

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

# СТРАНА ИГР

PLAYSTATION XBOX NINTENDO

# CALL OF DUTY BLACK OPS II

PC GAMER  
FAMITSU  
EDGE  
ИЗБРАННОЕ



РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА 250Р

LOLLIPOP CHAINSAW

ДЖЕЙД  
ОТКРОВЕНИЯ  
РЭЙМОНД

Risen 2  
Dragon's Dogma  
Aliens: Colonial Marines  
Counter-Strike: Global Offensive  
Игры в альтернативной реальности  
Независимые RPG

# ДЭВИД КЕЙДЖ

Эксклюзивное интервью автора Heavy Rain

ОНИ ИСКАЛИ КОЛЫБЕЛЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА  
НО НАШЛИ ЕГО ПОГИБЕЛЬ



РЕКЛАМА

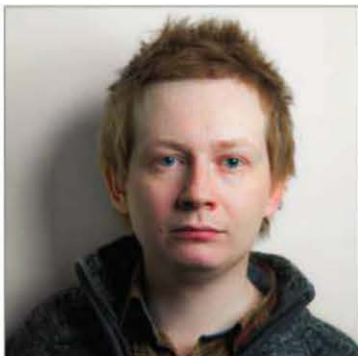


[www.prometey-film.ru](http://www.prometey-film.ru)

ОТ РЕЖИССЕРА ФИЛЬМОВ «ЧУЖОЙ» И «ГЛАДИАТОР»

# ПРОМЕТЕЙ

В КИНО С 31 МАЯ  
ТАКЖЕ В 3D



# Слово редакторов

июнь 2012 #6 [334]

Жизнь главного редактора полна сюжетных поворотов. Вот, например, сидишь, придумываешь разные штуки для журнала, на встречи с партнерами едешь, начальству отчеты строчишь, объясняешь отделу дистрибуции, почему продажи журнала растут (об этом рассказывают с таким лицом, словно случилось что-то плохое – конечно, с прогнозами же промахнулись). Вечером фана ради сочинишь рассказ на престижный конкурс фантастики, публикуешь анонимно, а потом наслаждаешься конструктивной критикой участников. Звонят какие-то люди с радио, просят прокомментировать успехи онлайн-индустрии, а я им зачитываю строчки из статьи, только что прочитанной в собственном журнале. Тут еще сотрудник ленится работать, а я ему обещаю: в следующий раз в прямом эфире «Первого канала» расскажу, что играми увлекаются не только девушки, но и геи, причем последних перечислю поименно. Шуточная угроза, конечно, действует, и я записываю в блокнотик – как ценный инструмент мотивации.

И тут вдруг – бац, оказывается, что один из редакторов заболел, нужно срочно писать рецензию по ранней версии игры, и я – ровно тот человек, который должен прикрыть собой амбразуру. Это нормально, предусмотрено планами на случай аврала. Вот только игра, чертовка, сильно длинная и увлекательная. Так что я позвонил на «Первый канал» и сказал, что приеду к ним в следующий раз. Сейчас есть занятие поинтереснее.

**Константин Говорун,**  
главный редактор  
[darkwren.livejournal.com](http://darkwren.livejournal.com)

Парадокс: как бы любима ни была игра, в какой-то момент обязательно хочется что-нибудь в том же духе, но другое. Скажем, я обожаю Vagrant Story, и уже давно лелею надежду, что кто-нибудь наконец сделает что-нибудь похожее: RPG с элементами экшна, действие которой разворачивается в псевдосредневековом мире, полном политических интриг. При этом я отдаю себе отчет, что произойдет, когда кто-нибудь таки воспроизведет формулу Vagrant Story – новинку тут же окрестят клоном и будут яростно клеймить за плагиат.

Вместе с тем, на мой взгляд, абсолютный бред – шпынять другие action-RPG за то, что они другие. Мол, пусть все станут как Vagrant Story, а если нет – индустрия гниет и движется не туда. Так, например, я читала мнение незнакомого мне геймера о свежей Fire Emblem: Awakening. «Какой кошмар!», — пишет респондент, – в этой игре есть только битвы и разговоры а-ля визуальные новеллы! Почему здесь нет геймплея?! Нет прогулок по городам?! Почему нельзя менять персонажам класс, как заглагорассудится?! Фу-фу-фу, отказать!». Сначала я решила, что человеку вообще незнакомы тактические RPG – ан нет, оказалось, он любит и Disgaea, и Final Fantasy Tactics. Но вот не нашел в Awakening хаба, где можно расквартировать войско и потом разговаривать с бойцами, не отыскал аналога Innocent Town, не дают ему тасовать классы – и он уже чеховит геймдизайнеров. Интересно, а если бы это все отыскалось – упрекнул бы в клонировании?

**Наталья Одинцова,**  
заместитель главного редактора

**Главный редактор**  
Константин Говорун  
[wren@gjc.ru](mailto:wren@gjc.ru)

**Зам. главного редактора**  
Наталья Одинцова

**Редакторы** Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Святослав Торик, Александр Щербаков, Евгений Закиров

**Арт-директор** Егор Тулин

**Верстальщик** Наташа Титова

**Корректор** Юлия Соболева

**GAMELAND ONLINE** Алексей Бутрин

**Видео** Юрий Левандовский

**Адрес редакции** 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»

Телефон: (495) 935-70-34

Факс: (495) 545-09-06

[strana@gjc.ru](mailto:strana@gjc.ru)

**Генеральный издатель**  
Андрей Михайлюк

[dronich@gjc.ru](mailto:dronich@gjc.ru)

**Зам. ген. издателя по развитию**  
Евгений Попов

[popov.e@gjc.ru](mailto:popov.e@gjc.ru)

## (game)land

**Генеральный директор**  
Дмитрий Агарунов

**Финансовый директор**  
Андрей Фатеркин

**Директор по маркетингу**  
Елена Каркашадзе

**Главный дизайнер**  
Энди Тернбулл

**РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ**

Тел.: (495) 935-7034,  
факс: (495) 545-0906

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**

**Заместитель Генерального Директора по продажам**

Зинаида Чередниченко  
[zinaidach@gjc.ru](mailto:zinaidach@gjc.ru)

**Директор группы LIFESTYLE**

Алиса Сысоева  
[sysoeva@gjc.ru](mailto:sysoeva@gjc.ru)

**Старший менеджер**  
Мария Самсоненко

[samsonenko@gjc.ru](mailto:samsonenko@gjc.ru)

**Администратор**  
Наталья Веприцкая

[vepriitskaya@gjc.ru](mailto:vepriitskaya@gjc.ru)

**Директор группы TECHNOLOGY**

Марина Филатова  
[filatova@gjc.ru](mailto:filatova@gjc.ru)

**РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА**

Телефон: (495) 935-7034,  
Факс: (495) 545-0906

**Директор по дистрибуции**

Татьяна Кошелева  
[kosheleva@gjc.ru](mailto:kosheleva@gjc.ru)

(495) 935-70-34 доб. 225

**Руководитель отдела подписки**

Виктория Клепикова  
[klepikova@gjc.ru](mailto:klepikova@gjc.ru)

(495) 663-82-77

**Учредитель и издатель**  
ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19  
Телефон: (495) 935-70-34  
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

**Тираж** 189 100 экземпляров

**Цена** свободная

**Типография** Zapolex, Польша

В номере опубликованы синдицированные материалы из журналов Famitsu Weekly (ИД Enterbrain), Edge и PC Gamer (ИД Future).

**Старшие менеджеры**

Светлана Мельникова  
[melnikova@gjc.ru](mailto:melnikova@gjc.ru)

Ольга Емельянцева  
[olgaem@gjc.ru](mailto:olgaem@gjc.ru)

**Менеджер**  
Дмитрий Качурин

[kachurin@gjc.ru](mailto:kachurin@gjc.ru)

Елена Поликарпова  
[polikarpova@gjc.ru](mailto:polikarpova@gjc.ru)

**Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)**

Кристина Татаренкова  
[tatarenkova@gjc.ru](mailto:tatarenkova@gjc.ru)

**Старший менеджер**  
Мария Дубровская

[dubrovskaya@gjc.ru](mailto:dubrovskaya@gjc.ru)

**Старший трафик-менеджер**

Марья Буланова  
[bulanova@gjc.ru](mailto:bulanova@gjc.ru)

**ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ**

**Директор**  
Александр Коренфельд

[korenfeld@gjc.ru](mailto:korenfeld@gjc.ru)

**Менеджеры**  
Светлана Мюллер

Наталья Тулинова

**Руководитель отдела распространения**

Наталья Лукичева  
[lukicheva@gjc.ru](mailto:lukicheva@gjc.ru)

(495) 935-70-34 доб. 248

**Подписные индексы по объединенному каталогу «Пресса России»:** 83466

**по каталогу российской прессы «Почта России»:** 10877

**Подписка через Интернет**  
[www.gjc.ru](http://www.gjc.ru)

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу [content@gjc.ru](mailto:content@gjc.ru).

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2012



**НА ОБЛОЖКЕ**  
Call of Duty: Black Ops II



Монитор Samsung S27B750V

**СВОБОДА ВИДЕТЬ  
И СЛЫШАТЬ БОЛЬШЕ!**



S27B550V



C27B750X

Все, что Вы не могли разглядеть на экране смартфона, каждый звук, о котором даже не догадывались, теперь можно увидеть и услышать благодаря новым мониторам Samsung с функцией MHL<sup>1</sup>. Смотрите фильмы в Full HD качестве, слушайте музыку, общайтесь в Интернете, играйте в мобильные игры на большом экране. Изображение с экрана смартфона дублируется на мониторе, а встроенные динамики обеспечивают качественное воспроизведение стереозвuka. При этом батарея мобильного устройства заряжается. Достаточно подключить смартфон<sup>2</sup> к MHL монитору Samsung.

