, какие передряги ждут его на забытой богом планете, вполне вероятно, нашел бы себе работенку попроще. Хотя первое время все кажется очень даже радужным: Пейтон буквально сразу становится любимчиком начальства и самым результативным работником базы, а не замерзнуть во время лютых холодов ему помогают трогательные видеопослания жены.

Сценарий трудно назвать откровением, то тут, то там регулярно проскальзывают заимствования из самых разных источников, от «Аватара» Джеймса Кэмерона и «Звездного десанта» Верховена до прекрасной



Что разработчики перенесли из предыдущих частей, так это любовь к оранжевому цвету.



Боссы все так же «разбираются» по частям, только вот выходят на сцену чересчур часто.





Выглядит игра достаточно слабо, но красивые пейзажи и хорошая лицевая анимация вытягивают ее на пристойный уровень.



Порой Lost Planet пытается притворяться фантастическим хоррором. Неудачно.

«Луны 2112». Однако свою функцию он выполняет исправно — мотивирует на прохождение и заставляет пробиваться к следующему ролику.

За это прежде всего стоит благодарить персонажей: редкие появления в кадре вышеупомянутой супруги, какие-то маленькие сценки с напарниками или неудачные шуточки механика Гейла пусть и вызывают регулярные приступы дежавю, но все же несут в себе какую-то теплоту и заставляют улыбнуться. Так что заниматься бурением и геноцидом живущих на планете монстров — гигантских жуков — хочется уже только ради того, чтобы узнать, чем же закончатся истории полюбившихся героев.

### Тепло ваших тел

Но когда дело доходит до собственно работы, картина вырисовывается далеко не столь радужная. С механикой особых проблем не наблюдается: несмотря на кажущуюся примитивность, стрелять здесь весьма интересно. Акриды могут похвастать не только разнообразным внешним видом, но и уникальным подходом... к вам. Одни просто атакуют вблизи, другие предпочитают пощекотать нервы с воздуха, третьи сворачиваются калачиком и катятся прямоком на героя, а некоторые и вовсе умеют стрелять какой-то кислотой. Благодаря этому стиль игры постоянно меняется:

вот мы просто отбивались от прущих со всех сторон инопланетных тараканов, словно от зомби из Resident Evil, а уже в следующий момент геймплей превращается в позиционный экшен наподобие Gears of War.

Только вот со своим родоначальником, первой Lost Planet, игра имеет мало общего. Две центральные идеи — крюк-кошка и зависимость от Т-энергии пусть и остались, но выполняют немного другие функции. Так, теперь не получится в разгар боя подняться на крышу здания и оттуда безнаказанно поливать противников огнем. Отныне крюк используется лишь по праздникам и только в тех местах, где это запланировано дизайнерами.

От тепловой энергии наша жизнь также больше не зависит: в Lost Planet 3 оранжевая жижа выполняет роль валюты, а замерзнуть герой вообще не может благодаря своему «волшебному» костюму. Это не то чтобы сильно портит геймплей, но значительно замедляет его и... делает чуточку стандартнее. Если в оригинале мы носились со скоростью Соника, летали с одного места на другое и постоянно стреляли в попытках добыть как можно больше необходимого для выживания ресурса, то здесь игровой процесс стал куда более спокойным и размеренным.

Замедлились и поездки в гигантских бронекостюмах, ко-

торые так полюбились многим по оригиналу. Изменились не только вооружение и перспектива — теперь мы смотрим на мир прямоком из кабины, — мех сам по себе стал куда более тяжелым и неповоротливым. Огромная машина движется не быстрее черепахи, очень уязвима в бою с мелкими врагами, а в сражениях с большими монстрами меча-геймплей сводится едва ли не к QTE: нажал вовремя кнопку — отразил удар, нажал еще одну — и вот уже внушительных размеров бур с характерными звуками сверлит чью-то тушу. Выглядит, конечно, зрелищно, только на второй раз особого интереса уже не вызывает.

### Трудовые будни

Но портит игру вовсе не это. Шастать по заброшенным комплексам, слушать байки доходяг и искать уязвимые места у новых монстров все-таки интересно, в сражениях устаревшая механика умудряется выглядеть гораздо моложе своих лет. Проблема в другом — разработчики не дают ей раскрыться, не пытаются нас развлекать. Здесь попросту нет каких-то запоминающихся или оригинальных ситуаций. Процесс уничтожения акридов интересен сам по себе, но в Spark Unlimited не знают, как его правильно подать. Вместо этого они зачем-то время от времени пытаются изображать хор-

рор и, внимание, заигрывают с опенворлдом.

Беда в том, что признаки открытого мира и настоящий открытый мир — это две разные вещи. В Lost Planet 3 есть и побочные квесты, и апгрейды, и NPC, и обширные территории. Но на деле нас постоянно гоняют по одним и тем же локациям с нудными поручениями: подкрути то, почини это, убей тех. В попытках передать колорит жизни исследовательской базы разработчики слишком увлеклись и перенесли в игру скучные трудовые будни, позабыв, что от экшенов мы прежде всего ждем эпичных свершений. В конце концов, побить киркой камни можно и на даче, но заниматься этим на таинственной планете будущего? Тьфу.



Передав в правильные руки DmC, с другой своей серией Capcom все же промахнулась. У Spark Unlimited были хорошие идеи, но им не хватило опыта и таланта для их реализации. Lost Planet 3 — довольно неплохая игра, она лучше второй части и может подарить немало приятных эмоций, но неработающий открытый мир и повторяющиеся задания быстро вызывают скуку. Даже интересный сюжет не в силах помочь ей вырваться из списка проектов, которые забываются сразу после прохождения. Увы. ■

- Реиграбельность ✗
- Классный сюжет ✗
- Оригинальность ✗
- Легко освоить ✓

### Дождались?

Capcom стала жертвой собственных амбиций. Вместо насыщенного сюжетного экшена мы получили кривую опенворлд-структуру, в которой прослеживается увлекательная, но загубленная игра.

- Геймплей ★★★★★★★ 6
- Графика ★★★★★★★ 7
- Звук и музыка ★★★★★★★ 7
- Интерфейс и управление ★★★★★★★ 7

### РЕЙТИНГ

6,5

«ВЫШЕ СРЕДНЕГО»



ВЕРДИКТ

# PAYDAY 2

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:**

DUAL CORE 2 ГГц,  
1 Гб, 128 Мб ВИДЕО

**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**

DUAL CORE 3 ГГц,  
2 Гб, 512 Мб ВИДЕО

**ЖАНР**

**КОМАНДНЫЙ**

**ИЗДАТЕЛЬ**

505 GAMES

**РАЗРАБОТЧИК**

OVERKILL

SOFTWARE

**МУЛЬТИПЛЕЕР**

ИНТЕРНЕТ

**ПЛАТФОРМЫ**

PC, XBOX 360,

PS3

**САЙТ ИГРЫ**

CRIMENET.INFO



Ян Кузовлев

## ВСЕМ ЛЕЖАТЬ, ЭТО ОГРАБЛЕНИЕ!

**Н**аш текст про первую часть начинался сухой статистикой. Мол, если грабители решили взять банк силой, громко, в масках и с огнестрелом, да еще и оказать сопротивление полиции, то никаких чудес не произойдет. Развеселую бригаду застрелят, заложники отделаются легким испугом, а полиция — минимальными потерями. **Payday: The Heist** была сказкой, в которой преступники неуклюже выносили деньги из хранилища мешками и отнимали жизни десятков невинных людей.

**УБЕЙ ИХ ВСЕХ**

На первый взгляд, в **Payday 2** ничего не поменялось. Четыре одетых с иголки мужчины собираются у входа в банк и надевают маски. *Что происходит дальше:* начало штурма, безоружным кричат лечь на пол, охране ничего не кричат, зато стреляют в голову. Камеры наблюдения фиксируют нарушение, поднимается тревога. Среди прохожих на улице начинается паника. Чудом выживший секьюрити звонит в полицию, и стражи

законна быстренько приезжают. Без жертв не обойдется.

Сейф или хранилище, как правило, так просто не вскрыть — необходимо поставить дрель и подождать несколько минут. Механизм может выйти из строя, тогда придется судорожно его перезапускать, в то время как самоотверженный спецназ старается подобраться поближе. Но слабоумие и отвага здесь не срабатывают: от наших выстрелов враги падают замертво десятками, причем это не условные зомби или, скажем, фашисты из **Wolfenstein**, а вполне себе положительные парни, спасающие граждан своей страны (в этом смысле **Payday 2** крайне жестокий проект).

Но как бы метко вы ни стреляли, полиция все равно все-таки сильна, ее подкрепления бесконечны. Стражи правопорядка постоянно устраивают агрессивные натиски, пережить которые становится все труднее и труднее, тогда как у преступников рано или поздно заканчиваются боеприпасы и выдержка.

Когда полиция таки настигает бандитов, мораль игры становится отчетливо ясна: нужно

думать головой. Пальба из автомата, крики «Лежать!» и чулки на мордах — это, конечно, киноромантика, но делу только мешает. Перематываем время назад. Четыре одетых с иголки мужчины заходят в банк с черного хода. *Что должно произойти дальше:* они глушат камеры. Незаметно устраняют охрану. Тихо вскрывают хранилище, пока сотрудники банка клюют носом, а секьюрити в зале засматривается на посетительниц. Чистая победа достается большим трудом: малейший просчет в плане, самая незначительная ошибка — и все, придется снова мараить руки чужой кровью.

**СОРВАТЬ ДЖЕКПОТ**

Некоторые сравнивают **Payday** с **Dark Souls**, она тоже требует полного знания механики и безупречного прохождения уровней. Это практически работа, которую нужно выполнить идеально.

Сложность заключается в том, что здесь вам не объясняют нюансы и постоянно о чем-то умалчивают. То есть простей-

шие наводки вроде «взломай вон тот сейф», «возьми эту сумку» и «убегать надо вот сюда» в **Payday 2** есть, но она не выпячивает разом все свои возможности, как большинство современных игр. Невнимательный игрок может упустить мелочи. Так, от количества удерживаемых заложников зависит активность штурмовиков. Жестоко и неаккуратно расстреляли всю охрану? По вашу душу приедут гораздо оперативнее. Или, потратившись на инсайдерскую информацию перед началом раунда, можно немного облегчить себе жизнь, тем более что у профессионального вора она, как выясняется, невыносима.

Охраны дотошнее, чем в **Payday 2**, не найти. Открытые двери, подозрительная внешность — секьюрити волнуются по любому поводу и всегда готовы вызвать легавых. Скажем, вы случайно разбили окно на крыше в музее. Подумаешь, всякое бывает. Но пришедший на место охранник при виде осколков тут же паникует. При этом просто так его не убрать: даже когда рядом никого нет и жертва находится в





В свободное от работы время полиция обожает лежать на тротуарах и позировать прохожим.



«Штуцер» медленно перезаряжается, зато, как видите, один выстрел уносит противника высоко в небо.

полной вашей власти, убийство может вызвать тревогу — если пострадавший вовремя не ответит по внутренней связи, коллеги поднимут шум.

Поэтому после выстрела в голову со всех сил несемся к трупу и начинаем врать диспетчеру. Но долго так делать тоже не получится: рано или поздно ложь перестает срабатывать и охрана вызывает полицию, спецназ и других квалифицированных товарищей. Любая неосторожность приводит к боине, причем при игре с друзьями шанс на ошибку резко возрастает — человеческий фактор здесь очень силен.

Тем не менее в Payday 2 необходимо играть с живыми людьми. Искусственный интеллект напарников невероятно ленив, боты, например, не таскают сумки и не умеют тихо устранять противников. Максимум, на что их хватает, — неотрывно следовать за игроком и время от времени поднимать его в случае ранения.

Зато с толковой командой, где каждый ответственно исполняет свою роль, Payday преобразуется. Так, у преступников есть разные таланты, разбитые на четыре ветки. Архетипы стандартные: штурмовик-громилка, сапер-взломщик, бесшумный убийца и обаятельный главарь, которого беспрекословно слушают заложники и даже полиция. Навыки позволяет выбирать из разных веток, но «фирменный» предмет

на дело можно взять только один. Для разных заданий необходимо искать свой набор: где-то аптечки босса будут бесполезными, а вот глушилка электроники или взрывпакеты окажутся как нельзя кстати.

**"ХОЧУ СТАТЬ ПРЕСТУПНИКОМ, КАКОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ПОСОВЕТУЕТЕ"**

Для выбора целей грабители почему-то пользуются хитрым социальным сервисом. Представьте Foursquare для негодяев. Ювелирка на углу Розуэлл-стрит, можно выносить, угроза сопротивления минимальная. Магазин с драгоценностями в другом районе сложнее, спецслужбы в случае малейшей опасности слетятся как мухи на варенье. Или вариант для любителей утонченной работы: в арт-галерею современных искусств привезли картины трендового художника!

Так выглядит выбор миссий, и реализован он кошмарно. Хотите украсть мешок колумбийского кокаина и устроить массовое уничтожение парней в форме? Нужно сначала найти на карте подходящее задание, убедиться, что его сложность не слишком высокая (или наоборот), и только потом уже выезжать клоунской бандой. Задания появляются и исчезают (видимо, преступников много и они быстро разбирают работу), настроить желаемую сложность никак не получается. Остает-

ся только смотреть на карту города и печально ждать, пока не появится подходящий вариант.

Настолько inferнальное решение можно объяснить только желанием авторов остановить игроков от выбора легких заданий. Например, миссию Ukrainian Job можно без особых усилий пройти примерно за пятьдесят секунд. Преступники врываются, разбивают витрины и живо уносят мешки с драгоценностями, а подрывник мгновенно разносит дверь сейфа и ворует необходимую клиенту тиару. Очевидцы и охрана просто не успевают ничего предпринять. Если бы не ограничение, многие так и качались бы на этой карте. А что? Быстро, прибыльно, приятно. Тем более что после каждой работы игроку дают какой-нибудь приз — новую маску или аксессуары к ней, прицел для оружия и так далее.

Но черт бы с ней, этой социальной сетью. Куда критичнее, что после нескольких десятков успешных преступлений игра перестает удивлять. Вы уже прекрасно знаете, как нужно взламывать хранилища и выносить добро, на руках — кровь тысяч полицейских, но дальше ждет все то же самое.

Формальные признаки вариативности — да, на месте. Патрули ходят по уникальным маршрутам, сейфы на карте могут быть раскиданы в произвольном порядке, картины для кражи меняются, машина

для отхода появляется в разных местах. Но для агрессивных игроков это все незначительные мелочи. Если уж ты безрассудно палишь в людей, то для тебя совсем не важно, лежат деньги под прилавком магазина или в подсобке.

В случае же со скрытным прохождением такие изменения даже вредят. ИИ-режиссер, например, может расположить вход в хранилище на виду у всего персонала, а значит, без лишнего шума дрель поставить не получится.



Зато когда все идет по плану и операция проходит безупречно — Payday доставляет неподдельную радость. Именно ради моментов, где ты, обведя вокруг пальца всех сторожил, утаскиваешь из суперохраняемого музея редкие картины, в нее и стоит играть.

Первый же слой с хаотичным убийством полицейских и удерживанием заложников впечатляет меньше, но позволяет ненадолго ощутить себя настоящим грабителем: приходится постоянно импровизировать, игра становится крайне драматичной. Кто-то не успевает добежать до фургона, падает от выстрелов в спину и роняет сумку с деньгами. Напарник со всех ног бежит к раненому, но не для того, чтобы помочь, — только сумку подобрать. В такие минуты Payday 2 кажется одной из самых искренних игр на свете. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ  
 КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ  
 ОРИГИНАЛЬНОСТЬ  
 ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Payday 2 — классическое продолжение, которое не переизобретает формулу оригинала, а лишь доводит ее до ума. Грабить ювелирные магазины и банки интересно, правда, лишь до поры до времени — ограниченный набор сценариев не способен удержать надолго.

ГЕЙМПЛЕЙ 8.0  
 ГРАФИКА 7.0  
 ЗВУК И МУЗЫКА 8.0  
 ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 5.0

**РЕЙТИНГ**

**7.5**

**ХОРОШО**





# shelter

**Жанр**  
Приключение  
**Издатель/разработчик**  
Might and Delight  
**Платформа**  
PC  
**Сайт игры**  
shelterthegame.com

Алексей Макаренко

## Приключение барсучьей семьи

**В**от перед вами барсук обыкновенный, по-латыни — *Meles meles*. Семейство — куньи, единственный представитель рода. Тело — клиновидное, легкоузнаваемой формы, сужается от хвоста к морде. Окрас спины и боков — буровато-серый с серебристым отливом; низа тела — черноватый. На морде две темные полосы, тянущиеся от носа к ушам.

Если вы вдруг решили, что угодили на заседание зоокружка или читаете сценарий «В мире животных», то в общем-то даже не очень ошиблись. Потому что **Shelter**, героиня нашего сегодняшнего повествования, — удивительная игра. С одной стороны, увлекательное и трогательное приключение семьи барсуков. А с другой — отличный повод написать не просто рецензию, но эдакий научно-популярный кунштюк. Рассказать и про игру, и про ее персонажей-животных, обитающих чуть ли не в каждом большом лесу, но настолько скрытных и осторожных, что можно пройти в метре от их норы и ничего не заметить.

### Взгляд из норы

История Shelter как раз в норе и начинается. Мама-барсучиха топчется возле крохотного серенького комочка — голодного барсучонка, который даже подняться не может, так он слаб.

Рядом бегают четыре довольно упитанных малыша — с ними все хорошо. Пока хорошо.

Для начала найдем в хитросплетениях подземных коридоров еду для малыша. В игре система ходов еще относительно невелика, на самом деле группы барсуков, долго живущих на одной территории, выкапывают под землей целые города! Десятки разноуровневых туннелей. Сотни входов и выходов, вентиляционные шахты, маленькие смотровые «бойницы». А в центре всего этого — большие камеры, где барсучихи выводят потомство.

Что самое интересное, в местах, где водоносный слой земли

расположен не слишком глубоко, барсуки устраивают гнездовые комнаты под ним! Чтобы сильный дождь не затопил «родильное отделение». То бишь от одной воды барсуки защищаются другой, надежным щитом прикрывающей их жилище.

Архитектура, прямо скажем, еще та. Просто так водоносный слой не прогрызешь, нужно прокопать через него тоннель, который непременно затопит, а затем рыть в сторону и чуть вверх, чтобы просачивающаяся вода успевала впитаться в грунт. И только после этого, определив, что ты под водоносным слоем и слой земли над тобой достаточно толст, чтобы не



Счастлирое семейство в полном составе. Барсучиха тащит в зубах полевку — пищу для пары барсучат.

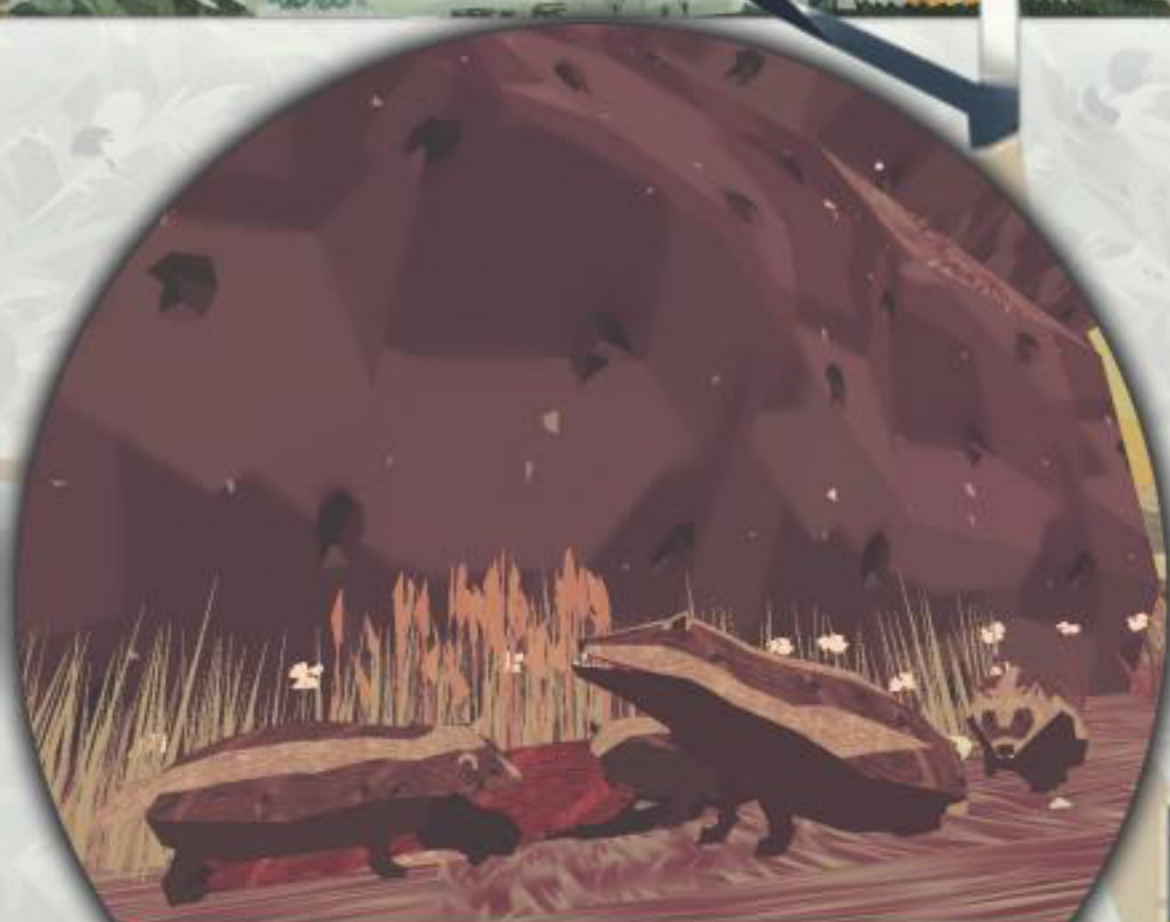


Самый трагичный момент в игре. Хищная птица взмывает в небеса, унося с собой одного из барсучат.





Экстраординарных ситуаций в игре не очень много: пожар — одно из самых запоминающихся событий.



Мама-барсучиха поймала для детенышей не абы кого, а целую лису. В реальности такое, конечно, невозможно.

«капало с потолка», можно расширять будущую комнату и устраивать там гнездо.

Вернемся к игре. Барсучиха находит в одном из закоулков корешок, откапывает его, приносит и скармливает барсучонку. Малыш быстро приходит в себя, и все семейство отправляется в путешествие — долгое и полное опасностей.

Барсуки, при всей их кажущейся неуклюжести, зверюги проворные и выносливые. Почти весь день они проводят в норах — спят, играют, занимаются другими полезными для здоровья и увеличения поголовья делами, — а как стемнеет, выходят на промысел. Намотать за ночь десяток километров для барсука не проблема, причем маршрут обычно просчитан заранее и по пути организованы дополнительные норки для передышки и складирования припасов. Если барсук знает, что в какую-то часть леса обязательно надо наведаться, потому что там много вкусного, но при этом опасно (скажем, по соседству живет стая волков или медведь), он строит поблизости еще одну норку-схрон. Запахнет жареным — тут же спрячется.

## Тя-потя, вытя не мо

Как раз в такое «кормовое» путешествие и отправляется наша барсучиха с барсучатами. Предводительницей выводка мы управляем напрямую с помощью пяти кнопок на клавиатуре (четыре — движение, шифт — перейти на бег) и мышки, а бар-

сучата, как хвостики, шебуршат за мамашей. Впрочем, вся эта звериная делегация совсем не похожа на паровоз. Мелочь вполне самостоятельна, может чем-то заинтересоваться и отстать, может испугаться шума и, истощно заверещав, задать стрекача. В конце концов, звереныши могут банально устать, если барсучиха будет слишком часто припускать бегом. Придется возвращаться, искать беглецов и только потом отправляться дальше.

Главное, что мы делаем в Shelter, — ищем еду. Барсучата прожорливы до изумления. Помните анекдот про желудок котенка?.. В общем, жрет мелюзга столько, что только успевай подтаскивать. Как и в жизни, здешние барсуки всеядны и с одинаковым удовольствием чавкают коренья и яблоки, ловят полевок и лягушек.

Правда, сам процесс добычи авторы обставили своеобразно. Например, чтобы заполучить яблоки, барсучиха разбегаются и таранит дерево головой: плоды осыпаются, барсучата налетают и хрумкают их. Чтоб живой барсук пошел в лобовую на яблоню? Воображение, честно признаться, пасует. И уж точно в реальности барсуки не охотятся на лис. В Shelter же это обычное дело.

Догнать лису в прямом спринте барсучиха не способна, приходится прятаться в густой траве, тишком подбираться к рыжей хитровке и мощным рывком напрыгивать на нее. Далее барсучата набрасываются на пушистую тушку — но не поду-

майте, никакой крови и кишок, все очень целомудренно! — и быстро уминают свежую лисью отбивную. Не успеешь оглянуться, а лиса уже кончилась.

## Ништячки и вкусняшки

Постоянный поиск еды — вовсе не праздная канитель. Если барсучат не кормить, они сереют шкуркой и через некоторое время валяются на землю от голода. Если притащить упавшему какой-нибудь корешок и сунуть прямо под нос, он немедля оживет, но сам, без прикорма, не встанет.

Лейтмотив Shelter — забота о барсучатах. К этим миленьким увальням привязываешься почти с ходу. Они задорно попискивают, постоянно норовят куда-нибудь ушелестеть, а еще у них разные мордочки. Казалось бы — такая мелочь! Но именно благодаря ей барсучат начинаешь отличать друг от друга, а через некоторое время появляется любимец, за которым следишь чуть внимательней. Вроде бы игра, вроде бы все звереныши ведут себя одинаково... но все равно кажется, что именно ваш любимец самый проворный, самый активный и самый жизнерадостный.

А еще барсучата растут. Вначале за мамой бегут пять комочков шерсти, а к концу путешествия они вымахают так, что почти сравняются с барсучихой по размеру.

Потомство ведет себя в игре вполне достоверно. У барсучихи обычно бывает от трех до

шести детенышей, и мороки с ними порядком. Как думаете, сколько ходит «с животом» такая вот относительно не крупная самочка? Многие думают, что месяца три-четыре. Как бы не так! Около года, и дольше всего, если барсучиха забеременела в конце осени. Тогда она спит всю зиму, потом всю весну, лето и осень вынашивает потомство, потом снова впадает в спячку, и только следующей весной барсучата появятся на свет.

Все это время самке нужно очень хорошо кушать, иначе мелочь погибнет не родившись. Самый опасный период — разумеется, зимняя спячка. Если барсучиха с осени как следует не откормится (а барсуки, как и медведи, перед зимой наедают дополнительно треть собственного веса), то может и сама не проснуться.

## Смерть из поднебесья

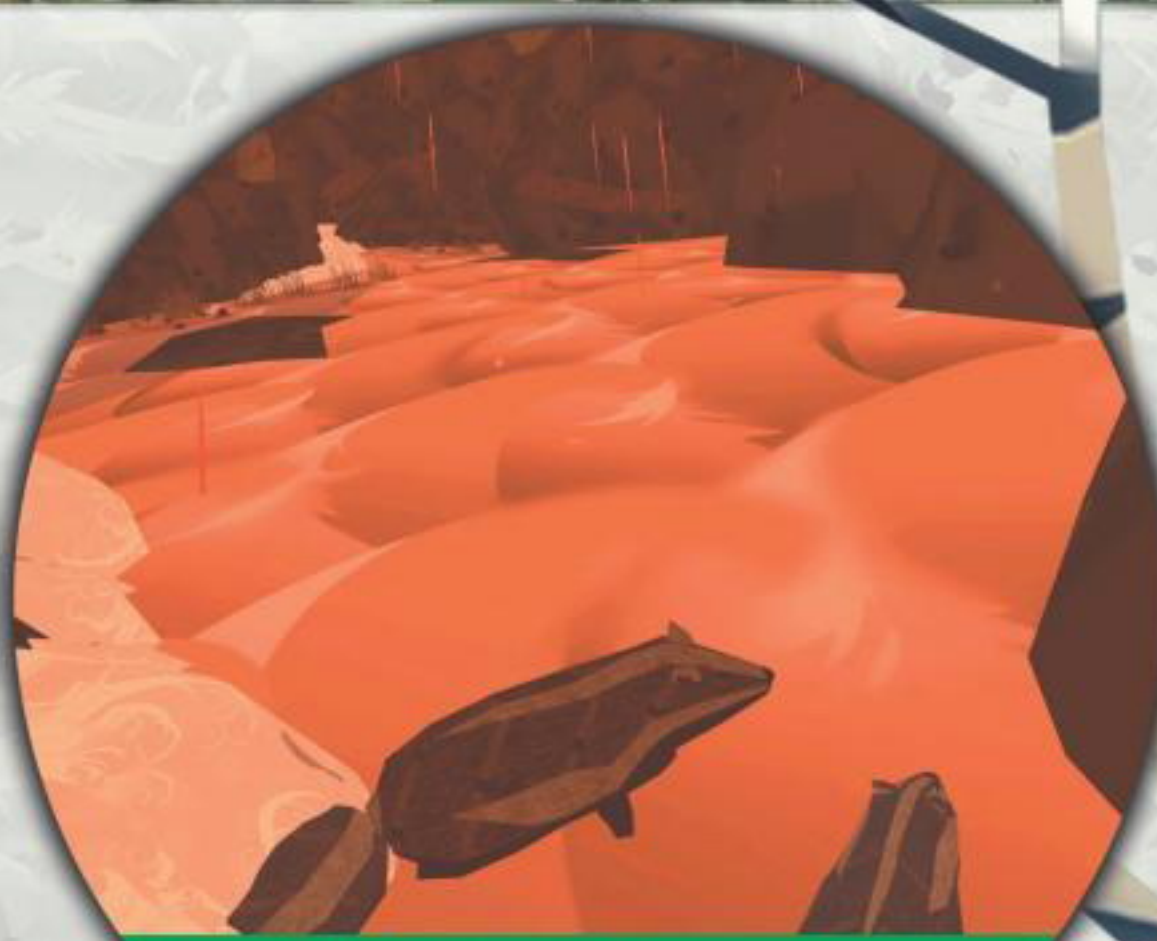
Еда едой, но на одной охоте на лис и яблоки игру не вытянешь. Поэтому в Shelter добавили и другие аспекты барсучьей жизни. На открытых пространствах нужно постоянно поглядывать... хочется написать «на небо», поскольку именно там летают огромные хищные птицы, но на самом деле игровая камера вверх не поворачивается, и приходится ориентироваться по тени, которую отбрасывают хищники.

Услышали грозный клекот, увидели тень — мигом прячемся в высокую траву. Сделана иг-





На скриншотах игра выглядит не особенно красиво. Но стоит взглянуть на нее в динамике, и ваше мнение изменится.



Семейство барсуков форсирует реку. Следите, чтобы зазевавшегося детеныша не смыло бурным потоком!

ра в прятки очень элегантно. Трава и чапыжник в игре выглядят как стилизованная однородная масса. Когда барсучиха с детенышами в них забегают, сверху видны только загривки и настороженные — ушки торчком! — головы.

Стоит зазеваться и выбежать, когда пернатое чудо-юдо заходит на очередной вираж, — хищник пикирует, хватает одного из барсучат и утаскивает в поднебесье. Всё... вернуть малыша невозможно.

Тут разработчики допустили еще одну условность. Взрослый барсук запросто может отъестся и до двадцати пяти, и до тридцати килограммов. Разумеется, ни одна хищная птица такую тушку в когтях не унесет. Они и сами-то столько не весят. Безусловный рекордсмен по этой части — африканская дрофа — едва дотягивает до двадцати четырех килограммов. А из хищных птиц самая крупная — андский кондор. Размах крыльев у него до трех метров (к слову, у странствующего альбатроса он достигает трех с половиной), но вес при этом еле-еле пятнадцать кило-

граммов. Даже молодого барсука андский кондор никогда не поднимет.

В некоторых локациях всегда приходится быть начеку, а еще здесь есть ночные уровни, где нужно постоянно держать барсучат в круге света, внутри которого они следуют за мамой. Стоит оставить малыша в темноте, как он надсадно запищит, а через некоторое время им отужинает какой-то невидимый в кромешной тьме хищник. К тому же на ночном уровне барсучата пугаются любого шороха и гурьбой утопывают во тьму — приходится молнией догонять и успокаивать. А ближе к концу появляются уровни, где надо форсировать бурные реки и даже спастись от лесного пожара.

В общем-то это все. Совсем уж глобальной симуляции в Shelter нет. Не надо рыть норы, устраивать брачные игры, защищать территорию и заниматься сотней других дел, привычных для настоящих барсуков. Даже исследовать обширные земли почти не требуется. Игра постоянно ведет вас в заданном направлении, умудря-

ясь при этом создать ощущение большого открытого пространства.

Графический стиль Shelter своеобразен и во многом минималистичен. Причина очевидна — игра от инди-разработчиков, денег у них на высокие разрешения, миллионы полигонов и трехмерные текстуры просто нет. Но, знаете... и слава богу. То, что получилось у **Might and Delight**, — вне времени и пространства. Если игру с чем и сравнивать, то ближе всего она к **The Journey** Дженовы Чена и... к **Minecraft** Маркуса Перссона: рубленые углы, узнаваемые, но слегка размытые формы. Лет десять назад такую графику называли бы очень реалистичной, а сегодня можно просто наслаждаться удачно выбранным стилем и отличной анимацией.

Отдельно позвольте похвалить музыку. Она сама по себе восхитительна, да еще и меняет настроение в зависимости от ситуации. Например, о том, что приближается хищник, вы узнаете еще до того, как заметите тень на земле, — музыка вдруг станет напряженно-тревожной.



Shelter — из той редчайшей породы игр, которые не пытаются быть из ряда вон достоверными, но погружают нас в мир живой природы куда основательней, чем проекты, изначально нацеленные на документальность. Взять хотя бы **Wolf Quest**, симулирующий жизнь волка. Там и картинка правдоподобная, и звериные повадки смоделированы намного ближе к реальности. Но вот сопереживать прародителям собак в игре совершенно не хочется. **Wolf Quest** при всей своей реалистичности не вызывает желания побольше узнать про волков, а может быть, даже полностью изменить свое отношение к этим чудесным хищникам.

А вот Shelter, несмотря на всю свою условность, с этой задачей прекрасно справляется. Но даже если вы вообще не любите дикую природу и считаете животных грязными опасными тварями, игру стоит пройти. Потому что это новый геймплейный опыт и масса необычных ощущений. И в конце концов — много ли вы знаете про барсуков? ■

**Реиграбельность** Да  
**Классный сюжет** Да  
**Оригинальность** Да  
**Легко освоить** Да

**Дождались?**  
 Удивительно трогательный, забавный, местами по-детски наивный, но не отпускающий до финальных титров симулятор барсучьей семьи.

**Геймплей:** 9  
**Графика:** 9  
**Звук и музыка:** 10  
**Интерфейс и управление:** 9

**Рейтинг**



# КРОШКА БАРСУК

## Беседа с разработчиками

Shelter настолько необычна и увлекательна, что мы решили пообщаться с разработчиками напрямую и прояснить для себя некоторые важные детали. На наши вопросы ответил Андреас Вэнглер, главный дизайнер.

**С чего началась работа над проектом? Кому пришла в голову идея сделать игру про барсуков, и что вообще подвигло вас отправить игрока изучать животный мир?**

Мы начали работать в декабре 2012-го, Концепцию придумал Йоханнес Уодин, наш творческий директор. Хотя игра у нас про животных, прежде всего мы хотели рассказать историю, способную тронуть каждого.

**А почему именно барсуки?**

Они не очень-то распространены в Швеции — чаще всего у нас их видят мертвыми на обочинах. Мы решили, что оставшиеся в живых заслужили, чтобы про них сделали игру.

**У нас в редакции есть биологи, и они заметили, что некоторые повадки зверей воссозданы очень правдоподобно. Откуда такое внимание к самым мелким деталям? Вы консультировались со специалистом, или в команде разработчиков есть опытный биолог?**

Нет, биологов у нас нет. Зато есть очень талантливый аниматор.