**Мониторы Samsung с технологией MHL**



<sup>1</sup> Mobile High-Definition Link. <sup>2</sup> Для мобильных устройств, поддерживающих технологию MHL. <sup>3</sup> Более пяти лет подряд, включая четвертый квартал 2011 года, по данным агентства IDC. Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). [www.samsung.com](http://www.samsung.com) Товар сертифицирован. Реклама.



**Узнайте больше о новинке в Галерее Samsung**

Москва, ул. Тверская, д. 22

# Слово команды



## СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Final Fantasy XII, Metroid Prime

В этом году природа решила ударить по моей аллергии с особым старанием: в конце апреля в Москве воздух из-за пыльцы окрасился в зеленый цвет. Чудом дописал «Апокриф» по Mass Effect, но обзорам Pandora's Tower и RE: ORC повезло меньше – они пойдут лишь в следующий номер (который по такому поводу останется без «Апокрифа»). В этом же номере я особенно рад статье про ARG, в которой подробно описываются события, сопутствовавшие выходу Year Zero – одного из моих самых любимых альбомов.



## СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры: Ретро

Я очень хочу, чтобы Клифф Блехинский отпилел себе голову этой хренью типа бензопилы из Gears of War. Ведь это из-за него в чудесной, великолепной игре Binary Domain протагонист занимает треть экрана, бегаёт по прямой как тепловоз, и целится мышкой так, словно правым аналогом ворочает. Клифф, сделай доброе дело, сгни в аду, пожалуйста.



## АРТЕМ ШОРОЖОВ

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры: Battle City, Xonix

Подошла к концу эта странная-странная весна, вовсю зеленеют еще совсем крошки – листья, не тронутые пока ни зноем, ни пылью. Где-то впереди ЕЗ, анонсы, гонка за эксклюзивами, а душе хочется просто играть. Играть и делиться – самыми яркими впечатлениями, самыми сильными эмоциями. Делиться самыми любимыми играми с самыми любимыми людьми. «Только вместе, только для вас. И будьте добрее друг к другу!» Хорошего лета, друзья!



## ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

Совершенно внезапно решил пройти Dead Rising 2: Off the Record еще раз. Нашел где-то в новом парке развлечений голову злого сервбота, приделал к ней механизм от газонокосилки (с лопастями, получился такой пропеллер) и бегал бил зомби в лица.

В прошлый раз, кстати, много людей задавали вопросы в Formspring. Пришло время Twitter – добавляйте chunkachanka, там я про игры пишу больше и uncut!



## АНДРЕЙ ОКУШКО

Стаж в журнале: 3 года

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

Заново увлекся книгами-играми (смеси RPG и квестов в печатном виде). С удивлением для себя обнаружил, что хобби это переживает второе рождение – на Западе переиздают старые шедевры и делают новые. Плюс переносят книги на iOS, PSP, PC. Хотя это, конечно, уже не то – на бумаге получается интереснее.



## АННА ЯНИКШИНА

Стаж в журнале: 4 месяца

Любимые игры: MMO

В этом месяце меня потянуло вернуться в League of Legends и посмотреть на новых чемпионов. Что ж, простите меня, сумасшедший кот, головастик-переросток, фея Лулу и чайник с якорем. Но, как выяснилось, настоящую слабость я питаю только к закованым в броню белым медведям.

ROCKSTAR GAMES ПРЕДСТАВЛЯЕТ

# МАХ РАУНЕ 3

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

РЕКЛАМА

18  
www.pegg.info

XBOX 360 XBOX LIVE

ROCKSTARGAMES.COM/МАХРАУНЕ3

#МАХРАУНЕ3

PS3

PC DVD



©2004 - 2012 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Max Payne, and the Rockstar Games R\* marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "Xbox", "PlayStation", "PS3" and "PC" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

# Содержание

## ТЕМА НОМЕРА



ТЕМА НОМЕРА

### 30 Call of Duty: Black Ops II

ДВЕНАДЦАТЬ ПОЛОС О МИРЕ БЕЗ РОССИИ  
Святослав Торик

## INDUSTRY

### 12 Игровая карта мира

СТУДИЯ BOWARE

### 14 Мнения

ИЗВЕСТНЫЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ  
ВЫСКАЗЫВАЮТСЯ О НАБОЛЕВШЕМ

### 18 Блоги редакции

ВЫДЕРЖКИ ИЗ НАШИХ ДНЕВНИКОВ

### 20 Авторские колонки

ДЕНИС НИКИШИН, КОНСТАНТИН  
ГОВОРУН, СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК,  
АЛЕКСЕЙ БУТРИН, АНДРЕЙ ОКУШКО

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«XX Век Фокс» 2 обл., 1 «Альфабанк» 3 обл., 135, 177 «Новый Диск» 4 обл., 1 «Samsung» 3, 221 «1С-СофтКлаб» 5, 11 «Mail.ru» 7, 9 «Wexler» 15 «Журнал Total Football» 17 «TSW» 23 «Коломна/Тевье» 43 Телеканал «Man TV» 61 Подписка 193, 197

СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР  
в продаже с 28 июня

## FUTURE



### 28 Call of Duty: Black Ops II

САМЫЙ ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РЕПОРТАЖ  
Святослав Торик



### 40 Steel Battalion: Heavy Armor

САМАЯ ХАРДКОРНАЯ ИГРА ДЛЯ  
KINECT  
Анатолий Сонин



### 44 Lost Planet 3

ТРЕТИЙ БЛИН НЕ КОМОМ  
Анатолий Сонин

### 46 EA Showcase

ПРИВЕТ ОТ ELECTRONIC ARTS  
Евгений Закиров

### 56 Game of Dwarves

ТЯЖЕЛО БЫТЬ ТОЛСТЫМ  
Андрей Окушко

### 58 Star Conflict

ХОРОШО ДЕЛАТЬ ММО  
Андрей Окушко

ОНЛАЙН-ШУТЕР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FAR CRY И CRYISIS

# WARFACE

КАНИКУЛ НЕ БУДЕТ

БЕСПЛАТНО НА  
WARFACE.RU

 CRYENGINE 3

 CRYTEK

Издатель  
 @mail.ru

© 2012 Crytek GmbH, все права защищены. Crytek, CryENGINE, Warface и логотип Warface являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками, принадлежащими Crytek GmbH в России и/или других странах. Mail.Ru Games 2012® Все права защищены.

РЕКЛАМА

# ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



INTERVIEW

## 156 ДЭВИД КЕЙДЖ

ГЕЙМДИЗАЙНЕР О ПРОЕКТЕ KARA, ГЕЙМДИЗАЙНЕ И ИСКУССТВЕ  
Команда Edge

SPECIAL

## 62 Привет, Next-Gen

НАШИ ПОЖЕЛАНИЯ К КОНСОЛЯМ БУДУЩЕГО  
Константин Говорун

## 68 Лайкай, плюсуй, ретвить

БИТВА ЗА ЛЮБОВЬ ГЕЙМЕРОВ  
Евгений Закиров

## 74 Mass Effect: Апокриф

ПОЧЕМУ СТАЛО НЕИНТЕРЕСНО  
Сергей Цилюрик

## 86 ARG-игры

СОВСЕМ АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИГРЫ  
Виталий Гуз

## 100 Палеоконтакт: от Лавкрафта до «Прометейя»

КТО ПРИДУМАЛ ВИЗИТЫ ИНОПЛАНЕТЯН НА ЗЕМЛЮ  
Сергей Цилюрик

## 106 Indie-RPG от Spiderweb. Ч. 1

ДОЛОЙ ПАФОС И БАБЛО  
Андрей Окушко

ROUNDTABLE

## 112 Звездные войны

ВОСПОМИНАНИЯ О БЫЛОМ  
Александр Щербаков

FAMITSU MAGAZINE

## 117 Killer is Dead

НОВАЯ ИГРА ГОИТИ СУДЫ  
Команда «Фамицу»

## 120 Namco Bandai

ИНТЕРВЬЮ С ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТОМ  
Команда «Фамицу»

## 124 Lollipop Chainsaw

WE WEAR OUR VAGINAS PROUDLY  
Команда «Фамицу»

## 128 Project X Zone

ВСЕХ ИХ ВМЕСТЕ СОБЕРЕМ  
Команда «Фамицу»

EDGE/PCG MAGAZINE



## 136 Джейд Рэймонд

ВТОРОЙ РЕБЕНОК, НОВАЯ СТУДИЯ  
Команда Edge



## 138 Counter-Strike: Global Offensive

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РЕПОРТАЖ О ГЛАВНОМ PC-ХИТЕ  
Команда PC Gamer



## 144 Интервью Valve

БУДЕТ ЛИ У STEAM СВОЯ КОНСОЛЬ?  
Команда PC Gamer



## 146 Supergiant Games

ЭНТУЗИАСТЫ ЗА РАБОТОЙ  
Команда Edge

## 150 Aliens: Colonial Marines

РЕПОРТАЖ ИЗ СТУДИИ GEARBOX  
Команда Edge

## 156 Дэвид Кейдж

ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ДУМАЕТ, ЧТО ЕГО ИГРЫ – ЭТО ИСКУССТВО  
Команда Edge

## 156 Колонки

ЭКСПЕРТЫ EDGE ОБ ИГРАХ, ИНДУСТРИИ, ЖИЗНИ И ВООБЩЕ  
Команда Edge

# Perfect World

ЗЕМЛИ ДУХОВ



- Таинственный мир Морай
- Радикально новые умения для каждого класса
- 3 могучие фракции – нелегкий выбор и большие возможности
- 7 000 000 игроков в России!