**Звучит немного официально, но... какие задачи вы перед собой ставили? Точно — не достоверное отображение жизни диких зверей. С одной стороны, барсук в игре почти как живой, но, если честно, эти зверьки не охотятся на лис и не таранят со всей дури деревья, чтобы стрясти с них плоды. Вы намеренно заставляете зверьков бодать яблони?**

Ну, повторюсь, что биологов среди нас нет. Shelter — все-таки не документальный фильм о жизни животных. Нам важнее сделать интересную игру, а не добивать-

ся максимального правдоподобия. И эмоциональный отклик тоже очень важен. Мы рассказываем историю про естественный отбор, но так, чтобы никто не остался равнодушным.

**Случались ли какие-нибудь курьезы во время разработки?**

Однажды наш сотрудник нашел барсучью нору и сделал несколько фотографий. Потом он показал их нам, и мы всем коллективом почувствовали единение с природой и барсуками. А еще наши друзья рассказывали, что начали часто видеть барсуков. Кажется, зверьки за нами охотились!

**Игру одобрили в Greenlight, а вы не думали сделать кампанию на Kickstarter?**

Хотели, но потом пресса обратила на нас внимание и без всякого краудфандинга. Мы думаем, что для игры хватит и Greenlight.

**Вы будете ее расширять? Сейчас механика позволяет совершать несколько простых действий, но ведь жизнь барсука невероятно разнообразна! Они защищают территорию, роют норы, причем самого разного назначения: есть норы-склады, есть перевалочные места для охоты и особые норы для детенышей. Вдобавок у барсуков сложная иерархия внутри группы. Не планируете когда-нибудь все это воплотить? Можете, во второй части?**

Мы очень хотели сделать Shelter простой игрой. Если бы это был навороченный симулятор, у людей не возникало бы настолько мощной эмоциональной связи с героями. Они бы играли, но не чувствовали. А что до второй части или дополнений — пока даже не знаю, что сказать. Зарекаться не будем.

**На скриншотах графика выглядит, простите за резкость, кошмарно. Но это только первое впечатление. Стоит запустить игру, и оказывается, что картинка просто потряса-**



**ющая. Незабываемая! Как вам удалось добиться такой отличной стилизации?**

А мы вот думаем, что на скриншотах игра выглядит превосходно. Нарочно же делали так, чтобы скриншоты смотрелись отлично! Над оформлением и стилем работал дизайнер Якоб Тухтен, он вдохновлялся прежде всего японскими мотивами.

**Расскажите немного про Greenlight. Как удалось проскочить, и, главное, что случилось после того, как вам дали зеленый свет?**

У Steam есть свои внутренние механизмы, по которым они пропускают проекты. Насколько мы знаем, решение зависит от голов сообщество, внимания прессы, опыта разработчиков и прочего. Когда игру одобрили, мы страшно обрадовались — наш коллектив признали! После этого установили жесткий срок, распланировали рекламу, трейлеры и все остальное.

**Мы хотим показать игру как можно большему числу людей, ведь такие необычные и качественные проекты появляются редко. Что вы делаете, чтобы «раскрутить» Shelter? Есть ли ожидаемая цифра продаж?**

Есть планы на неделю релиза. Игру мы продвигаем самостоятельно, сами общаемся с прессой и делаем сайт. Про продажи пока ответить сложно, тут не предугадаешь.

**Каждый барсук в выводке уникален. У них разные мордочки, и в процессе мы даже привязались к одному из детенышей и заботились о нем больше, чем о других. Вы намеренно сделали их разными?**

Конечно, это очень важно. Мы заметили, что тестеры даже дают барсучатам имена!

**Конец у истории довольно... хотя нет, не будем спойлерить, поэтому спросим абстрактно, чтобы поняли лишь те, кто уже прошел игру. Почему концовка такая, какая она есть?**

Я тоже не буду вдаваться в детали: игроки должны увидеть концовку и прочувствовать ее. Мы работали над ней задолго до выхода превью-версии и думаем, что у нас получилось отлично.

**Над чем будете работать после Shelter? Есть ли уже планы по новому проекту?**

Пока что у нас совсем небольшая команда из инди-энтузиастов и людей с опытом разработки AAA-проектов. Мы надеемся на светлое будущее: очень хочется, чтобы Shelter заставил людей задуматься и порассуждать. У нас уже есть несколько идей для новых игр, но сейчас ничего еще сказать не можем.

**Спасибо большое за ответы и удачи с запуском Shelter! Будем внимательно следить за вашими будущими играми.**



ВЕРДИКТ

МАКСИМ ИВАНОВ

# KILLZONE

## НА ЕМНИК

ЗА  
ПРИГОРШНЮ  
ДОЛЛАРОВ

ЖАНР  
ШУТЕР  
ИЗДАТЕЛЬ  
SONY

РАЗРАБОТЧИК

GUERRILLA CAMBRIDGE

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА

PS VITA

САЙТ ИГРЫ

KILLZONE.COM/KZ3

События **Killzone: Mercenary** происходят сразу после окончания первой части. Война между Вектой и Хелганом — двумя враждующими планетами — в самом разгаре, и стороны готовы на что угодно ради победы над своим противником. Ситуация такова: хелгасты взяли в плен адмирала Грей, важную фигуру в борьбе против красноглазых оккупантов. На спасение женщины отправляют Phantom Talon, отряд наемников, в котором и состоит главный герой — Арран Даннер, матерый боец, побывавший в таком количестве передраг, что и представить трудно. Но в этот раз мало не покажется даже ему: поручения вектанцев становятся все опаснее, и вскоре в руках бывшего солдата оказывается оружие массового поражения, а вместе с ним — и судьбы целых планет.

### НАША СЛУЖБА И ОПАСНА, И ТРУДНА

**Killzone: Mercenary** как нельзя лучше иллюстрирует трудовые будни наемников. Частникам поручают самую тяжелую работу и практически в одиночку отправляют в горячие точки, где многие задания выглядят чистым самоубийством. Но Даннер и его товарищи не жалуются — работа есть работа. Главное, чтобы вовремя платили. Лидер Phantom Talon говорит об этом открытым текстом: «Война закончится очень плохо. Наше дело — извлечь выгоду».

Деньги — мощный катализатор. Потому в сравнении с героями третьей части наемники кажутся образцовыми подчиненными — собранными, дисциплинированными, — в то время как Веласкес и Севченко то и дело шли наперекор начальству. Вектанцы приказывают

уничтожить кишастый хелгастами линкор? Будет сделано! Выйти один на один с бронированным танком? Сейчас, только подберусь поближе! Нужно проникнуть в дом плененного посла? Не вопрос! Бойцы вольного фронта без труда справляются с маленькой армией — противники даже не успевают понять, что именно их настигло.

### НАЕМНАЯ СИЛА

**Guerrilla Cambridge** намеренно сделали акцент не на сюжете, а на геймплее. **Mercenary** не **BioShock Infinite**, и обилие катсцен отвлекло бы от главного — методичного, взвешиваемого устранения целей. Даннера специально обезличили. Он, подобно Гордону Фримену, не тратит время на разговоры и обсуждения приказов. Он не обдумывает их, он их исполняет — идеальная машина для убийств.

И если в любом другом случае мы бы принялись критиковать создателей за архаичные методы изображения героя, то в портативном **Killzone** этот прием, наоборот, добавляет атмосферы. У наемников нет времени на эмоции и личные переживания, волнует их лишь поставленная задача.

Вот и **Guerrilla Cambridge** заставляют сконцентрироваться на миссии. Сюжетных роликов — минимум, да и те напоминают военную хронику. Наш супервайзер Бенуа выходит на связь только по делу, а его монологи сводятся в основном к формулированию поручений: пойдешь и ликвидируй, проникни и перехвати, прикрой и защити.

Это не так уж плохо, тем более что разработчики с лихвой компенсируют слабый сюжет насыщенным игровым процессом. А если вспомнить, каким заштампованным и пафосным



Скриншоты **Mercenary** хочется распечатывать и нарезать на открытки.

Уже по этому кадру можно понять, как сильно **Guerrilla Cambridge** любят фильмы Дж. Дж. Абрамса.



был сценарий **Killzone 3**, где герои толкали патриотичные речи и, выпятив грудь, лезли в самое пекло (За Родину! За друзей!), то Mercenary кажется чистой отдушиной: ее персонажи почти не говорят, а потому и не раздражают. И на том спасибо.

## КУКОЛЬНЫЙ ТЕАТР

Понятно, что у подхода англичан есть минусы. Лишившись права на слово, Даннер лишился и характера. Да и остальные персонажи не могут похвастать харизмой и больше похожи на архетипы. Вот Иванов — отважный частник с зачатками патриотизма. А теперь угадайте, кто из членов Phantom Talon умрет первым! А вот Бенуа — руководитель организации наемников, с которым явно не все чисто, иначе почему его предшественник, выступавший за введение некоторых моральных границ (например, отказ в помощи хелгастам), погиб загадочной смертью? А ведь курс на выполнение чьих угодно заказов взял именно Бенуа. Адмирал Грей — типичная Сара Коннор, только в мундире, и эта краткая характеристика полностью исчерпывает все ее личные качества.

Что и говорить, если самым ярким героем игры стал хелганский штурмовик Борис, который до последнего защищал Юстуса, сына захваченного посла. И это несмотря на то, что экранного времени Борису отвели всего ничего, минут десять, однако запоминается он надолго — огромный, раза в полтора выше самого Даннера, закованный в тяжелую броню и с громоздким пулеметом в руках, — такой свернет шею сразу нескольким наемникам. Колорита ему добавляют и личные убеждения: в отведенной сцене телохранитель что есть силы костерит врагов и упрекает их в трусости, называет мать Юстуса грязной шлюхой (посол женился на вектанке), но все равно продолжает расстреливать своих, дескать, не по-хелгански это — нападать на ребенка.

Зато у Guerrilla Cambridge получилось изобразить войну такой, какая она на самом деле. Здесь нет ни плохих, ни хороших, каждый отстаивает свои убеждения. Даже вектанцы, которых в прошлых частях серии выставляли героями, борющимися за родную землю, показали свою темную сторону. Да и хелгасты теперь не просто мутанты с красными глазами, некоторая доблесть присуща и им. В общем, о том, что Killzone

повзрослела, говорить пока рано, злодеи тут все еще опереточные (в «Наемнике» нет даже своего председателя Штала, чью роль блистательно исполнил Малкольм Макдауэлл), но позитивные сдвиги есть, и это радует.

## НУЖИ И ЕДИНИЦЫ

Впрочем, все это не столь важно: как мы уже писали выше, сюжет в Mercenary не главное, перестрелки увлекают сами по себе. Новый Killzone — один из самых динамичных и вариативных шутеров, выходящих не только на портативных, но и домашних консолях.

Система поощрений похожа на ту, что мы видели в **Bulletstorm**, — чем изящнее вы расправитесь с врагом, чем точнее будут ваши выстрелы, тем больше вам заплатят. Важ-

ный момент: деньги в «Наемнике» решают вообще всё, и это, уж поверьте, не пустые слова. Финансы — стержень, на котором держится вся игра. У Даннера даже есть собственный прейскуртант: отдельно идут тихие убийства (главный герой эффектно сворачивает врагам шею, вспарывает им брюхо или перерезает горло), хедшоты, обычные убийства, убийства из-за щита, комбо-убийства, убийства на дальних дистанциях, взрывы и многое-многое другое.

Игра отслеживает каждый ваш шаг, и вы волей-неволей стремитесь улучшить свои показатели — от этого зависит размер гонорара, в конце-то концов. Даннер — не солдат правительственной армии, а потому пушки просто так, задаром, ему никто не выдает. Вы либо трудитесь в поте лица,

стараетесь проявить себя на поле боя, либо сидите на бобах. Guerrilla Cambridge не балуют подачками: ленивые игроки, привыкшие к тому, что в **Call of Duty** можно добежать до следующего триггера, никого при этом не убив, так и останутся с начальным арсеналом — вражеские пушки во время сражений не подобрать.

Бывает, что на ствол мощнее купишь весь уровень, а в итоге остаешься ни с чем. Патронов на высоком уровне сложности почти всегда не хватает, с противников же выпадают жалкие крохи. Можно расстрелять пятерых и с трудом наскрести на рожок-другой. Да, в расположенных там и сям терминалах Блэджэка, торговца, промышленяющего военным снаряжением, боеприпасы в изобилии, но на них придется потратиться из своих.



Это Борис, хелганский штурмовик. Интересно, почему англичане выбрали для персонажа распространенное в России имя, учитывая, что хелгасты — аллюзия на Третий рейх?



В игре есть и сравнительно большие локации, такие как, например, этот торговый центр. Здание комплексное, враги патрулируют и верхние, и нижние этажи, так что тут лучше не пренебрегать стелсом.





Из узких коридоров — в такие же узкие пещеры. Какое счастье!

И это притом, что Даннер получает не то чтобы баснословные суммы за свою работу. По пятьдесят единиц местной валюты при обычном убийстве, семьдесят пять за попадание в голову и чуть больше за прочие ухищрения. Хорошие стволы стоят порядка восьми-десяти тысяч, прищипки для Van-Guard — коммуникатора, отвечающего за специальные умения, — и того больше. Если же учесть, что с собой можно таскать только два вида оружия (основное и вспомогательное), а за обмен экипировки Блэкджек тоже просит денег, становится совсем уж грустно.

Таким образом, у вас появляется мощный стимул показывать класс на поле боя — попробовать новую пушку ведь хочется. Более эффективный метод подстегивания игрока и представить сложно. Запускается любопытная цепочка психологических реакций. Неприятелей начинаешь воспринимать уже не как угрозу, а как средство заработка. Адреналин поступает в кровь лошадиными дозами, перестрелки превращаются в кровавую круговерть, веселую пляску. Временами становится не по себе — уже ведь и все равно, кто на перекрестье прицела, хелгасты или вектанцы. Лишь бы платили!

Зная, какую хитроумную систему они изобрели, авторы во-

время начинают давить на совесть. Враги упрекают Даннера в продажности («У хелгастов хотя бы есть причина сражаться!»), отчего невольно задумываешься: а ведь и правда — деньги стали всем, нажатия на курок дошли до автоматизма. Становится даже как-то стыдно перед собой. На поверку Killzone оказывается чуть более глубокой игрой, чем может показаться вначале. Разумеется, это не уровень Spec Ops, но определенную мысль «Наемник» несет.

**VAN-GUARD В МОДЕ ПРИ ЛЮБОЙ ПОГОДЕ**

Разнообразие арсенала в игре достойно уровня студии Insomniac Games, придумавшей множество необычных стволов для серий Resistance и Ratchet & Clank. Mercenary предлагает кучу самых разных тактик, за одно прохождение все и не опробовать.

Опустим стандартный выбор между винтовкой, дробовиком и снайперкой, тут все понятно. Куда интереснее апгрейды для Van-Guard. Например, «Гоуст» делает вас невидимым на какое-то время, однако если вы подпрыгнете, выстрелите или сорветесь на бег, то маскировка тут же исчезнет.

А ведь есть еще щит, поглощающий урон от пуль, управля-



Здесь развернется кровавое сражение между хелгастами и вектанцами. Вам в сопровождение даже отрядят парочку бойцов, правда, совсем ненадолго.

емая ракета, которую можно превратить в охранного робота, кнопка вызова выжигающего луча прямиком со спутника и, конечно, «Мантис» — летательный дрон и верный помощник любителей стелса. Аппарат маленький, юркий, незаметный — идеально подходит для бесшумного устранения врагов.

На поле боя доступна только одна из примочек Van-Guard, и потому технологические хитрости не рушат баланс. К тому же все специальные умения расходуют заряд коммуникатора, а его надолго не хватает.

Но и это еще не все. Под каждую отдельную ситуацию нужно подбирать определенную броню. Хотите больше денег? Попробуйте наемничью экипировку, и убийства станут приносить больший доход, но и в бою вам придется труднее. Часто пользуетесь возможностями Van-Guard? Разгрузочный доспех к вашим услугам. Одержимы идеей скрытного прохождения или же, наоборот, намереваетесь навести шороху? Вам подойдет шпионская или баллистическая броня соответственно.

Множество подобных нюансов и широкие тактические возможности превращают новый Killzone в умный нелинейный шутер, выделяющий его на фоне стандартных AAA-блокбастеров. Guerrilla Cambridge не при-

думали ничего нового, — но то, как они подогнали детали друг к другу, достойно уважения.

С технической стороны творение Guerrilla Cambridge сопоставимо с Killzone 3. Стекла эффектно бьются при попадании, кровь разлетается брызгами по стенам, а благодаря движку Havok смерть врагов выглядит естественно. Таких красивых игр на портативных приставках еще не было.

**КТО НЕ СПРЯТАЛСЯ, ХЕЛГАСТ НЕ ВИНОВАТ**

Помните неуклюжие эпизоды с прятками в траве из Killzone 3? Забудьте, больше никаких условностей. Стелс уже не просто отписка, следование популярным трендам, а полноценный элемент механики. Противники играют по-честному: их реально подловить на собственных ошибках, но и они уже не стоят к вам спиной, дожидаясь, пока вы с ними разберетесь.

Бойцы живо реагируют на подозрительные звуки и трупы своих товарищей, но не читают. Как обычно бывает в шутерах? После обнаружения трупа все в округе тут же поворачиваются в вашу сторону и начинают палить, несмотря на то, что вы тише мыши отсиживались где-нибудь в кустах.



Управляется «Наемник» ничуть не хуже, чем при игре на домашних консолях. Не мешает даже отсутствие нижних шифтов.



При определенном освещении Mercenary может сойти и за игру аж для следующего поколения приставок.



В Mercenary все по-другому. Солдаты объявляют тревогу и идут проверять укромные закутки, а огонь открывают, только если заметили Даннера. Но и тут есть свои тонкости. Враги, как и в **Metal Gear Solid**, могут решить, что им померещилось что-то непонятное, и двинуть к вам, просто чтобы проверить свои подозрения. Спрячетесь — вернутся на место и продолжат патрулирование. То есть, даже если кому-то на глаза попадетесь вы или обмякшее тело сослуживца, схватку все еще можно будет разрешить по-тихому.

Со стелсом связан отдельный челлендж — допросы. В рядах недругов расхаживают командиры, которые, если приставить им нож к горлу, сольют вам ценную информацию. Информацию, стоящую денег и медали в конце уровня. Сложность вот в чем: процесс допроса привлекает много ненужного внимания, поэтому сперва Даннеру придется выманить «языка» и увести его подальше от союзников.

Жизнь существенно облегчает умный радар — своеобразная электронная версия Карты мародеров из «Гарри Поттера». На экране отображаются перемещения всех бойцов, находящихся на локации.

К радару так привыкаешь, что, когда в финальных эпизодах его отбирают, ощущаешь себя слепым котенком. Враги бегут сразу с нескольких флангов, отовсюду стреляют, но сразу и не поймешь — откуда именно? Приходится на ходу придумывать новые тактики и активнее использовать укрытия.

### ЗЕЛЕНА ПОЛЯНА

Но как бы талантливы ни были англичане, их все-таки есть за что поругать. Для них это не просто первый шутер, а первая масштабная игра, до этого студия занималась безобидными платформерами вроде **MediEvil** и **LittleBigPlanet** для PSP, а потому некоторых вещей создатели просто не учли.

Так, «Наемнику» не хватает размаха. В третьем Killzone куда нас только не забрасывали — и в лютые снега, и в развалины хелганских городов. И на джетпаке полетать давали! Mercenary же загоняет игрока в скучные помещения заводов на целых восемь часов (а на «Ветеране» и того больше). Под конец Guerrilla Cambridge совсем выдыхаются и начинают гонять нас по старым, слегка отретушированным локациям, а эпизоды с обязательной пулеметной стрельбой из вер-



Вау-моментов в новом Killzone не так много, зато окружение англичане проработали на отлично.



Радар снова отключили. Что ж, так даже интереснее!

толета и вовсе выглядят отпиской: дескать, отстань, Sony, контракт мы выполнили!

Но что по-настоящему расстраивает — так это боссы. Во-первых, они раскиданы по сюжетной кампании весьма неравномерно. Перерыв между одним крутым парнем и другим порой составляет аж пару миссий, на каждую из которых уходит примерно сорок минут. Во-вторых, сами боссы скучные, без выдумки. В-третьих, чувство баланса во время их создания англичане явно отключали. Кто сказал дизайнерам Guerrilla, что прятки за колоннами — это весело? Сложности ника-

кой, а вот времени на драку с противником в механическом костюме вы потратите порядочно. Предпоследнего «главаря» можно уложить секунд за десять, зато финальный босс съест все ваши силы и нервы, Лазаревич из **Uncharted 2** — и тот позавидовал бы подобной живучести!



И все-таки игра удалась. Новый Killzone хорош даже по меркам релизов для Xbox 360 и PS3, что уж говорить о PS Vita. А потому и претензии к Mercenary мы предъявляем вполне взрос-

лые, без скидок на платформу. Это на самом деле очень важный этап для всей индустрии. Теперь, когда игры уровня нынешних приставок умещаются в кармане, мы действительно подошли к новому поколению.

Важно понимать, что за успехами Mercenary следят многие студии; если игра хорошо продается, это может привести к настоящему буму анонсов. Надеемся, у Кена Левина все срастется с его портативным **BioShock** и он придет и покажет, как нужно делать сюжетные шутеры на PS Vita. Ну а как делать крутые перестрелки — Guerrilla уже показали. ■

**РЕЖИРОВАЕМОСТЬ**  
ДА

**КАССОВЫЙ СЮЖЕТ**  
НЕТ

**ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**  
НЕТ

**ЛЕГКО ОСВОИТЬ**  
ДА

**ПОЖДАЛИСЬ?**

Увлекательный шутер с монолитной механикой, скучным сюжетом и великолепной графикой. Самый крутой эксклюзив для PS Vita на сегодняшний день.

**ГЕЙМПЛЕЙ:** 8

**ГРАФИКА:** 9

**ЗВУК И МУЗЫКА:** 9

**ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:** 8

**РЕЙТИНГ**

**8.5**  
**ОТЛИЧНО**



ВЕРДИКТ



Жанр  
Слэшер  
Издатель  
Nintendo  
Разработчик  
Platinum Games  
Платформа  
Wii U  
Сайт игры  
thewonderful101.nintendo.com



# АНИМЕ НА КОНЧИКАХ ПАЛЬЦЕВ

Линар Феткулов



В какой-то момент главная злодейка поинтересуется: «И зачем тебе такой длинный меч? Компенсируешь что-то?»

«Луная призма, дай мне силу!» — если вы хоть раз в жизни слышали это выражение, то обязательно вспомните о нем во время прохождения **Wonderful 101**. Возможно, вы даже произнесете его вслух. Юная героиня взмывает в небеса, мир за ее спиной окрашивается в кислотно-фиолетовый цвет, камера, на миг залетев под юбку, показывает девушку в боевой позе. Экран взрывается сверхновой, потом его рассекает сияющая поперечная полоса, потом еще одна, потом новый взрыв... как в этот момент не выкрикнуть заученный с детства

боевой клич?! Тем более что полосу и взрывы рисуете вы сами.

## Superpower Rangers

Однажды на Землю нападают гефджерки — инопланетяне, пускающие в ход исполинских боевых роботов и лучевые пушки, одним залпом прожигают планету насквозь. Земляне выставляют против них своих лучших бойцов — отряд «Чудесная сотня», сплошь состоящий из супергероев. Каждый из сотни хорош и сам по себе, но вместе они способны на совсем уж умопомрачительные фокусы. Бойцы отряда могут объединяться

в супероружие — кулак, пистолет, бомбу или даже розовую плетку, будто бы украденную из секс-шопа. Вместе они изобьют, расстреляют, подорвут и выпорют любого врага, будь тот размером хоть с целую галактику.

**Wonderful 101** — это слэшер от **Platinum Games**, у которого по какому-то преступному недосмотру продюсеров отказали все ограничители. Это как **Bayonetta**, умноженная на миллиард. Здесь все всегда гигантское, все всегда либо взрывается, либо стреляет прожигающим Вселенную лучом. Можно резонно заметить, что так сейчас делают многие (см. **Asura's Wrath**), но даже перед самым безумным слэшером у этой игры есть одно неоспоримое преимущество — масштаб. Поскольку на экране должен уместиться не один, а целая сотня героев, камера держится на почтительном расстоянии от места действия, и мы видим то, что обычно не влезает в кадр.

Рядовая ситуация выглядит так. На Землю наведена лазерная установка «Звезды смерти». Пока лучи собираются в пучок, наши герои садятся на крылатую ракету размером с небоскреб и летят прямо в дуло излучателя, где успешно застревают, будто соринка в глазу великана. Но герои не теряются — сливаются в гигантский молоток и

могучими ударами вколачивают ракету в жерло по самую шляпку. Тут установка, наконец, стреляет, ракета детонирует — взрыв! Да такой, что, кажется, Солнечная система должна вся в нем сгореть, — но ничего, герои как ни в чем не бывало продолжают сражение.

## Во-о-от такой меч

Но обратит внимание на **Wonderful 101** стоит не ради пиротехники. Эта игра должна была продемонстрировать, на что действительно способен геймпад **Wii U**, — и в отдельных моментах ей это удалось.

В битве вы управляете всей сотней бойцов разом. Чтобы герои объединились в кулак, нужно нарисовать на экране геймпада круг; чтобы получился меч — прямую линию; всего фигур восемь. Рисовать их удобно и увлекательно, тачскрин геймпада чутко реагирует на ваши команды, человечки бойко выстраиваются в заданные линии. Чем больше ваш рисунок, тем мощнее получается оружие. Здесь рождается самый потрясающий момент **Wonderful 101**.

Представьте, что вы в гуще сражения. Объединенные в меч герои дерутся с роботом-великаном (выглядит это дико: вокруг робота бегают оружие на ножках). Каждый удар врага выбивает из

игромания | октябрь 2013



Блок тут выглядит как желе с вишенкой. После прокачки еще и колется шипами.



Плетью можно отдирать роботам куски брони. На скриншоте плохо видно, но на конце у нее шипастое сердечко.

меча вложенных в него героев, лезвие становится все короче, ваши атаки — слабее. Попытки перегруппироваться тоже ни к чему не приводят — удары робота не позволяют собраться в новую фигуру. Но тут вы удачно ставите блок и на миг отправляете врага в нокадаун. Лишь пару секунд он будет стоять, считая летающие над головой звездочки, но этого более чем достаточно. За это время вы, как художник, примерившийся к холсту, смелым движением руки вычертите на тачскрине самую длинную линию, какую только умещает экран, собрав в нее всех до единого бойцов отряда. На месте прежнего хилого кинжальчика окажется катастрофических размеров двуручный меч, тяжелый и смертоносный. Страшный, широкий замах — удар! И робот рассечен надвое.

Ощущения, которые испытываешь в этот момент, ни с чем не сравнить, это новый слэшерный опыт. Вы можете долго и безуспешно ковырять врага слабым оружием, а можете взять и нарисовать нечто сверхмощное, а потом убить неприятеля одним ударом. Возникает небывалое чувство сопричастности. «Объединяемся... в меч!» — кричит лидер отряда, и вы буквально собственными руками этот меч создаете. Никогда еще дурное боевое аниме не проникало так глубоко в душу.

### Расколотый слэшер

На этом откровения заканчиваются. Описанная сцена с блоком — все, на что способна боевая механика Wonderful 101. Восемь видов оружия, в которые могут сливать-



Пистолет стреляет не просто пулями, каждый снаряд — это боец отряда, посаженный в зеленую капсулу.

ся бойцы вашего отряда, должны были создать мощный фундамент для разнообразных тактик: нокаутировали врага кулаком, подбросили мечом в воздух, расстреляли из пистолета... мог бы выйти такой **Devil May Cry**, разобранный на мелкие кусочки. К сожалению, не вышел.

Все орудия убийства абсолютно взаимозаменяемы, даже летающих монстров можно сбивать кулаком (хотя, казалось бы, вот для чего нужен пистолет). Лишь некоторые враги предполагают «двойную обработку»: сначала по ним нужно пройти плеткой или молотком, а потом прикончить любым привычным вам методом. Но все это очень примитивно и никак не дотягивает до современных слэшерных стандартов, самой Platinum и заданных.

Сам факт, что ваш «герой» — это на самом деле сотня человек, не оправдывает бедность тактики. Вот вас ударили — фигура сломалась, оглушенные супермены рассыпались по арене битвы. Game over? Как бы не так. Чтобы они вернулись в строй, нужно всего лишь пробежать мимо них лидером отряда, и поединок продолжится. Собрали всех бойцов, начертили кулак побольше — и все, у врага нет шансов.

Получается, что разработчики променяли привычные слэшерные ценности (ритм, глубину, сложность) на дешевую возможность развалиться, а потом собраться вновь. Размен, мягко говоря, неравнозначный.

Понятно, чем должна была стать Wonderful 101. Предполагалось, что вы получите контроль над желеобразным, постоянно меняющимся демоническим существом, подстраивающимся под любую ситуацию. Этот демон действительно есть — где-то там, в глубине игры, сидит и шепчет сотней голосов, мечтая вылезти наружу. Но не доведенный до ума дизайн схваток и поверхностная боевая механика не дают ему вырваться. Wonderful 101 — это не слэшер про жидкого терминатора. Это игра, в которой, по сути, дерется один герой, а еще 99 висят мертвым грузом. ■

- Реиграбельность X
- Классный сюжет X
- Оригинальность ✓
- Легко освоить X

### Дождались?

Смелый эксперимент, чуть было не перевернувший с ног на голову законы слэшера. Реализация подкачала, но идея слишком оригинальна, чтобы просто пройти мимо.

- Геймплей 7 ★★★★★★☆☆
- Графика 8 ★★★★★★☆☆
- Звук и музыка 8 ★★★★★★☆☆
- Интерфейс и управление 8 ★★★★★★☆☆

### РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»



ВЕРДИКТ

АНТОН БЕЛЫЙ



# КАБАЧКИ, АРБУЗЫ И ЛАТУК ПРОТИВ АРМИИ УПЫРЕЙ

**В** 2009-м «Игромания» поставила первой части **Plants vs. Zombies** девять баллов и присвоила награду «Казуальная игра года». Продолжение появилось лишь спустя четыре года, и хотя сейчас срок кажется не таким уж долгим, легионы поклонников ждали вторую часть настолько сильно, будто речь шла о **Half-Life 3**. Понимая, какой мощный козырь у нее на руках, **Electronic Arts** не торопилась угождать фанатам. Оно и правильно, хорошие вещи быстро не делаются.

PvZ сначала портировали на все, что только можно (обделенными остались лишь холодильники да хлебопечки), а затем выпустили **Plants vs. Zombies: Adventures** для пользователей Facebook. Она выступила промежуточным звеном между двумя играми, познакомила игроков с новыми растениями и системой микроплатежей, которая стала неотъемлемой частью серии.

## ОГОРОДНЫЕ ВОЙНЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ

Сиквел распространяется по схеме free-to-play, то есть скачать его из App Store можно даром. Видимо, **Electronic Arts** осталась довольна результатами **Real Racing 3** и решила дальше двигаться в этом на-

правлении. Часть контента игры доступна только за реальные деньги, а кнопка «Магазин» занимает важное место в главном меню.

Тем не менее все уровни в **Plants vs. Zombies 2** бесплатны. Конечно, при желании можно потратиться на растения, игровые монеты, а также различные улучшения, но, как показала практика, толку от этого ноль — все уровни изначально рассчитаны на базовые саженцы.

## НЕ ВЕРЬ, НЕ БОЙСЯ И ПЛАТЯ

По сравнению с первой частью игра обрела более-менее адекватный сюжет. Отныне зомби не просто штурмуют лужайку, крышу или бассейн игрока в надежде отведать хозяйских мозгов, но еще и мстят за пережитые в прошлых выпусках унижения.

Друг главного героя, Безумный Дейв (его сложно забыть!), в начале кампании съедает тако — настолько вкусное, что садится в свой фургончик, переоборудованный в умную машину времени, и отправляется в прошлое, ну... чтобы еще раз съесть аппетитное мексиканское блюдо. Однако из-за ошибки в расчетах машина времени отматывает назад не минуту, а целые столетия, заносит героя в реалии Древнего

**ЖАНР**  
TOWER DEFENSE,  
ACTION  
**ИЗДАТЕЛЬ**  
ELECTRONIC ARTS  
**РАЗРАБОТЧИК**  
POP CAP GAMES

**ПЛАТФОРМЫ**  
IOS, PC (СКОРО)  
**САЙТ ИГРЫ**  
POP CAP.COM/  
PLANTS-VS-  
ZOMBIES-2



**В САМЫЕ ДРАМАТИЧНЫЕ МОМЕНТЫ НА ЭКРАНЕ ТВОРИТСЯ НЕРАЗБЕРХА И РАЗЛЕТАЮТСЯ НА КЛОЧКИ ЗОМБИ-ЦЫПЛЯТА, РАССТРЕЛЫВАЕМЫЕ ЦВЕТАМИ-ЭЛЕКТРОШОКАМИ И САЖЕНЦАМИ-ОГНЕМЕТАМИ. И ПОВЕРЬТЕ, ДРУЗЬЯ, НИМ ЗВЕРИНЕЦ НЕ ОГРАНИЧИВАЕТСЯ!**





**ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ: БЕЗУМНЫЙ ДЕЙВ И ЕГО МАШИНА ВРЕМЕНИ ПЕННИ С ПРОДВИНУТЫМ МИ.**

**ВАГОНЕТКИ, НА КОТОРЫХ СТОЯТ РАСТЕНИЯ, МОЖНО СДВИГАТЬ ВВЕРХ И ВНИЗ (ВДОЛЬ РЕЛЬС) (САЖАТЬ НА ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ НИЧЕГО НЕЛЬЗЯ, ПОЭТОМУ РАСТЕНИЯ ДЛЯ ВАГОНЕТОК НАДО ВЫБИРАТЬ С УМОМ!**

Египта с запечатанными в саркофаги живыми мертвецами.

Всего в PvZ 2 три исторических периода — названный Древний Египет, эра пиратов и Дикий Запад. На подходе четвертый мир: после прохождения сюжетной кампании вы получаете записку от профессора Зомбосса, выступившего главным злодеем в первой части. Он зовет игроков в Far Future, населенный нанотехнологичными мертвецами четвертый мир, который станет доступен со дня на день.

На каждом этапе вас ждет уникальный набор врагов, среди которых есть такие уморительные герои, как зомби-таперы с самодвигающимся пианино, вороватые зомби-попугаи, реактивные зомби-ковбои, зомби-археологи, пушечные ядра в виде зомби и зомби-карлики верхом на роботизированных зомби-быках. Особенно забавно выглядят сельские жители, обвешанные цыплятами-монстрами, которые рвутся в бой после первого плевка горохом в своего хозяина.

Каждый «временной период» представляет собой карту местности, как в Adventures, с центральной тропинкой и изначально заблокированными аппендиксами — тупиковыми ответвлениями со спрятанными бонусами в виде тех самых «платных» растений. К сожалению, банальным пинком

с ноги открыть двери к богатству не выйдет. Придется либо отсыпать реальных денег, либо наловить ключиков выпадающих из врагов по мере одоления основных уровней. Тем, у кого сейчас в голове зажглась лампочка «фарм», скажем: открывашек тут выдают столько, что в какой-то момент их становится некуда девать. Главное — набраться терпения и полностью пройти PvZ 2.

Просто так, ради удовольствия, пробежаться по всем испытаниям (их всего-то три десятка) можно за вечер. Однако осмотр окрестностей — лишь начало игры. После того, как вы закрываете локацию, на все ее этапы выдается по три задания в духе «используй не больше дюжины растений», «убей десять зомби за пять секунд» или «не потеряй ни одного цветочка». На словах кажется легко, на деле — ставит игровой процесс вверх тормашками, превращая PvZ 2, наверное, в самую красочную и динамичную головоломку наших дней. Причем, все задачи решаются исключительно «бесплатными» саженцами, надо лишь поднапрячь извилины.

**ТЕЛА ЗОМБИ УДОБРЯТ ЛУЖАЙКУ**

В игре дебютировали удобрения (Plant Food), увеличивающие

мощь растений. Например, если скормить усиление защитному ореху, то он облачится в стальную броню. Огнедышащий цветок зальет огнем поле 3x3, расположенное перед ним. Арбузная катапульта выстрелит снарядами по всем зомби на уровне. Горохострел зарядит серией из дробин, а напоследок кинет особую мощную горошину.

Выпадают удобрения из поверженных зомби, но авторы на всякий случай добавили возможность купить за четыре доллара цветок, генерирующий бонусы так же, как подсолнухи производят солнышки (главный в PvZ ресурс, на них покупаются растения перед началом раунда). Правда, как и со всем остальным платным контентом, смысла в этом никакого.

Появилось три навыка, позволяющих быстро убивать зомби контекстными движениями. Первый позволяет «отщипывать» врагам головы, сводя пальцы на шеях мертвецов, второй — поджаривать их с помощью электричества, переводя заряд от одного упыря к другому, ну а третий дает возможность просто вышвыривать зомби за пределы экрана. Благодаря подобным аркадным элементам геймплей стал насыщеннее и бодрее.



Из продолжения исчезли многие фирменные черты первой части: мини-игры «Я, зомби» и «Крушитель ваз», дзен-сад, в котором можно было наладить свой бизнес по продаже растений, ночные уровни и грибы, эпизоды с бассейном и туманом, зомби-бобслеисты и мертвый ледоукладчик. Но переживать не стоит, взамен авторы сочинили много остроумного контента, восприятие которого ухудшает лишь сильная тяга игры к микроплатежам.

Тем не менее очевидно, что PvZ 2 долго доводили до ума и корпели над ее балансом — заученные в прошлой части тактики здесь не работают. Появилось слишком много непредсказуемых врагов, новых растений и дополнительных возможностей, включая подвижные вагонетки, на которые можно поставить капусту-боксера и пальцем водить по рельсам, выбирая подгнивших жертв на нужных тропинках. И в процессе все это не выглядит для вас глупостью, а совсем наоборот — кажется жутко важным и интересным.

Это, вообще, главное достижение игры: не поменявшись по своей сути, она увлекает со столь же страшной силой, что и первая часть четыре года назад. Что еще можно требовать от сиквела? 🌻

**РЕЙТРАБЕЛЬНОСТЬ** ✿  
**КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ** ✿  
**ОРИГИНАЛЬНОСТЬ** ✿  
**ЛЕГКО ОСВОИТЬ** ✿

**ДОЖДАЛИСЬ?**  
 PVZ 2 со стороны выглядят как большое дополнение к первой части, вынуждает платить за виртуальное добро и на сегодняшний день доступна только обладателям техники от Apple. Но стоит поиграть в нее лично, как понимаешь — перед тобой эталон казуальных Tower Defense и просто очень приятная и веселая игра.

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

**РЕЙТИНГ**  
**8,0**  
**ОТЛИЧНО**





ЖАНР

JRPG

ИЗДАТЕЛЬ

NAMCO BANDAI

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

«1С-СОФТКЛАБ»

РАЗРАБОТЧИК

NAMCO TALES STUDIO

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА

PS3

САЙТ ИГРЫ

TOX.NAMCO-CN.NET

МАКСИМ ИВАНОВ

# TALES OF XILLIA

## ПРЕДАНЬЯ СТАРИНЫ ГЛУБОКОЙ

В этом году у владельцев PS3 и PS Vita настоящий праздник. Мы говорим не о выходе громких эксклюзивов вроде **The Last of Us, Beyond: Two Souls** или **Killzone: Mercenary**. Речь идет о шквале JRPG, которые уже добрались или вот-вот доберутся до консолей **Sony: Ni No Kuni, Persona 4 Golden**, HD-ремейки **Final Fantasy X** и **X-2**, а теперь еще и **Tales of Xillia**. Компания будто извиняется за неудачный старт PS3, когда все самые интересные JRPG выходили на Xbox 360. А ведь многие купили новую PlayStation именно в ожидании качественных японских ролевых, так что разочарование игроков было несложно понять. Но время расставило все по своим местам. К завершению цикла Sony вернула-таки статус-кво.

### ЛУЧШЕ КОГДА-НИБУДЬ, ЧЕМ НИКОГДА

В Японии сериал **Tales of** по известности может сравниться с **Final Fantasy** и **Dragon Quest**. Его создатели, **Namco Tales Studio**, всегда славились своей приверженностью к классике. Даже спустя восемнадцать лет после выхода **Tales of Phantasia** серия все еще верна идеалам, намеченным на старте. Пока **Capcom** пытаются повторить успех **Skyrim** и **Dragon Age**, **Namco** продолжают делать игры для «своих», акцентируя внимание на традиционных для жанра вещах вроде проработанного мира и сюжета.

На Востоке **Xillia** вышла еще два года назад и тут же заработала статус рок-звезды. Игра побил рекорды предзаказов сре-

ди других выпусков сериала (рубеж в 500 тысяч копий был преодолен за считанные дни) и получила такие высокие оценки в японской прессе, что **Square Enix** с их **Final Fantasy XIII** оставалось только хвататься за сердце. Тринадцатая часть **Tales of** быстро обросла продуктами по мотивам (несколько томов манги, новеллизации, артбуки, гайды) и лишь приумножила армию верных поклонников.

Наблюдая оглушительный успех, **Namco** не стали тянуть резину и в короткие сроки выпустили сиквел (болезненный укол в сторону фанатов **Final Fantasy VII**, которым достаются лишь посредственные спин-оффы), а затем взялись и за покорение Запада. Да, вы не ослышались: у **Tales of Xillia** уже есть продолжение, а до нас только-только доплыл ориги-

нал. История, знакомая всем любителям JRPG: переводы японских игр приходится ждать чуть ли не до глубоких седин.

Впрочем, издатель, судя по всему, твердо вознамерился исправить это досадное упущение. В августе **Xillia** стартовала в Северной Америке и Европе, а уже на 2014-й (то есть всего через год!) запланирован выход локализованной версии второй части.

### СКАЗКА НА НОЧЬ

Хотя **Tales of Xillia** — классическая представительница жанра, на фоне своих конкурентов она смотрится несколько вычурно. Сейчас восточным рынком правят простые как две копейки **dungeon crawler**ы и клоны **Monster Hunter**, потому что игр с ориентиром





Разработчики определяют жанр своей игры как «RPG стойких убеждений» (RPG of Unwavering Convictions).



Максвеллы появлялись и в предыдущих частях сериала.



Типичная JRPG — куча цифр и надписей плюс режущие глаза спецэффекты.



на мощный сюжет, а не бесчисленные хардкорные бои, появляется меньше.

Для каждого выпуска авторы придумывают собственный сеттинг, а сиквелы получают лишь самые успешные миры (например, **Tales of Destiny**). Поэтому разобраться в Xillia смогут не только фанаты, но и новички: несмотря на то, что это уже тринадцатая часть серии, от вас не требуется каких-либо специфических знаний о механике, вселенной и даже сюжете предыдущих игр. Можно сесть и сразу же взять в руки геймпад.

## ДВЕ СВЕТЛЫХ ПОВЕСТИ

Много лет назад некто Максвелл разделил мир надвое, оградив Ризе Максию от Илимпиоса. После этого жители новообразованных государств стали развиваться по-своему.

Сеттинг во многом напоминает **Final Fantasy VI**. Обитатели

Максии всегда существовали в единении с духами, благодаря чему им открылись удивительные магические способности. В свою очередь, жители Илимпиоса положились на высокие технологии — в частности, Спайрикс, ставший движущей силой этого мира и вместе с тем его слабостью (энергию он высасывает из духов).

Игра начинается с того, что Джуд, студент-медик, и Милла, телесное воплощение духа Максвелла, обнаруживают секретную лабораторию, в стенах которой создавалось оружие на основе Спайрикса. По ходу пьесы Милла теряет свои волшебные силы, и спутники отправляются в долгое путешествие, чтобы их вернуть, а заодно спасти Ризе Максию от вторжения воинов Илимпиоса.

На старте вам придется выбрать одного из двух героев, и от вашего решения будет зависеть, в каком свете вы увидите те или иные события.

## ИМПОСИБРУ!

Tales of Xillia — JRPG старой закалки. Вы путешествуете по миру, выполняете квесты, исследуете подземелья, убиваете монстров и прокачиваетесь.

К счастью, Namco отказались от «системы случайных стычек»; чудовища видны на карте, и при желании их можно обогнать. Стоит вам столкнуться с врагом, как игра тут же переключится в режим боя: путешественники попадут в ограниченную белым кругом зону с врагами, за пределы которой запрещено выходить.

Битвы проходят в режиме реального времени, вместе с вами бегают еще три члена партии, действующие самостоятельно (под руководством ИИ или ваших друзей — игра поддерживает кооперативный режим на четверых). Герои могут свободно перемещаться по полю и совершать выпады и кувирки, а также применять особые умения, рас-

ходящие ману. Как и в **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3** (тоже игра Namco), в арсенале персонажей есть мощные совместные атаки, так называемые Linked Arts.

Если темп у игр разный, то в плане спецэффектов они вполне сопоставимы — на экране разве что фейерверки не пускают. Персонажи подкидывают друг друга в воздух, рубятся на гигантских мечах, пускают в противников файерболы, и все это сопровождается снопами искр и светящимися магическими печатями... постановочное арт-представление, а не игра.

## ЧТО ЯПОНЦУ ХОРОШО...

За два года Tales of Xillia совсем не растеряла своей актуальности. Да, после Ni No Kuni графически игра уже не так удивляет, но качественное художественное оформление и красивейшие ролики, созданные известной студией



## ВЕРДИКТ

Ufotable, уводят внимание от недочетов картинке. Пусть моделям не хватает деталей и абстрактных полигонов, Xillia все равно завораживает. Дизайнеры нарисовали потрясающие локации: вы посетите богато украшенные залы, прогуляетесь по заснеженным лесам и своими глазами увидите внушительный замок Кэнбалара, затерянный в горах.

Но по соседству с такой красотой особенно печалит хроническая болезнь жанра — бесконечные коридоры. Зablудиться в них проще простого, тем более что карта в игре практически бесполезна. Ни тебе указующей стрелочки, ни хотя бы выделения цветом квестовых персонажей. Вдобавок декоративные двери ничем не отличаются от тех, в которые можно войти, что усиливает неразбериху.

Еще один архаизм — раскіданные по уровням точки сохранения. Их много, недостатка в них не испытываешь, но это все равно не так удобно, как возможность записать прогресс в любой момент.

Ну и на закуску — переусложненное управление в боях. На ум сразу же приходит старая шутка, что у японцев на руках по тридцать пальцев, но если серьезно, то к местной раскладке кнопок вы притретесь не сразу. Особенно если учесть, что сражения проходят в реальном времени. За движения влево и вправо отвечает левый стик, а для перемещений в свободном режиме нужно зажать L2. Блок назначили на квадрат, а атаки — на крестик и круг, что тоже немного непривычно. Мы понимаем, что это придирки белого человека. Японцам, наверное, и так хорошо. Но раз уж выпустили игру на Западе — будьте добры учитывать привычки местных геймеров.

## ВЫСОКИЙ ШТИЛЬ

В чем Namco Tales Studio особенно преуспели, так это в сюжете. Сценарий отличный: интрига сохраняется вплоть до самых титров, ружья выстреливают в нужный момент, а необязательных персонажей в игре просто нет — абсолютно все сыграют свою



Кадр одного из аниме-роликов, нарисованных Ufotable специально для игры.

роль в сюжете. Авторы решили не отходить от традиций, так что приготовьтесь к длинным проникновенным монологам, человеческой драме и возвышенному стилю повествования, столь характерному для игр жанра.

Пусть герои истории не блещут оригинальностью, все они получились запоминающимися, по-настоящему живыми. Между Джудом и Миллой возникает особая химия, это наблюдаешь и в их взглядах, и в робких кивках юноши, и в нарочито равнодушном тоне девушки. Следить за тем, как развиваются их отношения, пожалуй, не менее интересно, чем наблюдать за Ли и Клементиной или Джозлом и Элли. К концу игры, когда за плечами останется долгая дорога и пережитые вместе приключения, вам будет грустно от расставания с полюбившимися героями.

Xillia возрождает ощущение сказки, которое дарили ранние Final Fantasy и Chrono Cross. Вы действительно погружаетесь в другой мир, живущий по своим правилам, начинаете искренне верить в его реальность. Новая Tales of постепенно затягивает все сильнее, и уже через пять-шесть часов вы понимаете, что уже не выберетесь, — зацепило.



Tales of Xillia хочется рекомендовать всем любителям жанра, тем более что в ближайшее время мы вряд ли увидим что-нибудь лучше. Если у вас есть возможность, пройдите ее как можно скорее — среди осеннего вала хитов и суеты вокруг некстген-консолей у вас, велика вероятность, не найдется для нее времени.

Будет жаль, потенциально это не только захватывающее приключение, но и одно из самых личных переживаний этого года. ■



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

### ДОЖДАЛИСЬ?

Правильная японская RPG с ориентиром на сюжет. Учитывая, что сейчас происходит с Final Fantasy, Tales of Xillia наверняка станет отдушиной для поклонников жанра.

### ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★

### ГРАФИКА

★★★★★★★★★

### ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★

### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★

8

7

8

6

### РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»



www.igromir-expo.ru

# ИГРОМИР

ТЕРРИТОРИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР

## 3 – 6 октября

Крокус Экспо, м. Мякинино



[www.PlayStation.ru/PS4](http://www.PlayStation.ru/PS4)



## ИСПЫТАЙ ПЕРВЫМ НА «ИГРОМИРЕ»!

реклама

**CONCERT.RU** ЗАКАЗ БИЛЕТОВ: **+7(495) 644-22-22**



Билеты в салонах  
**ЕВРОСЕТЬ**



# EUROPA UNIVERSALIS IV



ЖАНР  
ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК  
PARADOX INTERACTIVE

МУЛЬТИПЛЕЕР  
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

ПЛАТФОРМА  
PC

САЙТ ИГРЫ  
EUROPAUNIVERSALIS4.COM

СИСТЕМНЫЕ  
ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
PENTIUM 4 2,4 ГГц,  
2 Гб, 512 Мб ВИДЕО

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

DUAL CORE 2 ГГц,  
2 Гб, 1 Гб ВИДЕО

## ВРАЩАЕМ КОЛЕСО ИСТОРИИ

ВЯЧЕСЛАВ ГРАБСКИЙ

По сравнению со многими другими глобальными стратегиями серия **Europa Universalis** на порядок сложнее и реалистичнее. Завоевание всего мира тут задача хоть и выполнимая, но все же совсем не тривиальная. Аннексировав пару-тройку стран, государь может обнаружить, что оказался в кольце врагов, — слишком наглых агрессоров боятся и увлеченно давят толпой. Причем ровно в тот момент, когда экономика страны окончательно прогибается под затянувшейся войной.

Бездумная экспансия, не подкрепленная продуманной внутренней и внешней политикой, напоминает деление раковых клеток в организме — и результат приносит тот же. Война не альфа и омега, как в серии **Total War**, а лишь одно из средств, наравне с торговлей, дипломатией, шпионажем и другими.

Причем, говоря, например, о дипломатии, мы имеем в виду не куцый набор вроде «объявить войну» и «подписать мир». Возможности игрока намного шире. «Европа» — настолько логичный и досто-

верный симулятор правителя XV-XIX веков, насколько это вообще возможно в современной компьютерной игре. Продолжение осталось верным этим принципам.

### ЭПОХА ОТКРЫТИЙ И ПРОГРЕССА

Первое заметное отличие от третьей части — обновленная графика. На стратегическую карту и бродящие по ней фигурки наконец-то можно смотреть без слез, а в дизайне и интерфейсе теперь чувствуется влияние **Crusader Kings 2**,

предыдущей игры **Paradox**. Однако давних поклонников серии, конечно же, куда больше интересуют изменения в содержании, а не форме.

Поначалу кажется, что механика никак не изменилась и даже хуже того — некоторые возможности разработчики будто бы убрали из игры. Где шпионаж? Где ползунки внутренней политики?

Однако вскоре становится ясно, что Европа не стала беднее, а совсем наоборот. Шпионаж обнаруживается в меню дипломатии, причем возможности тайных агентов в четвер-



Каждая страна спешит отцанпать кусочек от поверженного Новгорода.



Наиболее агрессивные туземцы подлежат уничтожению, прочим же можно и нужно использовать.





Доставка товаров из Александрии в Европу происходит тремя путями. Венеция заинтересована, чтобы остался только один.

той части гораздо лучше сбалансированы. Пока вы не готовы вступить с врагами в открытую войну, рыцари плаща и кинжала будут сеять в их стане раздор и готовить почву для будущих завоеваний.

Внутренняя политика отныне регулируется через систему национальных идей, позволяющую выбирать для своей страны самые разные бонусы, от эффективности миссионеров до дешевизны наемников. Очки национальных идей копятся вместе с научным прогрессом. Со временем ваше государство «прокачивается», словно персонаж из ролевой игры.

Вместо нелогичных и криво реализованных культурных традиций у нас три новых ресурса: административные, дипломатические и военные очки. Этакое обобщенные показатели королевского внимания. Потратит ли монарх время на модернизацию флота или переговоры с повстанцами? Предпочтет укрепить отношения с соседом или поможет разорившимся торгашам? Построит несколько храмов или снизит уровень инфляции? В результате получается гибкая система с кучей возможностей и вариантов развития.

Переработке подверглась и система торговли. Коммерческий центр больше не привязан к определенной провинции, теперь через всю карту проходят торговые пути, по ко-

торым перемещаются ресурсы и капитал, а на каждом отрезке сидит по купцу. Повышая влияние на торговый узел за счет продавцов и патрулирующего флота, вы постепенно перенаправляет материально-вещественный поток по выгодному для вас маршруту, то есть через свои провинции.

### ЛИХТЕНШТЕЙНУ — СТАТУС ГЕГЕМОНА

Хоть в играх Paradox и присутствует мультиплеер, все они явно ориентированы на сингл. Государства в Europa Universalis заведомо не равны по силе и экономическому потенциалу — как, впрочем, и было в истории. Цитируя интернет, «это не баг, это фича».

В мировой «песочнице», где вы сами ставите себе цели, начать кампанию за небольшое германское княжество может быть не менее интересно, чем возглавить могучую Испанию. Любимое занятие опытных игроков — приводить слабых вроде Папской области к мировому господству.

Однако в четвертой части страны отличаются не только размерами на старте. У каждой — дополнительный набор национальных идей, помимо сотни общедоступных. Кроме того, некоторые государства, в реальности добившиеся могущества, считаются «удачливыми». Выражается это во всевозможных бонусах, помогаю-



Карта Европы. Даже мельчайшее пятнышко на ней — игральная страна.

щих стране занять свое историческое место, чтобы карта мира не выглядела совсем уж обескураживающе. Например, Франция поглотит Бургундию с куда большей вероятностью, чем наоборот. Однако если хотите равных возможностей, то опцию «исторической достоверности» можно отключить.

«Удачливые» страны, такие как Великобритания, Испания и упомянутая Франция, проработаны глубже всяких Люксембургов и обладают собственными уникальными событиями. Скажем, в Англии при определенных обстоятельствах разгорается Война Алой и Белой розы, в Османской империи периодически случаются янычарские бунты и так далее. Благодаря этому игра за каждое государство по-своему увлекательна.

### ВРЕМЯ ПРИДИРОК

И напоследок о грустном. Военно-тактическая составляющая игры все еще слаба. Три типа юнитов — пехота, кавалерия и артиллерия, минимальное влияние игрока на исход битвы, мухлюющий компьютер — это вам все-таки не Total War. Впрочем, Europa Universalis — игра в первую очередь о хитросплетениях большой политики. А уж в этом она даст серии Creative Assembly сто очков вперед.

Порог вхождения остался таким же высоким: в новой

системе торговли даже ветеран экономических стратегий разберется далеко не сразу. Стоит отметить, что разработчики потратили немало сил в попытках сделать сложную игровую механику как можно понятнее, а интерфейс — удобнее. Так, если навести курсор на любой параметр, вы тут же увидите, откуда он берется и на что влияет. Тем не менее, если вы не знакомы с творчеством Paradox, чтобы разобраться во всех аспектах игры придется потратить немало времени. В этом плане конкурирующая Civilization выглядит куда выигрышнее.



Четвертую «Европу» можно упрекнуть в нехватке кардинальных изменений, но, как видите, некоторые элементы игровой механики все же подверглись основательному переосмыслению. А что Paradox не переделали полностью, то наладили и подкрасили. Иные возможности, которые раньше работали плохо и присутствовали скорее для галочки, стали полноценными элементами геймплея. Да и много ли нового можно добавить в игру, которая и без того тщательно продумана? Прелесть так, чтобы эти нововведения не нарушили баланс и соответствовали реалиям XV-XIX веков? Тото же. ■

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

### ДОЖДАЛИСЬ?

Разработчики подправили механику третьей части и очистили ее от шелухи, доведя Europa Universalis до пиковой формы. Впечатление портит лишь отсутствие кардинальных изменений в военном деле да неизменно высокая сложность. Во всем остальном — прекрасная стратегия.

- ГЕЙМПЛЕЙ 9 ★★★★★★★★
- ГРАФИКА 6 ★★★★★★★★
- ЗВУК И МУЗЫКА 9 ★★★★★★★★
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 10 ★★★★★★★★

### РЕЙТИНГ

9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»





Жанр  
Action/Strategy  
Издатель/разработчик  
Riot Games  
Платформа  
PC  
Сайт игры  
ru.leagueoflegends.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ  
Необходимо: Dual Core 2 ГГц, 1 ГБ, 128 МБ видео  
Желательно: Dual Core 3 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Антон Белый

# ЛИГА ВЫДАЮЩИХСЯ ФАНАТОВ АНИМЕ

В прошлый раз мы рассказывали об игре **League of Legends** аж в январе 2010 года. С тех пор проект получил масштабное обновление визуальной части, официально вышел в Европе и затем в России, был полностью переведен на русский язык. Пришло время и нам вернуться на Поля Правосудия, рассказав об одной из самых популярных игр нашего времени.

## ЛИГА ДРУЗЕЙ

LoL прошла долгий путь от любительской игры, вдохновленной

успехом **DotA**, до международной киберспортивной дисциплины, участвующей в основной программе World Cyber Games. Ее признали профессиональным видом спорта в США, она ежедневно собирает у мониторов миллионы людей, а несколько авторов «Игромании» уже потратили на LoL столько времени, что хватило бы на дотошное прохождение **Skyrim** на всех уровнях сложности! Вопрос напрашивается сам собой: откуда у игры в далеко не самой любимой европейцами аниме-стилистике такой грандиозный успех?

Наверное, весь секрет в том, *какие люди стояли у истоков LoL*. Среди ее основоположников — Стив Фик, один из создателей «Доты», Стивен Сноу, продюсер **Total Annihilation** и **Dungeon Siege**, и Том Кэдвелл, работавший в **Blizzard** над **World of Warcraft** и **Warcraft 3: The Frozen Throne**. Сейчас все трое трудятся в Riot Games на благо единственной игры студии, для которой они же когда-то придумали «мультяшный стиль» в противовес мрачной стилистике DotA.

Сила авторов LoL в том, что они не стали делать прямоли-

нейный клон DotA, как поступили создатели **Heroes of Newerth** и **Dota 2**. Вместо этого Кэдвелл и его команда сообразили, как сделать концепцию MOBA-игры простой, удобной и наиболее доступной широким массам.

Они убрали кое-что, на их взгляд, лишнее: в LoL не нужно, как в других играх жанра, добывать собственных героев и монстров с целью лишить соперника денег за их убийство. Не стали добавлять в игру свитки телепортации, возню с курьером и случайно возникающие усиливающие руны. Со стороны может по-



В режиме «Доминион» требуется захватывать и удерживать контрольные точки, расположенные на карте по круговому кольцу. Тот, кто контролирует меньше точек из пяти возможных, быстрее теряет ресурсы и в итоге проигрывает.



Эксперты и профессиональные комментаторы умеют быстро вычленять главную информацию — кто какое заклинание наколдовал, кто сейчас умрет в горячке боя. Бои в LoL происходят молниеносно, а маги остаются полезными до конца игры.



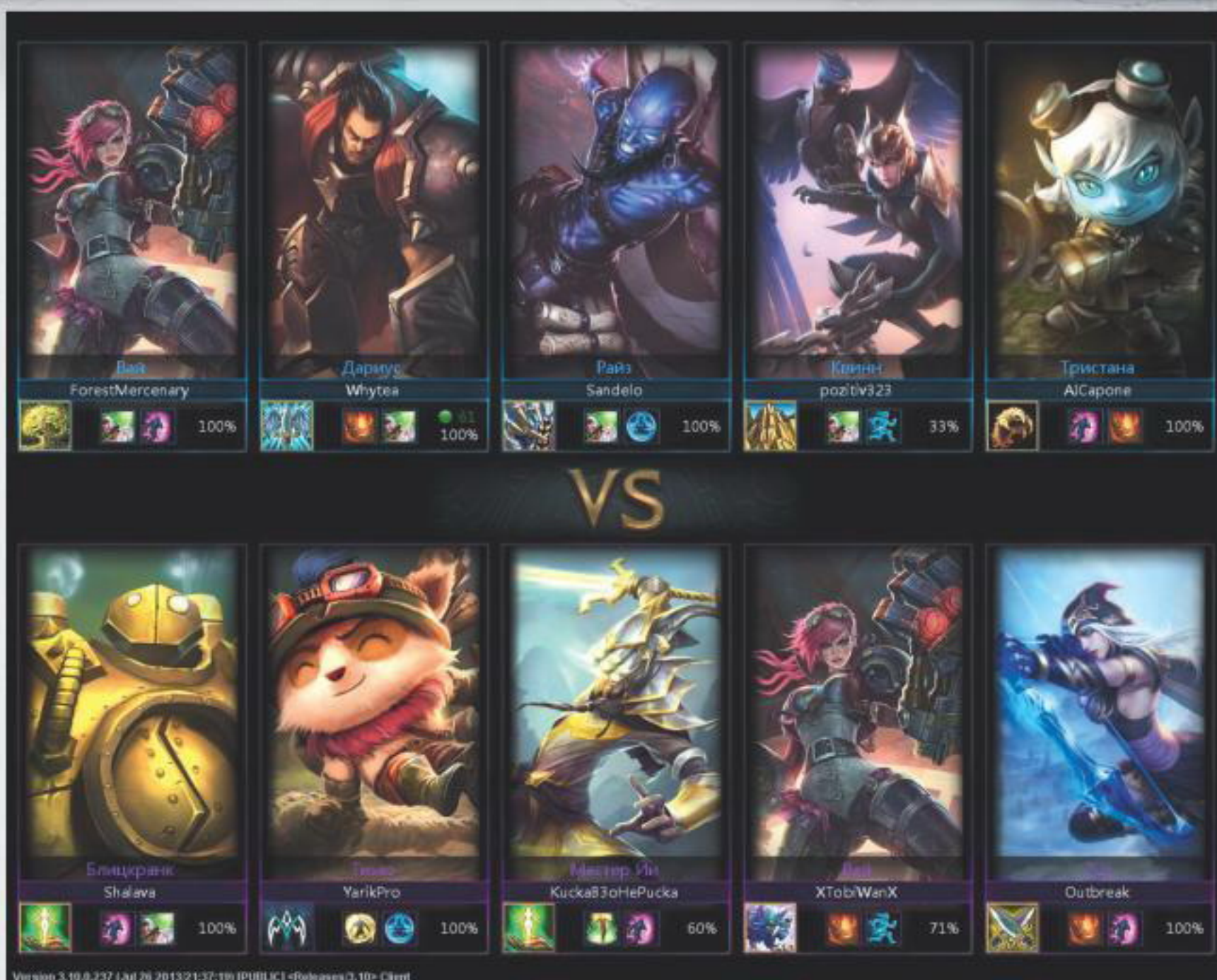
казаться, что концепцию DotA упростили, но на самом деле «Лига легенд» попросту другая — со своими тараканами. И в том, что она не похожа на своего главного конкурента, Dota 2, — ее главное преимущество.

### НЕУТОМИМЫЕ ЛЕГЕНДЫ

Игровой процесс LoL кое в чем проще «Доты» и зачастую зрелищнее благодаря тому, что можно отбросить в сторону лишний микроменеджмент. Игра акцентирует внимание на противостояниях двух команд, декларируя принцип: «Только драки, только хардкор!» По этой причине большинство новых игр в жанре MOBA делаются по образу и подобию «Лиги», в числе подражателей уже замечены *Infinite Crisis*, *Guardians of Middle-earth* и *Dawn-gate*. В основе каждой из этих игр лежит опыт, полученный благодаря экспериментам «Лиги легенд». Авторы LoL открыто говорят, что «DotA напрасно переусложнена», в отличие от их игры.

Всего в League of Legends четыре карты для сетевых баталий, три соревновательных режима и 115 героев. Это больше, чем в *Prime World* или *Heroes of Newerth*. Список героев не только периодически пополняется новичками с новыми игровыми механиками, типа Зака или Люциана, но заодно и старые герои подвергаются доработкам и крупным ревизиям. Геймплей соответствует правилам всех экшен-стратегий: у каждой команды в подчинении по пять чемпионов со своими уникальными навыками и слабостями.

Задача команды — составлять сбалансированный «пул» героев перед началом матча и уничтожать защитные башни врагов во время него. Одна половина карты практически зеркально соответствует другой, команды находятся в равных условиях. Уровни утопают в джунглях, скрывающих логова монстров. Их истребление — способ дополнительной прокачки героев, столь необходимой для успеха команды. Вдобавок к этому по картам раскидано множество кустов, где удобно прятаться от врагов или устраивать засады. У конкурентов таких «нычек» нет!



Экраны загрузки битвы максимально информативны. Перед началом матча можно узнать о выборе чемпионов вражеской команды, а также о том, какими бонусными заклинаниями каждый из врагов будет пользоваться. Взять в бой можно не более двух дополнительных спеллов из скромного списка вариантов.

В качестве дополнительных режимов предусмотрены карты с одной, двумя и тремя тропинками, на которых происходят сражения героев обеих команд и обычных монстров, миньонов. Основной целью, помимо прорыва ряда защитных башен, является уничтожение сердца вражеской базы — «Нексуса» — или захват и удержание контрольных точек в режиме «Доминион». Обо всех возможностях LoL, включенных в игру с релиза в 2009 году, в одной рецензии не расскажешь.

### МАГАЗИН В МОНИТОРЕ

Все мы знаем, что «Дота — для зад\*\*та», в то время как LoL делает ставку на доступность геймплея. Игроки после смерти не штрафуются на драгоценное золото, а артефакт Эгида бессмертия, из-за драк за который в D2 проигрываются целые турниры, оформлен в «Лиге легенд» в качестве обычного магазинного предмета Ангел-хранитель. В LoL царит менее напряженная, чем в

остальных MOBA, атмосфера. Это несомненный плюс игры, хотя и тут неумелых новичков частенько называют «дном».

Кроме того, авторы оригинально поступили с чемпионами. Обширная картотека из 115 героев для новобранцев поначалу закрыта. Бесплатно доступно лишь 10 чемпионов, подборка которых полностью обновляется раз в неделю. Остальных разрешено покупать в обмен на очки опыта, зарабатываемые в баталиях. Самые нетерпеливые могут обменять реальные деньги на Riot Points, местную премиум-валюту. Она позволяет покупать как чемпионов, так и новые образы для них.

Образы, понятное дело, покупаются только за «голду», как и дополнительные возможности индивидуализации своего персонажа — уникальные иконки и руны. Система использования двух видов валюты отработана и позволяет либо честно и долго копить на понравившуюся героиню-красавицу вроде фехтовальщицы Фиоры, либо быстро купить

нужного персонажа и какой-нибудь экзотический наряд «училки» для него по цене стандартной игры в Steam. К слову, аналогично Steam, тут тоже проводятся регулярные распродажи героев и костюмов с приятными скидками. Только вот курс обмена рублей на RP явно высоковат, мог бы быть и более дружелюбным.

Собственно, что бы нам хотелось сказать в завершение этой статьи. Тему противостояния League of Legends и Dota 2 давно пора закрыть — каждая из игр хороша по-своему. Однако «Лига легенд» на порядок лучше подходит для новичков, а недавнее включение России в список регионов, участвующих в лиге **LoL Championship Series**, официально позволяет зарабатывать своим хобби вполне реальные деньги. Одну из главных MOBA-игр современности, как и «Доту», ждет исключительно светлое будущее. ■

- Реиграбельность ✓
- Классный сюжет ✗
- Оригинальность ✓
- Легко освоить ✓

**Дождались?**  
 На первый взгляд — простая, но дотошная к мелочам и просто очень увлекательная экшен-стратегия. А еще — отличный способ начать карьеру киберспортсмена.

- Геймплей 9 ★★★★★★★★★★
- Графика 7 ★★★★★★★★★★
- Звук и музыка 7 ★★★★★★★★★★
- Интерфейс и управление 9 ★★★★★★★★★★

РЕЙТИНГ  
**8,5**  
 «ОТЛИЧНО»





*За информацией о текущем положении дел League of Legends в России мы обратились к Владимиру Торцову, PR-менеджеру компании Riot Games, главного разработчика и издателя игры.*

**Как прошел официальный запуск League of Legends в России? С какими трудностями столкнулись?**

Как мне кажется, официальный запуск LoL в России и СНГ можно назвать весьма удачным. Тут важно сразу оговориться, что League of Legends на территории бывшего СССР любят и знают уже давно, среди наших соотечественников немало игроков-ветеранов, которые продолжают играть еще со времен открытой беты в далеком 2010-м.

Официальный запуск игры в России дал местному сообществу LoL полную локализацию игры на русский язык, русскоговорящую поддержку, способную решить любой возникающий вопрос, официально поддерживаемые киберспортивные события и много прочих приятных нововведений. Основных трудностей, которые стояли перед российским офисом Riot Games, было, пожалуй, две: сложности в подборе подходящих кандидатов на ключевые должности и заранее скептический настрой игроков относительно русскоязычной локализации.

Первая проблема до сих пор еще не решена полностью, и мы активно ищем будущих коллег — как в игровой индустрии, так и за ее пределами. Вторая проблема была предсказуема, а потому решается: во время альфа- и бета-тестов русскоязычной версии

игры мы тщательно собирали отзывы игроков о тех или иных недоработках и оперативно вносили необходимые изменения. В результате скепсис многих игроков по поводу русской локализации сменился на общее одобрение.

**Планируются ли в России в дальнейшем крупные чемпионаты типа первого официального турнира СНГ по LoL, что состоялось в Московском дворце молодежи в июне?**

Первый региональный чемпионат был лишь первым шагом на пути к созданию регулярной серии киберспортивных турниров самого разного уровня и масштаба. До конца этого года при поддержке Riot Games пройдет сразу несколько крупных соревнований в самых разных частях СНГ, но и в следующем году мы не собираемся останавливаться на достигнутом и будем постепенно увеличивать количество турниров по League of Legends.