На правах рекламы

**Врата открыты. Шагни в новый мир.**

Издатель  
**@mail.ru**

<http://pw.mail.ru/>

166 **Risen 2**

ПИРАТАМ МАГИЯ НЕ К ЛИЦУ  
Андрей Окушко



170 **Dragon's Dogma**

ВОЗМОЖНО, ЛУЧШАЯ ИГРА ГОДА  
Константин Говорун

176 **Ridge Racer Vita**

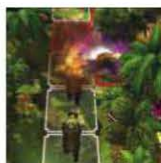
УСЛОВНО-БЕСПЛАТНОЕ НЕЧТО  
Юрий Левандовский

178 **Mass Effect 3**

ПОСТ-ОБЗОР С МНЕНИЕМ ШЕСТИ  
НАШИХ АВТОРОВ  
Команда «СИ»

180 **Dungeon Hunter: Alliance**

УЖАСНАЯ ИГРА, НЕ ЧИТАЙТЕ  
Евгений Закиров



182 **Defenders of Ardania**

БАШНИ ЛЕЗУТ ОТОВСЮДУ  
Андрей Окушко

183 **Tropico 4: Modern Times**

ИГРА О НЕЗАКОННОЙ ИММИГРАЦИИ  
Андрей Окушко

184 **Mario Party 9**

ВАШ ДРУГ, МАРИО  
Сергей Цилюрик

186 **Shinobi**

ХАРДКОР. 3DS. КУПИТЬ  
Святослав Торик

189 **Naval War: Arctic Circle**

БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ ТОЛЬКО НАШИ  
Андрей Окушко

190 **Online**

В КАКИЕ ММО ИГРАТЬ В ИЮНЕ  
Анна Янилкина

194 **Perfect World**

НОВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ  
ДЛЯ КИТАЙСКОЙ ММО  
Анна Янилкина

198 **Racing Mania**

НАШ ПЛАМЕННЫЙ МОТОР  
Юрий Левандовский

200 **Game + Mobile**

СВЕЖЕЕ ИЗ МИРА ГАДЖЕТОВ  
Петр Головин

204 **Cross-format**

КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ  
Лилия Дунаевская

214 **Домашнее видео**

«ЛЮДИ ИКС: ПЕРВЫЙ КЛАСС» И «ТИН-ТИН»  
Команда «Все кино»

216 **Game + Audio/Video**

ВЫБИРАЕМ АКУСТИКУ  
Ярослав Годына

222 **Железо**

НОВОСТИ И ТЕСТЫ  
Команда «СИ»

236 **Релизы**

ВО ЧТО ИГРАТЬ В ИЮНЕ

238 **Обо всем**

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

239 **Комикс**

СВЕЖИЙ ВЫПУСК AUGMENTED REALITY

40 **Наши любимицы**

ЖЕНЩИНА ИЗ MASS EFFECT

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



170 **Dragon's Dogma**

ПОЧТИ ДЕСЯТОЧКА  
Константин Говорун

# RESISTANCE

## BURNING SKIES

Игра Resistance: Burning Skies является интеллектуальной собственностью SIE. Все права защищены. © 2011 Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. Resistance: Burning Skies является интеллектуальной собственностью SIE. Все права защищены. © 2011 Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. Resistance: Burning Skies является интеллектуальной собственностью SIE. Все права защищены. © 2011 Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены.

РЕКЛАМА

### ТВОЯ ВОЙНА ВСЕГДА С ТОБОЙ



PS VITA

PlayStation Vita



SONY  
make.believe



# Игровая карта мира: BioWare



**РЭЙ МУЗЫКА,**  
основатель студии

«Мы всегда производим продукцию, не ограничивающуюся видеоиграми. Мы выпускаем книги и комиксы, но нам также интересно и телевидение, и, в будущем, кинематограф».

## ИГРОГРАФИЯ

Shattered Steel	1996	PC	Star Wars: Knights of the Old Republic	2005	PC, Xbox
Baldur's Gate	1998	PC	Mass Effect	2007	PC, Xbox 360
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast	1999	PC	Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood	2008	DS
MDK2	2000	PC, PS2, DC	Dragon Age: Origins	2009	PC, PS3, Xbox 360
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn	2000	PC	Mass Effect 2	2010	PC, PS3, Xbox 360
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	2001	PC	Dragon Age: Origins – Awakening	2010	PC, PS3, Xbox 360
Neverwinter Nights	2001	PC	Dragon Age II	2011	PC, PS3, Xbox 360
Neverwinter Nights: Shadows of the Undrentide	2003	PC	Star Wars: The Old Republic	2011	PC
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	2003	PC			

**НОВЕЙШИЙ РЕЛИЗ**  
Mass Effect 3 [2012, PC, PS3, Xbox 360]



Вот так они выглядят, канадские доктора наук.

## ИЗ ВРАЧЕВАТЕЛЕЙ В ИНЖЕНЕРЫ

У истоков BioWare стоит троица друзей-однокурсников, причем не программистов, как часто бывает, а медиков с ученой степенью. Начинали они, правда, все равно с создания программного обеспечения по основной специальности, и этот опыт удачно наложился на их основное хобби. Когда вопрос встал ребром – или врачебная практика, или игровая индустрия – Августин Йип отказался в пользу первого, а Рэй Музыка и Грег Зещук решили не бросать своих начинаний – и, как видно, не прогадали.



Baldur's Gate – незамутненный образец классического фэнтези.

## ЧЕМ СЛЫВАТСЯ

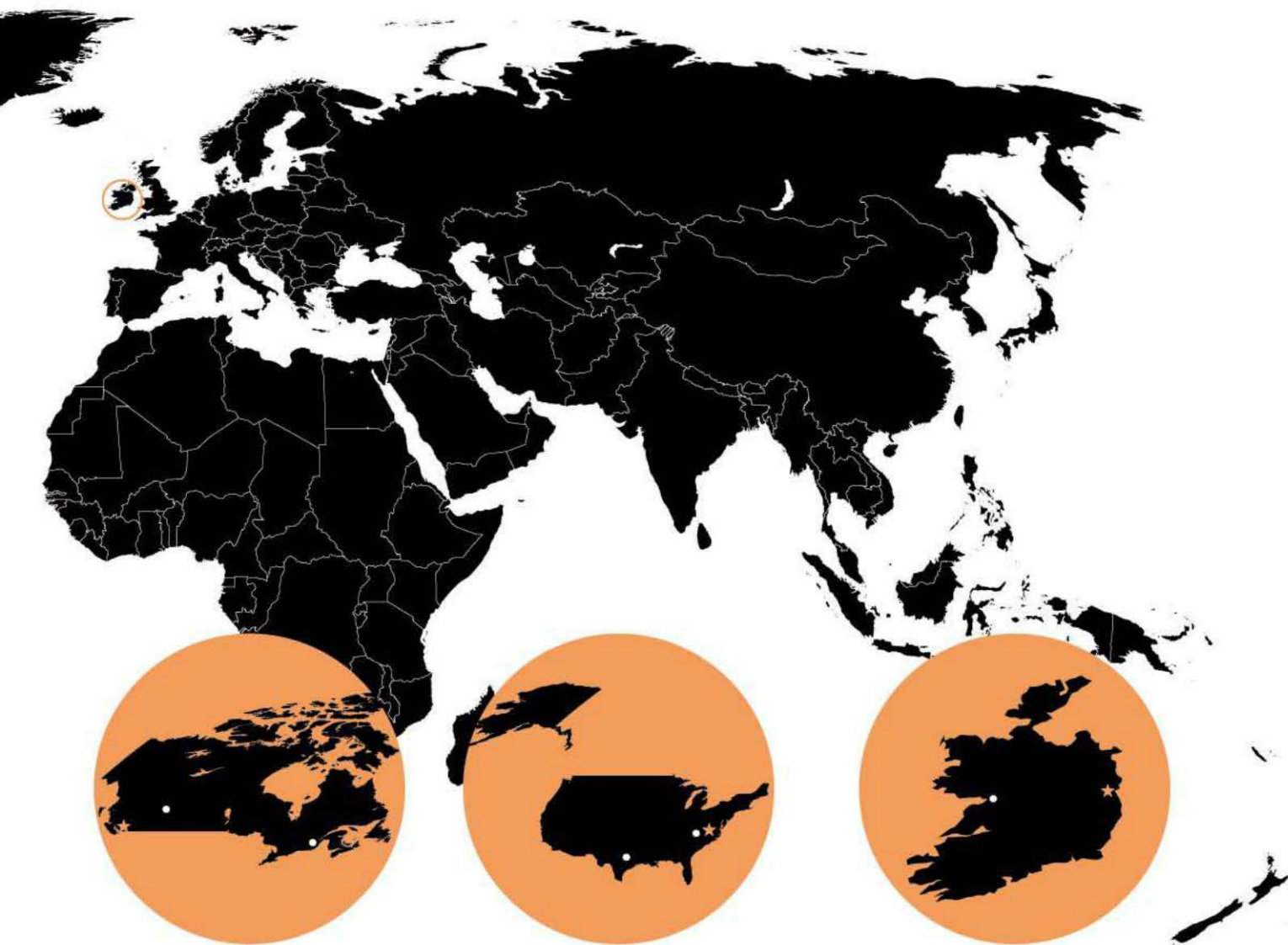
Созданием RPG BioWare начала заниматься с самого начала своего существования, причем в первые годы это были игры преимущественно фэнтезийного направления. Такими были Baldur's Gate и Neverwinter Nights, сегодня традицию продолжает Dragon Age. Но не менее известны и работы в научно-фантастическом антураже – это Star Wars: Knights of the Old Republic и, конечно, Mass Effect. Последняя, кстати, была второй игрой BioWare (после Jade Empire), действие которой происходит в мире, целиком и полностью созданном разработчиками.