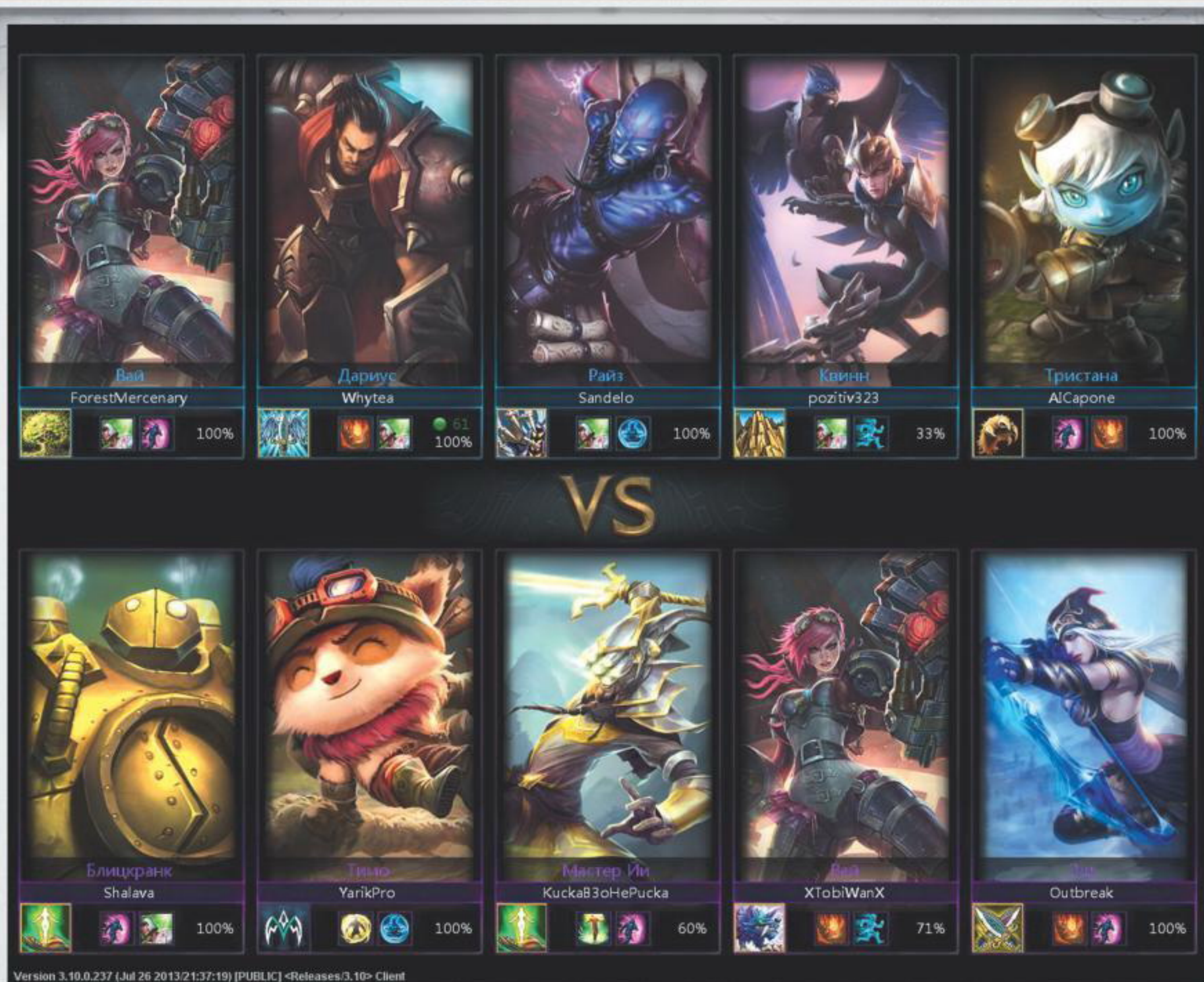
Не могу не заметить, что победители Первого регионального чемпионата СНГ — команда GamingGear.eu — завоевали право отправиться в немецкий Кельн на выставку gamescom, где разыгрывался самый желанный для любых про-игроков приз — участие в финале чемпионата мира по League of Legends. Что бы вы думали — GamingGear.eu победили конкурентов со

всех концов света, от Бразилии до Австралии, и выиграли этот международный турнир! Теперь команда отправится в Лос-Анджелес, где в октябре этого года они сразятся с сильнейшими игроками из Европы, Азии и США, — чем не образец для подражания для всех тех, кто задумывается о профессиональной карьере в киберспорте?

**Появится ли возможность для игроков русскоязычного сервера выбирать английский язык? Остальные европейские сервера/регионы поддерживают эту функцию, а игроки RU-региона вынуждены использовать только русский язык и, соответственно, слышать только русскую озвучку чемпионов. Не справедливее ли дать русским игрокам выбор, как всем остальным?**

Главное отличие европейских серверов LoL от русскоязычного — это огромный охват игроков из неанглоязычных стран — Франции, Германии, Польши, Греции и так далее. Riot Games постоянно работает над добавлением поддержки дополнительных языков для игроков с двух европейских серверов. Единственная причина, по которой игроки из Европы могут выбирать английский язык в игровом клиенте, а игроки из России и СНГ не могут, — это отсутствие англоязычных стран вроде Великобритании и Ирландии в нашем регионе.





**Планируете ли в обозримом будущем разработки глобального характера — графические или идейные?**

Игра постоянно развивается, и речь здесь не только о регулярном добавлении новых чемпионов и скинов к ним. Совсем недавно была анонсирована новая дуэльная игровая карта «Магматический зал» для выяснения отношений 1x1, а перед этим с большим успехом дебютировал режим ARAM (All Random All Mid), в котором две команды игроков сражаются друг с другом случайно выбранными чемпионами на обледеневшем мосту над бездной. У наших геймдизайнеров и художников всегда масса идей по поводу того, как можно улучшить или украсить игру, поэтому можно не сомневаться, что League of Legends не собирается останавливаться в своем развитии.

**Как прокомментируете успехи игры в РФ? Она популярна во всем мире, вошла в программу WCG 2013, стала официальным спортом в США. А что насчет России?**

Да, мировая популярность League of Legends неуклонно растет. В начале этого года Riot Games обнародовала данные о пяти миллионах игроков, находящихся в игре одновременно. Затем правительство США приравняло игроков League of Legends к

профессиональным спортсменам. Финал чемпионата мира, который назначен на 4 октября этого года, пройдет в Лос-Анджелесе на знаменитом стадионе Staples Center, где играют свои матчи баскетболисты LA Lakers и хоккейная команда NHL LA Kings!

В глобальных достижениях League of Legends есть вполне весомый вклад и российского сообщества игроков. За наших соотечественников Gambit Gaming болеют фанаты киберспорта по всему миру, а уровень игры команд из СНГ постоянно растет, что доказывает уже упомянутая квалификация GamingGear.eu на финал чемпионата мира.

С ростом количества официальных мероприятий и турниров по League of Legends в России и СНГ, а также формированию киберспортивной культуры в целом игра будет становиться все более и более известной на наших просторах, а там уже и до государственного признания недалеко.

**Как дела с League of Legends на WCG 2013 в этом году? Чем порадуете?**

В сентябре в Москве прошли российские отборочные, по результатам которых определилась сильнейшая команда страны. Именно она будет представлять Россию на гранд-финале в Китае, и, разумеется, мы будем изо всех сил болеть за наших ребят на WCG 2013!

**Почему, на ваш взгляд, League of Legends успешнее своих конкурентов?**

Едва ли есть какая-то заветная формула, следование которой может гарантированно привести похожий проект к успеху. Разработчики League of Legends поистине оказались в нужное время в нужном месте: усмотрев в еще только зарождающемся жанре MOBA недюжинный потенциал, они поставили на эту «темную лошадку» и не прогадали. Секрет успеха League of Legends — это сочетание многих факторов, от продуманного баланса и интересного сеттинга до огромного разнообразия чемпионов, приемов и тактик, делающих наблюдение за ходом игры интересным даже для стороннего зрителя.

Пожалуй, главное преимущество League of Legends кроется в активной позиции компании-разработчика (и по совместительству — издателя) Riot Games по отношению к сообществу фанатов игры. Riot Games ни на минуту не прекращают диалог с игроками, в процессе которого последние предлагают новые идеи и способы улучшить игру и сопутствующие ей сервисы, делятся своими позитивными и негативными впечатлениями, а компания берет их на вооружение и адаптирует к реальности с максимально возможной выгодой для обеих сторон. Это, наверное, и есть главное ноу-хау Riot и причина феноменального успеха League of Legends. ■



# ОНЛАЙН

ДАЙДЖЕСТ

## Авторы:

Павел Бажин  
Светлана Померанцева  
Дмитрий Дахно

АНОНС

## ВОИНЫ ВРЕМЕНИ

### Equilibrium: как сделать игру на чистом энтузиазме

Если вы интересуетесь игровой индустрией и хотите узнать, как можно сделать собственную игру, это новость для вас. Каждый месяц в новостных лентах появляются сообщения об очередных сокращениях в крупных студиях. Уволенные сотрудники уходят в другие компании, а некоторые кучкуются друг с другом и начинают новое дело. Именно так была создана студия **ChaosNgn**. Судя по всему, автором идеи был бывший помощник комьюнити-менеджера **Trion Worlds** Джеймс Уикс, разом повысивший свою должность до креативного директора.

Остальные сотрудники тоже набраны явно не с ключевых постов, так как работают пока бесплатно, на чистом энтузиазме. Поэтому к фразе «игра от разработчиков **Dragon Age 2, SWTOR, RIFT**» надо относиться с изрядной долей скепсиса. Зарплату команда начнет получать только после успешной кампании на Kickstarter. Но до этого момента студия хочет полностью закончить хотя бы одно подземелье и первые анимированные модели персонажей. Проект весьма рискованный, но кто не рискует — тот не пьет шампанского.

А повод выпить вполне может случиться. Джеймс недаром ел хлеб на должности комьюнити-менеджера, так как сумел пропихнуть информацию о проекте в новостные ленты еще до начала Kickstarter-кампании. Игра называется **Equilibrium**, а ее сюжет начинается в пятьдесят третьем столетии, когда люди изобрели путешествие во времени. Это открытие поставило человечество на грань краха: вмешательство во время породило существование альтернативных миров, которые начали взаимодействовать друг с другом, нарушая баланс всей Вселенной.

Подобная завязка открывает богатый простор для фантазии разработчиков. Игрокам придется выполнять самые разные задания (в том числе на базе исторических событий), восстанавливая течение времени. Целых 27 классов, начиная от ниндзя, крестоносцев и солдат Второй мировой и заканчивая фантастическими криомансерами, пироманьяками и странными существами из параллельных вселенных. Ну что же, Kickstarter любит инди-студии, любит интересные идеи, любит, когда в резюме разработчиков записана куча громких проектов. Так что эта игра, за которой, возможно, не стоит ничего, кроме энтузиазма безвестного помощника комьюнити-менеджера и кучки безработных разработчиков, имеет неплохие шансы привлечь внимание игроков.



Игра не имеет никакого отношения к фильму «Эквилибриум», но разве это повод не использовать картинку с Кристианом Бэйлом? Тем более что разработчики не спешат делиться скриншотами.









ОБНОВЛЕНИЕ

## ОБНОВКА ДЛЯ ПЕРФЕКЦИОНИСТОВ

Мини-обзор дополнения «Perfect World: Перекрестки миров»

В Perfect World состоялась установка двойного обновления «Перекрестки миров». На российских игроков вывалили двойную порцию контента, накопившегося за последние полгода. Мы уже писали о межсерверных баталиях, ребалансе классов, появлении новых звероформ и новых легендарных питомцев. Теперь же настало время более подробно разобрать и другие новшества, благо их оказалось немало. Важнейшим из них (даже важнее межсерверного PvP, так как им увлекаются далеко не все) стала система набора бонусов к характеристикам персонажей, получившая название «Каналы души».

Придумана эта система не на пустом месте. В восточной медицине есть понятие «энергетических точек», разблокировка которых позволяет активировать скрытые возможности организма. Как это работает в реальной жизни, сказать сложно, но в Perfect World работает отлично — делать персонажа более сильным можно не только прокачкой, но и путем сбора специальных знахарских пилюль, открывающих те самые энергетические центры.

Получать пилюли можно за выполнение квестов, ежедневных заданий и даже просто за регулярное посещение игры. И пусть повышение характеристик не кардинальное, оно остается с персонажами навсегда. Плюс дело не только в характеристиках, ведь это, по сути, еще одна «линейка» для изменения крутости персонажа, а это куда важнее.

Изменения в игровой механике важны, но главная сила Perfect World — в огромном количестве контента, ведь игра младше World of Warcraft всего на год. Поэтому разработчики тратят силы не только на добавление новых квестов и рейдов, но и на «подтяжку» старых. Некогда они внушали трепетный ужас, и не каждая команда игроков отваживалась бросить им вызов, но в последнее время растолстевшие за годы игры ветераны наловчились зачищать их в одиночку.

Отныне такой халявы стало меньше. Например, рейды «Земной ад» и «Чистилище» превратились в эпичные трехуровневые сражения, в которые без команды в десяток человек лучше не соваться. Здесь есть и монстры, которые проверяют на прочность даже топовых персонажей, и вполне реальные ловушки, которые могут обезвредить целую группу игроков, и — вы не поверите — есть даже элементы стелса.

«Подземелья стали сложнее и интереснее. Появилась возможность захода по десять человек в группу. В «Чистилище» просто так нельзя убить финальных боссов каждого этапа, каждый представляет собой опасность, каждый делает различного рода гадости», — делится впечатлениями один из российских бета-тестеров обновления. Другой тестер, чья группа пыталась взять «золото» за скоростное прохождение, тоже остался доволен: «Недостаточно просто собрать хорошо одетую группу. Нам понадобилась слаженная работа в команде для выполнения интереснейших заданий во время его прохождения. Это было увлекательное приключение с золотой победой».

В новом контенте недостатка тоже нет. Хотя разработчики уделили основное внимание организации межсерверных сражений, для любителей PvE добавили новые квесты, ежедневные задания, а также подземелье «Драконье убежище», названное так потому, что вход в него выполнен в форме головы дракона. Хотя рейдовый босс (и по совместительству хозяин подземелья) на дракона ничуть не похож, разве что размерами — очень уж он здоровенный.

Подводя итог, можно сказать, что долгое ожидание обновления в итоге окупилось. Два крупных аддона в одном — это внушает. По крайней мере, до выхода нового дополнения игрокам будет чем заняться, ну а к Новому году, надеемся, наши локализаторы подготовят для них что-то новенькое.



За восемь лет развития Perfect World стал такой же глыбой, как и World of Warcraft, только среди бесплатных MMO.



МНЕНИЕ

## WORLD OF WARCRAFT «ПРОСТРЕЛИЛ НОГУ»

Ведущий дизайнер игры говорит о допущенных ошибках

Количество подписчиков **World of Warcraft** снизилось с 12 до 7 миллионов. На выставке gamescom ведущий дизайнер игры Том Чилтон дал откровенное интервью о том, что происходит сейчас с игрой. «Во-первых, игра дряхлеет. Мы можем только поддерживать ее жизнь, но уже не можем что-то кардинально менять, иначе отпугнем всех оставшихся игроков. Поэтому мы очень ограничены при добавлении каких-то нововведений, позволяющих поддерживать интерес к игре», — говорит он.

Чилтон признался, что им очень сложно привлекать новых пользователей, не вызывая при этом гнев ветеранов, так как это две совершенно разные аудитории, с разным видением того, что именно нужно игре. Хотя в чем-то они схожи. Ветераны любят «нагибать», но и новички тоже не прочь, начисто отказываясь быть боксерской грушей для старичков. Том провел параллели с **Call of Duty**: «Представьте, что было, если бы вышел **Call of Duty: Ghosts**, а старые игроки согласились бы признать его хорошей игрой, только когда им позволят давить всех одной левой».

Однако не только время и игроки виноваты в ситуации. Сами разработчики тоже допустили много ошибок. Так, например, решение убрать ограничения на выполнение дневных квестов он назвал не иначе как «выстрелом в собственную ногу», а также покаялся, что возможность проходить квесты прямо из меню убива в игре атмосферу неизвестности. Если раньше игроки могли прогуляться по Азероту, открывая новые места, то теперь все просто заходят в меню и прыгают от одного квеста к другому. Кач, кач, кач, и никакой романтики. «За последние годы мы приучили игроков, что если на карте нет квеста или какой-то отметки, что надо сходить в такую-то пещеру, значит там нет ничего интересного», — сокрушается Том.



На вопрос о переводе World of Warcraft на free-to-play Том не ответил ничего нового: да, это возможно, но не сегодня и не завтра.

АНОНС

## ГОРОД СМЕРТИ

Nether: клоны DayZ продолжают размножаться

Создатели **DayZ** продолжают тянуть время, и этим вовсю пользуются конкуренты. Так, студия **Phosphor Games** анонсировала **Nether**, сетевой шутер на выживание в населенном монстрами городе. Неизвестно, что за катаклизм здесь произошел, но оставшиеся в живых ведут тяжелую жизнь — обыскивают руины в поисках припасов, воюют с мутантами и друг с другом, создают хрупкие альянсы и пытаются зачистить здания, чтобы обустроить там безопасное убежище. Именно проработанные городские ландшафты, напоминающие деловой район Чикаго, отличают **Nether** от остальных конкурентов. Лабиринты обветшавших многоэтажек представляют огромный простор для исследований, а каждое окно может служить убежищем для снайпера.

Сервера рассчитаны на 64 игрока, но локации не будут казаться многолюдными. Благодаря городскому сеттингу можно будет пройти в десятке метров от чужака и не заметить его, потому что вас разделяет стена или куча мусора. Группа игроков сможет зачистить этаж или целый дом, организовав в нем удобный лагерь, — если, конечно, хватит сил его защищать. Наиболее сильные отряды смогут захватить даже небоскреб.

Звучит заманчиво, геймплей и графика в первых роликах выглядят на удивление хорошо, тем не менее предаваться восторгам пока рано. На счету **Phosphor Games** нет ни одного серьезного проекта — только игры для мобильных, один из «аттракционов» **Kinect Adventures!** да провалившаяся попытка собрать на Kickstarter деньги для шутера **Project Awakened**. Поэтому дождемся осени и посмотрим, сумеет ли студия сказать новое слово в жанре.



Nether. Атмосфера мертвого мегаполиса, на улицах которого все-таки теплится жизнь, передана превосходно.



Студия **Triad Game** анонсировала MMORPG **Dark Relic: Prelude**, смесь современной MMO-песочницы и настольной игры **Dungeons & Dragons**. Информации об игре пока очень мало, но разработчики обещают, что поклонники классических RPG, скучающие по старым добрым временам, останутся довольны. Открытый мир, полная свобода, возможность влиять на мир игры... несмотря на то, что первые скриншоты не вызывают «вау-эффекта», проект выглядит довольно многообещающим.

Издательство **2K Games** совместно с южнокорейской компанией **XLGames** (создатели **ArcheAge**) анонсировали MMO-стратегию **Civilization Online** — без пошаговых боев, без управления нациями и без Сида Мейера. Игрок будет управлять одним-единственным юнитом, сможет качаться, воевать, участвовать в возведении чудес света и массовых PvP-рейдах. Строго говоря, игру анонсировали еще год назад, но только для азиатского региона; теперь же, похоже, она доберется и до западных игроков.





## ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ RUNE 2

Игры на основе скандинавской мифологии.

## И грядет Разгарёк...

Юлия Самохина

*«Внимайте мне все священные роды, великие с малыми Хеймдаля дети!.. Братья начнут биться друг с другом, родичи близкие в распрях погибнут; тягостно в мире, век мечей и секир, треснут щиты, век бурь и волков до гибели мира; щадить человек человека не станет».*

*«Старшая Эдда», XIII век*

**Е**ще недавно королевой эпоса была греческая мифология — любой гражданин нашей, да и не только нашей страны может спокойно идти сдавать экзамен по теме «Олимп и его обитатели: нравы, обычаи, повадки». Сложные отношения Геракла с родителями занимали умы и трогали сердца не одного поколения любителей одноименного сериала и многочисленных фильмов того же содержания.

Однако сейчас всевозможные «Битвы титанов», «Перси Джексон» и иже с ними если и вызывают интерес, то скорее вежливый, чем восторженный. На смену Зевсу, Аиду и Персею с гарпиями, кентаврами и медузами-горгонами пришли Тор, Локи и Рагнар с провидцами, Мировым Древом и инейстами великанами. И хотя греки себя пока окупают по старой памяти, скандинавы по-северному медленно, но методично захватывают рынок.

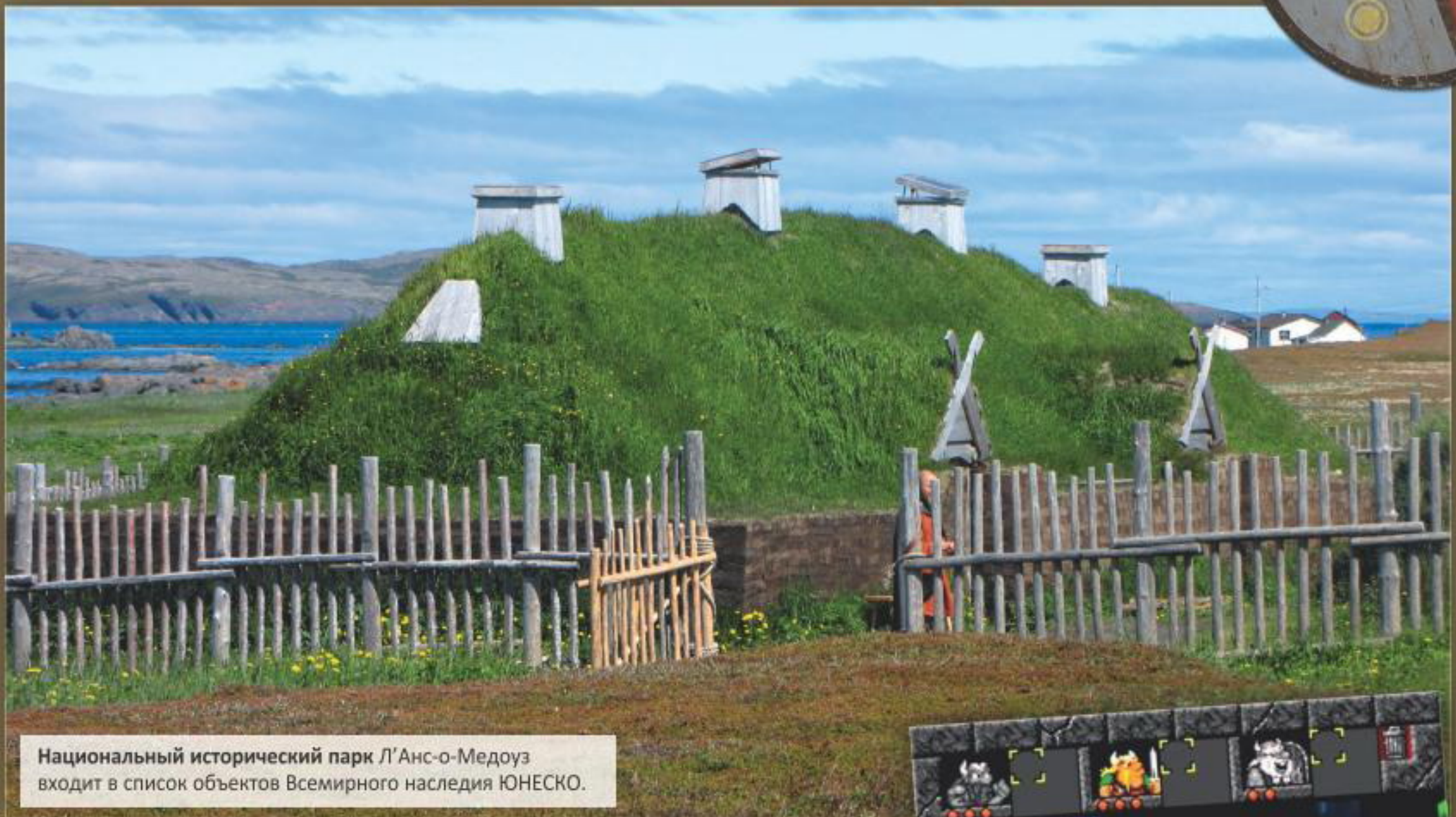
В игровой индустрии расстановка сил, впрочем, иная. Бал правят **God of War**,

**Rise of The Argonauts**, **Age of Mythology** и **Titan Quest** со своими клонами, а скандинавский эпос скорее исключение, чем правило. Но если приглядеться, понимаешь, что в играх викинги тоже не последняя спица в колеснице. Сегодня мы посмотрим, какие легенды северных народов вдохновляли разработчиков, к чему это привело и стоит ли в ближайшее время готовиться к нашествию поедателей мухоморов и кусателей щитов на консоли и ПК.

**ТРОЕ В КОСМОСЕ, НЕ СЧИТАЯ ТОПОРОВ**

Первая вылазка северян на игровое поселение случилась в 1992 году стараниями компании **Silicon&Synapse**, впоследствии превратившейся в знаменитую **Blizzard Entertainment**. Бодрый платформер **The Lost Vikings** вообще плоть от плоти сплошь именитых родителей: в качестве издателя выступала небезызвестная **Interplay Entertainment**, а вторую часть выпустили уже сами «Близарды».





Национальный исторический парк Л'Анс-о-Медоуз входит в список объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО.



Старый добрый комплект «Викингов» для Sega, теперь — сокровище для коллекционеров.

Один из самых популярных тактических приемов в The Lost Vikings — Олаф прикрывает щитом Балеолога, пока тот разбирается с пришельцами.

По сюжету трех викингов — Эрика, Олафа и Балеолога — похищает злобный император инопланетной расы крутонионцев Томатор. Этот коллекционер-любитель прочит героев в свой зверинец для уникальных форм жизни, но, понятное дело, не на тех нарвался. Из зверинца друзья сбегают, и куда только нелегкая их после этого не заносит: в списке локаций, помимо космического корабля Томатора, есть и египетские пирамиды, и фабрика, и цирк, и доисторическая деревня.

На фоне других платформеров The Lost Vikings сразу выделилась необычным геймплеем — управлять здесь нужно не одним персонажем, а сразу тремя, причем

у каждого свои слабые и сильные стороны. Эрик — мозг команды и быстрее всех бегает, Олаф держит оборону крепким дубовым щитом, а Балеолог крошит пришельцев в капусту мечом или отстреливает из лука с бесконечным запасом стрел.

Реальные викинги считаются одними из самых грозных воинов, когда-либо бороздивших моря и даже океаны. По большей части это были свободные крестьяне, жившие на территории современных Швеции, Дании и Норвегии и в погоне за наживой опустошавшие все земли, до которых могли доплыть на своих ладьях. Вместе со скандинавами в этом были замечены венды — славяне с Балтийского полуострова,



## Человек из фьорда

Слово «викинг» буквально переводится как «человек из фьорда». Изначально это были мелкие разбойники, которые прятались в укромных бухтах и грабили проплывавшие мимо суда. Откуда взялось само слово, ученые пока еще спорят. Возможно, так раньше обозначались фьорды, или разбойники чаще прятались в бухтах норвежской области Вик, или корень слова происходит от древне-норвежского глагола «vike», что означает «покидать свои земли, отправляясь грабить или торговать»..



Эксклюзивный арт Rune 2, любезно предоставленный нам Human Head Studios.



## Жили-были

Каково же было житье-бытье викингов? Те, кто побогаче, могли позволить себе большой прямоугольный дом из промазанного глиной дерева или из камня. В таком доме помещалась вся многочисленная родня состоятельного хозяина. Крестьяне жили в простых домиках в одну комнату, из дерева и с торфяной крышей. Большую часть времени проводили в центральной комнате — там устраивали очаг, готовили еду и спали. Иногда в качестве дополнительной опоры крыши по краям комнаты ставили столбы, а получившиеся промежутки использовали как спальни.

попеременно грабившие то шведские, то датские земли.

Свои кровавые набеги викинги совершали с VIII по XI века, наводя ужас не только на англов, франков и русичей, но и на жителей Гренландии и Америки. Вопрос о том, doplывали ли викинги до Америки, долго оставался открытым, пока в 1960 году ученые не обнаружили в Канаде остатки принадлежавшего им поселения Л'Анс-о-Медоуз.

Что интересно, викинги начали и закончили свои завоевания на одном и том же острове — Британии. Первое нападение — на графство Дорсет в 789 году — завершилось полной победой язычников-мореходов, а последняя вылазка относится к 1066 году, когда остатки измельчавшего скандинавского воинства разбил в битве при Гастингсе Вильгельм Завоеватель.

Но вернемся к трем викингам, волею разработческой фантазии очутившимся



Англичане любят развлекаться ежегодной реконструкцией битвы при Гастингсе.

аж в космосе. В дополнение к радостям стратегии и тактики *The Lost Vikings* еще и очень веселая игра. Вот вам пример стандартного обмена любезностями во время приключений на космическом корабле:

— Если этот Томатор такой злой, почему он оставил для нас все эти полезные штуки — бомбы и прочее? — осведомляется Олаф.

— Слушай, в других играх никто не задает таких вопросов! — отвечает Эрик.

— Да, Олаф, — добавляет Балеолог.

— Кончай занудствовать!

Игра настолько понравилась публике, что в 1997 году обзавелась продолжением — *The Lost Vikings 2*, в котором неугомонный Томатор опять телепортирует троицу к себе на корабль. Во второй части появляются два новых персонажа — дракон Скорч и трансильванский волк Фанг, хотя одновременно можно по-прежнему управлять только тремя героями из пяти. Дракон, как ему и положено, летает и плюется огнем, а волк почему-то карабкается по стенам и, естественно, царапается.

Blizzard Entertainment до сих пор хранит об этой игре нежную память: в *StarCraft 2: Wings of Liberty* в кают-компании «Гипериона» стоит игровой автомат «The Lost Viking».

## ВАЛЬКИРИЯ-САН

Спустя два года после выхода *The Lost Vikings 2* к скандинавской тематике обратились... японцы. Компания **tri-Ace** при поддержке **Enix** (сейчас — **Square Enix**) выпустила достаточно успешную ролевою игру *Valkyrie Profile* для PlayStation 2, впоследствии портированную и на ПК.

Японцы на то и японцы, чтобы если уж браться за скандинавский эпос, то со всей серьезностью и вниманием к деталям. Главной героиней тут выступает валькирия Леннет, сопровождающая души погибших воинов в Вальхаллу, где они тренируются в ожидании Рагнарёка. Попутно Леннет пытается вспомнить свое прошлое.

Визуально *Valkyrie Profile* — смесь 2D и 3D: по карте мира перемещаемся в 3D, по городам и подземельям — в 2D. Хотя в иг-





«Викинги» на борту «Гипериона».



Валькирия — дочь конунга или самого храброго воина, которая подбирает павших воинов и отправляет их напрямиком в Вальхаллу.

ре можно собрать небольшой отряд, во время сражений игроку подвластна только Леннет: она прыгает, дерется на мечах и замораживает врагов ледяными кристаллами. Летая над картой мира, валькирия использует свою основную способность — спиритическую концентрацию, при помощи которой открывает подземелья, обнаруживает врагов и подходящие для телепортации души.

Тот, кто северной мифологией на досуге не увлекался, сразу натывается в игре на незнакомые или малознакомые термины. Что за валькирия такая, какие еще эйнхерии, асы, ваны, Асгард, Мидгард, Вальхалла, Рагнарёк... Давайте разбираться.

На заре времен Один, верховный бог и повелитель асов (кроме них есть еще ваны — тоже боги, но гораздо старше и мудрее; между собой ваны и асы то грызутся, то мирятся), поднял из могилы провидицу вэльву и повелел ей поведать судьбу мира. Вэльва сообщила, что грядет Рагнарёк — гибель богов и всего сущего, и случится он сразу после финальной битвы между богами и чудовищами, олицетворяющими мощь природы. Один убьет огромный волк Фенрир, а того в свою очередь паразит сын Одина Видар. Тор, бог грома и бури, убьет змея Ёрмунганда, но и сам падет от его ядовитого укуса.

Фрейр, бог плодородия и лета (вот он из ванов, как и его знаменитая сестра Фрейя), погибнет в битве с огненным великаном Суртом; Хеймдаль, страж богов и Мирового Древа, сразится с Локи, богом хитрости и обмана, однако ни один не сможет одержать верх. Видя, что силы зла и добра примерно равны, великан Сурт обрушит на землю всю свою огненную мощь, уничтожив и Мидгард, мир людей, и Асгард, обитель асов (вот что это, если не читерство?).

Скандинавские мифы, хоть и по обыкновению жестокие, не ставят в пророчестве о Рагнарёке ни мрачной черной точки, ни загадочного многоточия. Вэльва рассказала Одину, что за гибелью мира по-

следует его возрождение: в Асгарде поселятся оставшиеся в живых сыновья Одина и Тора, а в Мидгарде — двое переживших катаклизм людей, от которых снова пойдет человеческий род.

Итак, задача Леннет в *Valkyrie Profile* — собирать души самых храбрых и благородных воинов, эйнхериев, и доставлять их на пир в Вальхаллу, небесные чертоги в Асгарде. Там эйнхерии не только объедаются и пьют, но и готовятся к Рагнарёку, а Леннет отвечает за их тренировку. У каждого воина есть шкала значимости — она показывает, насколько он готов к последней битве, в которой по версии японцев почему-то сойдутся асы и ваны (а как же Фенрир, ему же положено поглотить солнце... непорядок!).

*Valkyrie Profile* переиздавалась не раз, но малыми тиражами, а потому цены на лицензионный диск подсакивали аж до сотни американских долларов. И хвалили «Валькирию» в первую очередь за фантастический сюжет, почерпнутый ее создателями из северных мифов. Хотя типично японских (читай анимешных) элементов в этой игре не меньше, чем скандинавских.

### Руны Асгарда

Предотвращение Рагнарёка и битва со змеем Ёрмунгандом — основа сюжета в экономической стратегии **Cultures 2: The Gates of Asgard** 2002 года выпуска. По версии разработчиков из немецкой компании **Funatics**, остановить апокалипсис по-скандинавски получится, только если представители четырех народов выступят единым фронтом в борьбе с надвигающейся напастью.

История начинается, когда викинг Бьярни, сын Лейфа Эрикссона, видит сон, в котором бок о бок с тремя чужеземцами пытается остановить конец света. Бьярни решает, что сон в руку, и отправляется в Англию, Италию и Нормандию уговаривать этих самых чужеземцев присоединиться к нему. По счастью, видения преследуют Бьярни не по причине злоупотребления

волшебными грибами, так что с громадным змеем сразиться все-таки придется.

Между прочим, Лейф Эрикссон — реальный человек, сын викинга Эрика Рыжего, первооткрывателя Гренландии. Предполагается, что именно Лейф открыл Америку за пять столетий до Христофора Колумба. Его подвиги на ниве мореплавания описаны в «Саге об Эрике Рыжем» и «Саге о гренландцах», историческую достоверность которых позже подтвердили археологические раскопки. С командой всего из тридцати пяти человек он открыл Хеллланд, Маркланд и Винланд, потенциально — Баффинова Земля, полуостров Лабрадор и побережье Ньюфаундленда соответственно. Помимо *Cultures 2*, он упоминается в **Корсарах: возвращение легенды**.

А вот Бьярни, сын Лейфа, уже целиком вымышленный персонаж. Его приключения критики встретили прохладно: *Gates of Asgard* получили твердую тройку из-за однообразного геймплея, мало изменившегося со времен первой части, скучной музыки и тягучего повествования. Очень нордическая игра у **Funatics** получилась.

А вот о **Rune** (2000), слэшере с видом от третьего лица, разработанном **Human Head Studios**, такого не скажешь. Кто же на сей раз берется за нелегкую эту работу — Рагнарёк останавливать?

Юный воин Рагнар узнает от старейшины, что стоящие на центральной площади родного поселения Рунные камни — не туристическая достопримечательность и не элемент дизайна экстерьера, а единственное средство, способное удержать Локи в заточении под землей.

Как всегда, не обходится без предателей — Конрак, один из соплеменников Рагнара, выбирает сторону Локи, однако с Одиновой помощью юноша выбирается из глубин царства мертвых Хельхейма и после бесчисленных боев с превосходящими силами противника спасает Рунные камни от уничтожения. Или сам выбирает сторону Локи, что добром ни для кого никогда не





Согласно «Прорицанию вёльвы», во время Рагнарёка солнце почернеет, звезды упадут с неба и вода зальет землю.

кончалось — бог обмана, он и в Скандинавии бог обмана, потому что врет как дышит.

Грех было бы не совершить здесь краткий экскурс в биографию конунга Лодброка, он же датский король Рагнар. Для датчан Рагнар — то же, что король Артур для британцев: документальных источников, подтверждающих, что он жил на этом свете, нет, зато в сагах упоминаний о нем пруд пруди.

Если Рагнар действительно когда-то правил Данией, то было это в IX веке. Почему Лодброк? На то есть несколько версий. По самой распространенной и самой веселой, «лодброк» означает «кожаные штаны». Натурально — кожаные штаны Рагнара, сшитые ему женой как оберег. Которые он бесценно носил всю жизнь. Более «гигиеничное» объяснение — плотные кожаные штаны спасли Рагнару жизнь в детстве, когда он свалился в яму со змеями. Ну а самая красивая версия — «лодброк» означает «знамя судьбы», поскольку на конунговом знамени был вышит ворон Одина, а сыном именно этого бога Рагнар себя и считал.

Опять же по легенде, у Рагнара Лодброка было одиннадцать законных сыновей и уйма бастардов от многочисленных наложниц. Это маленькое семейное войско отомстило за смерть отца, случившуюся во второй половине IX века. Хотя в списке побед Рагнара значится захват Парижа и немало куса британских земель, во время одного из походов он был пленен королем Нортумбрии Эллой Вторым, закован в цепи и брошен в яму со змеями. На этот раз кожаные штаны, увы, не спасли — то ли змей было слишком много, то ли кусали они выше.

У Рагнара из Rune судьба сложилась удачней. С точки зрения легенд, действие тут однозначно перевешивает сюжет, но для создания нужной атмосферы хватает. Игру любят до сих пор, недаром же петиция с требованием выпустить **Rune 2** к моменту подготовки материала собрала 6683 подписи. Чтобы выяснить, что там с выходом продолжения, и обсудить недавнее переиздание оригинала, мы пообщались с **Тедом Хальстедом** из Human Head Studios.



Тед Хальстед

**Здравствуйте, Тед! В прошлом году Human Head Studios перевыпустили Rune как Rune Classic через Steam. Что изменилось для компании со времен выхода оригинала, и с какими трудностями вы боретесь сейчас?**

Мы с огромным удовольствием вернулись к Rune и были очень рады тому, что переиздание приняли так тепло. С начала двухтысячных в сфере разработки игр многое изменилось, и мы думаем, что сейчас самое время для нового путешествия в мир викингов и северной мифологии. У разработчиков стало больше свободы — и издатели, и игроки готовы к экспериментам. Можно спокойно делать игру на своих условиях.

**Чтобы Rune Classic все-таки вышла, потребовалась большая работа. В чем основные различия между оригиналом и новой версией?**

Создатели первой части собрались вместе, чтобы под именем Rune Classic объединить исходную Rune, **Rune: Halls of Valhalla** и **Rune: Viking Warlord**. В Halls of Valhalla мы сильно доработали знаменитый зубодробительный мультиплеер Rune. Аддон включает в себя арену для смертельных боев (со зрителями), хэдбол — такой кровожадный, в духе викингов, вариант современных видов спорта, — новых персонажей и насмешки.

Для не менее сурового синглплеера мы взяли новых монстров из Warlord и отполировали уровни. А до кучи включили все расширенные версии музыкальных треков из игры и аудиодиск в формате OGG.

**А расскажите нам о Halls of Valhalla подробнее — история, геймплей, особенности?**

Это мультиплеерное дополнение к Rune. Мультиплеер — одна из самых популярных возможностей игры, и мы хотели ее расширить, увеличив число режимов, — например, добавили кооперативный. По Halls of Valhalla можно понять, в каком направлении будет развиваться Rune, а основная ее концепция — погрузить игрока в хаос, где только и успеваешь, что топором махать направо и налево. Что касается истории, то тут игроку главное — показать лучшее, на что он способен, то есть как ловко он отрубает врагам конечности большим острым оружием.





Ресурсов для строительства в Gates of Asgard великое множество: тут и дерево, и камень, и черепица, и кирпич, и мрамор, и глина, и железо.



Сурт — владыка муспелов, огненных великанов.

**Верные поклонники Rune подали петицию о выпуске Rune 2. Есть ли у них повод надеяться на выход второй части в ближайшем будущем, или у вас пока нет таких планов? Если есть, то что будет в Rune 2, поделитесь концептуальными идеями?**

Очень приятно, что поклонники продолжают нас поддерживать, а их интерес не иссякает. Мы к ним прислушиваемся и рады, что люди до сих пор собираются поиграть в Rune. В будущем она точно будет фокусироваться на кровавом ближнем бою как при игре в клане, так и соло.

История второй Rune будет посвящена одному: что это такое — быть воином. С акцентом на битвах, завоеваниях, наживе и чести, славе и, если игроку этого захочется, успехе его клана. Рагнар останется ключевым героем повествования, но появится и новый главный герой, великий викинг-завоеватель, смысл приключения которого будет в том, каким путем игрок станет вести своего воина — или воительницу — на протяжении всей его или ее жизни.

Новый сюжет Rune подчеркнет богатство скандинавской мифологии, но с другой точки зрения. Игра будет не небесно-фэнтезийной, а больше ориентированной на Мидгард. Мифы реальны, они окружают воина. Мечтайте об успехе на поле боя или в море — извольте учитывать, чего желает тот или иной бог. Можно будет приносить ему жертвы или складывать добычу у алтаря, а можно пойти войной на его последователей, изматывать их набегами и стычками.

Со сроками выхода пока ясности нет. Сейчас мы разговариваем с несколькими потенциальными партнерами о следующем этапе разработки. Ситуация в индустрии кардинально изменилась, лучшего времени для выпуска необычных игр и игр, ориентированных на мультиплеер, и не придумаешь. Настало время для следующей Rune.

**Получается, вторая Rune уже всю разработку?**

Нет-нет, сиквел пока не на той стадии разработки, когда мы уже готовы поделиться подробностями или даже сделать полноценную презентацию. Впереди еще масса работы.

**Герой Rune — известный (особенно после свежего сериала «Викинги») скандинавский воин Рагнар. Что вы можете рассказать нам о реальном Рагнаре, погружались ли вы в его историю во время создания игры и насколько глубоко?**

Мы много читали о настоящем Рагнаре и его похождениях, его история была хорошим заделом для создания мощного персонажа. А еще нам очень понравилось, как звучит его имя. В будущем Rune сфокусируется на том, каким образом воин может достичь успеха как завоеватель, поэтому запутанная история такого короля, каким был Рагнар Лодброк, окажется напрямую связана с игрой.

И да, мы большие поклонники сериала.

**Скандинавская тематика пока не очень популярна среди разработчиков, вы одними из первых обратили на нее внимание. А почему, собственно, вы выбрали для Rune северные легенды, нет ли тут личного интереса?**

Скандинавская мифология в сочетании с историей создает один из самых богатых и насыщенных миров для игр. Для нас первая Rune была всего лишь началом. Сейчас мы понимаем северные легенды гораздо глубже, чем во времена работы над оригиналом, и с нетерпением ждем, когда сможем познакомить мир со следующей эпической главой в истории завоеваний викингов.

Лично я всегда восхищался северной мифологией и историей, а теперь и моя шестилетняя дочь этим увлеклась и спешит меня поправить, если я где-то даю маху: «Пап, это же Локи — мама Слейпнира (восьминогий конь Одина, порождение Локи. — Прим. авт.)».

**А какие у вас любимые скандинавские легенды?**

Да разве можно тут выбрать одну или две! Я все время узнаю новые. Недавно увлекся историями о клане Вольсунгов, Беовульфе и всем, что с ними связано. Чем больше узнаешь, тем больше расстраиваешься из-за того, сколько было утеряно за прошедшие века, да и то, что осталось, конечно, изменили более поздние культурные напластования.

**А что насчет богов — есть ли фавориты?**

Опять сложный выбор, но я, пожалуй, остановлюсь на Одине и Торе. Многие считают, что Один — это такой «мудрый старец, отец всего и вся». В общем-то верно считают. Но он божество не только знаний, но и битв, если уж дерется, то до конца, и вдобавок приносит жертвы ради и знаний, и побед. А Тор помимо прочего выступает в роли защитника, о чем знают немногие. Именно к нему взывают о спасении в бурю или об урожае в спокойные времена.

И еще Имир. Представьте себе великана настолько огромного, что весь мир был создан из его тела.

**И последний вопрос — вы верите в то, что Рагнарёк когда-нибудь настанет, или миф, он на то и миф, чтобы в него не верить?**

Он грядет.





В чем, в чем, а в кровище Battle of Asgard недостатка не испытывает.



## БУКВЫ разные писать

Письменность древних скандинавов была рунической, причем в шведской провинции Даларна рунами писали вплоть до XIX века. Одна из самых известных находок, сохранивших исходные письмена, — это рунные камни в датском городе Еллинге. Вот так выглядела надпись, сделанная первым датским королем Гормом Старым. Читается это как «kurmr kunukr karthi kubl thusi aft thuru kunu sina tanmarkar but», а переводится как «Горм-король сделал памятный камень в честь Тюры, своей жены, Дании повелитель/повелительница». Это первое письменное упоминание названия этой страны, найденное на ее территории.

### СЛИШКОМ ВИКИНГ

После выхода Cultures 2 про скандинавов забыли на целых шесть лет, пока в 2008 году не случился «северный прорыв» — одна за другой вышли три игры в жанре приключенческого боевика, с разных сторон исследующие эту тематику: **Tomb Raider Underworld**, **Viking: Battle for Asgard** и **Too Human**.

Если про Underworld и Battle for Asgard слышали многие, то у Too Human путь оказался куда более тернист. Канадцы из **Silicon Knights**, невзирая на шестьдесят с лишком миллионов долларов бюджета, допустили одну, но роковую ошибку: сделали игру на Unreal Engine 3, «забыв» оплатить права на использование движка. После судебных разбирательств с **Epic Games** им пришлось уничтожить все нереализованные копии игры и выплатить пострадавшей стороне девять миллионов долларов.

Впрочем, энное количество копий до игроков все-таки добралось, и «террой инкогнита» игра не осталась. Главным героем здесь выступает Бальдр, бог весны и света, по доброте душевной помогающий человечеству бороться с захватчиками-инопланетянами. Скандинавская мифология в Too Human переплетается с научной фантастикой: пришельцы в массе своей — огромные роботы, а боги-асы, чтобы усилить свои способности, используют... кибернетические имплантаты.

Более традиционный вариант северных легенд использовали разработчики из **The Creative Assembly**, ответственные за Viking: Battle for Asgard. Сюжет таков: боги в Асгарде разругались в пух и прах, а больше всех курсом партии возмущалась

богиня смерти Хель, дочка Локи, за что и была выслана из небесного королевства. Хель, натурально, возмутилась, решила освободить волка Фенрира и устроить всем Рагнарёк. Чтобы к ее угрозам отнеслись посерьезнее, Хель подняла викингов из могил и огнем и мечом пошла на Мидгард.

Это уже категорически не устроило Фрейю, богиню любви и войны. Она обратилась за помощью к юному воину Скарину, и тот не смог отказать красавице-богине. Хотя зря она парню мозги запудрила — стоило Скарину узнать об истинной причине мидгардских бед, как он... сам освободил Фенрира, избавив людей от повседневного присутствия богов.

Кстати, Фрейя в игровой индустрии — одна из самых популярных богинь. Она упоминается в **World of Warcraft**, **Lineage II**, **Ragnarok Online** (о ней речь далее) и **Final Fantasy IX**, да и вообще почти во всех фэнтезийных ролевках, вроде **Neverwinter Nights** или серии **The Elder Scrolls**, регулярно встречаются предметы, зачарованные этой богиней.

Фрейя — дочь приемного сына Одина Ньёрда, которого ваны оставили в Асгарде в качестве заложника после того, как было заключено перемирие с асами. После Фригг, жены Одина, Фрейя в Асгарде занимает самое почетное место среди богинь и управляет валькириями. А по красоте ей и вовсе нет равных! Фрейя может превращаться в сокола, а после пропажи мужа — то ли человека, то ли воплощения Одина в смертном обличье — плачет она золотыми слезами. Именно Фрейя обучила асов волшебству, до того известному лишь ванам.





В Rune Classic крошить врагов топором на кусочки по-прежнему весело.



При помощи рунных камней у каждого оружия в Rune можно активировать дополнительные возможности — например, высасывать из врагов жизненные силы ударом меча.

Как и Cultures 2, Battle for Asgard звезд с неба не хватает: игру ругали за однообразный геймплей и пустой мир, состоящий из трех почти одинаковых островов, которые герой может исследовать в поисках союзников — или противников. Плюс два — интересные комбо-приемы и особая атмосфера, хотя сам по себе сюжет достаточно примитивен.

### РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ХЕЛЬХЕЙМА

Очень тщательно свой сюжет прорабатывали **Crystal Dynamics**, «родители» Лары Крофт с седьмой по девяную часть. В *Underworld*, логическом продолжении **Legend**, скандинавская мифология исследуется с энциклопедической скрупулезностью. Если распечатать все соответствующие записи из личного дневника Лары, получится неплохая подборка «Всё, что вы хотели знать о легендах севера, но до сего момента не удосужились прочесть».

Уже в первой главе леди Крофт отправляется на поиски Нифльхейма, земель вечного мрака и тумана, где обитают инестые великаны. По преданиям во вселенной существуют девять миров: помимо упоминавшихся Асгарда, Мидгарда и Хель-

хейма на Мировом Древе произрастают Ванахейм — обитель богов-ванов, Ётунхейм — тут живут великаны-ётуны, Муспельхейм — мир огня, вход в который дено и ночью охраняет великан Сурт, Свартальвхейм, населенный гномами-цвергами, Льёсальвхейм, где живут светлые альвы, или эльфы, и, наконец, Утгард, мир демонической магии, куда может попасть лишь избранный.

В отличие от других миров Утгард существует вне ясеня Иггдрасиля, и толком не известно, где он, собственно говоря, есть. Он не подчиняется мировому порядку, который братья-асы Один, Вили и Ве установили, когда поместили в созданный ими космос небо (Асгард), землю (Мидгард) и подземье, куда отправляются души умерших (Хельхейм).

Сценаристы *Underworld* не только пересказали основное содержание северных мифов, но и предложили свое, причем очень логичное, объяснение пророчества о Рагнарёке. Ёрмунганд, огромный змей, чье пробуждение должно спровоцировать финальную битву богов и чудовищ, на самом деле — цепочка тектонических разломов, опоясывающих нашу планету. Как и в лю-



Примерно так выглядел Лейф Эрикссон.







Викинги засветились и в The Elder Scrolls V: Skyrim. В исходной игре есть Вальхалла (хоть называется она иначе, и мы туда даже угодим по сюжету), а на обложке первого официального дополнения Dawnguard красуется суровый северянин.

бой цепи, тут тоже имеется свое слабое звено — и если его разбить при помощи особого механизма Иггдрасила, начнется бесконечная череда вулканических извержений, которая приведет к гибели человечества. Ларе придется выступить в роли Тора и при помощи полного комплекта его вооружения — перчатки, пояс, молот — поразить змея, то есть уничтожить механизм, способный инициировать Рагнарёк.

Впрочем, не все относятся к скандинавской мифологии столь серьезно. Шведы из **Arrowhead Game Studios** выпустили в 2011 году юмористический приключенческий боевик **Magicka**. Игра подавала большие надежды и даже была признана игрой года на Swedish Game Awards в 2008-м, еще будучи в разработке, но финальная версия, увы, могла выиграть гонку за количество багов и отсутствие баланса.

История вертится вокруг четырех магов из древнего ордена, пытающихся помешать колдуну Гримниру уничтожить Мидгард, хотя впоследствии выясняется, что настоящая угроза исходит от демона Ассатура. Скандинавские легенды здесь — не более чем повод вволю поглумиться над целой плеядой хитов: протягивают и **Warhammer**, и **The Legend of Zelda**, и **Dungeon Keeper**, и **Diablo**, и даже фильмы «Звездные войны», «300» и «Монти Пайтон». Выбрав любого из четырех волшебников, игрок сражается с противниками с помощью волшебного посоха и холодного оружия. В качестве последнего могут выступать и меч в камне из легенд о короле Артуре — в прямом смысле слова меч, торчащий из камня, соответственно, использующийся как молот, — и даже пулемет M60.

### АРТЕФАКТЫ ОНЛАЙНА

Хотя большая часть посвященных скандинавской тематике игр сделана в жанре приключенческого боевика, северные легенды в чести и на онлайн-ролевых просторах. Самая прославленная игра тут, без сомнения, **Ragnar?k Online**, детище корейской компании **Gravity Co.**

Первоисточник RO — корейские комиксы-манхва авторства Ли Мён-джина, после игры адаптированные еще и для аниме. Большая часть названий и имен позаимствована из скандинавских мифов, но есть в игре и города, стилизованные, например, под арабские или английские сказки. Приятная особенность Ragnar?k Online в том, что ее вселенная постоянно развивается: игровой мир регулярно расширяется, появляются новые классы, умения, профессии, монстры, квесты и т.д. Все ключевые обновления называются «эпизодами».

Изначально в RO была только одна нация, и все игроки начинали свои приключения в королевстве Мидгард, но в 10-м и 11-м эпизодах добавились технократическая Республика Шварцвальт и религиозное государство Арунафельц. Непосредственно из скандинавской мифологии сюда перекочевали Нифльхейм и Вальхалла, но к наследию севера что первая часть, что **Ragnar?k Online 2: Legend of the Second** имеют мало отношения. Вы только взгляните на типично анимешные портреты персонажей и мысленно представьте, как эти розововолосые и лиловоглазые красавцы и красавицы смотрелись бы на групповой фотографии с реальными викингами.

Помимо RO существует не столь известная **Haven&Hearth**, бесплатная



### Плыть по морю голубому

Викинги славились как искусные судостроители и могли похвалиться большим флотом. Основную часть кораблей составляли драккары — деревянные боевые суда с высоко поднятыми носом и кормой, рассчитанные на сто — сто пятьдесят воинов. Боевые корабли поменьше назывались снелкары: в них помещалось до шестидесяти человек. Строились суда из ясеня, сосны или дуба, а паруса шили из овечьей шерсти. Потом шерсть покрывали ланолином — жировым слоем, защищавшим парус от воды. Строили викинги и торговые суда — кнорры. Широкие и вместительные, кнорры часто использовались для дальних разведывательных походов.

MMORPG от Фредрика Тольфа и Бьёрна Йоханссена, двух шведских студентов-энтусиастов. Игра была отмечена на Saturn Game Awards, хотя она до сих пор крайне нестабильна: мир Haven&Hearth пережил уже семь «вайпов», то есть полных обнулений с перерисовкой карты.

Интересно, что в H&H допускается убийство не находящегося в Сети персонажа, если он совершил кражу или сам кого-то убил. При этом воскреснуть погибший не может, и единственный вариант — создать нового героя, к которому перейдет от 25 до 75% навыков погибшего. Кроме того, тут специфичная система крафтинга: нужно пройти весь путь создания предмета, от подготовки инструментов до заготовки материалов. Например, чтобы сделать бочку, нужно срубить и распилить дерево, но сначала придется собрать пилу, топор или молоток из камней и ветвей. Чем больше прокачан набор необходимых умений и лучше используемые ресурсы, тем качественнее и получившийся предмет — вплоть до уровня артефакта. Все как в жизни.

Кстати, об артефактах. Без этих уникальных, часто наделенных магическими свойствами вещей не обошлась и германо-скандинавская мифология. Встречаются они и в играх — например, упоминавшийся выше набор доспехов Тора из Tomb Raider Underworld или Too Human.

Мьёлльнир, что с древнескандинавского переводится как «разрушитель», — пожалуй, самый широко разрекламированный изо всех божественных артефактов и присутствует везде, где есть хотя бы намек на Тора или его родственников. Почти невесомый молот так же красив, как и





## А вместо сердца пламенный топор

Воевали викинги чаще всего копьями где-то в полтора метра длиной либо мечами. Мечи тоже предпочитали длинные, с небольшой гардой. Острым делали только верх клинка, а нижнюю часть либо вообще не трогали, либо оттачивали слабо. Настоящий ужас врагам внушали скандинавские секиры — тонкие топоры с боковыми щекавицами и широким, симметрично расходящимся лезвием.

смертоносен. Помимо бога-громовержца поднять его могли только сыновья Тора — Магни и Сигню, и то при помощи железных перчаток и пояса, чьи кольца удваивают силу владельца.

У Мьёлльнира занятная история изготовления: однажды Локи поспорил с цвергами Брокком и Синдри, кто в гномьем царстве лучший кузнец. Брок и Синдри выковали молот, признанный асами лучшим гномьим творением, и бог-ловкач спор, соответственно, проиграл. Однако Один не позволил цвергам отрубить Локи голову, как было оговорено в условиях спора, и в качестве компромисса богу обмана зашили рот. Но из-за происков Локи и тысячи попыток помешать гномам выиграть у молота вышла короткая рукоять.

Помимо Мьёлльнира у скандинавов есть еще с десятков необычных артефактов. Например, Гунгнир, копьё Одина, которое всегда попадает в цель и убивает с одного удара; Скидбладнир, самый большой в мире корабль, который можно сложить так, чтобы он уместился в карман, или другой корабль, Нагльфар, сделанный из ногтей мертвецов, — на нем Хель перед началом Рагнарёка выплывает из царства мертвых (кстати, поэтому северные народы всегда обрезали своим умершим ногти). И, конечно, Гьяллархорн — рог из чистого золота, в который протрубит Хеймдаль, возвещая о начале Рагнарёка.

А еще есть ожерелье богини Фрейи Брисингамен, которое, как истинная дамская штучка, ничего такого не умеет, но красиво до умопомрачения, сверкает и радует глаз. Его даже сам Тор надевал, когда ему пришлось переодеться в женское



Еще один эксклюзивный арт, присланный нам авторами Rune 2.

платье, чтобы вернуть себе украденный Мьёлльнир (да-да, в этой истории тоже не обошлось без Локи).



Случится Рагнарёк когда-нибудь или нет, мы не знаем, но вот в том, что он взволновал умы разработчиков, сомневаться не приходится. Как и в том, что с легендами в играх обходятся весьма вольно, хотя переосмысление Crystal Dynamics мифа о конце света по-скандинавски заслуживает уважительных аплодисментов.

К сожалению, в ближайшее время ничто не предвещает ни активного вмешательства викингов в игровую жизнь, ни хотя бы появления единичного хита, который отойдет от темы Рагнарёка и по-настояще-

му погрузит геймеров в многослойный германо-скандинавский эпос. Единственное, что точно выйдет, так это аркадный слэшер по мотивам второй части фильма «Тор», и остается только надеяться, что на этот раз Marvel выпустят что-то поприличнее **Thor: God of Thunder**, который, несмотря на всякие вкусности для фанатов, вроде озвучки силами Криса Хемсворта, Тома Хиддлстона и Джейми Александер, после получаса ознакомления с геймплеем отправляется на полку с играми категории «Ы».

Хотя сюрприз на то и сюрприз, чтобы поразить воображение неожиданно. Что ж, будем ждать, когда на наши головы свалится сбалансированный, продуманный с точки зрения сюжета и действия проект, вдохновленный мифами и легендами народов Скандинавии. Авьось дождемся. ■





КИНО

## ИГРА ЭНДЕРА ENDER'S GAME

**Жанр:** фантастический боевик

**Режиссер:** Гэвин Худ

**Сценаристы:** Гэвин Худ,  
Орсон Скотт Кард

**В главных ролях:** Харрисон Форд, Эйса Баттерфилд, Хейли Стайнфелд, Виола Дэвис, Эбигейл Бреслин, Бен Кингсли, Мойзес Ариас, Нонсо Анози, Арамис Найт, Брэндон Су Ху

**Премьера:** 31 октября

Экранизации знаменитых книг всегда вызывают двойные чувства. Казалось бы, авторам фильма не нужно в очередной раз изобретать велосипед, мир и герои уже в деталях прописаны за них, осталось лишь достойно их воплотить на пленке. Но часто это бывает сделать сложнее всего. В попытке ужать описанные в пухлом томике события в пару часов экранного времени сценаристам приходится без-

тижных литературных премий в области фантастики, «Хьюго» и «Небьюлу», трепетно относится к своему творчеству. Он не просто передал права на экранизацию кинокомпании, как чаще всего происходит, а принял непосредственное участие в создании сюжета. О съемках фильма по «Игре Эндера» писатель задумался около десяти лет назад — и тогда же начал работу над сценарием, завершив его лишь в 2009-м.

События картины разворачиваются в далеком будущем, где начавшее активно осваивать космос человечество столкнулось с враждебной инопланетной расой жукеров. Насекомоподобные пришельцы дважды нападали на космический флот Земли, и в обеих битвах людям удалось уцелеть лишь чудом. К третьему вторжению инопланетян земляне решили

зрелищно. Времени на обучение у них немного, так что условия их жизни максимально приближены к боевым. Уроки в классе и тренировки в невесомости сменяются симуляциями боев, в которых кадетам приходится руководить флотилиями межзвездных кораблей, а там и до реальных схваток с инопланетной угрозой рукой подать. Сиюминутным порывам и безрассудным геройствам здесь не место, так что боевые действия выглядят тщательно спланированными и продуманными.

Однако картины космических баталий не затмят переживаний юных героев. Режиссеру и сценаристу Гэвину Худу, снявшему такие разноплановые картины, как криминальная мелодрама «Цоци» и комиксовый боевик «Люди Икс:



Бреслин, а верную подругу героя и самую талантливую девушку-кадета — юная звезда американских те-



жалостно вычеркивать мелкие детали и даже целые сюжетные линии. И фильм превращается то в краткий и сбивчивый пересказ книги, то в слайд-шоу для ее фанатов, то вовсе в самостоятельную работу, которую роднят с оригиналом разве что название да имена героев. Недовольны при этом оказываются и придирчивые читатели, не увидевшие ряд любимых моментов, и незнакомые с первоисточником зрители, не успевающие проникнуться впопыхах рассказанной историей.

К счастью, американский писатель-фантаст Орсон Скотт Кард, написавший в далеком 1985 году «Игру Эндера» и получивший за нее пару самых прес-

подготовиться, создав школу для одаренных детей, достойных стать будущими пилотами и военачальниками. Жуконы уже изучили поведение людей, а значит, старые тактики будут против них бесполезны. Нужен оригинальный взгляд и смелый подход, который сможет придумать лишь новое поколение. Попав в самую престижную школу космического флота Земли, молодой Эндер Виггин не сразу понимает, что это не только большая честь, но и колоссальная ответственность. Учебные бои могут в любой момент превратиться в настоящие, и каждая встреча с новоприобретенными друзьями может стать последней. Но отступить нельзя, ведь позади Земля.

Выглядят свершения не по годам смысленных детей будущего

Начало. Росмаха», совмещать зрелищность и психологизм приходится не впервые. За визуальный и звуковой ряд «Игры Эндера» также отвечают опытные специалисты. Оператором стал Доналд МакЭлпайн, работавший над фильмами «Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф» и «Мулен Руж», а композитор Стив Яблонски написал музыку ко всем частям «Трансформеров» и сериалу «Отчаянные домохозяйки».

Актерский состав «Игры Эндера» талантливо подобран. Хотя юных кадетов и играют актеры-подростки, у каждого из них за плечами не одно появление на экране. Главная роль досталась шестнадцатилетнему Эйсе Баттерфилду, сыгравшему Хьюго в фильме Мартина Скорсезе «Хранитель времени». Сестру Эндера играет «Маленькая мисс Счастье» Эбигейл

лешоу Хейли Стайнфелд. Инструкторами в космической школе стали Харрисон Форд, прославившийся ролями Индианы Джонса и Хана Соло, игравший в «Хранителе времени» и «Острове проклятых» Бен Кингсли и звезда мелодрам «Прислуга» и «Сомнение» Виола Дэвис.

«Игра Эндера» — проект на редкость амбициозный. Классика научной фантастики, экранизованная с голливудским размахом, при участии актеров, номинированных на премию «Оскар», и снятая по сценарию, написанному самим автором книги, просто обязана быть если не идеальным, то как минимум очень хорошим фильмом. И неважно, что первоисточнику уже без малого тридцать лет. История детей, вынужденных быстро взрослеть на войне, теряя наивность и юношеский максимализм, еще долго не потеряет актуальности, как и романтика загадочных и опасных космических далей. ■





# ФИЛОСОФЫ: УРОК ВЫЖИВАНИЯ THE PHILOSOPHERS

**Жанр:** Фантастика, триллер  
**Режиссер:** Джон Хаддлс  
**Сценарист:** Джон Хаддлс  
**В главных ролях:** Джеймс Д'Арси, Софи Лоу, Дэрил Сабара, Фредди Строма, Риз Уэйкфилд, Бонни Райт, Майя Митчелл, Кэти Финдлей, Джейкоб Артист, Джордж Благден  
**Премьера:** 10 октября

Похоже, близок тот день, когда режиссеры окончательно перестанут считать фантастику низким жанром и станут чаще вплетать вымысел в злободневные, вдумчивые сюжеты. «Меланхолия» Ларса фон Триера, «Другая Земля» Майка Кэхилла и даже недавний «Облачный атлас» успешно доказали, что фантастический элемент мелодрамам ничуть не вредит, а, наоборот, позволяет показать переживания героев в больших масштабах и зрелищных декорациях.

меньше. Поэтому им придется решить, кто достоин пережить ядерный апокалипсис, а кто останется медленно и мучительно умирать от радиации. Перед началом эксперимента каждый студент получил случайную карточку с названием профессии, которой он владеет, и только ценность их знаний и навыков для выживания группы должна повлиять на решение.

Проблему важности человеческой жизни вряд ли можно назвать новой или сугубо философской. В самом завалющем самотучителя по психологии можно найти подобного рода задачки, позволяющие оценить уровень логического мышления и самооценки читателя. В фильме, правда, проблема выглядит сложнее, чем обычно. Детей, гениев и прочих «льготников» среди героев нет — все молоды, полны сил и достойны жить. И ставки здесь высоки, как никогда, ведь десятка

тов в аудитории вряд ли кто захочет. Поэтому воображаемая ситуация быстро вытесняет с экрана реальную. Над древними индонезийскими храмами поднимаются грибы ядерных взрывов, и разношерстная толпа молодых специалистов спешит к входу в спасительный бункер, где им придется принять ряд страшных решений. В борьбе за жизнь в ход идут не только слова, но и оружие, и каждый неверный шаг может оказаться фатальным. Ситуация переигрывается снова и снова, с новыми сложностями, потерями и откровениями как для героев, так и для зрителей.

Фильмографии у съёмочной группы «Философов» скромные. Для Джона Хаддлса это всего третья по счету работа, а оператор и художники ранее занимались в основном короткометражными фильмами. На слуху только имя



лесов и лазурных вод океана умиротворяют, заставляя вспомнить древние притчи и легенды, поэтому разворачивающиеся на их фоне события смотрятся особенно



Режиссер, сценарист и продюсер в одном лице Джон Хаддлс рискнул превратить свою психологическую мелодраму «Философы» в фильм-катастрофу. Повествует картина о занимательном эксперименте, который решил поставить над выпускниками преподаватель философии в Международной школе в Джакарте. Вместо экзамена он предложил студентам сыграть в игру. Им нужно вообразить, будто началась ядерная война и единственным местом, где можно спастись, является небольшой подземный бункер. Вот только студентов двадцать человек, а мест в бункере в половину

переживших ядерную атаку может оказаться последними людьми на Земле. К тому же герои давно знакомы между собой — и старые симпатии, как и затаенные обиды, могут в хоть и вымышленной, но экстремальной ситуации вырваться наружу. Поэтому вооружиться исключительно логикой, как того хочет преподаватель, у них вряд ли получится. Да и можно ли точно рассчитать, чьи знания пригодятся при встрече конца света? Беспольный музыкант может спасти группу от безумия в подземной тишине, а врач может случайно занести в убежище опасный вирус.

Конечно, полтора часа наблюдать за препирательствами студен-

композитора Джонатана Дэвиса, вокалиста ню-метал группы Korn. Актерский состав выглядит уже более знакомым. Роль учителя философии досталась Джеймсу Д'Арси, сыгравшему Энтони Перкинса в фильме «Хичкок», а также Руфуса Сиксмита со всеми его реинкарнациями в «Облачном атласе». Среди студентов затесались такие молодые звезды, как Бонни Райт, сыгравшая Джинни Уизли в саге о Гарри Поттере, снявшийся в «Детях шпионов» Дэрил Сабара и Риз Уэйкфилд, участвовавший в съемках «Санктума» и «Судной ночи».

Международный актерский состав вкупе с экзотическими декорациями придает фильму метафоричности. Панорамы величественных древних храмов, тропических

драматично. Ведь, несмотря на то и дело мелькающие в кадре взрывы, сполохи огня и пушки разных калибров, главный акцент здесь сделан на человеческие отношения, непредсказуемость действий людей в чрезвычайных ситуациях и на то, какое мужество надо иметь, чтобы сделать выбор и принять его последствия. Наблюдая, как герои борются за жизнь, каждая минута которой может оказаться последней, забываешь, что всё это лишь игра, выдуманная скучающим профессором. И невольно спрашиваешь себя, что бы сделал ты на пороге апокалипсиса, пусть даже и вымышленного. Быть может, «Философы» и не дают четкого ответа на вечный вопрос о том, в чем заключается важность человеческой жизни и кто в праве ее оценивать, но задуматься точно заставляют. ■





# НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

## МЕЧТА

ASUS PQ321Q

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 31 дюйм
- **Разрешение:** 3840x2160
- **Тип матрицы:** IGZO
- **Подсветка:** светодиодная
- **Яркость:** 350 кд/м<sup>2</sup>
- **Контрастность:** 800:1
- **Отклик:** 8 мс (gray to gray)
- **Углы обзора:** 176/176 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, DisplayPort, 3x 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 93 Вт
- **Размеры:** 75x48,9x25,6 см
- **Вес:** 13 кг
- **Цена:** от 150 000 рублей

Вслед за телевизорами моду на Ultra HD подхватили мониторы. В ушедшем месяце **ASUS** представила дисплей **PQ321Q**. В его основу легла IGZO-матрица с невероятным разрешением в 3840x2160 пикселей. Понятное дело, разместили эту кучу точек на не какой-нибудь там «пятнашке», а размазали по солидной диагонали в 31,5 дюйма. Оформили махину просто — черная рамка, мощная серебристая ножка и трапециевидная подставка. Если места под новинку на столе не хватит, ее разрешается повесить

на стену — в наличии стандартные VESA-крепления.

Для подключения к компьютеру у PQ321Q есть два разъема HDMI 1.4 и один DisplayPort. Интересно, что картинку можно выводить одновременно с двух источников — внушительная площадь экрана позволяет. Также в списке бонусов значится аудиовход, выход на наушники и два встроенных динамика общей мощностью 4 Вт.

Расстраивает в новинке лишь цена. Простят как за подержанный автомобиль — 150 000 рублей.







## БОГАТСТВО ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ASUS RoG Orion Pro

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Динамики:** неодимовые, 2x 50-мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц
- **Чувствительность:** 100 дБ (наушники), -30 дБ (микрофон)
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Соединение:** 3,5-мм джек, USB
- **Вес:** 268 г
- **Цена:** 3500 рублей



На рынке игровых гарнитур очередное поветрие — встроенные звуковые платы. Так, у новой **ASUS RoG Orion Pro** есть собственный аудиопроцессор **ROG Spitfire** с тремя режимами работы: усиление тихих звуков в шутерах, эмуляция «сурраунда» и искусственное увеличение громкости. Примечательно, но для активации всего этого не надо ставить на компьютер никаких драйверов или стороннего ПО — воткнул устройство в USB, и вперед.



Впрочем, при желании, ну или если уже давно куплена хорошая аудиокарта, можно подключить новинку и старым способом — кабелем с 3,5-мм джеком, отходящим от симпатичного корпуса самих наушников.

Раскрашена обечайка в фирменные красно-черные цвета серии Republic of Gamers и может похвастаться широким оголовьем и длинным ходом дужек. Динамики скрываются за мягкими амбушюрами из кожзама и выдают частотный диапазон от 20 до 20 000 Гц. За снятие голоса в Orion Pro отдувается узконаправленный микрофон, закрепленный на гибкой ножке.