Альма-матер отцов Mass Effect.

## ГОРОД НЕФТЯНИКОВ И УЧЕНЫХ

Город Эдмонтон, где расположена штаб-квартира BioWare, является одним из крупнейших индустриальных центров Канады. Основу экономики Эдмонтона составляет нефтегазовая промышленность, и именно здесь расположен Университет Альберты, считающийся одним из лучших учебных заведений страны. Институт занимается передовыми исследованиями в области естественных наук, а в числе его выпускников – лауреаты Нобелевской премии, политики, писатели, ну и известные нам игровые разработчики.



КАНАДА | ЭДМОНТОН, МОНРЕАЛЬ || США | ОСТИН, ФЭЙРФАКС || ИРЛАНДИЯ | ГОЛУЭЙ



Облачное будущее Канады.

#### ВЛАДЕ САМОЯ!

Действие Mass Effect 3 начинается на Земле конца XXII века. Когда разработчики решали, какой город станет лицом нашей планеты в игре, они решили: «Мы – канадская компания, так что нужно выбрать канадский город. В Ванкувере только что прошла Олимпиада, поэтому мы его и выбрали». Если во время игры поболтать с членами экипажа, то выяснится, что и сам протагонист, и Кэйдан прямо-таки мечтают после завершения войны вернуться именно в Ванкувер.



Игра года по версии ценителей интерактивных искусств.

#### САМ СЕБЯ НЕ ПОХВАЛИШЬ – НИКТО НЕ ПОХВАЛИТ

В течение семи лет Рэй Музыка входил в совет директоров Академии интерактивных искусств и наук, ежегодно присуждающей премии играм в различных номинациях. Творения Bioware не раз оказывались победителями до того, как Музыка покинул свой пост в 2008-м, и после: например, Jade Empire получила статус лучшей RPG в 2005 году, Mass Effect 2 была признана игрой года в 2010-м, а в 2011-м Музыка и Зещук удостоились зачисления в зал славы Академии.



Великий комбинатор Джон Риччиелло.

#### ПОТЕРЯ НЕЗАВИСИМОСТИ

В 2005-м Bioware объединила свои силы с Pandemic Studios под крылом холдинга VG Holdings Corp., спонсируемого частным инвесторским фондом Elevation Partners. Главой VG Holdings стал один из основателей фонда Джон Риччиелло. В 2007-м, когда Риччиелло получил должность гендиректора Electronic Arts, он организовал выкуп VG Holdings за \$775 млн, за что получил \$5 млн в собственный карман. В 2009-м Pandemic прекратила свое существование, а Bioware объединилась с Mythic Entertainment в группу, специализирующуюся на выпуске RPG и MMO.



**ТИМ СУИНИ, основатель Epic Games:**

Есть две вещи, которые, на наш взгляд, необходимы, чтобы консольный рынок двигался вперед. Первая – объединение всего того, к чему геймеры привыкли, что они ожидают от сегодняшних основных платформ. Есть отличные игры с интеграцией в Facebook, которые позволяют вам искать друзей в социальных сетях. Для нас, разработчиков, возможность легко покупать и скачивать игры, как в AppStore, будет очень ценна – будет проще выпускать игры, не полагаясь на производство кучи крутящихся кусков пластика.

Консоли превратились из маленьких устройств, подключенных к ТВ, в онлайн-игровые девайсы, с помощью которых можно играть с друзьями, получать обновления, смотреть фильмы и так далее. И это замечательно. Я думаю, что в следующем поколении надо будет развивать эту концепцию и дальше – что перед нами мэйнстримовое вычислительное устройство, способное также подключать вас в ваши социальные круги.

Вторая вещь – это производительность, которая и разделяет Farmville и консоли, предоставляющие высококлассный игровой опыт. Сейчас лучшая графика в игровой индустрии – на Xbox 360 и PlayStation 3, и будущие консоли должны добиться перехода ее на следующий уровень, предоставив заметное увеличение вычислительных мощностей.



**КАРЛ ДЖОНС, директор по глобальному развитию бизнеса Crytek:**

Если вы делаете новую консоль, мы бы вам посоветовали записать в нее GPU помощнее, чтобы мы смогли использовать GPGPU эффекты.

**ЧЕРЕЗ ПАРУ ЛЕТ МЫ ТАКОЕ НА РС С ПОМОЩЬЮ GPGPU ТАКОЕ ПОКАЖЕМ, У ВАС ЧЕЛЮСТИ ОТВАЛЯТСЯ.**

Цвет Йерли недаром говорил, что скоро наступит новый ренессанс графических технологий. Можно будет создавать отдельную систему рендеринга для волос, отдельную – для кожи, для пота, можно будет для каждого случая создать максимально эффективное решение, которое будет поддерживаться топовыми GPU.



**ГИЙОМ РАМБУР, глава Good Old Games:**

Если вы продаете игры с большими скидками (часто можно видеть даже 80%), то вы этим как бы говорите игрокам, что ваши игры многого не стоят. Да, конечно, вы можете продать тысячи и тысячи копий по дешевке, но это повредит вашему бренду в будущем – люди будут просто ждать очередной скидки. Если геймер покупает ненужную ему игру просто потому, что она выставлена на распродажу, то он привыкает делать плохие покупки и заодно думать, что игры не очень ценны.



**КИТ РАМСДЕЙЛ, глава североамериканского подразделения EA:**

Представьте себе игрока. Он просыпается утром, перед работой играет в онлайн-матч в FIFA на Xbox 360. В автобусе по дороге на работу он тренирует свободные удары на планшете. Во время обеда он смотрит на окошко трансферов на РС. По пути домой он со смартфона выбирает форменную одежду. И когда он вечером включает Xbox 360, все эти ачивменты и улучшения уже будут в его игре. Мы планируем превратить все наши бренды в такие онлайн-вселенные. Это дает пользователю полный контроль над тем, как и когда им играть в богатом мире контента.



**БРАЙАН ФАРГО, автор Wasteland и Fallout:**

Если Wasteland 2 добьется успеха, это даст мне платформу, на которой можно будет развернуться. У меня не было движка... или был движок, только без бензина. Если сейчас все сработает как надо (и мы очень хорошо начали) – если игра выйдет отличной, я думаю, у меня будет шанс воскресить Black Isle. Ничто другое не сделало бы меня более счастливым.



**ДЖОЭЛЬ БИЛОС, ведущий дизайнер The Secret World:**

Wii U может стать первой консолью, на которой можно будет играть в MMORPG без компромиссов. Контроллер идеален для того, чтобы выстраивать столь необходимые для MMO ряды хотбаров. Настраиваемый тактильный интерфейс, совмещенный с перемещением контроллера в трехмерном пространстве – победа!

# ПЕРВАЯ В МИРЕ

— ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА —

на основе полимерного экрана E-Ink!



**ДЖЕНОВА ЧЕН, автор Flower и Journey:**

В видеоиграх подразумевается, что если ты встретишься в онлайн с незнакомцем, то ничего хорошего для тебя из этого не выйдет, что этот незнакомец окажется говнюком, так? Но послушайте: никто из нас ведь не был рожден говнюком. И я уверен, что очень часто проблема не в игроке – это геймдизайнер делает его говнюком. Если вы проводите каждый день за убийством друг друга, разве ж из вас получатся добрые люди? А все консольные игры – или про убийство друг друга, или про убийство кого-то еще в компании. Видите? Наши игры делают из нас говнюков.



**ДЭН ПИНЧБЕК, креативный директор thechineseroom, авторов Dear Esther:**

Долгое время нас вводили в заблуждение, заставляли думать, что мертвые, пустые пространства в играх – это плохо. Но на деле нехватка стимуляции не приводит к нехватке игрового опыта; наоборот – из недостатка стимуляции произрастает опыт иного толка. Нельзя чувствовать ярость медленно, нельзя чувствовать утрату быстро. В Dear Esther мы поняли, что чем меньше мы держим за руку игрока, тем более насыщенным оказывается его опыт. Мы обнаружили, что крайне важно оставлять паузы, пустые места, которые игроки заполнят не скукой, а размышлениями. В этих местах они будут размышлять, чувствовать. Людям нужно время для всего, нужны моменты напряжения и моменты тишины. Чрезмерная стимуляция убивает атмосферу.



**ПАТРИЦИЯ ВЭНС, президент ESRB:**

Сейчас многие ассоциируют рейтинг АО (Adults Only) с сексуальным контентом, но на самом деле мы выдавали рейтинг АО и за жестокий контент – просто обычно подобные продукты редактировались так, чтобы заслужить рейтинг М, так что на рынке подобного не появлялось. С переходом на цифровую дистрибуцию вполне возможно, что игры с рейтингом АО будут более активно распространяться. И это будет хорошо для всей системы – по-моему, это очень нездорово, что издатели не могут выпускать АО-продукты.



WEXLER.Flex ONE

**ЛЕГКАЯ**  
**ПРОТИВО**  
**ТОНКАЯ**  
**УДАРНАЯ**

Лучший выбор бесплатных книг и популярные новинки.  
Скачивайте и читайте на [www.wexler.ru!](http://www.wexler.ru)




**СТЕФАН Д'АСТУ, глава Eidos Montreal:**

Три-четыре года назад все боялись стагнации идей, и я помню, как в EA тогда говорили, что нужно каждый год выплывать по три новых IP. Сейчас, я думаю, люди разобрались. В нашем случае, например, мы не произвели новых IP, но большой перезапуск чего-то вроде Deus Ex или Thief по затраченным усилиям ничем не отличается от создания новых IP. Игры становятся все более и более сложными по своей структуре, они больше не основываются на одной-двух механиках. Думаю, это заменяет необходимость в новых IP.