## БЕЗ ЗЕРКАЛА

Sony Alpha a3000

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3 дюйма (230 000 точек), ЖК
- **Видоискатель:** электронный, 0,5 дюйма
- **Матрица:** 23,5x15,6 мм, CMOS, 20,1 Мп
- **Объектив:** сменный (Sony E)
- **Диапазон ISO:** 100 — 16 000
- **Выдержка:** 1/4000 — 30 с
- **Вспышка:** встроенная
- **Форматы фотографий:** JPG, RAW
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080
- **Карты памяти:** SD/SDHC/SDXC/MSC
- **Интерфейсы:** micro-USB, mini-HDMI, Wi-Fi
- **Аккумулятор:** 1080 мАч
- **Размеры:** 10,2x5,8x3,8 см
- **Вес:** 281 г
- **Цена:** 14 000 рублей

Толковых новостей из стана «беззеркальных» камер в последнее время все меньше и меньше. В этом месяце порадовала только **Sony**, представившая модель **Alpha a3000**. Аппарат получился интересный. Внешне — большая серьезная «зеркалка», на деле — легкий и простой в использовании фотоаппарат со сменными объективами и достойной уважения матрицей.

Корпус — черный пластик, вес — всего 281 грамм, и это с аккумулятором и оптикой. Для уверенного хвата ладонью присутствует выступ на правой стороне, а для точного наведения — редкий сегодня электронный видоискатель. С управлением особо не запутаешься: навигационный диск, четыре клавиши, колесико пресетов и выделенная кнопка запуска режима «Видео», который может готовить Full HD-ролики. Просматривать отснятый материал и ковыряться в настройках Alpha a3000 предлагает на встроенном 3-дюймовом дисплее с разрешением 230 тысяч точек.

За изготовление снимков в новинке отвечает CMOS-сенсор формата APS-C, выдающий за раз до 20,1 Мп. Подходят к такому сенсору любые объективы Sony E, то есть все модели для серии камер NEX. По словам производителя, энергии Alpha a3000 потребляет почти как стандартная зеркалка и на одном заряде батареи может сделать до 470 снимков.







## НА НОВЫЙ ЛАД

Razer Krait 2013

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 6400 dpi
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Кнопки:** две основных, колесико-кнопка
- **Размеры:** 11,6x5,2x3,6 см
- **Вес:** 85 г
- **Цена:** 2620 рублей

Вот бывает, привыкаешь за долгие годы к одной мышке, а она бац — и ломается. И фиг найдешь еще одну такую же в продаже, а если даже и отыщется где-то в дальнем углу склада, понимаешь — ТТХ у давнего любимца устарели, пора переходить на что-то посвежее. У фанатов **Razer** подобных проблем в последнее время все меньше. Компания с завидной регулярностью обновляет свои популярные модели и сегодня добралась до **Krait**, впервые увидевшей свет, когда 1600 dpi казались прямо манной небесной.

Понятно, сейчас такими цифрами никого не удивишь, поэтому **Krait** инженерам пришлось вскрыть и поставить внутрь современный сенсор четвертого поколения с максимальным разрешением 6400 точек на дюйм. Поработали скальпелем и по корпусу, причем настолько основательно, что новинка стала сильно напоминать недавно выпущенную **Taira**, но только без боковых кнопок и с прикрученной поддержкой фирменного софта **Razer Synapse 2.0**. Последний позволит подправить настройки имеющихся на борту двух кликов и колесика.



## ГДЕ КНОПКА?

LG G2

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- |   |  |
|---|--|
| ● <b>Формфактор:</b> сенсорный моноблок   | ● <b>Связь:</b> GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 900/1900/2100 МГц, LTE 850/900/1800/2100/2600 МГц |
| ● <b>Операционная система:</b> Android 4.2.2  | ● <b>Беспроводные модули:</b> Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, NFC, ИК                               |
| ● <b>Дисплей:</b> 5,2 дюйма (1080x1920), True HD-IPS  | ● <b>Навигация:</b> A-GPS/ГЛОНАСС  |
| ● <b>Процессор:</b> четырехъядерный Qualcomm Snapdragon 800 (2,26 ГГц)                          | ● <b>Разъемы:</b> micro-USB, 3,5-мм джек   |
| ● <b>Оперативная память:</b> 2 ГБ   | ● <b>Аккумулятор:</b> 3000 мАч   |
| ● <b>Встроенная память:</b> 32 ГБ   | ● <b>Размеры:</b> 13,8x7,1x0,9 см  |
| ● <b>Камеры:</b> 2,1 Мп (фронтальная), 13 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения) | ● <b>Вес:</b> 143 г  |

кость, одну на питание. А в зависимости от запущенного приложения обучили их менять свое назначение: к примеру, они могут работать как спуск фотоаппарата.

За главным объективом (заботливо прикрытым стойким сапфировым стеклом) скрывается сенсор на 13 Мп, оснащенный и автофокусом, и технологиями HDR со стабилизацией изображения. Неплох и фронтальный «глазок» — 2,1 Мп.

К сожалению, упаковали красоту в обычный глянцевый пластик, на стекло или металл производитель не расщедрился. Впрочем, несмотря на это, выглядит аппарат симпатично: скругленные углы и тонкие рамки по бокам дисплея. Последний, кстати, — приличные 5,2 дюйма, занятые матрицей True HD-IPS разрешением 1080x1920 точек. За отрисовку всей этой дружной братии пикселей отвечают уже зарекомендовавший себя чип **Qualcomm Snapdragon 800**, 2 ГБ оперативной и 32 ГБ флэш-памяти, а также куча беспроводных модулей, в возможности которых даже затесалась поддержка LTE.

Пожалуй, единственный минус **LG G2** — даром его раздавать не будут, хотя, учитывая, что о цене пока ничего не известно, все возможно.







## БЕЗ ПРОВОДОВ

Konoos KNS-BTH-100 Z Bluetooth

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** накладные, затылочные
- **Динамики:** 40 мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц (наушники), 100 — 800 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 84 дБ (наушники), 42 дБ (микрофон)
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Соединение:** Bluetooth
- **Аккумулятор:** до 9 часов (музыка), до 20 часов (гарнитура)
- **Дополнительно:** внешняя звуковая карта
- **Цена:** 1450 рублей

Чем плохи вставные наушники? Вечно вываливаются из ушей и страдают страшной болезнью под названием «провод оторванный». Новые Konoos KNS-BTH-100 Z Bluetooth лишены всех этих горестей. Во-первых, потому, что они накладные. Во-вторых, проводов им вообще не выдали.

Два динамика соединены между собой гибким прочным ободком, проходящим за головой, и касаются ушей мягкой подушечкой. За последними скрываются большие (для портативной техники) излучатели диаметром 40 мм, готовые похвастаться приличной частотной характеристикой от 20 до 20 000 Гц и нехилым таким сопротивлением в 32 Ом.

Еще у KNS-BTH-100 Z есть встроенный микрофон, а значит, соединив новинку с телефоном, можно смело использовать ее в качестве гарнитуры. Причем, если не слушать между разговорами музыку, один заряд батареи можно растянуть аж на двадцать часов, однако в случае пренебрежения этим правилом придется довольствоваться девятью часами. После этого будет необходимо подключиться к ближайшему источнику питания с USB-выходом.



## КЛАССИЧЕСКАЯ МЕХАНИКА

Gigabyte Aivia Osmium

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Корпус:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Переключатели:** Cherry MX Red
- **Интерфейс:** USB
- **Дополнительно:** хаб USB 2.0, USB 3.0, 2x 3,5-мм джек, подсветка, поддержка макросов
- **Размеры:** 45,4x25,7x4,5 см
- **Вес:** 1,5 кг
- **Цена:** 4500 рублей

В полку игровых клавиатур очередное пополнение — в новобранцы записалась **Gigabyte Aivia Osmium**. Боец, надо признать, пришел подготовленным. Кнопки — чистая механика с переключателями **Cherry MX Red**, а это означает не только мягкое нажатие и громкий «кляц», но еще и ресурс в 50 млн срабатываний.

Как и положено игровой железке, стандартными 104 клавишами Aivia Osmium не ограничилась. Так, над рядом «F1-F4» встал набор «G1-G5», на который можно назначить любую функцию или написать свой макрос.

Естественно, не обошлось и без профилей — собственных вариантов настройки разрешается сохранить до пяти штук. Причем переключаться между ними предлагается на лету: триггер совмещен с панелью лампочек «Numpad». Еще один необычный ход со стороны Gigabyte — два скролла над «F6-F7», отвечающих за громкость и уровень яркости встроенной подсветки.

В качестве приятного подарка на дальней грани корпуса расположился один USB 2.0, а на правой — USB 3.0 и пара 3,5-мм джеков для подключения наушников и микрофона. Плюс в комплекте есть пять сменных кнопок, инструмент для их установки и широкая подставка под запястье.

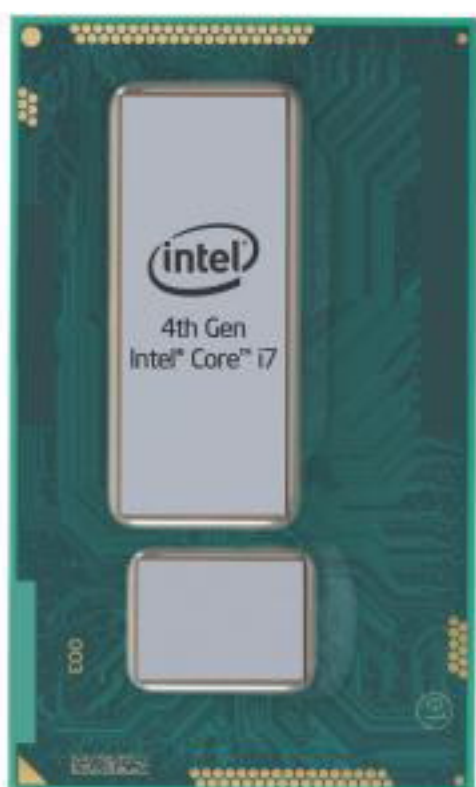






# В ХАСВЕЛЛЕ ВСЕ СПОКОЙНО

## Новая процессорная архитектура от Intel



Светлые времена, когда чуть ли не каждый второй знал, до каких частот у него разгоняется процессор, давно прошли. Железо не пользуется былой популярностью, а объяснять, зачем нужна очередная версия оперативки или видеокарты, становится все сложнее. Яркое тому доказательство — затянувшийся старт архитектуры **Intel Haswell**. Вместо того, чтобы выйти в продажу в первых числах января, как это запланировано программой Intel Tick-Tock, она появилась лишь в конце весны. И есть у нас серьезные подозрения, что связана задержка отнюдь не со сложностями производства, — надо было сбыть остатки прошлогодних Ivy Bridge. Впрочем, не будем о грустном и перейдем к рассказу об особенностях свежих кристаллов.

### Под старым соусом

Как это было с Ivy Bridge, откровениями Intel не порадовала: Haswell строго следует заветам предшественника. Четыре основных компонента (вычислительный, графический модули, кэш и системный агент) продолжают общаться по 256-битной кольцевой шине. Не изменился и техпроцесс — по 22-нм нормам сделаны и трехмерные транзисторы Tri-Gate, и 14-ступенчатый конвейер, и кэш-память первого и второго уровней объемом по 64 и 256 КБ на ядро. Как и прежде, за такт новая микроархитектура может выполнить до четырех инструкций, а технология Hyper-Threading добавит каждому реальному потоку один виртуальный.

Но если бы инженеры вообще ничего не поменяли в Ivy Bridge, то вы бы сейчас не читали эти строки. Для начала, увеличилась площадь кристалла — с 160 мм<sup>2</sup> она подросла до 177 мм<sup>2</sup>. И хотя общее количество базовых элементов осталось почти тем же (около 1,4 млрд), по сравнению с прародителем Haswell немного поумнел.

Так, за полтора года он выучил новый предмет под названием Advanced Vector Extension 2 (AVX2). Это такой набор команд, содержащий регламентации по работе с 256-битными операциями с целыми числами, а также прокачанные вычисления с плавающей точкой. Получена за прошедшее время и научная степень по инструкциям FMA (Fused Multiply-Add), позволяющим за такт протолкнуть сразу и умножение, и сложение. Для этого разработчики выделили по два порта и исполнительных блока и, чисто в теории, удвоили производительность. Правда, нам с вами прибавку, скорее всего, не увидеть. Прирост проявится лишь в некоторых специализированных задачах вроде обработки видео.

Еще одно низкоуровневое улучшение обещает сказаться на всех манипуляциях с данными. В Intel удвоили пропускную способность кэша первого и второго уровней. Теперь L1 за такт способен принять и отдать до 32 КБ информации, а L2 — до 64 КБ. Впрочем, лейтмотивом нового поколения вновь стала борьба за энергоэффективность.

### SoC-овая диета

Ранее Intel уже перенесла часть элементов системы питания под общую крышку процессора. В Haswell пошли еще дальше — некоторые модели будут исполнены по технологии SoC (System on a Chip), то есть рядом с самим CPU пропишется чипсет. Правда, пока это коснется лишь ноутбуков и планшетов, оснащенных кристаллами с TDP до 10 Вт. Для обычных представителей существенный выигрыш сулит новый вариант энергосбережения S0ix.

Он потребует примерно тех же затрат мощности, что и «спящий режим» (S3/4), но позволит возвращаться в штатное состояние за считанные миллисекунды. На деле все устроено следующим образом: ЦП перманентно засыпает и пробуждается исключительно для выполнения трудоемких задач. В результате во время простоя экономич-

### Технические характеристики

Характеристика	Core i5-4430S/4430	Core i5-4570T/4570S	Core i7-4765T/4770T	Core i7-4770/4770K
Техпроцесс	22 нм	22 нм	22 нм	22 нм
Количество ядер	4 шт.	2/4 шт.	4 шт.	4 шт.
Количество потоков	4 шт.	4 шт.	8 шт.	8 шт.
Количество транзисторов	1,4 млрд	1,4 млрд	1,4 млрд	1,4 млрд
Процессорный разъем	Socket LGA1150	Socket LGA1150	Socket LGA1150	Socket LGA1150
Частота	2,7/3 ГГц	2,9 ГГц	2/2,5 ГГц	3,4/3,5 ГГц
Максимальная частота Turbo Boost	3,2 ГГц	3,6 ГГц	3/3,7 ГГц	3,9 ГГц
L3-кэш	6 МБ	4/6 МБ	8 МБ	8 МБ
GPU	GT2 (Intel HD Graphics 4600)	GT2 (Intel HD Graphics 4600)	GT2 (Intel HD Graphics 4600)	GT2 (Intel HD Graphics 4600)
Частота GPU	350-1100 МГц	200/350-1150 МГц	350-1200 МГц	350-1200 МГц
Энергопотребление	65/84 Вт	35/65 Вт	35/45 Вт	84 Вт
Цена на август 2013 года	6200 рублей	6500 рублей	10 000 рублей	10 300/11 000 рублей





## Чипсеты Lynx Point

Характеристика	H81 Express	B85 Express	Q85 Express	Q87 Express	H87 Express	Z87 Express
Функции разгона	Процессор и графика					Процессор, графика, DDR3
Количество USB 2.0	10 шт.	12 шт.			14 шт.	
Количество USB 3.0	2 шт.	4 шт.			6 шт.	
Количество SATA 2	4 шт.			6 шт.		
Количество SATA Rev. 3	2 шт.	4 шт.				6 шт.
PCI Express	PCIe 2.0 x16		PCIe 3.0 x16			
Intel Rapid Storage Technology (RAID)			нет		да	
Smart Response Technology (SSD-кэш)			нет		да	
Техпроцесс						22 нм
Энергопотребление						4,1 Вт

ность должна вырасти в 20 раз. Еще немного эффективности разработчики смогли выжать за счет выделения системного агента (отвечает за ввод-вывод информации и включает контроллеры DDR3, дисплеев и PCIe) и кэша третьего уровня в отдельный блок со своей собственной частотой. Теперь при обращении встроенной видеокарты к L3 энергия подается только на память, а не на весь CPU.

### Графика

Особое внимание в Intel уделили наименее важной для нас, игроков, части — интегрированной графике, которая в очередной раз обязуется показать двукратный рост производительности.

Основных изменений два. Первое — добавлена поддержка **DirectX 11.1**. Второе — количество вычислительных блоков снова выросло, а сами чипы отныне разделены на три уровня. Младший — модель GT1 — включает в себя по шесть ядер. Следующим, самым распространенным, стал GT2, пришедший на смену HD Graphics 4000. Вместо 16 он оснащается 20 блоками и в народе будет известен как HD Graphics 4600. Ну и наиболее мощный представитель — GT3 — обзавелся 40 модулями и метит в компаньоны к производительным ультрабукам.

Помимо этого, появилась еще и гибридная графика GT3e. Она отличается дополнительными 128 МБ памяти eDRAM, интегрированной в подложку центрального процессора и подключенной к 512-бит шине. Производительность решения, по данным производителя, сравнима с NVIDIA GeForce GT 650M. Но стоит ли игра свеч — не понятно. Подобные бонусы не только повысят стоимость кристаллов, но и плохо скажутся на их энергоэффективности.

### LGA1155 — на свалку

Вместе с графикой Intel обновила и чипсеты. В старый LGA1155, облюбованный Sandy и Ivy Bridge, Haswell не влезут. Им необходимы материнки с LGA1150, также известным как Socket H3. Главное изменение свежего поколения — техпроцесс снизился с 65 сразу до 22 нм, догнав тем самым процессоры и потеряв 2,5 Вт в строчке «энергопотребление».

Всего в рамках серии **Lynx Point** планируется шесть наборов логики: **H81**, **B85**, **Q85**, **Q87**, **H87** и **Z87**. Младшие версии получают ряд ограничений по механизмам разгона,

количеству портов входа/выхода и фирменным технологиям Intel. В зависимости от модели будет варьироваться и число USB 3.0 и SATA 3.0 — от двух до шести штук. А вот PCIe 3.0 и 2.0 всем выдали поровну — по 16 и 8 линий соответственно. Исключением стал лишь H81, вовсе лишенный возможности общения по PCIe 3.0.

Заметим, что новых материнок должно хватить примерно на два-три года. По заверениям Intel, следующая архитектура, **Broadwell** (14 нм), будет использовать тот же LGA1150.

### Выбирай, какой хочешь

Система наименований Haswell досталась по наследству от Ivy Bridge. Так, старшим процессором стал **Intel Core i7-4770K**. Первая цифра в четырехзначном индексе соответствует поколению камня, далее следует внутреннее обозначение. Буквенный суффикс указывает на особенности конкретного экземпляра: **K** — разблокированный множитель CPU, **S** — тепловой пакет до 65 Вт, **T** — до 45 Вт, **R** — топовая графика GT3e.

На момент написания статьи Intel представила только топовые версии Haswell — Core i5 и Core i7. Младшие i3 и Pentium должны появиться чуть позже.



Итог по Haswell можно смело делить на две части. Первая — с точки зрения домашних пользователей. Для них, честно говоря, ничего нового не появилось. Да, улучшили работу кэша, добавили инструкций, но на деле это опять даст минимальный прирост производительности, и смысла переходить с Ivy Bridge на Haswell — никакого, ведь даже частотные характеристики остались на прежнем уровне.

А вот для любителей ноутбуков Haswell станет открытием. Intel проделала огромную работу по снижению энергопотребления и добилась того, что лэптопы теперь пашут по 8-10 часов кряду. Обновилась и встроенная графика. На ультрабуках, ранее считавшихся исключительно офисными машинами, отныне можно будет более-менее сносно играть. А это значит, по своей эффективности x86-архитектура вплотную подобралась к планшетной ARM и, пусть не сегодня — в следующем поколении, устроит на мобильном рынке тихую революцию. ● **Александр Шаронов**

## РАСШИРЯЕМ ВОЗМОЖНОСТИ

Процессоры семейства Haswell не получили существенных изменений блока System Agent, в том числе его основных отделов — контроллера памяти, сегмента PCI Express и центра дисплейных портов. Как и прежде, поддерживается двухканальная установка модулей DDR3-1600 с теоретической пропускной способностью до 25,6 ГБ/с.

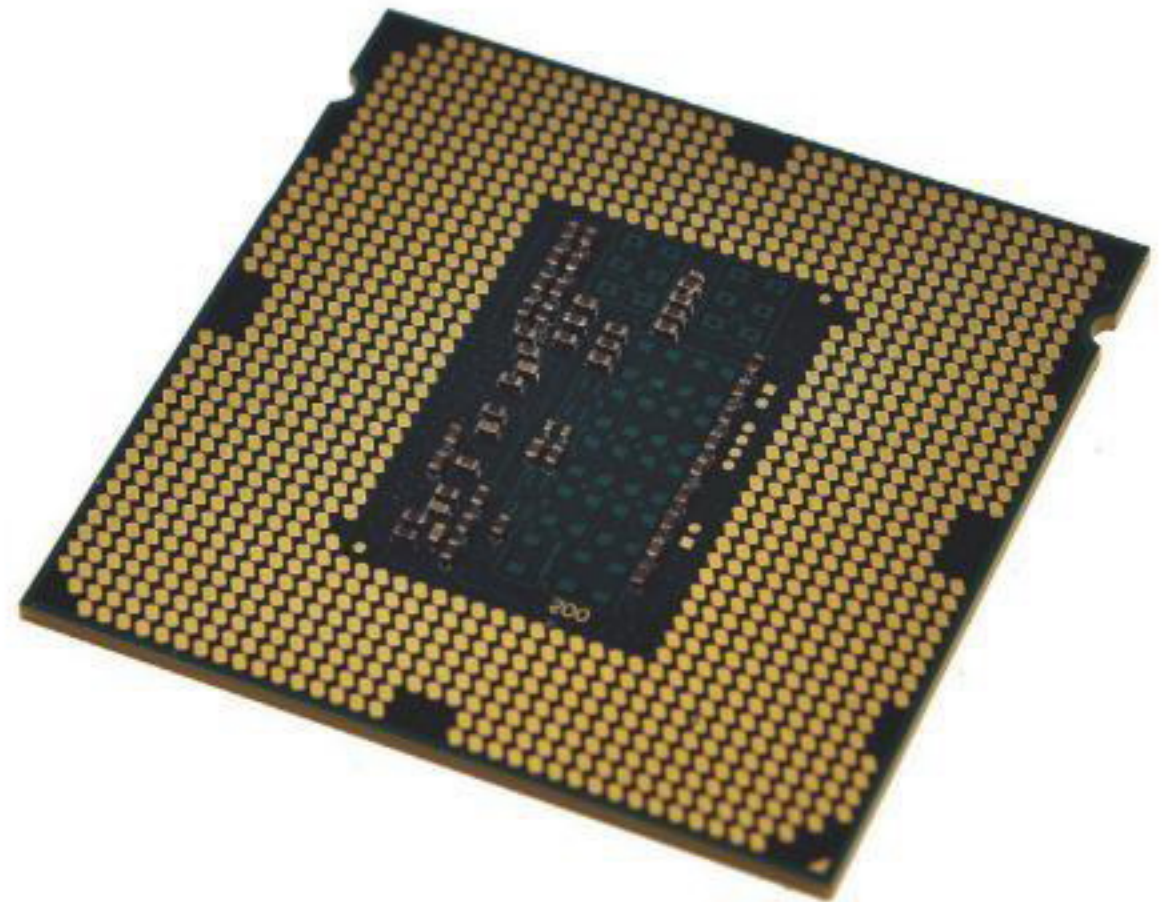
Непосредственно в ЦП встроена поддержка 16 линий PCI Express 3.0. Ими можно распорядиться по-разному: оставить единую ветку с максимальной пропускной способностью, разделить ее на две 8x или одну 8x и две 4x. Все модели новой линейки будут стандартно поддерживать три порта мониторов. Производители материнских плат могут сами выбирать конечную конфигурацию, собирая ее из HDMI 1.4a, DVI, DisplayPort 1.2 и Embedded DisplayPort (eDP).





# ИДЕМ НА РЕКОРД

## Тестирование процессора Intel Core i7-4770K



**В** нашей стране запуск кристаллов на свежей архитектуре прошел более чем спокойно. Журналисты прекрасно отобедали на презентации Intel, а магазины чуть ли не в тот же день объявили о начале продаж. И, надо отдать им должное, с ценами особо не зверствовали: в первые недели ради приличия накинули пару тысяч сверху, но потом быстро опустились до уровня прошлого поколения. То есть старший **Core i7-4770K** оценили в те же 11 000 рублей, что и **i7-3770K**, а **Core i5-4570** — в 6500 рублей, как и **Core i5-3570**. А это значит, Intel сделала все возможное, чтобы при сборе компьютера с нуля пользователи отдавали предпочтение новой платформе, а не пытались сэкономить на покупке прошлогодних разработок.

### Материнки

Похожа ситуация и с материнскими платами. За топовый чипсет **Z87** просят от 5000 до 20 000 рублей, за более простые версии — **H87** — около 3500 рублей. С учетом почти одинаковых возможностей, последний вариант выглядит предпочтительнее. К примеру, наша тестовая **Gigabyte H87-HD3** свои деньги отработала по полной программе.

Казалось бы, ну что можно получить за эти 3500 рублей? По мнению **Gigabyte** — шесть портов SATA Rev. 3, два PCIe x16, пару старых PCI, реализованных через отдельный чип, и два PCIe x1. Под планки памяти — четыре разъема, готовых суммарно принять 32 ГБ оперативки на скорости до 1600 МГц. А для подключения внешних устройств — два USB 2.0, четыре USB 3.0, LAN, PS/2, шесть аудио на 3,5-мм джек и видеовыходы D-sub (VGA), DVI и полноформатный HDMI. Не хватает лишь развитой системы охлаждения.

У нашей героини всего один алюминиевый радиатор на южном мосту и еще один — над питанием (шестифазным). Впрочем, ругаться на это нет никакого смысла. Во-первых, компактная СО оставляет массу места для уста-

новки процессорного кулера. Во-вторых, мощные охлаждалки Haswell как картошка мартовскому коту.

### На практике

С Haswell мы провели два месяца — сначала изучали его возможности на ноутбуках («Игромания №9/2013, «Новое поколение»), а затем усиленно гоняли на нашем тестовом стенде. И если в первом случае новинки Intel произвели на нас неизгладимое впечатление, то во втором — нас будто загнали в кинотеатр смотреть режиссерскую версию «Аватара» с доселе никем невиданными пятью секундами видеоряда. Три часа просмотра, а потом гадаешь, где же прибавка-то и насколько она вообще перевернула весь смысл фильма. Вот, честно, с Haswell то же самое.

В сравнении с Ivy Bridge цифры в тестовых табличках почти не изменились. Игры на новое поколение отреагировали ровно в пределах погрешности. А софт... ну, он вроде как прибавил. Взять тот же Super Pi 1.5. На Core i7-3770K заветное число «пи» рассчитывалось за четыре минуты и 12 секунд, на i7-4770K тратится на 11 секунд меньше. Круто? Тогда еще пример. Раньше WinRAR сжимал 7096 Кб в секунду, а теперь 7254 Кб — тоже впечатляющий «рекорд».

А вот с разгоном нет даже такого прогресса. Если наш Core i7-3770K под кулером **Cooler Master TPC812XS** и в зазорной компании из **Radeon HD 7970** и двух планок оперативки **Kingston HyperX DDR3-2000 МГц** послушно поднимался с родных 3,5 до 4,6 ГГц, то i7-4770K твердо заявил: 4,4 ГГц и ни шагу дальше, хоть напряжение мне добавляйте, хоть кулер другой ставьте, хоть вообще выкидывайте. Есть, конечно, информация, что это вовсе не архитектура виновата, а Intel зажала бесценную термопасту, положив между ядрами и крышкой какой-то шлак, но сути дела это не меняет — для новинки гоняться Haswell отвратно.





## Синтетические тесты

### PCMark07

Модель процессора	Overall	%
Core i7-4770K	<b>5073</b>	100%
Core i7-3770K	4807	95%

### 3DMark 11 (Performance)

Модель процессора	Graphics	Physics	Overall	%
Core i7-4770K	<b>9166</b>	7121	<b>8577</b>	100%
Core i7-3770K	8878	<b>7480</b>	8455	99%

### CineBench R11.5

Модель процессора	CPU Score	%
Core i7-4770K	<b>8</b>	100%
Core i7-3770K	7,5	94%

## Приложения

### WinRAR 4.0

Модель процессора	Кб/с	%
Core i7-4770K	<b>7254</b>	100%
Core i7-3770K	7096	98%

### SuperPi 1.5 (16 МБ)

Модель процессора	Время, секунды	%
Core i7-4770K	<b>241,7</b>	100%
Core i7-3770K	252,1	96%

### Excel Benchmark

Модель процессора	Время, минуты	%
Core i7-4770K	<b>20,9</b>	100%
Core i7-3770K	22,9	91%

## Игровые тесты

### Aliens vs. Predator

Настройки	Core i7-4770K	Core i7-3770K
VeryHigh, 1280x1024, AF 16x	139,2	<b>139,3</b>
VeryHigh, 1280x1024, AF 16x, AA 4x	102,2	<b>102,3</b>
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	<b>96,3</b>	96,2
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	<b>71,4</b>	71,3
%	100%	100%

### Metro: Last Light

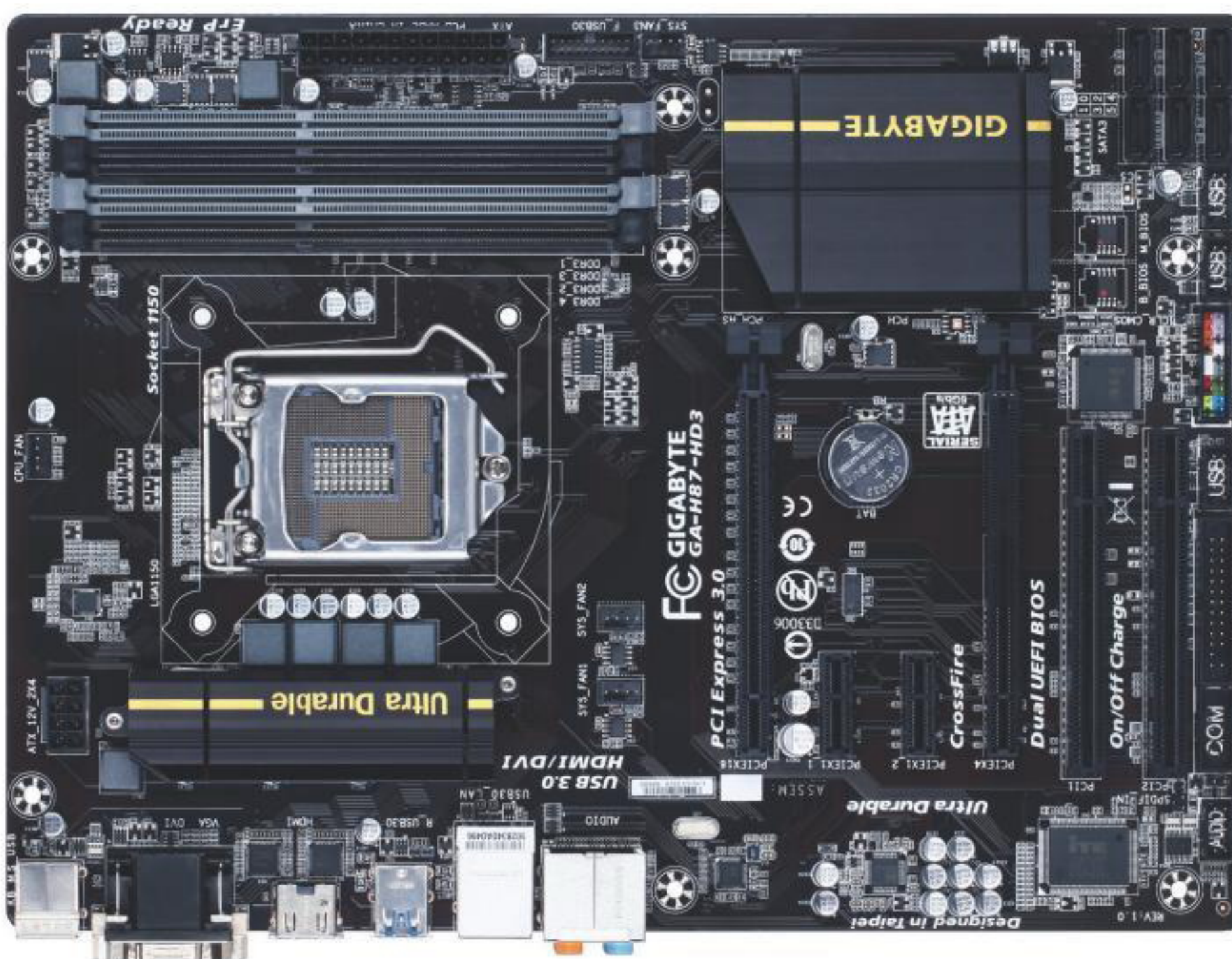
Модель процессора	Core i7-4770K	Core i7-3770K
High, 1280x1024, AF 16x	45	<b>46</b>
VeryHigh, 1280x1024, AF 16x	38	38
High, 1920x1080, AF 16x	33	33
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	<b>28</b>	28
%	100%	100%



В итоге заключение по, наверное, самой ожидаемой платформе последнего года не шибко-то и веселое. Пользователям обычных ПК Haswell не принес ничего нового. Плюс 5% по тестам, конечно, здорово, но погоды не делает; срочно отдавать троюродному брату систему на Sandy/Ivy Bridge и бежать покупать Haswell точ-

но не стоит. Смысл брать его есть только при условии, что вы сидите на древних Core и уже не можете терпеть их тормоза. Вот тогда новинки станут единственно верным решением, альтернатив им нет. А так — будем ждать следующего года, когда Intel перейдет на 14-нм техпроцесс и хотя бы просто увеличит частоты камней.

● **Дмитрий Колганов**







# РЕЗВЫЙ МАЛЫШ

## Тестирование планшета Ritmix RMD-870

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 8 дюймов (768x1024), IPS, сенсорный
- **Процессор:** Allwinner A31 (четыре ядра, 1 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Графика:** PowerVR SGX544
- **Накопитель:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SDHC (до 32 ГБ)
- **Разъемы:** 3,5-мм джек, micro-USB, micro-HDMI
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi
- **Дополнительно:** G-сенсор
- **Аккумулятор:** литий-ионный, 3900 мАч
- **Операционная система:** Android 4.1 Jelly Bean
- **Камера:** 0,3 Мп (фронтальная), 2 Мп (задняя)
- **Размеры:** 20,6x14,9x0,92 см
- **Вес:** 420 г
- **Цена на август 2013 года:** 6500 рублей

### + ПЛЮСЫ +

- + хорошо лежит в руке
- + прочный корпус
- + мощная начинка
- + IPS-дисплей
- + низкая цена

### - МИНУСЫ -

- слишком много предустановленного софта
- слабый динамик
- пачкается дисплей
- нет версий с 3G и GPS

**Д**олгое время в секторе «компактных» планшетов безраздельно властвовал ASUS Google Nexus 7. Пospорить с ним было сложно: за минимум денег он предлагал отличный экран и мощную начинку. Сегодня противников у этого «малыша» хоть отбавляй. На рынок вышли быстрые китайские процессоры, позволившие создать аналоги Nexus с крайне заманчивыми ценниками. Одним из них стал **Ritmix RMD-870**.

### Одежка

Дизайн новинки напоминает уменьшенную версию первых iPad. Лицевая сторона закрыта стеклом, дисплей обрамляет толстенькая полоска пластика черного или белого цвета, а обратная часть сделана из серебристого шершавого металла. Похожа и форма — прямоугольник с сильно закругленными краями. На верхнем торце расположились все разъемы: слот для карточек micro-SD, micro-USB для общения с компьютером, micro-HDMI на вывод изображения на телевизор, 3,5-мм джек под наушники и вход под фирменную зарядку. По левому боку встало управление: качелька громкости и клавиша питания. Не густо, но больше планшету не нужно — основные команды «четвертого» Android заточены под экран.

Последний в RMD-870 построен на базе 8-дюймовой IPS-матрицы разрешением 1024x768. На фоне скорого появления Full HD-таблеток с той же диагональю — немного, хотя для повседневного использования хватает. То же скажем и про углы обзора. До идеальных 180/180 градусов по горизонтали/вертикали наш герой не дотягивает, но уверенные 130/130 показывает, а этого достаточно, чтобы комфортно серфить в интернете, вольготно распластавшись по дивану. А если еще не сравнивать выдаваемую картинку с профессиональными мониторами — вообще идеал получится. Изображение яркое, контрастное, да и цвета в меру натуральные, придаться можно разве к чуть высветленным желтым и красным оттенкам.

А вот с защитным стеклом Ritmix немного промахнулась. Грязными руками его лучше не касаться — отпечатками обрастает вмиг, а без спецсредств чистится сложно. Впрочем, компенсируется эта оказия завидной прочностью. На соседство с острыми предметами RMD-870 плевать хотел (пытались оставить борозду ножницами — не вышло). Правда, особо бережливым хозяевам производитель все же рекомендует приклеить специальную пленку, находящуюся в комплекте. Заметим, что на отзывчивость сенсора она почти не влияет. И с ней, и без нее пятипальцевый мультитач работает без нареканий.

### Внутри

По начинке RMD-870 сразу скажем: плохого в ней всего две вещи. Первая — максимальное количество внутренней памяти равно 8 ГБ. Вторая — версий с 3G и GPS на горизонте не наблюдается. Во всем остальном перед нами торжество китайской инженерии. За работу отдувается четырехъядерный кристалл **Allwinner A31** — архитектура ARM v7 на скорости 1 ГГц. За отрисовку графики отвечает четырехмодульный чип **PowerVR SSGX544**, частый гость в топовых смартфонах. Ну а на хранение опера-



тивной информации выделено 2 ГБ DDR3, что для «бюджетников» вообще невиданная роскошь.

На деле эти цифры выливаются в 11 370 очков в AnTuTu Benchmark и невероятно высокую отзывчивость установленного **Android 4.1**. По субъективным ощущениям, таблетка заметно бодрее своих конкурентов на двухъядерном Rockchip — никаких подтормаживаний, быстрый запуск приложений, беспрепятственное открытие тяжелых интернет-страниц. В общем, все как у взрослых, более дорогих моделей. Даже в играх RMD-870 не отстает. В том же Real Racing 3 уровень графики сравним с iPad 3.

К сожалению, вторичные функции такого восторга не вызывают. Так, камеры здесь исключительно для галочки. И если передняя на 0,3 Мп еще хоть как-то удовлетворяет скромным требованиям Skype, то обратная, на 2 Мп, годится только на случай, когда под рукой больше ничего нет и не предвидится: цифровые шумы лезут при любом освещении. Задуматься с RMD-870 придется и о покупке наушников, поскольку встроенный динамик не отличается громкостью и не может перекричать даже офисный фон. Вот что нас порадовало — так это скорость общения планшета с компьютером. При закачке фильмов наш герой уверенно держал 16-20 МБ/с. Для сравнения, в «бюджетниках» этот показатель, как правило, в два-три раза ниже.



Отметим, что в комплекте, помимо самого планшета, есть чехол-книжка из кожзама и провод OTG, позволяющий подключать внешний накопитель. Забавно, но за все это Ritmix просит 6500 рублей. Учитывая приличный экран, мощную начинку и безглючную работу, предложение более чем заманчиво. ● **Дмитрий Колганов**





# ПРОЩЕ НЕКУДА

## Тестирование электронной книги Sony PRS-T2



Ровно год назад, в «Игромании» №10/2012, мы протестировали электронную книгу Sony PRS-T1. Читалка была всем хороша — шрифтами, легкостью и удобством управления, — но вот корпус никуда не годился. Не знаем, с какого перепуга, но дизайнеры Sony решили, что глянец просто идеальный выбор для ридера и познать прекрасное надо исключительно в окружении бликов. Мы тогда с таким раскладом не согласились и сегодня даем Sony второй шанс. Ее PRS-T2 обзавелась матовым пластиком и готова поспорить за лидерство на рынке.

### Без изменений

Отличить новинку от предшественницы несложно. Первый признак — преобразившаяся панель кнопок. Вместо традиционной для японцев полоски, разрезанной на пять клавиш, кнопки у основания отныне четко разделены и сделаны в виде пиктограмм «Вперед», «Назад», «Домой», «Предыдущий раздел», «Меню». Нажимаются удобно, а вслепую отыскиваются на счет раз. Единственное, клавиши выкрашены серебристой краской по черной пластмассе, и, судя по нашему опыту, продержится такая красота недолго — год-два, затем облезет.

Второй знак — изменившийся материал. Нет, любимый в прошлых версиях металл не вернулся, но в «черной» PRS-T2 на место глянцевого, активно бликующего пластика пришел софттач, приятный на ощупь и, самое важное, абсолютно равнодушный к яркому свету и агрессивной среде вроде пляжного песка.

В остальном PRS-T2 — копия прародителя. Форма — знакомый тоненький прямоугольник, в лицевую часть которого утоплен экран. Рамки вокруг дисплея тонкие, так что книга узкая и спокойно обхватывается ладонью. Разъем для соединения с компьютером — micro-USB — расположился снизу, тут же встала и кнопка питания.

### Функциональность

По наследству перешел и экран. Шестидюймовая матрица — лучшая на сегодняшний день, E Ink Pearl. У нее светлая подложка и отличное, контрастное изображение. Нарекание одно — устаревшее разрешение. Если в том же Amazon Kindle Paperwhite уже ввели 768x1024, то Sony сохранила верность старым 600x800 и разлетающимся на пиксели наклонным частям литер. Остались и проблемы со слишком долгим форматированием. На открытие свежего произведения или

изменение масштаба букв железка тратит до 3-4 минут. Правда, совершается это один раз и в дальнейшем не напрягает. А вот с переносами в PRS-T2 ничего не поделаешь. Режима «скидывать по словам» нет, а встроенный «по знакам» часто отправляет на следующую строчку одну букву.

Хотя все эти мелочи можно и простить, ведь над шрифтами Sony поработала на совесть — четкие и крайне приятные глазу. В преимуществах и практически идеальная для ридера организация. Основное меню проще некуда: крупные иконки читаемой и недавно загруженных книг плюс доступ к настройкам. Аналогично и со второстепенными функциями. Открываете читалку — доступны исключительно словари, листалки и опции шрифтов/ориентации экрана. Желаете порисовать — вот вам лишь ластики и ручка. В общем, не запутаешься.

То же и с управлением. Не нравятся кнопки? Пожалуйста, есть сенсорный экран. За распознавание нажатий отвечает технология **Neonode zForce eBook Touch**: над дисплеем сформирована сетка из невидимых глазу лучей, при пересечении которых обрабатывается прикосновение. Работает без нареканий, а главное — никак не влияет на изображение.

### Загружаем

Форматы PRS-T2 поддерживает лишь самые популярные — PDF, TXT, FB2 и EPUB. Со своей стороны мы порекомендуем использовать последние два — читаются отменно. Что касается PDF, его лучше не пробовать: прокручивается долго, все очень мелко, да и вообще для таких вещей надо брать планшет. Владельцам старых устройств Sony скажем, что фирменный LRF японские представители отныне не воспринимают, библиотеки придется собирать заново. Забыть можно и про музыку. Эксперимент со встроенным MP3-плеером в PRS-T1, видимо, посчитали провальным и отправили на свалку истории.

Зато от Wi-Fi, браузера, Facebook и Evernote отказываться не стали. Насколько они нужны в ридере — вопрос спорный, сайты смотреть неудобно. Хорошо только одно: книги разрешается скачивать напрямую с интернета, да и обновляться «по воздуху» в разы удобнее, чем через компьютер.

Кстати, защитой памяти в PRS-T2 всего 1,3 ГБ. Кажется, немного, но, учитывая, что даже самые «толстые» произведения занимают около 1-2 МБ, хватит надолго. Если пространство все-таки закончится — разрешается вставить micro-SD объемом до 32 ГБ.



На фоне своей предшественницы PRS-T2 — это такое небольшое обновление для основной версии проекта. Подкрутили чуть производительность, наладили дела со словарями, наконец-то добавив русско-английские переводчики, ну и, конечно же, подправили материалы. Без косяков, правда, не обошлось. На месте и общая задумчивость, и малое количество поддерживаемых форматов. Но при всем этом PRS-T2 — одна из лучших книг на нашем рынке.

Свою функцию она выполняет на 100%, не грузит лишними опциями и должна понравиться пользователям любого возраста — и детям, и старшему поколению, которое с техникой на «вы». Только при покупке имейте в виду: матовый пластик используется только в черных вариантах книги, в красном и белом до сих пор присутствует глянец.

● **Дмитрий Колганов**

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 6 дюймов (600x800, 16 градаций серого, E Ink Pearl)
- **Материал:** пластик
- **Цвета:** черный (матовый), белый, красный (глянец)
- **Пользовательская память:** 1,3 ГБ
- **Поддерживаемые форматы:** EPUB, PDF, FB2, TXT, JPEG, BMP, PNG, GIF
- **Управление:** сенсорный экран, кнопки
- **Интерфейс:** micro-USB
- **Дополнительно:** браузер, словари, поиск, Wi-Fi
- **Габариты:** 17,3x11x0,9 см
- **Вес:** 164 г
- **Цена на август 2013 года:** 5000 рублей

### + ПЛЮСЫ +

- + простое управление
- + отлично ложится в руку
- + встроенные словари
- + прочный корпус
- + комплектный стилус

### — МИНУСЫ —

- мало поддерживаемых форматов
- белый и красный корпуса сильно бликуют
- нет крепления для стилуса







# ПОЛОСАТЫЙ РЕЙС

## Тестирование монитора Philips 278G4DHSD



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** AH-IPS
- **Подсветка:** светодиодная (система W-LED)
- **Частота развертки:** 30-83 кГц (горизонтальная), 56-75 Гц (вертикальная)
- **Яркость:** 250 кд/м<sup>2</sup>
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 7 мс (gray to gray), 14 мс (on/off)
- **Углы обзора:** 178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), 3x HDMI
- **Дополнительно:** поддержка 3D Stereo, USB 3.0 хаб, 3,5-мм джек на наушники
- **Энергопотребление:** 25,9 Вт
- **Размеры:** 62,3x47,1x19,7 см
- **Вес:** 7,5 кг
- **Цена на август 2013 года:** 13 300 рублей



До недавнего времени всем любителям игр в 3D Stereo приходилось брать мониторы с технологией **3D Vision**. А это априори означало TN-матрицу с удручающим качеством цветопередачи и ужасными углами обзора по вертикали. Простыми словами, если хотелось поиграть и посмотреть фильмы в стереоскопии — вы либо забывали про работу с фотографиями, либо покупали два дисплея, что и накладно было, да и пространства отъедало будь здоров. К счастью, технологии не стоят на месте — на рынке начали появляться модели с качественными IPS-панелями и поддержкой 3D Stereo. И хотя последнее никак не связано с NVIDIA 3D Vision, это не помешало нам протестировать новинку. Попыты проводили на **Philips 278G4DHSD**.

### Большой и черный

Выглядит 27-дюймовый монитор круто. Черный, с тонкой рамкой и внушительных размеров ногой — впишется практически в любой интерьер. Управление расположилось на нижней правой кромке и получило симпатичное и очень логичное меню. На оборотной стороне панели свое место нашли все

разъемы: три цифровых HDMI и аналоговый D-sub (VGA). Также ей достались USB 3.0 хаб на четыре порта (почему-то находящийся сзади) и 3,5-мм джек для вывода звука с HDMI.

По бокам же встали светодиодные ленты **Ambiglow**, представляющие собой вариацию на тему телевизионной Ambilight и одну из главных особенностей нашего героя. Тем, кто по досадному упущению не в курсе, о чем речь, поясним. Ambiglow снимает основной цветовой фон по краям матрицы и в соответствии ему освещает стену за дисплеем. То есть, когда у вас на экране появляется до тошноты идиллическая картинка с зеленым лугом и пасущимися на нем коровками, уверяем, ваши обои будут окрашены в нежно-салатовые цвета.

Сильно ли это впечатляет, сложно сказать, однако если во время игры резко отключить подсветку, то происходящее на экране сразу теряет часть своего очарования. Впрочем, огоньки не то, ради чего стоит покупать новинку, но они отлично дополняют все остальное — например, качественную AH-IPS-матрицу.

Углы обзора у нее практически бесконечны, а краски хоть и не идеальны, но значительно лучше, чем у любой TN. Засветок почти нет, а запаса по яркости достаточно для любых условий. Единственное, на заводах Philips то





ли калибраторы куда-то исчезли, то ли именно на нашем экземпляре кто-то схалтурил, но заводские настройки цвета не лезут ни в какие ворота.

Для получения действительно качественного изображения, отвечающего стандартам полиграфии, придется усиленно настраивать монитор с привлечением профессиональных устройств. Покупать их, естественно, не обязательно, просто наберите в интернете «настроим монитор задешево» и либо вызовите мастера на дом, либо свозите вашу покупку в офис выбранной компании. Обойдется такая услуга от 500 до 1500 рублей. Да, кстати, еще один укол в сторону производителя — глянцевое покрытие экрана. Во-первых, оно бликует. Во-вторых, с IPS оно вообще не нужно, контраст и отображение черного цвета и без того на высоте.

## Приоденемся

Ну а теперь расскажем о самом важном в Philips 278G4DHSD — 3D Stereo. Оно тут работает по совершенно иным принципам, нежели NVIDIA 3D Vision. Последняя использует затворный способ. На экран поочередно выводятся полные кадры для левого и правого глаза, идущие с частотой 120 Гц (отсюда и ограничение с TN — исключительно этот тип может обеспечить такую скорость). Чтобы картинка попадала именно на нужный орган зрения, используются очки с монохромными ЖК-матрицами, в определенный момент времени закрывающими то одну, то другую линзу. Минусы подхода очевидны. Первый — дороговизна технологии, только окуляры обходятся в пару-тройку тысяч рублей. Второй — естественное затемнение видеоряда. Третий — повышенная нагрузка на глаза, которую не выдерживает чуть ли не половина населения нашей планеты.

В Philips пропагандируют чересстрочное решение. Суть его заключена в названии. Матрица разбивается на горизонтальные строки: в четные отправляется изображение для правого глаза, в нечетные — для левого. В правильную сторону лучи направляют поляризационные очки. Преимущества у этого варианта следующие.

Для начала, включение стереоскопии никак не сказывается на яркости и цветопередаче, а следовательно, изображение куда естественнее, чем с 3D Vision. Дальше — глаза практически не ощущают нагрузки, так как отсутствует мерцание. Ну и, наконец, сами очки заметно удобнее. В них нет никаких технических примесей, а значит, конструкция крайне простая, легкая и, главное, не требует постоянной подзарядки, чем грешат устройства для 3D Vision. При этом стоят окуляры в разы дешевле конкурентов — 250-300 рублей.

Что же касается недостатков, он тут один, зато серьезней некуда. Если сидеть слишком близко к экрану — вылезает гребенка. Это когда картинка буквально разлетается на строчки, а для избавления от неприятного эффекта приходится отодвигаться от дисплея на почтительное расстояние. В нашем случае — на полтора-два метра, в зависимости от особенностей зрения.

В остальном 3D Stereo на Philips 278G4DHSD выглядит ничуть не хуже, а местами даже и лучше, чем на «затворных» конкурентах. Конечно, встречаются и артефакты, и иногда двоение изображения, но этим грешит и 3D Vision. Другое дело, он гораздо проще в настройке.

## Сложности перевода

Если для активации игрового 3D Vision нужно лишь поставить галочку в родных драйверах GeForce, то для включе-



ния заветного эффекта с нашим героем приходится устанавливать сторонний софт. Philips рекомендует программу **Tridef 3D** производства компании **DDD**. Сразу скажем, разрабатывалось ПО для плат AMD, лишенных поддержки NVIDIA 3D Vision, но работать оно может, пусть и с небольшими глюками, с видеокартой любого производителя.

Сама программка проста как тапки и представляет собрание профилей для игр. Выбираете подходящий — и вперед. Список обширный и на момент тестирования включал все текущие хиты, такие как BioShock Infinite, Tomb Raider и Metro: Last Light. Подстава в том, что за это богатство необходимо платить. Предлагаемый в комплекте с монитором драйвер **Tridef Ignition** идет с ограниченным набором проектов и общим 3D-профилем, поддерживающим только простейшие 3D-движки. За разблокировку полной версии ПО надо отдать 1500 рублей.

В качестве компенсации за эти деньги вы также получите просмотрщик стереофотографий и видеоплеер, который при наличии установленного пакета кодеков K-lite без проблем крутит стереоролики — даже те, что идут с двумя картинками (горизонтальными или вертикальными). Последнее, правда, не сильно нужно, в особенности если у вас есть **CyberLink Media Player** или **TotalMedia Theatre**.

Кстати, фильмы на Philips 278G4DHSD выглядят более чем достойно. За счет большой матрицы видны все стереоэффекты, включая любимые многими вылетающие объекты.



В итоге по Philips 278G4DHSD у нас сложилось следующее мнение. Да, у монитора есть определенные недостатки, в число которых входит глянцевое стекло и отсутствие лицензии на софт, необходимый для включения в играх 3D Stereo. Но количество плюсов это с лихвой перевешивает. Картинка у дисплея качественная и подходит для работы с фотографиями, поддержка Ambiglow реально усиливает впечатление от игр и фильмов, ну а 3D Stereo чересстрочная технология местами показывает даже лучше, чем NVIDIA 3D Vision. ● **Карасев Михаил**

## + ПЛЮСЫ +

- + большой размер
- + качественная матрица
- + отличный дизайн
- + хорошие стереоэффекты
- + дешевые очки

## - МИНУСЫ -

- ограниченность комплектного драйвера
- возможны проблемы с видеокартами NVIDIA
- чересстрочная гребенка
- глянцевое покрытие





# НОВАЯ ЛИНЕЙКА

## Тестирование трех смартфонов торговой марки Highscreen

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ HIGHSCREEN OMEGA PRIME XL

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.2.1
- **Дисплей:** 5,3 дюйма (540x960), IPS
- **Процессор:** четырехъядерный Qualcomm Snapdragon S4 Play MSM8225Q (1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 2 Мп (фронтальная), 8 Мп (задняя, вспышка, автофокус)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 9002100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0 + EDR
- **Навигация:** GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2800 мАч
- **Размеры:** 15,3x7,8x0,9 см
- **Цена на август 2013 года:** 9 990 рублей

С тех пор, как **Android** ворвался на телефонный рынок и бодрым пинком отправил с него большую часть своих конкурентов, ситуация со смартфонами стала до боли напоминать классические ноутбуки. От модели к модели одежда, начинка, название отличаются кардинальным образом, а возьмешь в руки — и вот они, родные Windows, Word и браузер. И что на образце за 100 000, что за 15 000 рублей — одинаковые, заразы.

С коммуникаторами сейчас то же самое: вроде купил себе топовую трубку, а функционал такой же, как у проданного из-под полы «нонейма» за пять тысяч. Конечно, до недавнего времени можно было сказать: «Да, я переплатил, зато у меня крутой экран, система не тормозит, а игры летают». Но сегодня подобное уже не прокатывает. Дешевые представители, по следам собратьев-планшетов, обзавелись быстрыми процессорами, качественными матрицами, получили неплохие камеры и готовы к войне за место под солнцем. И шансы на победу у них велики — в этом мы убедились на собственном опыте, протестировав сразу три аппарата торговой марки **Highscreen**.

### Highscreen Omega Prime XL

Начнем с наиболее впечатляющей модели из нашей тройки — **Omega Prime XL** с 5,3-дюймовым экраном. Выглядит телефон солидно. В длину — целых 15 см, в ширину — без малого 8 см. Несмотря на кажущиеся необъятными габариты,

в средних размеров руке трубка лежит более чем уверенно и, что удивительно, свободно управляется одним большим пальцем. Спасибо за это сильно скошенным углам и зализанным верхней и нижней кромкам.

Не подвел **Omega Prime XL** и в плане дизайна. Лицевая панель у него угольно-черная, а цвет оборотной решается выбирать по настроению. В комплекте есть три аккумуляторных крышки: стандартные черная и белая плюс задорная лимонно-желтая.

Основной элемент телефона — экран — сделан на основе IPS-матрицы. И пусть разрешением она не блещет, всего 540x960, зато картинку выдает отличную, без заметных перегибов и затуханий при изменении угла обзора.

Начинка в **Omega Prime XL** соответствует, так сказать, «большому» уровню корпуса. Делами заправляет четырехъядерный кристалл **Qualcomm Snapdragon S4 MSM8225Q** частотой 1,2 ГГц. Построен он на бюджетной архитектуре **Cortex A5**, и за это его принято активно ругать. Но мы этим заниматься не будем — работает система плавно, интернет-странички грузятся без проблем, видео крутится вплоть до 720p, а игры идут с вполне приличными настройками графики.

Неплохо у **Omega Prime XL** и с камерами. Понятно, до грандов индустрии они не дотягивают — не та ценовая категория, — но задней матрицы на 8 Мп достаточно, чтобы сфоткать свои ноги на фоне моря и без зазрения совести выложить в Facebook.

А вот с чем **Highscreen** сплеховала, так это со встроенной памятью. Ее тут всего 4 ГБ, да и те наполовину заняты. Решается проблема установкой флэшки формата micro-SD, которая становится третьей карточкой в телефоне. По доброй традиции «бюджетников», **Omega Prime XL**, как и все наши сегодняшние герои, поддерживает две SIM-карты. И хотя обслуживаются они общим GSM-модулем и лишь одна из них может работать с 3G — бонус в любом случае приятный.

Тем, кому огромные корпуса не по нраву, скажем, что у **Highscreen** есть еще один **Omega Prime**, без приставки XL. Технически — все то же самое, но диагональ экрана всего 4,7 дюйма.

### Highscreen Alpha R

Второй в наши руки попала модель **Alpha R**. Выглядит она не так ярко, как **Omega Prime XL**, но современным тенденциям соответствует в полной мере. Углы скругленные, лицевая панель черная, а задняя крышка сделана из качественного пластика. По габаритам телефон заметно меньше рассмотренного выше, но, что странно, по размерам дисплея от него отстал не сильно.

Матрица стоит 5-дюймовая, тоже IPS, но с разрешением 1080x1920. По плотности пикселей и общему качеству картинки — не хуже пресловутого iPhone последних поколений. Другое дело, что с таким количеством точек далеко не всегда может справиться установленный тут графический чип **PowerVR SGX544MP**.

Хватает его только на видео, браузер и интерфейс операционной системы. А вот тяжелые игры ему уже не по зубам. К примеру, **Real Racing 3** интегрированная графика превращает в банальное слайд-шоу со звуковым сопровождением.

Отметим, что, как и **Omega Prime XL**, **Alpha R** работает на Android 4.2.1, одной из последних версий ОС от Google.







Единственное различие — у «большого собрата» оболочка чуть доработана силами Highscreen, а у Full HD-образца стоит оригинальная сборка, зато с приятным бонусом в виде 20 ГБ в облачном хранилище 4Sync.

Склад, надо сказать, не лишний: своей памяти в смартфоне также всего 4 ГБ, да еще и выделенных исключительно для установки софта. То есть, к примеру, фотографии с камеры на внутреннюю флэшку записать нельзя — только на внешнюю micro-SD карту. Кстати, снимает Alpha R лучше, чем Omega Prime XL, и хотя сенсор с тем же разрешением, 8 Мп, итоговый результат заметно четче и детализированнее.

Впрочем, фотовозможности в этой модели не самое главное. Основная фишка Alpha R — время работы. В коробке с трубкой поставляются сразу два аккумулятора! Один на 2000 мАч, а второй — на 4000 мАч. Если зарядить оба, устройство без проблем работает по четыре дня. Правда, чтобы воспользоваться такой возможностью, придется менять заднюю панель. Под стандартную тоненькую крышку большая батарейка не влезает — для нее в комплекте есть альтернативная «защита», увеличивающая и без того немалые габариты телефона.

Кстати, Alpha R не единственный долгожитель в линейке Highscreen, у компании есть еще модель Boost с аккумулятором на 4160 мАч и ценником 8990 рублей. Правда, ни Full HD-дисплеем, ни выдающимся дизайном она похвастаться не может.

## Highscreen Spark

Последняя трубка в нашем тесте не может похвастаться ни суперэкраном, ни модным камнем, ни особо красивым корпусом. Зачем же мы ее взяли, спросите вы? Да потому, что стоит она всего 3500 рублей, а нам всегда было интересно, каковы способности у телефонов этой ценовой категории. Как оказалось, впечатляющие.

Для начала, тут установлен «взрослый» Android 4.0.4, а значит, чисто в теории, возможности у Spark — как и у более дорогих моделей. То есть и игры, и фильмы, и интернет доступны в полном объеме. Вопрос только в скорости работы.

Внутри стоит двухъядерный **Qualcomm MSM8225**, построенный по лекалам ARM Cortex A5 и функционирующий на час-

тоте до 1 ГГц. Оперативной памяти — 512 МБ, а за графику отвечает то же видеодро, что и в Omega Prime XL, — Adreno 203.

Как ни странно, но этого хватает, чтобы выбить из Android любые мысли о тормозах. Да, конечно, затыки иногда встречаются. Например, при вызове контактов трубка задумывается, но всего лишь на доли секунды. Нормально работает и видео, правда, только до 1280x720.

Однако самое неожиданное — Spark справляется с играми. И не с какими-то там Angry Birds или Cut the Rope (эти, кажется, даже на сковородках уже запускаются), а с серьезными трехмерными проектами. Да, идут они с низкими настройками графики, да и небольшие подлагивания случаются, но главное — играть можно.

Тем, кто сейчас думает, что мы всей редакцией в сказочники записались, скажем — объяснение такому поведению есть, и оно очень простое. У местного 4-дюймового дисплея разрешение всего 480x800 точек, а значит, требования к начинке более чем скромные.

К сожалению, кроме стабильной работы, Spark похвастаться больше нечем. Камеры — слабенькие, динамик — тиховат, а встроенный ЦАП на наушники сильно режет низкие частоты. Забавно, но на этом фоне очень качественным оказался корпус устройства: сделан из прочного пластика, да еще и покрыт софтвером. Чем-то напоминает первые модели HTC, когда те выходили еще с Windows Mobile.



Впечатлений от общения с тремя телефонами Highscreen у нас осталось вагон и нехилая тележка. Так, смартфон Omega Prime XL порадовал не только большим и качественным дисплеем, но еще и долгим временем работы, мощным процессором и классными сменными панельками. Маленький Spark оказался вообще выше всяких похвал. За 3500 рублей он предложил плавную работу Android, интернета и игр — конечно, в ущерб остальным функциям, но это уже мелочи. А вот Alpha R нас немного разочаровал. При очень хорошем дисплее и двух комплектных батареях он умудрился провалиться в игровых тестах — встроенной графики на Full HD не хватило. Впрочем, кому от трубки нужны только звонки, интернет и фильмы — это не важно. ● **Дмитрий Колганов**



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ HIGHSCREEN ALPHA R

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.2.1
- **Дисплей:** 5 дюймов (1080x1920), IPS
- **Процессор:** четырехъядерный MediaTek MT6589T (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 2 Мп (фронтальная), 8 Мп (задняя, вспышка, автофокус)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0 + EDR
- **Навигация:** GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2000/4000 мАч
- **Размеры:** 14,3x7,2x0,9 см
- **Вес:** 156/204 г
- **Цена на август 2013 года:** 12 000 рублей

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ HIGHSCREEN SPARK

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0.4
- **Дисплей:** 4 дюйма (480x800)
- **Процессор:** двухъядерный Qualcomm Snapdragon S4 Play MSM8225 (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 МБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 0,3 Мп (фронтальная), 5 Мп (задняя, вспышка, автофокус)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0 + EDR, FM
- **Навигация:** GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1500 мАч
- **Размеры:** 12,4x6,5x12,6 см
- **Вес:** 130 г
- **Цена на август 2013 года:** 3 500 рублей





# БЫСТРЫЙ ЗАХВАТ

## Тестирование внешней платы видеозахвата AVerMedia Live Gamer Portable



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный, красный
- **Разъемы:** фирменный аналоговый (переходники на RCA, компонентный, PlayStation 3), HDMI-in, HDMI-out, 2x 3,5-мм джек, слот для SD-карт (до 32 ГБ)
- **Формат видео:** H.264
- **Максимальное разрешение:** 1920x1080
- **Максимальный битрейт:** 60 Мб/с (видео), 256 Кб/с (аудио)
- **Интерфейс:** USB
- **Дополнительно:** автономная работа; кабели HDMI, micro-USB, 3,5-мм джек; переходник на RCA/компонентный, на фирменный разъем PlayStation 3; Xsplit-лицензия на три месяца
- **Поддерживаемые системы:** Windows 7/8
- **Размеры:** 13,1x7x2,2 см
- **Вес:** 117 г
- **Цена на август 2013 года:** 7000 рублей



У многих из нас после особо удачного рейда в World of Warcraft или забега в Battlefield 3 проскакивала мысль: «Да такой класс надо по телевизору показывать, в назидание остальным». Конечно, о центральном телевидении лучше не мечтать, а вот организовать прямой стрим в интернете или банально создать и загрузить свой ролик на YouTube не самая сложная задача. Для этого либо придется постичь дзен по программам видеозахвата и трате денег на дорогостоящий процессор и кучу оперативки, либо купить специализированную плату, например, **AVerMedia Live Gamer Portable** (далее — LGP).

точка захватывает картинку, при помощи встроенного процессора сжимает ее кодеком H.264 и записывает на выбранный носитель. От вас в этом нехитром деле требуется немного: подключить провода, обеспечить питание, указать место хранения и качество финального ролика, ну и нажать «Rec». Разберемся с каждым из этапов.

### Первый взгляд

Новинка — прямой наследник **Live Gamer HD**, протестированного в «Игромании» №1/2013. Основные отличия: устройство теперь не надо пихать внутрь компьютера, оно может работать автономно и писать с PlayStation 3. Во всем остальном — перед нами та же самая разработка, берущая на себя обязанность захвата и сжатия подаваемого видеопотока.

Несмотря на чуть пугающее предназначение, выглядит LGP симпатично. Начинка прописалась в корпусе, сильно напоминающем фотоаппарат-мыльницу. Толстенький черный прямоугольник, красная окантовка и большая круглая кнопка с подсветкой сверху.

Точно так же, просто и со вкусом, организован и базовый принцип работы. С источника (видеокарты, консоли, видекамеры, мобильника или старого видеомagneфона) подается сигнал на один из входов LGP. Дальше кар-

### Подключение

Хотя список подключаемой к LGP техники впечатляет, входов у самого устройства раз-два и обчелся. Для «цифры» есть HDMI, для аналога — фирменный интерфейс с переходниками на компонентный или AV-разъемы. Последний пригодится при общении с совсем уж старыми проигрывателями и с PlayStation 3. На HDMI у консоли не сет вахту HDCP-защита, обрубающая подачу данных при подключении записывающего приемника. Конечно, ставили эту штуку не от начинающих игроков-режиссеров, а от пиратов, копирующих Blu-ray-фильмы, но итог один: снимать с PlayStation 3 разрешено только аналоговый сигнал. Забавно, но Xbox 360 подобной паранойей не страдает, с ним можно использовать любой вариант.

Звук LGP тоже умеет захватывать как по цифре, так и по аналогу, через 3,5-мм джек. Правда, независимо от





выбранного способа, получаться будет исключительно стерео. С многоканалкой железка не дружит.

Еще пара портов в LGP работает на вывод информации — HDMI и 3,5-мм аудио. Это сквозные разъемы, пропускающие картинку и звук на монитор/телевизор и колонки. Функционируют они без видимых задержек и процессу игры никак не мешают. Отметим, что с ноутбуками без HDMI-in в настройках видеокарты надо включать «клонирование» дисплея, тогда один поток пойдет на LGP, а второй — на матрицу ноутбука.

## Управляем

В итоге схема коммутации LGP выглядит следующим образом. С источника идут провода в рекордер, а с него — на монитор и колонки. Еще один кабель понадобится для питания — mini-USB. Почему мы говорим именно о питании, да потому, что работать LGP может как напрямую с компьютером, так и автономно. То есть для захвата с приставки вовсе не обязательно держать под рукой ПК или ноутбук, устройство прекрасно обходится и без них. Для этого надо перевести рычажок на правом боку в соответствующий режим и вставить в LGP SD-карточку (до 32 ГБ), отформатированную в FAT32.

Подать энергию можно с консоли, используя один из ее USB-выходов, или с БП от какого-нибудь телефона. Стартовать запись вообще проще простого: ткнул в большую кнопку, и процесс пошел, нажал еще раз — остановился, а на карточке появился видеофайл. О ходе дела будет сигнализировать динамическая подсветка вокруг центральной клавиши.

Единственный момент тут — воспроизводить созданное видео LGP не умеет, для этого придется обращаться к ПК. С него же надо и заранее задавать качество записи. В специальной программе **AVerMedia PC-Free Utility** указывается разрешение (720p или 1080p) и степень сжатия — 8/10/12/16 Мб/с, от которой будут зависеть финальная картинка и размер роликов. Предложение, честно говоря, весьма условное, так как наиболее удобоваримый вариант — самый старший, остальные настройки выдают как-то уж слишком мутноватое изображение.

Интересно, но 16 Мб/с не предел для LGP. В случае записи на жесткий диск компьютера — через утилиту **RECentral** — диапазон увеличивается до 60 Мб/с, а это уже близко к оригиналу. Побольше в ПК-режиме и разрешений. И хотя потолок все те же 1920x1080, «под ним» разрешается задать любое соотношение, начиная с 640x480, а также указать количество кадров в секунду — от 15 до 60 штук. Здесь доступны и опции аудио, причем не только ширина потока (до 256 Кб/с), но и выбор дополнительного источника. К примеру, если вы захотите комментировать свое видео в прямом эфире, то можно заодно получать звук с гарнитуры и сразу подмешивать его к ролику.

Тем же, кому будет лениво разбираться во всех этих циферках, AVerMedia предлагает упрощенные варианты управления. В той же RECentral есть еще два режима — «Любитель» и «Новичок». В первом настройки разделены по этапам и на картинках наглядно показывается, какой раздел и на что влияет. Ну а во втором вообще надо определиться лишь с источником захвата, и софт сам подберет комбинацию параметров. Правда, потом вы, скорее всего, получите невразумительного качества изображение, зато просто.

Еще бонус от AVerMedia — функция «сдвиг во времени». Понятное дело, ждать момента, когда вас посетит вдохновение и вы в одиночку вынесете все 15 танков в World of Tanks, можно не один день, и беспорядочно сохранять неудачные попытки — тратить место на жестком диске. Для таких случаев в RECentral предусмотрена буферная запись длиной час. LGP по циклу пишет происходящее на экране, и, как у вас сложится удачный бой, можно перейти в меню программы и оставить на память нужный кусок видео.

## Прямой эфир

Ну и последний, для многих очень важный момент — стрим в интернет. Тут все одновременно и проще, и сложнее, чем с захватом. Легко — в программном смысле. Для популярного стрим-софта LGP — очередной источник, выбираемый в меню. Потрудиться придется с другим. Учитывая недюжинные возможности новинки, главным для вас станет не переборщить с итоговой тяжестью предполагаемого эфира и четко подогнать настройки под реальную толщину интернет-канала, иначе зрители будут смотреть пусть и красивое, но все же слайд-шоу.

Кстати, сама AVerMedia для стримов рекомендует использовать программу **XSplit** и даже прикладывает к LGP соответствующую лицензию на три месяца. Тем, кто не знаком с этой утилитой, вкратце поясним. Софт самостоятельно соединяется с нужным вам сервером, помогает подобрать оптимальное качество видео и на автомате отправляет все в онлайн. Обходится такая услуга от 90 до 200 рублей в месяц, в зависимости от длительности подписки. Впрочем, можно воспользоваться и альтернативными утилитами вроде OBS или Wirecast.