**СЮХЕЙ ЁСИДА, президент Sony Worldwide Studios:**

Мы верим в перспективы использования 3G в портативных играх. Просто для начала надо вывести систему на рынок, позволить разработчикам экспериментировать, получить отзывы потребителей... Для экспериментов требуются годы.

3G – это наша инвестиция в будущее. Системы живут очень долго, мы можем выпускать новые прошивки, добавлять возможности, но обновить «железо» нелегко.


**ЧАК БИВЕР, продюсер Dead Space:**

Сюжет может испортить игру только для тех людей, кому не наплевать на сюжет. Взять, например, Gears of War. В ней – ужасные, отвратительные нарушения самых основ сюжета. Но это для многих ничего не значит. Там буквально самый худший сценарий в играх, и от этого нет никаких серьезных последствий.


**КЕН ЛЕВИН, сценарист BioShock и BioShock Infinite:**

## Я БЫ СКАЗАЛ, ЧТО ЛУЧШИЙ ИНСТРУМЕНТ ПЕРЕДАЧИ ИСТОРИЙ – ЭТО МИР.

Окружающее пространство куда лучше, чем диалоги, передает информацию – особенно в FPS. Да и визуально можно куда больше информации принять, нежели посредством аудио.


**АЛЕКС ХАТЧИНСОН, креативный директор Assassin's Creed 3:**

Люди в Интернете предлагают скучнейшие сеттинги. Тройка самых востребованных – Вторая Мировая, феодальная Япония и Египет. Да это же три самых худших сеттинга для Assassin's Creed!


**ДЭВИД ГЕЙДЕР, ведущий сценарист сериала Dragon Age:**

## ДАВАЙТЕ ПРИЧИНИМ ИГРОКУ БОЛЬ!

Сильную боль. Нужно, чтобы игрок не только чувствовал боль, но и любил ее. Для меня это своеобразный контракт с игроками: они позволяют себя уколоть, они просят это сделать, а я всего лишь хочу, чтобы меня за это впоследствии поблагодарили.


**ПИТЕР МОЛИНЕ, автор Black & White и Fable:**

Сранные контроллеры меня задолбали до смерти! Контроллер сегодня – это так же экспериментально, как кирпич. Ну, вы понимаете – во что бы вы ни играли, вы берете контроллер и делаете одно и то же. Большой палец сюда, а вот так нельзя, им можно двигать только так. Указательный сюда, давите на триггер, ожидаете, что полетит стрела или пушка выстрелит, что бы там ни было, просто используете иногда этот палец. Вот и все. Все. И это весь ваш игровой опыт, полностью. 100% вашего опыта – это большой и указательный пальцы. Звучит как говно.

Должно же быть что-то большее. Должно быть. Это же как мыльная опера от игрового мира. Ну да, можно ее смотреть до старости. Но я хочу, чтобы люди подошли к играм и подумали: «А что если я сделаю так?»

# Total Football

## ТОТАЛЬНО О ФУТБОЛЕ



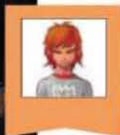
НОВЫЙ НОМЕР  
В ПРОДАЖЕ

01.06.12

# Блоги редакции



**КОЛЛЕКТИВНЫЙ БЛОГ РЕДАКЦИИ «СИ» МОЖНО НАЙТИ ПО АДРЕСУ [STRANA.GAMELAND.RU](http://STRANA.GAMELAND.RU). ОПЕРАТИВНЫЕ ЗАМЕТКИ ОБ ИГРАХ, ИХ АВТОРАХ И ПОТРЕБИТЕЛЯХ ПЛЮС ДИСКУССИОННЫЙ КЛУБ СО СТРОГИМИ ПРАВИЛАМИ МОДЕРАЦИИ – ТОЛЬКО У НАС. КАК ИНТЕРНЕТ, ТОЛЬКО БЕЗ МАТА, ТРОЛЛЕЙ И ИДИОТОВ. ПРИГЛАШАЕМ ВСЕХ ЧИТАТЕЛЕЙ!**



## РОЛЬ ЛИЧНОСТИ

Гоити Суда сочиняет Lollipop Chainsaw и Killer is Dead, Томонобу Итагаки – Devil's Third, Синдзи Миками – Zwei. Хидео Кодзима продюсирует Metal Gear Rising: Revengeance, некую "Project Ogre", но что он делает сам, как режиссер, – не ясно. Возможно, что ничего. Хидеки Камия пока молчит. Мишель Ансель трудится над Beyond Good & Evil 2, Фумито Уэда, вроде как, доделывает The Last Guardian.

Во всех этих случаях совершенно неважно, как называются студии разработки, которые реализуют видение авторов, и издательства, которые за все это платят. Интересна исключительно личность человека, который придумал проект и ведет его до конца. Если сейчас у автора ничего в работе нет, хочется узнать, над чем же он трудится втайне. Не факт, что его игра станет бестселлером и заработает сотни миллионов долларов, но уж точно не окажется бледным крепким середнячком без амбиций и без лица.

А есть и люди, чьи заслуги остались в далеком прошлом. Юдзи Нака и его коллеги по Sonic Team (на фото) – уже не так важно, где они теперь и чем занимаются. Ю Судзуки, Кодзи Игараси – сейчас они интересны разве что журналистам и биографам. Вполне возможно, что той же дорогой вскоре последуют Хиронобу Сакагути и Дэвид Яффеджаффе. Есть такое вот предчувствие.

Мне и как журналисту, и как геймеру прежде всего интересны игры, которые крепко связаны (в информационном пространстве и вправду) с одним-двумя людьми. Игра «от студии», конечно, может быть крутой, интересной, но чем больше у нее родителей – тем меньше у нее ярких отличительных черт, тем меньше интересного можно о ней рассказать. Как у любого фильма есть режиссер, так у любой игры тоже он же должен быть. В японском геймдеве это практически всегда так, в западном – как получится. Но все же новые имена появляются, и не всегда это очередной пафосный хам, вроде Тамима Антониадеса.

Константин Говорун



## ОТ ФАНАТОВ ДЛЯ ФАНАТОВ

Несколько месяцев как вышел The Last Days – мод по «Властелину колец» для Mount & Blade. Штука, я вам скажу, знатная. Все города отрисованы, как положено: эльфы в Лориэне живут на мэллорнах, у гондорцев отстроен гигантский многоуровневый Минас-Тирит, а мордорские поселения отличаются развалинами и запустением. Есть тролли, мумаки, назгулы, стражи цитадели и прочие Галадриэли – атмосферы хоть отбавляй. Полным-полно «фишек», например, если играть за орков, заматеревшие подчиненные постоянно бросают вызовы предводителю отряда – приходится выходить в круг «фанатов» и доказывать свое право вести их в бой. Или вот еще: взятых в плен людей, эльфов, гномов можно... разделять на мясо (!), экономя на закупках продовольствия для армии. А что вы хотели, жизнь у орков суровая, не съешь ты – схарчат тебя.

Великие герои и злодеи в The Last Days иногда гибнут, но на их могиле можно дать клятву отомстить, запустив специальный квест. Наш персонаж растет в рангах и получает доступ к уникальному снаряжению, даже немного читерскому, по-моему. У каждой нации своя валюта: приехав в Рохан, вы не расплатитесь гондорскими монетками. И все это на движке проекта с одной из лучших «средневековых» боевоек (жаль, на дополнение Warband модификацию пока не портировали). TLD – лучший на моей памяти экшен по Толкину, достойный превращения в отдельный проект. Стань таких модификаций (необязательно по «Властелину колец», необязательно на основе Mount & Blade, необязательно экшенов) больше, возьмись их кто-нибудь издавать, глядишь, унылые надцатые части некогда великих сериалов, попавшие в загребущие лапы издателей-монстров, и потеснились бы с рынка PC-игр...

Андрей Окушко



## ГОРДОСТЬ И ПРЕДУБЕЖДЕНИЕ

Друзья! А давайте откроем забрака и вспомним – как часто нам мешали играть и получать удовольствие наши собственные предрассудки? Я даже начну. А вы... вы присоединяйтесь. Пока тут тихо, спокойно и можно побыть собой.

Есть, например, сериалы. Или разработчики. Или даже целые жанры. Те, что нас когда-то разочаровали, оттолкнули, обманули доверие. Вот гордость – да-да, именно гордость! – не позволяет многим и многим засесть за игры про Марио. Я сам именно из подобной гордости проигнорировал сиквелы повсеместно засахаренных, но лично для меня «не оправдавших» Bioshock, Killzone, Assassin's Creed... Узвзленная гордость эта отворачивает от целых пластов игр, удобно встраиваясь в потребность ограничить количество «Входящих», не хвататься за все подряд «условно хорошее» из одной только жадности и химеры-потребности быть всегда в теме. Очертил волшебным мелком линию, за которой «это не мое», и рад. С предубеждением еще интереснее. Неудачная демоверсия (ay, Vanquish! помаши платочком, Binary Domain!), чей-то опрометчивый отзыв, шитштормы в Интернете... Я сохранил нежные чувства к оригинальной Parasite Eve, но остался недоволен сиквелом. И так удобно, так легко было поверить в то, что 3rd birthday, сделанная абы кем и абы как – первостатейная дрянь, ради которой не стоит и расстраиваться, что... Правильно. В нее я так и не сыграл. И не сыграл бы в Prince of Persia 2008-го – на минуточку, одну из самых-самых моих любимых вещей последних лет! – если бы не какая-то смешная случайность, необходимость проверить качество локализации. Уж так ее поспешил приложить каждый встречный-поперечный – неглупые, уважаемые люди, чье чувство прекрасного всего-то навсего не совпадает с моим.