Наконец, что касается качества видео, то к нему у нас претензий нет. Вне зависимости от того, к чему подключен Live Gamer Portable — к слабому ноутбуку или мощному игровому монстру, — на выходе получается нормальный ролик.

По поводу же самого устройства скажем так: LGP — незаменимая вещь для тех, кто пишет или стримит игровое видео. Железка проста, удобна в использовании и гарантирует не только качественную картинку, но и отсутствие тормозов. Ну а если у вас в планах захват с консолей — новинка вообще обязательна к покупке. ● **Дмитрий Колганов**



## + ПЛЮСЫ +

- + простые настройки
- + не нагружает компьютер
- + есть HDMI
- + возможность писать с PlayStation 3
- + автономная работа

## - МИНУСЫ -

- высокая цена
- нет поддержки многоканального звука





# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Пока вся игровая общественность с довольным видом смаковала подробности gamescom, в мире железа царил гробовая тишина. Ни одного громкого анонса, ни одного скандала — тишь да благодать. Следить можно было только за ценами, которые магазины, пусть и не шибко уверенно, начали повышать в преддверии школьного сезона.

### Основные изменения этого месяца

- ✳ Откажемся в этом месяце от **Palit GeForce 770** и поставим ей на замену разогнанную версию **Radeon HD 7970** от **MSI**. Причина: после выхода GeForce 700 AMD резко скинула цены на свои чипы.
- ✳ В «Дешево и сердито», а также «Смерть тормозам» возьмем корпуса **ACCORD SA-01B** — выглядят красиво, да и по функциональной линии могут предложить два внешних USB 2.0, один USB 3.0 и пару аудиоразъемов.
- ✳ Во всех конфигурациях сменим производителя оперативной памяти с **Kingston** на **Corsair**. В производительности не потеряем, а лишний рубль сэкономим.
- ✳ В качестве апгрейда для «Займи, но купи» используем видеокарты **Gigabyte GV-N680OC-4GD** с увеличенным до 4 ГБ объемом памяти — станут отличным подспорьем для многомониторных конфигураций.

## ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



ЦП: Intel Core i7-3970X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	35 900
Кулер: Noctua NH-D14 SE2011 (алюминий+медь, 140 мм, 900-1200 об/мин, 13.2-19.6 дБ)	3100
Системная плата: MSI Big Bang XPower II (XL-ATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 128 ГБ, 7x PCIe x16, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 4x USB 3.0, FireWire, S/PDIF-out, 2x LAN, аудио)	13 220
Память: 8x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	28 900
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-N750TI-2GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN, 837-876/6008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	108 315
SSD: 512 ГБ OCZ Vector VTR1-25SAT3-512G (SATA Rev. 3, зап. — 530 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	16 650
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	21 420
Дисковод: ASUS BW-12B1LT/BLK/G/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3100
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower (1500 Вт, ATX, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 8x MOLEX, 2x FDD, 4x 6-pin, 4x 8-pin)	9900
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводная, подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus (24 бит, 192 кГц, 118 дБ)	6290
Колонки: Edifier S550 (5.1, 5x 32 Вт + 120 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц)	16 810
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	66 600
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>358 955</b>

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

## ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6350
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1600
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4080
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2490
Видеокарта: MSI R7970 TF 3GD5/OC BE (AMD Radeon HD 7970, 1000/5500 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 950
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2330
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Zalman Z9 U3 Black (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	2310
Блок питания: Aerocool VP-700 PRO (700 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2310
<b>Системный блок:</b>	<b>34 960</b>
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IH00 MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VG248QE (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 350 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт, поддержка 3D Vision)	12 900
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>59 840</b>
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX1600C9D3K2	2490
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N680OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 680, 1071-1137/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4720
SSD: 128 ГБ OCZ Vertex 4 VTX4-25SAT3-128G (SATA Rev. 3, зап. — 430 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4700
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>74 110</b>

## ЗАЙМИ, НО КУПИ!



ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6660
Кулер: Deepcool NEPTWIN (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 24-32,1 дБ)	1600
Системная плата: ASUS Z87-K (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1333/1600/1866/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4460
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2490
Видеокарта: MSI R7970 TF 3GD5/OC BE (AMD Radeon HD 7970, 1000/5500 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	12 950
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000VX000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2330
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Zalman Z9 U3 Black (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	2310
Блок питания: Aerocool VP-700 PRO (700 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2310
<b>Системный блок:</b>	<b>35 650</b>
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2880
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, аудио 2x 1,5 Вт)	11 850
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>60 390</b>
Замена ЦП: Intel Core i7-4770 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4340
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N680OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 680, 1073-1137/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4720
SSD: 128 ГБ OCZ Vertex 4 VTX4-25SAT3-128G (SATA Rev. 3, зап. — 430 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	4700
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>76 510</b>





## ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: AMD FX-6300 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3690
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	640
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2500
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2490
Видеокарта: Gigabyte GV-N65TBOC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost, 1032-1092/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5605
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1760
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD SA-01B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1360
Блок питания: Hipro HPC500W Active (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1510
<b>Системный блок:</b>	<b>20 140</b>
Мышь: A4Tech F6 V-Track Gaming (3000 dpi, лазерная, проводная)	750
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: Jetbalance Jb-345 (2.0, 2x 18 Вт, 20-20 000 Гц)	1600
Монитор: BenQ RL2455HM (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, аудио 2x 2 Вт)	6450
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>29 610</b>
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1210
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R7870C-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2120
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2490
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>37 790</b>

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО



ЦП: Intel Core i3-3240 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3830
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 92 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	640
Системная плата: Gigabyte GA-Z77P-D3 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/2200/2400 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 3x SATA 2, mSATA 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2980
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2490
Видеокарта: Gigabyte GV-N65TBOC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost, 1032-1092/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5650
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1760
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD SA-01B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1360
Блок питания: Hipro HPC500W Active (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1510
<b>Системный блок:</b>	<b>20 760</b>
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1190
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	770
Колонки: Jetbalance Jb-444 (2.1, 2x 9 Вт + 12 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1820
Монитор: Asus VK248H (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	7800
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>32 340</b>
Замена ЦП: Intel Core i5-3470 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2290
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R7870C-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	2120
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2490
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>41 600</b>

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4900
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-26,1 дБ)	780
Системная плата: Gigabyte GA-990XA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3390
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2490
Видеокарта: Gigabyte GV-R7870C-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7770
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2160
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocoool Vs-3 Advance Black (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	1630
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1810
<b>Системный блок:</b>	<b>25 470</b>
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1750
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4160
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	8900
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>42 910</b>
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1450
Замена видеокарты: MSI R7970 TF 3GD5/OC BE (AMD Radeon HD 7970, 1000/5500 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	5180
SSD: 120 ГБ Kingston V300 SV300S3N7A/120G (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	3450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>55 350</b>

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



ЦП: Intel Core i5-4430 (Haswell, Socket LGA1150, 3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6080
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-26,1 дБ)	780
Системная плата: ASUS B85-PLUS (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	2960
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	2490
Видеокарта: Gigabyte GV-R7870C-2GD (AMD Radeon HD 7870, 1100/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	7770
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2160
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD SA-01B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1360
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1810
<b>Системный блок:</b>	<b>25 950</b>
Мышь: Razer Abyssus (3500 dpi, лазерная, проводная)	1740
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	5220
Монитор: BenQ XL2411T (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	9700
<b>Системный блок и периферия:</b>	<b>45 240</b>
Замена ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	580
Замена видеокарты: ACCORD SA-01B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	5180
SSD: 120 ГБ Kingston V300 SV300S3N7A/120G (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	3450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
<b>Со всеми наворотами:</b>	<b>56 810</b>

ДО 25 000 РУБЛЕЙ



# ТЕСТ №10

ОКТАБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

## В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1 Новыми играми в серии Need for Speed теперь будет заниматься исключительно студия...

- A. Criterion Games
- B. Black Box
- B. Ghost Games
- Г. Slightly Mad Studios
- Д. Codemasters

2 Какая из следующих игр не была представлена на презентации Sony во время gamescom 2013?

- A. Rime
- Б. Murasaki Baby
- B. BigFest
- Г. Gone Home
- Д. Shadow of the Beast

## ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3 Уве Болл вернулся к серии Postal и предложил проспонсировать его новый фильм через Kickstarter.

- A. Правда-правда.
- Б. Уве Болл на Kickstarter? Что за чушь!

4 Nintendo анонсировала урезанную версию 3DS — Nintendo 2DS. Консоль лишилась фирменной 3D-технологии и перестала складываться пополам.

- A. Ох уж эта Nintendo! Все так.
- Б. А как же она в карман влезать будет? Врете!

## КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5 — Then my psychotic best friend shows up out of nowhere to torture me over mistakes I made over a decade ago. (— А потом откуда ни возьмись объявляется мой психованный лучший друг, затем, чтобы донимать меня ошибками, совершенными мной более десяти лет назад.)

- A. Saints Row 4
- Б. GTA 5

- Б. Splinter Cell: Blacklist
- Г. DARK
- Д. Ride to Hell: Retribution

## ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6 Из какой игры взят этот скриншот?



- A. Face Noir
- Б. Omerta: City of Gangsters
- B. Gangsters 2: Vendetta
- Г. Secret Files 3
- Д. Art of Murder

7 Назовите год падения французского правительства в Remember Me.

- A. 2035
- Б. 2038
- B. 2041
- Г. 2048
- Д. 2052

НАШ ПРИЗ

Компактный видеорегистратор

Ritmix  
AVR-787 DUO

с широкоугольной (230°) видеосъемкой

и возможностью записи с двух камер в едином видеопотоке.

[www.ritmixrussia.ru](http://www.ritmixrussia.ru)





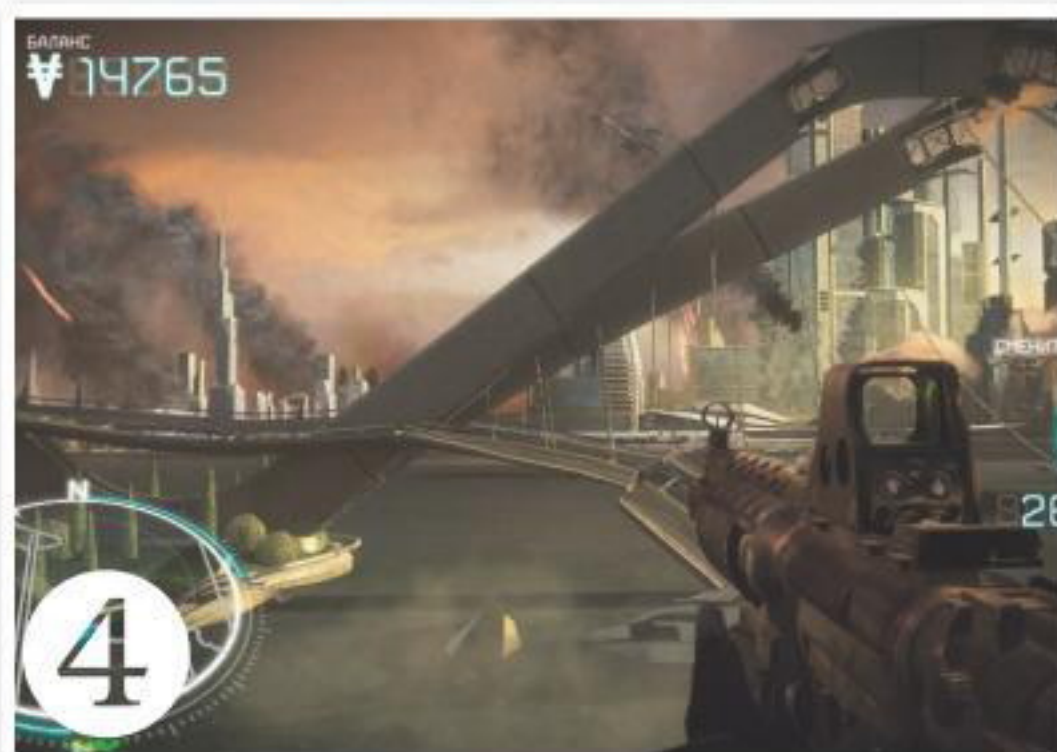
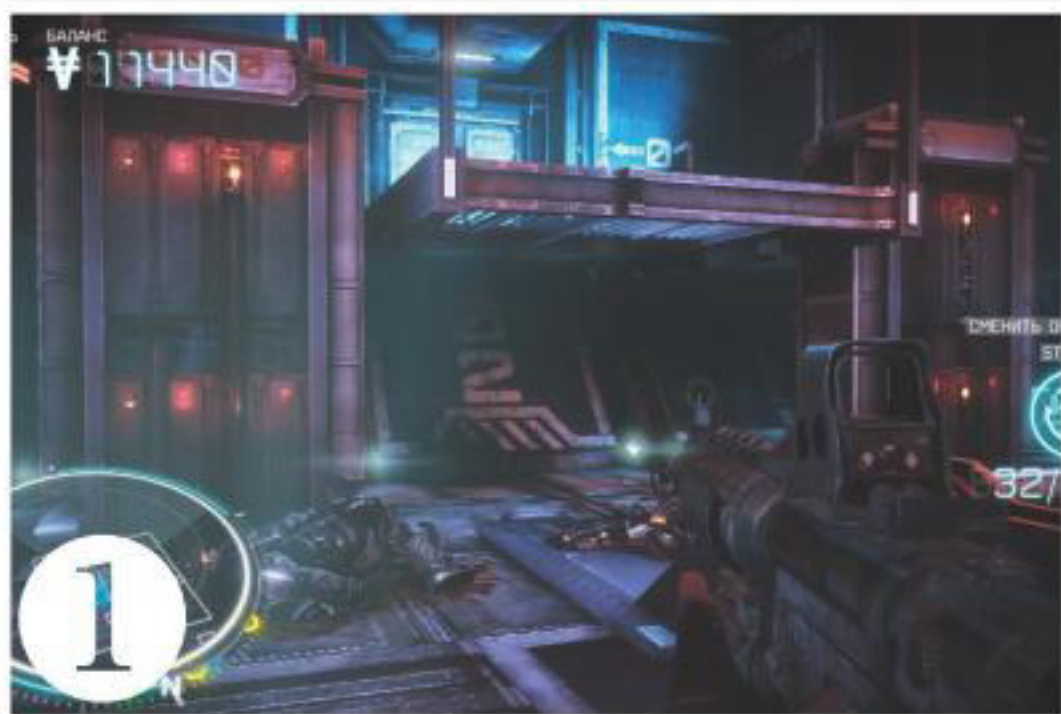




# ФОТОПАМЯТЬ №10

ОКТАБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Killzone: Mercenary** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



Беспроводной маршрутизатор

## TP-LINK TD-W8968

со встроенным модемом ADSL2+

портом USB и скоростью до 300 Мбит/с

[www.tp-link.com](http://www.tp-link.com)

НАШ ПРИЗ





Октябрь 2013 October

Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
39	30	1	2	3	4	5
40	7	8	9	10	11	12
41	14	15	16	17	18	19
42	21	22	23	24	25	26
43	28	29	30	31	1	2
						3

ИМАКУСЯ

TITANFALL

Издатель Electronic Arts Издатель в России EA Russia Разработчик Respawn Entertainment



И  
Т  
П  
О

МАНИА

Октябрь 2013 October

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
39	30	1	2	3	4	5	6
40	7	8	9	10	11	12	13
41	14	15	16	17	18	19	20
42	21	22	23	24	25	26	27
43	28	29	30	31	1	2	3



**Grand Theft Auto V**

Издатель Rockstar Games Издатель в России Г-С СофтКлуб Разработчик Rockstar North





# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№08/2013

## ТЕСТ

### Правильные ответы

- 1 Д (старшего брата Делсина Роу, главного героя inFamous: Second Son, зовут Редди)
- 2 Б (сценарий для технодемки The Dark Sorcerer написал Дэвид Кейдж)
- 3 А (Стивен Спилберг выступит продюсером сериала по мотивам Halo)
- 4 А (Batman: Arkham Origins Blackgate продолжает историю Arkham Origins)
- 5 А (цитата из Resident Evil: Revelations)
- 6 В (скриншот из 50 Cent: Blood on the Sand)
- 7 Г (в презентации нового Rocksmith на E3 2013 участвовал Джерри Кантрелл)

### Победитель

**Алексей Владыкин** (Екатеринбург)

ПРИЗ



Игровая гарнитура Razer Tiamat 2.2 с двумя отдельными басовыми динамиками и выдвижным микрофоном [www.razerzone.ru](http://www.razerzone.ru)

## СКАНВОРД

### Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: геймплей, Осада, Шала, Отакон, Като, Набу, аркан, ду, Бишоп, аркада, Ева, Нилин, сэр, Брэдбери, Анкоридж. По вертикали: йена, сон, атака, Синод, Париж. Ключевое слово: **Делсин**.

### Победитель

**Антон Чернявский** (Москва)

ПРИЗ



Беспроводная игровая гарнитура Sound Blaster Tactic3D Rage с динамиками Full Spectrum и съемным микрофоном [ru.creative.com](http://ru.creative.com)

## ФОТОПАМЯТЬ

### Правильные ответы:

**(Resident Evil: Revelations)**  
4, 1, 2, 3

### Победитель

**Сергей Тихомиров** (Москва)

ПРИЗ



Акустическая система TD 661 со съемными защитными сетками и выходным разъемом под сабвуфер [www.vers.su](http://www.vers.su)

# УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.  
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).  
«Сканворд»: ключевое слово.  
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

- 1 Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест X. Месяц»). Также не забудьте написать ваши настоящие имя, фамилию и город, в котором вы живете.
- 2 Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skp для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: **CONTEST@IGROMANIA.RU**

ТЕМА: **Тест №X. Месяц**

1 — Б  
2 — А  
3 — Б  
4 — В  
5 — А  
6 — Б  
7 — А  
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: **1121**

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X.  
Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 21.10.2013. Итоги будут подведены в декабрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на [info@igromania.ru](mailto:info@igromania.ru). Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на [dormi@igromania.ru](mailto:dormi@igromania.ru). Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленнее).



# ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

Художественные дизайнеры остаются таковыми даже при работе над видеоиграми. Посмотрите на героев Assassin's Creed, Uncharted и других популярных проектов — вот уж где прячутся настоящие модники! Кружевные костюмы, прорисованная до мелочей одежда — все это делает персонажей привлекательными и узнаваемыми, дополняет их образы. Но насколько вы были внимательны, изучая любимых героев? Сейчас-то мы и проверим!

«Игромания» при поддержке проекта **Mr. Gugu & Miss Go** объявляет конкурс «А я милого узнаю по одежке».

Mr. Gugu & Miss Go — это активно развивающийся модный бренд из Польши. Для создания одежды используется специальная технология печати рисунка на ткани. В ассортименте представлены свитшоты, футболки, платья, юбки, шорты, леггинсы, купальники и другие товары. Дизайнеры марки Mr. Gugu & Miss Go используют яркие неоновые цвета в сочетании с психоделическими рисунками животных, сладостей и фастфуда.

## ПРАВИЛА КОНКУРСА

Перед вами — двадцать предметов одежды, принадлежащих персонажам видеоигр. Чтобы победить, вам нужно угадать, кому они принадлежат, и назвать, героями каких игр являются их хозяева.

Все части костюмов взяты нами с официальных скриншотов, артов или волпаперов. Так что если вы лишь догадываетесь, но точно не знаете, кому принадлежит какая-нибудь шляпка, то интернет вам в помощь.

## КУДА ПОСЫЛАТЬ, КАК ОФОРМЛЯТЬ

Ответы принимаются по адресу [odejda@igromania.ru](mailto:odejda@igromania.ru) до **21 октября 2013 года**. В заголовке письма должно быть написано: «А я милого узнаю по одежке» (без кавычек).

Сам ответ должен выглядеть следующим образом: номер предмета одежды — имя его владельца и название игры (или же серии игр, если герой присутствовал в нескольких выпусках). Сам предмет называть необязательно (тем более что его не всегда просто идентифицировать).

Ответы принимаются как на русском, так и на английском языках.

Письмо с ответом должно выглядеть вот так:

- 1 — Лара Крофт, Tomb Raider
  - 2 — Ли Эверетт, The Walking Dead
  - 3 — Лев Исакович, Company of Heroes 2
  - 4 — Нилин, Remember Me
- и так далее...

Победителями станут трое участников, которых мы выберем случайным образом из писем с правильными ответами.

Надеемся, что даже те, кто не выиграют в конкурсе, получат искреннее удовольствие от угадывания имен владельцев этой необычной одежды.

## ПРИЗЫ

Свитера с изображениями гамбургера, собаки и ну о-о-очень чудного кота, сшитые в Бельско-Бяла, Польша. Все представленные модели — унисекс. Свой размер также указывайте в письме.

### ПЕРВЫЙ ПРИЗ



### ВТОРОЙ ПРИЗ



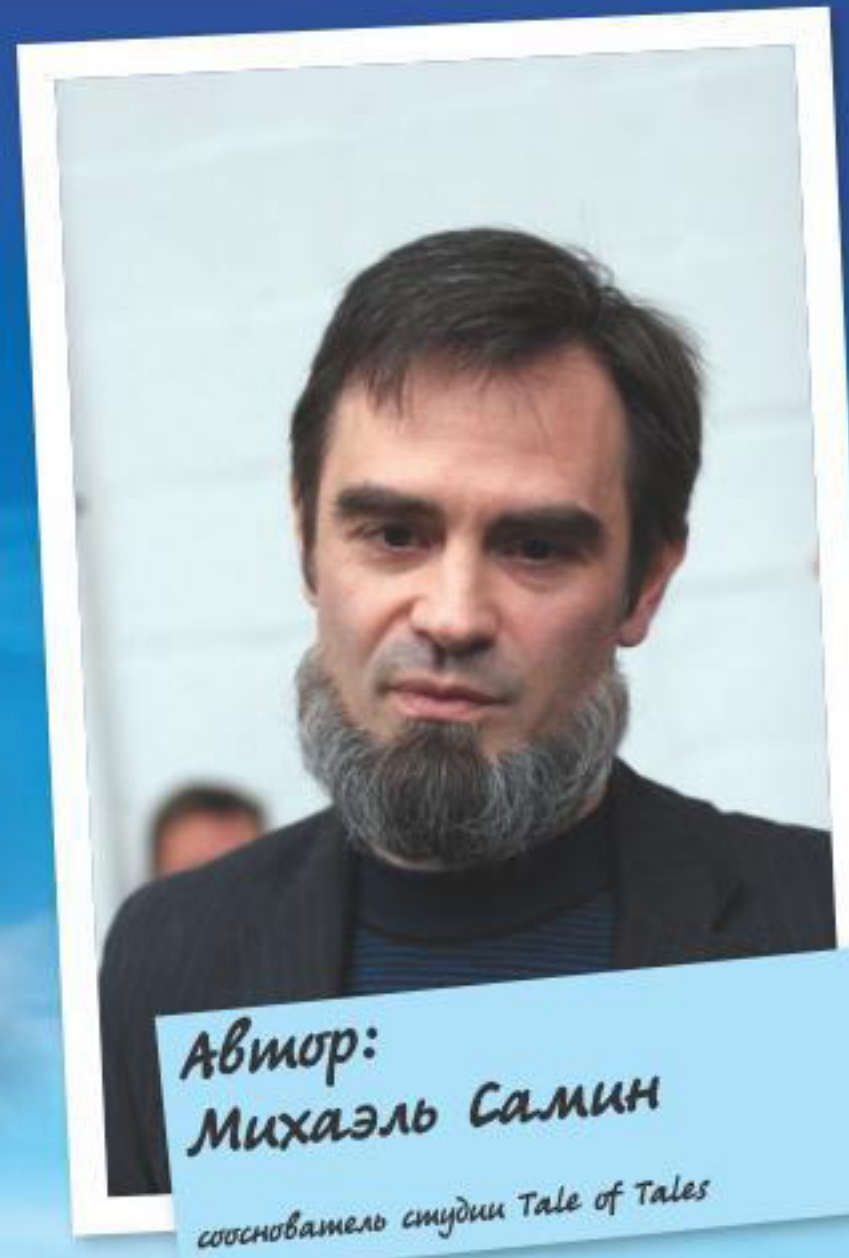
### ТРЕТИЙ ПРИЗ











Автор:  
Михаэль Самин

сооснователь студии Tale of Tales

# ИСКУССТВО, НЕ ВОСПРИНИМАЮЩЕЕ СЕБЯ ВСЕРЬЕЗ

## Моторчик барахлит

Что бы мы ни думали о видеоиграх, миллетный взгляд на профильную прессу (как современную, так и не очень) показывает, что диапазон эстетических тем в них крайне ограничен. Заметно доминирование трех направлений: фэнтези (драконы, магия — преимущественно средневековые), война (обмундирование, оружие, транспортные средства — реальные или футуристические) и примитивизм (пиксели, ретро, неон, минимализм — ироничный или нет).

Конечно, любой мало-мальски увлеченный игрок прекрасно знает, что исключения случаются. Но исключения — это исключения. Необычные, выделяющиеся игры не всегда окупаются и получают достаточное внимание публики, а часто и вовсе проходят незамеченными.

## Самозапутывающийся клубок

Несмотря на то, что игроки агрессивно, практически аутично защищают свое хобби, а разработчики — свою работу, видеоигры явно сами себя не воспринимают всерьез. Игры — это не новое искусство, страдающее юношескими комплексами. Это ребенок, который отказывается взрослеть. Мы понимаем, что зомби просто смешны, драконы для детей, гоночки глупы, а война — это не игра. Но мы иронично отшучиваемся в адрес любой критики, иногда притворяемся, обманывая себя, что под попсовой обложкой скрывается что-то действительно ценное.

Однако мы так трепетно относимся к играм лишь потому, что зависимы от них. И не воспринимаем их всерьез ровно по той же причине.

Мы много говорим об оригинальности и глубине, но, когда выходит очередной блокбастер, тут же отбрасываем умные мысли и принимаемся с упоением резать орков и жечь пришельцев.

Мы мечтаем, чтобы у игр появилась культурная значимость, чтобы общество уважало наше увлечение. Но в то же время хотим, чтобы игры сохранили ребячество — ведь без него мы просто не можем жить. Мы требуем, чтобы художественная ценность возникала

из геймплея, который кажется нам незабываемым. А все потому, что мы зависимы. Мы хотим играть. За деревьями не видим леса.

## Неолиберальное сознание

Мы предпочитаем цинично требовать присвоение ярлыка «искусство» работам, которые определенно его не заслуживают. Мы скорее уничтожим саму идею искусства, чем будем подгонять игры под ее требования. При этом произведения, создаваемые с намеком на



Tale of Tales состоит всего лишь из двух человек — собственно Михаэля и его сестрицы Ауриш Харви. Иногда к ним подключаются их друзья-композиторы и приглашенные фрилансеры.



высокохудожественность, обычно просто игнорируются — слишком сложные, слишком скучные, недостаточно впечатляющие.

Эта тенденция — всего лишь часть тренда современной западной цивилизации. Просто в играх она особенно заметна из-за сильного влияния англо-саксонской и американской культур, подаривших нам капитализм во всех сферах жизни. В том числе и в наших душах.

Общество любит истории успеха. Мы хотим побеждать. И все равно, что кто-то проигрывает, — сами виноваты, неудачники. Мы хотим быть популярными. Очень хотим. А быть популярным — значит побеждать. В конце концов, в этом суть демократии, а демократия — это хорошо. И свобода — это тоже хорошо. Мы склоняемся перед богами современности.

Компанию нашего рвения к популярности составляет культ тупости. Если раньше Homo Sapiens гордился своим большим мозгом, поощрял его развитие и восхищался исключительными образчиками, то теперь мы коллективно стыдимся своих умственных способностей. Мир вокруг нас и его проблемы, которые мы создали как биологический вид, подразумевают некоторую скромность, да, но скатываться в крайности и поощрять полное отсутствие каких-либо мыслей все-таки не стоит.

Мы требуем, чтобы все было просто. Сложное — значит неправильное. Истина в простоте. Мы отказываемся использовать наш большой мозг. Это неинтересно и вряд ли прибавит популярности.

## Не так молоды

Вопреки расхожему мнению, геймплей большинства видеоигр — крайне пассивное занятие, не достойное потенциала технологий, позволяющих активно взаимодействовать с виртуальным миром. В целом игры заменяют возможную свободу сводом правил, что комфортно для нас так же, как для слабовольных людей комфортно служить в армии: можно не заморачиваться собственными мыслями и мнением, исполняя приказы.

Нам проще делать как сказано, не осуждая, не думая и не принимая ответственности за свои решения. Этот простой тезис легко переносится на развлечения. В отличие от других форм искусства, игры не требуют от нас искать в них удовольствие, работать ради его получения. Они говорят нам, куда идти, что делать, что чувствовать и о чем думать.

Многие используют новизну видеоигр как оправдание всех проблем формата. Однако индустрия не так уж и юна. За это время должен был произойти хоть какой-то прогресс. Дети всегда стараются побыстрее вырасти, это пожилым свойственно держаться за молодость.

## Yes We Can

Можно возразить, что игры всегда будут немного ребяческими, что они помогают нам выветрить наши детские импульсы. Отчасти так и есть. Этим, пожалуй, объясняется их высокая популярность в наше время. Но ведь видеоигры, имея при себе относительно легкодоступные и в то же время самые гибкие тех-



*The Graveyard. По понятным причинам игра была встречена публикой очень противоречиво — весь смысл The Graveyard в том, что вы в роли старенькой бабушки медленно шаркаете к своей смерти.*

нологии в истории, способны на большее, возможности даже трудно себе представить — казалось бы, вперед, к искусству, даже изобретению его новых форм. Не нужно ограничиваться давно придуманными жанрами. Кино — это не только боевики, а литература есть и за пределами детективных романов.

К сожалению, подавляющее большинство разработчиков открыто высказывает нежелание взрослеть, начать новую главу. Надо выбирать. Либо мы упрямо вцепимся в игры, отрицая все новое, что может быть создано с их помощью, — и они останутся культурной нишей. Либо мы при-



*The Path — это современное и, надо сказать, весьма необычное переложение классической сказки «Красная Шапочка».*



*Между прочим, в 2009-м The Path получила от нас награду «Антиигра года».*



мем идею, что они способны быть чем-то большим, возмужаем и внесем в общество свой вклад.

## Новое искусство для новой эпохи

Видеоиграм необходимо вести социум вперед, а не быть его рабом. Они могут и, пожалуй, должны создать новый образ мышления, новый образ жизни. Мне кажется, все мы можем сойтись на том, что общество, наша планета в целом находится в плачевной ситуации. Я не говорю, что видеоигры способны напрямую изменить мир. Но бессилие старых видов искусства никак не помогает людям решать их проблемы. В свою очередь, видеоигры не страдают от ограничений своих предшественников. Они могут вдохновлять на более изобретательное, более разумное и более участливое поведение, подталкивать к общению. Видеоигры имеют все шансы стать главным искусством XXI века. Искусством, которое поможет обществу принять изменения, необходимые для его выживания и процветания.

Достичь этого не так уж и сложно. Все просто: надо лишь изменить понятие успеха.

## Искренность, а не популярность

Нужно начать уважать некоммерческие игры. Мы должны перестать восхищенно смотреть на глянцевые обложки и огромные рекламные билборды, выработать уважение к искренности, которого так не хватает в играх. Не только в теории, но и на практике.

## Есть разговор

Нам надо поговорить о произведениях, ценность которых находится за гранью коммерческого успеха и популярности. Эти серьезные работы, какими бы незаметными они ни были, необходимо показывать и обсуждать как можно больше и как можно подробнее. Мы должны одновременно превознести их над ширпотребом и быть к ним очень критичными. Небольшого отклонения от нормы мало, сам формат обычной коммерческой игры не соответствует нужному уровню.

Банальная фраза «это не совсем игра» бессмысленна. Конечно, не игра. И даже не пытается ею быть. Давайте лучше обсудим, чем же она является. Давайте попытаемся понять, что происходит, вместо того чтобы поднимать руки и в отчаянии визжать: «Я к такому не привык!»

Привычное рецензирование выполняет свою функцию, оно определенно полезно для оценки продуктов, созданных как товары. Но оно не имеет никакого отношения к культурной, социальной оценке и критике. Одно другому не мешает. Необходимо отделять видеоигры, которые созданы не для рынка. Разделять, но не прятать. Они не должны скрываться за высокими стенами академий, они принадлежат всем нам. И в какой-то мере они должны обучать. Мы, разработчики, не должны бояться воспитывать у аудитории хороший вкус.

## Наши деньги там, где наш рот Лучший мир

Одновременно с теорией необходимо разработать практические решения, которые будут вдохновлять на создание нестандартных работ. По меньшей мере, должна быть поддержка. То тут, то там правительства и школы спонсируют разработку игр. И несмотря на то, что это благое начинание, социальные институты руководствуются собственными целями, которые легко могут измениться, особенно учитывая, что они находятся под влиянием демократических выборов.

Сама игровая индустрия не прогадает, если начнет развивать это направление. Расширение формата и аудитории может быть очень прибыльной идеей. И здесь, на уровне бизнеса, мы должны стать серьезнее. Да, все мы любим шутеры и платформеры. Но в долгосрочной перспективе нет экономического смысла делать их до бесконечности.

Игровая индустрия должна вложиться в некоммерческие игры. В идеале — ради развития общества и культуры. Но если индустрии будут в том числе руководствоваться эгоистичными и экономическими целями — это нормально. Конечный результат тот же: рамки формата станут шире, а публика, общественное признание и культурное воздействие — больше.

Проблемы ясны, решение есть, преимущества очевидны.

Если мы захотим, то сможем получить взрослый, серьезный вид искусства, имеющий широкий диапазон выразительных средств и жанров. В текущих технологиях уже заложен потенциал, разнообразие современных игр явно это демонстрирует. Но мы должны выбраться из ниши.

Единственной преградой могут стать наши привычки и нежелание отбросить то, что работает, даже если работает оно посредственно. Именно поэтому требуется открыться миру, распахнуть двери.

Мы должны приглашать и поддерживать людей, готовых исследовать видеоигры. Людей, не обязательно разделяющих нашу любовь, но тех, которые видят в играх потенциал для творчества. Мы должны помогать им, предоставляя доступ к ресурсам и технологиям, иными словами — к финансам и программному обеспечению, работать с которым могут не только инженеры.

Видеоигры должны вести общество вперед, вдохновлять людей, учить доброте, а не быть всего лишь зеркалом, радующим массы. Мы можем быть переменной, которая нужна этой планете, главной движущей силой нового искусства. Но только если мы сами того захотим. ■



Последнее на сегодняшний день творение студии — *Bientôt l'été?* («Скоро лето»). Все, что она предлагает, — это прогулки по весьма странному пляжу под философские фразы, появляющиеся на экране...



...и игру в не менее странные шахматы (по интернету или с AI), во время которой можно слушать музыку, пить вино и курить сигареты.



**bloody**  
BY A4TECH



# Попадание 100%

Автоподавление отдачи

Игровые мыши Ultra Gun3



Хочешь попадать точно в цель?

**Activated Ultra Core3**

**3 - 6 ОКТЯБРЯ 2013**

СROCUS EXPO, ПАВИЛЬОН 1,  
ЗАЛ 4, СТЕНД С6

**ИГР МИР**



РЕКЛАМА



RAZER

KRÖKEN<sup>PRO</sup>  
analog gaming headset



реклама

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

## САМАЯ УДОБНАЯ ГАРНИТУРА... ВСЕГДА.

- Оптимальный вес для длительного ношения
- Выдвижной микрофон
- Мощные динамики и звуковая изоляция для игрового звука высочайшего качества

Спрашивайте в магазинах:

М.видео

www.mvideo.ru

ЭЛЬДОРАДО

www.eldorado.ru

Media Markt

www.mediamarkt.ru

DNS

www.dns-shop.ru

БЕЛЫЙ ВЕТЕР  
ЦИФРОВОЙ

www.computer.ru

БЕЛЫЙ ВЕТЕР  
ЦИФРОВОЙ

www.digital.ru

ЮЛМАРТ

www.ulmart.ru

OZON.RU

www.ozon.ru

FOR GAMERS. BY GAMERS.™

RU.RAZERZONE.COM