И мне порой немножко страшно от приоткрывшейся перспективы: а сколько тех самых, любимых-ненаглядных я упустил? И нет никакой возможности об этом узнать. Или есть?

Артем Шорохов

# TASH



## ОТБОРНЫЕ ПРОДУКТЫ СО ВСЕГО МИРА\*



# Заложница своей природы



Денис Никишин

**MASS EFFECT ЗНИМАЕТ ОСОБОЕ МЕСТО В НЫНЕШНЕМ ПОКОЛЕНИИ ИГР. ДЛЯ НАС, ВЫРОСШИХ НА НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКЕ, ОСОБОЕ ВДВОЙНЕ. ВПЕРВЫЕ НАМ СТОЛЬ УБЕДИТЕЛЬНО ДАЛИ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ НАСТОЯЩИМ ГЕРОЕМ ГАЛАКТИКИ, ПОДАРИЛИ НАСТОЯЩЕЕ КОСМИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ. И ТЕПЕРЬ, ЗАКОНЧИВ ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ ЧАСТЬ ТРИЛОГИИ, МЫ МОЖЕМ ОБЕРНУТЬСЯ И ОКИНУТЬ ВЗГЛЯДОМ ВСЮ ИСТОРИЮ ЦЕЛИКОМ.**

## М

ass Effect всегда был игрой контрастов: с одной стороны – шикарная, «киношная» подача сюжета, с другой – странные, аутичные игровые элементы,

вроде карабканья по непроходимым горам на вездеходе в поисках запрятанных сокровищ. Первая часть вообще была созданием очень своеобразным, живо напоминающим игры конца девяностых, миры которых жили по одним им известным законам, и во время путешествия по ним никогда не покидало ощущение нереальности происходящего.

Первый Mass Effect, за счет предельно честной попытки придать действию кинематографичности, обнажил гигантский разрыв между атмосферой, создаваемой сюжетом, и тем, что царило внутри геймплея. Отбежав на пару шагов от красивой заставки или хорошо поставленного диалога, мы вдруг обнаруживали себя в вакууме нереального – одни среди царства полигонов, скриптов и искаженных образов реального мира.

Но настоящая проблема вышла из тени лишь во второй части. Пытаясь подражать кино и укрепляя сюжетную составляющую, Mass Effect с разбега врезался в прутья клетки, принадлежащей ему по праву рождения. На данном этапе развития видеоигры не способны поддерживать нарратив надлежащего уровня, и авторы Mass Effect демонстрируют это нагляднее, чем кто-либо еще.

Продолжая создавать маленькие оазисы «настоящего», игра, тем не менее, оставалась игрой – тоннелем, перемещающим игрока от одной «заставки» к другой. На борту «Нормандии» путешествовала целая команда харизматичных персонажей, но на деле они так и оставались наборами заданных реплик, рассказанных по отдельным комнатам. Лишь Шепард тонкой, некрепкой нитью немного связывал их воедино, «активируя» те или иные ветки диалогов.

Внутрикомандная, корабельная жизнь отсутствовала напрочь. Персонажи вообще не

существовали вне своих каморок и заданий, на которые мы могли бы их никогда и не брать. Даже если возникала какая-то глобальная новизна – мы не могли обсудить ее все вместе. В этом плане мне очень запомнился пример с Легионом. Живой гет, появившийся на борту, не вызывал у скриптовых человечков никакой реакции. Я специально обошел весь корабль, чтобы убедиться – им всем ПОФИГ. Даже Тали лишь фальшиво изображала гнев в отдельной сценке, дождавшись соответствующего триггера.

К третьей части это, наконец, осознали и попытались немного исправить. Члены команды стали переговариваться по интеркомму и даже иногда встречаться на палубах лицом к лицу. Методы, правда, остались те же – мы все так же вынуждены были стоять в сторонке и вслушиваться в диалог, не в силах к нему присоединиться.

Все эти ограничения вполне понятны, но в случае ME особенно обидны. Игра как может старается быть чем-то большим, но все, чем она на самом деле может быть – это игрой. И взятый ею глобальный размах лишь усугубляет положение. Будь Mass Effect камерной RPG о спасении небольшой научной колонии на окраине обитаемого космоса, у создателей, возможно, и нашлось бы время на создание правдоподобного микроклимата на борту корабля и взаимных связей между всеми персонажами, событиями игры и действиями игрока.

К сожалению, все это было отдано на кланье ради эпичности конфликта. Спасти всю галактику от полного уничтожения – на меньшее мы пойти не можем! Увы, подавляющему числу авторов гораздо проще писать глобальные полотна, нежели вдаваться в детали отношений своих героев. Это не так важно, когда вся ваша история крутится вокруг единственного безымянного супергероя, спасающего глубины ада от подлого заговора праведников с помощью ракетомета и бензопилы, но когда единственное ваше сокровище – это хорошо проработанные и узнаваемые персонажи, отодвигать их на второй план – истинное кощунство.



Жертвой «глобализации» оказалось практически все наследие второй части. НИ ОДИН новый герой, а они там были один харизматичнее другого, не смог вернуться в команду в МЕЗ, и причина тому – неподъемность задачи по увязке всех возможных ветвей выборов игроков. Даже заключительная дилемма (дилемма первой части, например, кардинально меняла атмосферу на Цитадели во второй) убрана куда-то под стол. А ведь наследие принятых решений было одним из главных достоинств серии.

Я могу только представить, как было обидно тем игрокам, которые решили завести романы с новыми персонажами и были жестоко брошены в третьей. Притом, что игра сама толкала Шепарда на этот шаг, убрав из второй части всех тех, с кем мы могли флиртовать в первой.

Давайте на минутку представим, что технических ограничений не существует, а авторам хватило фантазии и усидчивости, чтобы прописать реакцию всех персонажей на любые события, и попробуем вообразить себе, чем в этом случае стала бы игра...

Во-первых, на миссиях начала бы работать вся команда, а не только везде поспевающий Шепард и двое его фаворитов. Вспомните последнюю миссию второй части – все занимались своим делом – хакеры взламывали, биотики колдовали, а Шеппи с двумя оруженосцами ломился вперед – настоящая командная работа.

Для меня загадка, почему все основные миссии в игре не выглядят так же. Вернее, я, конечно, прекрасно понимаю, почему, но такой подход абсолютно обесценивает наличие огромной разношерстной команды, а разглагольствование персонажей, которых вы ни разу не брали ни на одно задание, о пройденных ими миссиях выглядят жалко и смешно. «Мы столько прошли с тобой Шепард...» – «Извини, но ты все время сидел на корабле и калибровал пушку, Гарри».

Во-вторых, жизнь на борту «Нормандии» сильно бы оживилась. Члены команды стали бы свободнее перемещаться по кораблю,

знакомиться и обсуждать себя, вас и чертовых Жнецов. Это то и дело выливалось бы в стихийные сборища в столовой или за покерным столом (это просто преступление, что в третьей части он стоит, но никак не используется!) с длинными разговорами, перепалками и шутками разной степени успешности.

Мы быстро обнаружили бы, что проводим больше времени за разговорами, чем на миссиях (что, кстати, абсолютно логично и жизненно) и что вообще у нас тут не боевик про спасение галактики, а какой-то срамной дейтсвим...

Кстати, о дейтсимах. Без сомнения, рудиментарные романтические ветки превратились бы в, как минимум, адекватные и действительно наполненные эмоциями любовные линии. У персонажей вдруг появились бы к вам чувства, и Эшли не сидела бы тихим болванчиком в своей комнате, лишь раз робко поинтересовавшись – готовы ли вы продолжить что-то с ней, после того, как у вас сложились отношения с Тали, а боролась бы за вас с нахальной кваррианкой. А синяя тихоня-нерд, закаливши характер к финалу трилогии, обязательно включилась бы в состязание за право быть с вами. И уж точно бы не обошлось без романов между NPC. И пришлось бы отбивать Тали у Гарруса, вызывать его на дуэль на снайперках и ни в коем случае не поддаваться в критичный момент.

Ну, и напоследок. Все персонажи начали бы реагировать на происходящее вокруг них. Встреча с Легионом и информация о настоящем мировоззрении гетов – галактическая сенсация! ...но только в голове игрока. Живой протеанин!? ... пара удрученных монологов Лиары. Так быть не должно!

В нашей прекрасной вымышленной игре каждое событие, даже не столь глобальное, вызывало бы бурную реакцию всех членов команды. Как бы вам понравился часовой диспут по поводу Легиона с Тали, бьющей посуду и обещающей никогда не ступить на порог этого корабля, при участии успокаивающей ее Лиары, а также орущей, что она сейчас здесь все переломает, если Тали не

заткнется, Джек и рассудительного голоса СУЗИ, защищающего бедного гета?

Так что если вас интересует мое мнение, то уж лучше бы они сэкономили время на сканировании планет и сделали хотя бы какой-то симулятор социальной активности – это подняло бы проект совершенно на другой уровень. Впрочем, и здесь много подводных камней – всем нам известен неудачный пример в лице Persona, где вся социальная активность – это десяток пустых монологов на каждого «социально активного» персонажа...

И, конечно, никто бы не отпустил меня без пары слов о концовке. К сожалению, она пала жертвой все той же гигантомании. Мало кому удается привести события такого размаха к удобоваримому концу. Не получилось это и у авторов Mass Effect. Жаль. **СИ**

# Вместо «Банзая»



Константин Говорун

**НАШ ЖУРНАЛ ПИСАЛ ОБ АНИМЕ ЕЩЕ ДО ТОГО, КАК ЭТО СТАЛО МЕЙНСТРИМОМ. СЕЙЧАС РУБРИКА «БАНЗАЙ» ЗАМЕНЕНА ВИДЕОПРОГРАММОЙ «АНИМИЯ» (ВЫХОДИТ НА [GAMELAND.RU](http://GAMELAND.RU) И [YOUTUBE.COM/GAMELANDVIDEO](http://YOUTUBE.COM/GAMELANDVIDEO)), НО ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО РЕДАКТОРЫ «СИ» ПЕРЕСТАЛИ СМОТРЕТЬ ЯПОНСКИЕ МУЛЬТИКИ.**

**В**от, например, *Vakuman* – история о том, как два школьника решили стать мангаками. Один придумывает сценарии комиксов, другой рисует. Производственный роман из жизни манга-индустрии чудесным

образом переключается с современным игрожуром, а заодно и проклятыми вопросами гейм-дизайнеров. Вот, например, вопрос из финала второго сезона: что лучше – создавать мангу четко под запросы читателей, либо же творить для себя и продавливать авторское видение? Главный герой тушует и говорит что важно и об аудитории думать, и о себе не забывать, но кто его знает, что он думает на самом деле?

Начинается все с того, что дядя главного героя в свое время рисовал мангу, кое-чего добился, а потом как-то скатился в безвестность и умер от перенапряжения. Племяннику хочется доказать, что автор комиксов может быть успешным и жить на доходы от любимого хобби. Параллельно он влюбляется в одноклассницу, смешно признается ей в любви, узнает о ее мечте стать сейю (актриса озвучки) и клянется: он нарисует крутую мангу, по ней снимут аниме, а девушке достанется главная роль. И тогда они поженятся. И вот он рисует мангу в школе, с трудом, но добивается публикации в печатной прессе, становится штатным автором, попутно поступает в какой-то левый

вуз (чисто ради диплома), заводит друзей-конкурентов в тусовке и узнает тонкости бизнеса. Вот, например, в журнале выходит сразу с два десятка манга-сериалов, а читатели голосуют за любимый. Так каждый выпуск получает место – с первого по двадцатое, а редакция наматывает на ус. Несколько раз в год главный редактор решает, какие сериалы закрыть, а какие (новые) – поставить на их место. Поэтому борьба за рейтинги – едва ли не главная тема *Vakuman*. При этом кого-то из авторов вполне устраивает теплое место в середине таблицы, а другим нужна только победа.

Или вот еще тема: друзьям-мангакам приходит почта от читателей. Он изучают письма, радуются комплиментам, но находят и много идей того, как можно улучшить их работу, поменять стиль комикса. Приносят новую главу редактору – а тот такой ехидно: «Ага! Сразу видно, что начитались писем фанатов». Оказывается, самое плохое, что только можно сделать – подстраиваться под отзывы из почты, потому что авторы писем – очень специфическая и нерепрезентативная часть аудитории. Грубо говоря, они в основном девочки, а журнал – он больше для мальчиков. Учтешь отзывы как есть – и рейтинги упадут. Поэтому мотать на ус надо, но применять – осторожно, с умом. Я смотрел серию и громко смеялся, потому что ну знакомое же до боли.

Ну и вернемся к главному – зачем эти ребята много лет занимаются мангой. Один, который влюблен и племянник, – тот хочет доказать; при этом ничего другого, кроме как рисовать, он не умеет. Второй парень – отличник, умный, всего бы мог достичь. В крайнем случае – писателем бы стал, благо задатки есть. Все занятие приличнее. Но оба хотят делать мангу. Почему? Потому что энтузиасты. Тоже очень знакомое слово. Или вот: получают ребята первые гонорары, редактор им заказывает такси, нанимает ассистентов. Офигительная жизнь для школьников – совсем как в конце девяностых чувствовали себя авторы «СИ» в такой же ситуации.

Конечно, в *Vakuman* есть еще лав-стори, есть наивная линия с кристально чистой любовью («ах, мы не будем видеться аж до свадьбы»), плюс еще ревность, зависть и все мужики сволочи. Местами это тоже интересно и развлекает производственную тему. Но главное, конечно, это как редакторы манипулируют авторами, выслуживаются перед боссом, поздравляют мангак с высокими рейтингами, заставляют все порвать и переделать, дают ценные (или плохие) советы. Господи, здесь даже есть новогодний корпоратив (!), где один из художников нажирается и бузит. Очень, очень правдоподобно. И даже тема с рейтингом публикаций в «СИ» существовала в формализованном виде в 2005-2006 годах (потом сломалась и так и не была починена), да и до сих пор каждая рубрика, автор, текст проверяются на читателях. Чем больше отзывов (лучше, конечно, позитивных) – тем более ценен объект для журнала. Именно по такому принципу мы сохраняли лучшее и отбрасывали лишнее в эпоху перемен конца 2010 года, благодаря чему аудитория «СИ» выросла на 30-40 процентов и продолжает увеличиваться.

Так что смотрите аниме, просвещайтесь и думайте – *Vakuman* больше рассказывает о современном российском игрожуре, чем любые сплетни из Интернета. **СИ**



MUGELLO - HYPER SILVER

# TSW

RIVAGE - GLOSS BLACK MILLED SPOKES



VAIRANO

SILVERSTONE

MALLORY

CARTHAGE

VALENCIA

MAX

BROOKLANDS

STOWE



INDY 500

NARDO

SEPANG

ZOLDER

CADWELL

LONDRINA

JARAMA

SNETTERTON



ROTARY FORGED WHEELS

NURBURGRING RF

INTERLAGOS RF

DONINGTON

WILLOW

STRIP

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИНЫ: [www.allrad.ru](http://www.allrad.ru) [www.prokola.net](http://www.prokola.net)

Розничные магазины (ЗАО «Колесный Ряд»)  
Москва ул. Электродная д. 14/2 (495)231-4383  
Москва ул. Островитянова вл. 29 (499)724-8044  
Розничный магазин в С-Петербурге:  
Екатерининский проспект д. 1 (812)603-2610

Оптовый отдел  
Москва ул. Электродная д. 10 стр. 32  
(495)231-2363  
[www.kolrad.ru](http://www.kolrad.ru)

Интернет магазины  
[www.allrad.ru](http://www.allrad.ru)  
(495) 730-2927 / 368-8000 / 672-7226  
[www.prokola.net](http://www.prokola.net)  
(812) 603-2610 / 603-2511

# Empowerment



Сергей Цилюрник

**ЭТО ТРУДНОПЕРЕВОДИМОЕ СЛОВО КАК НЕЛЬЗЯ БОЛЕЕ ЕМКО ОПИСЫВАЕТ ТО, ЧТО С ИГРОКОМ ПРОДЕЛЫВАЮТ ПОЧТИ ВСЕ СОВРЕМЕННЫЕ ИГРЫ. ОНИ ДАЮТ ЕМУ СИЛУ, ДАЮТ ЕМУ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ КРУТЫМ, ВСЕПОБЕЖДАЮЩИМ – КАК ЧЕРЕЗ ЕГО АВАТАРА В ИГРЕ, ТАК И ЧЕРЕЗ ПРОСТОТУ ВЫПОЛНЯЕМЫХ ИМ ДЕЙСТВИЙ. НАЖАЛ НА КНОПКУ? ЧУВАК, ДА ТЫ КОРОЛЬ ВСЕЛЕННОЙ!**



тот тренд с одной стороны убивает игровую индустрию, а с другой – напротив, подливает в нее жизненные соки. За последние полтора десятка лет самыми популярными были именно те

игры, которые позволяли игроку ощущать свою крутость и исключительность. Final Fantasy VII: протагонист и антагонист – таинственные воины с гигантскими мечами, сложность – крайне доступна, качество картинки в заставках – сногшибательное. Halo: герой – таинственный и уникальный воин, реклама по ТВ обещает, что в игре будет «giant can of whoopass». GTA 3: герой, молчаливый аватар игрока, может снимать шлюх, взрывать копов и бить старушек бейсбольными битами. Call of Duty: игрока ведут за ручку по напичканному драмой и взрывами коридору, заставляя поверить, что именно он делает все самое важное. И это работает.

И именно потому, что это работает, к этому стремятся все подряд. Если вы слышите слова «We want to appeal to a bigger audience», то на практике это означает, что в вашем любимом сериале следующая часть, как любят говорить, «оказулится». Этот полуказуальный игрок, представитель этой самой широкой аудитории, не любит думать, зато любит чувствовать себя крутым – думаю, все встречались в жизни с этим подходом, когда человек предпочитает расслабляться, чтобы у него все само по себе было зашибись. Вникать, читать инструкции, разбираться – это не для него. Его выбор как нельзя лучше описал главный пиарщик BioWare, говоривший про Dragon Age II: «Если вы нажимаете на кнопку, что-то офигенное должно произойти!». Потому что, как известно, «клиент должен кайфовать»: раз он заплатил деньги, игра должна доставить ему удовольствие.

Но удовольствие это – низменного толка. Понимаю, что это звучит как старческое кряхтение, но раньше-то игры были совсем о другом! Раньше победа была настоящим достижением, и это удовольствие приходилось зарабатывать тяжелым трудом. Нет, я вовсе

не пытаюсь сказать, что клиент вместо кайфа должен получать страдания. Я не люблю чрезмерно сложные игры куда больше, чем чрезмерно легкие. Просто, стремясь к доступности, разработчики очень часто забывают о том, что игра должна быть в первую очередь испытанием на пути к концовке.

Вначале этот тренд убил жанр адвенчур, сейчас – почти расправился с адвенчурными элементами в играх. Исследовать мир? Да там же можно заблудиться, клиенты не оценят, будут недовольны, бросят игру, не купят сиквел! Геймплей должен быть, как говорят на Западе, streamlined – выверенный, оптимизированный... линейный.

На эту колонку меня подтолкнуло осознание того, что я практически не помню локаций из современных игр. Почему? Да потому что я на них не задерживаюсь. Они не мотивируют меня оставаться там, наоборот, «оптимизированный» геймплей подстегивает меня бежать вперед – и я бегу. Вот пробежал через, например, весь новый Uncharted для «Виты»: что я о нем вспомню? Парочку приятных диалогов, и только. Все остальное – невнятная каша из зеленого и сине-серого.

При этом в Demon's Souls я помню каждый клочок земли. Потому что там каждый шаг давался с трудом, каждый поворот надо было встречать так, как будто он нес смерть, каждый уровень приходилось проходить с начала после любой оплошности. Ровно так же я помню наизусть все уровни в Contra и Shinobi III, знаю все потайные уголки в Metroid Prime и Valkyrie Profile 2: Silmeria – потому что они не давались мне слишком легко. Metroid Prime в этом плане подает очень хороший пример: она не только вынуждает исследовать мир и возвращаться в ранее пройденные места, но и не говорит сразу же, куда надо идти дальше «по сюжету», давая игроку минут так 20, чтобы понять это самостоятельно. Таким образом, даже несмышлениш в ожидании своей подсказки найдет, чем себя занять в полном секретах мире игры.

Увы, третья часть Metroid Prime оказалась лишена львиной доли своей адвенчурности



ради этого треклятого возвеличивания игрока – там даже был сегмент, где Самус приходилось защищать отряд союзников, словно это какой-то шутер вроде Halo.

Подобным образом изменились многие другие сериалы. Хотите конкретики? Извольте.

В Final Fantasy между XII и XIII частями тщательная настройка поведения персонажей в бою сменилась возможностью выбора одной из шести профессий и клацаньем кнопки «авто-битва», а огромный мир – прямыми как палка коридорами. В Resident Evil герои с каждой итерацией становятся все более дееспособными – да так, что уже монстры за ними не поспевают.

В Dead Space (заведомо лишенной адвенчурности в сравнении с классическими хоррорами) герой был нем и одинок; во второй части разработчики сняли с него шлем, предоставили ему инициативу, а саму игру перепрофилировали: помимо попыток напугать она должна была еще и содержать в себе «wow-моменты». В итоге у них получилась куда более эффектная игра, не уступающая оригиналу, но при этом лишенная присущей ему атмосферы клаустрофобного ужасика.

В Half-Life 2 вообще empowerment игрока стоит чуть ли не на первом месте: всюду Гордону рады, всюду он к месту, всюду для него лежат патроны и аптечки, а враги специально встают спиной к нему в обнимку со взрывоопасными бочками. Вместе с тем самый интересный эпизод игры – Рэйвенхольм, когда Гордон остается без патронов, и ему приходится выживать при помощи подручных средств, а самый скучный – финал в Цитадели, когда он, зевая, выкашивает орды солдат своей пушкой с бесконечными зарядами.

В рассматриваемом более подробно в этом номере сериале Mass Effect первая часть могла похвастаться огромными открытыми пространствами, обширным инвентарем и необходимостью прокачивать свои умения для взлома сейфов. В ME2 геймплей перебежал в линейные коридоры, где нельзя заблудиться, инвентарь пропал, а протагонист стал выдавать пафосные речи без ведома игрока. В

ME3 даже взламывать ничего не надо – просто подходи и забирай; герой – единственная надежда галактики, и на него все смотрят с благоговением, но ни о каком отыгрыше роли речь не идет: можно лишь выбрать тон очередной напыщенной ремарки Шепарда. Better with Kinect!

Совсем уж гротескных пропорций это явление достигло в Saints Row. Оригинальная часть позволяла вытворять на порядок больше бесчинств, нежели любая GTA; во второй не только их число увеличилось (а сложность понизилась), но и герой из мелкой сошки стал теневым хозяином города, жестоко расправляясь с любым, кто вставал у него на пути. Невесть откуда взявшийся садизм протагониста – еще одна из попыток угодить псевдогангстерской аудитории. Saints Row: The Third в этом зашла дальше всех: там в начальной миссии герой с легкостью выкашивает десятки просящих у него автограф (!) полицейских, потом выпрыгивает из самолета, отстреливая падающих за ним бандитов, затем отцепляет парашют, вламывается во все тот же (но уже падающий) самолет, пролетает его насквозь, расстреливая все и вся, догоняет свой парашют, мягко приземляется и как в ни чем не бывало идет грабить армейскую базу.

Или давайте пройдемся по тому, что массы считают крутым. Шутеры, например. Стрелять – это круто, и поэтому сейчас все на свете перевоплощается в шутеры (привет, Syndicate). Перезаряжать стволы круто – в Mass Effect переключать канона пишется перезарядка. Палить из-за укрытия круто – в любой шутер от третьего лица, даже в чертов Resident Evil 5, вписываются укрытия. Бегать с напарниками

веселее – и теперь днем с огнем не найдешь уже шутера, в котором протагониста оставили бы в покое. В моде образ брутального бритого мужика – и всех этих протагонистов друг от друга не отличить. Реалистичность – это круто, поэтому в этом поколении все серо-коричневое, brown and bloom, как говорится. Игры колоссально теряют в разнообразии – не говоря уже об упрощении геймплея.

И если бы хардкорных игроков это не бесило, разве ж решилась бы Namco Bandai рекламировать Dark Souls такой непопулярной фразой, как «Prepare to die»? Она как нельзя лучше подчеркивает реакцию на этот тренд – мы отвыкли умирать по двадцать раз на одном месте. Dark Souls явно делалась вопреки всем популярным ныне канонам: вот открытый мир, вот безликий герой, вот миллион способов расстаться с жизнью.

Или вот создатели Journey говорят, что в их игре реализован «the concept of ‘de-empowering’ the player». Чтобы, значит, он ощущал себя беспомощным и маленьким в огромном мире, отчего чувствовал трепет и удивление. Эти эмоции в современных играх тоже крайне редки – «клиент» ведь не хочет чувствовать себя мелкой сошкой.

И именно это, по-моему, сейчас нужно играм. Черт бы еще со сложностью – в конце концов, много где ее можно повесить, коли надо, а вот сути игры не изменить. Надоело быть пупом вселенной – особенно когда эта вселенная состоит из пачки коридоров. И я рад, что еще не перевелись игры, не пытающиеся угодить всем и вся и не стремящиеся непременно сделать так, чтобы клиент кайфовал. **СИ**

# Внутренняя обезьяна



Алексей Бутрин

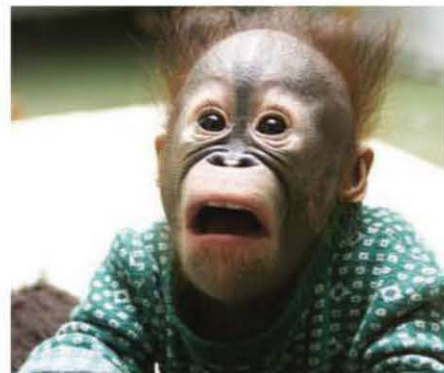
**ЭМПАТИЯ – КРИТИЧЕСКИ ВАЖНЫЙ ЭЛЕМЕНТ ДЛЯ ИГР, В КОТОРЫХ НАМ ПРИХОДИТСЯ ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ С ЖИВЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ. ЕСЛИ ГЕРОИ НЕ ВЫЗЫВАЮТ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ОТКЛИКА У ИГРОКА, А ИХ МОТИВЫ РОЖДАЮТ ЛИШЬ НЕДОУМЕНИЕ, ОЧЕВИДНО, ЧТО ЗНАЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ РЕСУРСОВ, ЗАТРАЧЕННЫХ НА РАЗРАБОТКУ ИГРЫ, ПРОСТО ПУЩЕНА НА ВЕТЕР. ДРУГОЙ ОЧЕВИДНЫЙ ФАКТ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТО НИ РЕАЛИСТИЧНОСТЬ ГРАФИЧЕСКОГО ДВИЖКА, НИ АНТРОПОМОРФНОСТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ, НЕ ИМЕЮТ КЛЮЧЕВОГО ЗНАЧЕНИЯ В РЕШЕНИИ ЭТОЙ ЗАДАЧИ. И ДАЖЕ СЦЕНАРИЙ И ДИАЛОГИ ОТВЕЧАЮТ ЗА ЭТОТ АСПЕКТ ЛИШЬ КОСВЕННО. ДАВАЙТЕ ПОПРОБУЕМ РАЗОБРАТЬСЯ, ПОЧЕМУ ПЕРСОНАЖИ В ОДНИХ ИГРАХ ВЛЮБЛЯЮТ В СЕБЯ С ПЕРВОГО ВЗГЛЯДА, А В ДРУГИХ – ПОЛУЧАЮТ ПРЕЗРИТЕЛЬНЫЕ ЯРЛЫКИ «БУРАТИН» И «ГОМУНКУЛОВ» И ЗАБЫВАЮТСЯ УЖЕ ЧЕРЕЗ ПАРУ МЕСЯЦЕВ ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ. КАК ВООБЩЕ РАБОТАЕТ ЭМПАТИЯ?**

**Т**ут, пожалуй, стоит сразу же сделать небольшое отступление, раскрывающее суть понятия. Слово «эмпатия» – не официальный научный термин, но используется достаточно часто. Под ним обычно подразумевают целый спектр эмоций, возникающих при наблюдении за другими живыми существами и моделировании их состояний внутри своего собственного сознания. Я намеренно избегаю слов «сострадание» и «сопереживание», так как первое из них жестко привязано к одной конкретной эмоции, а второе подразумевает не только понимание, но и своего рода «одобрение» чужого состояния. Сопереживать можно только тогда, когда разделяешь чью-то эмоцию, а не просто наблюдаешь ее.

Эмпатия, в свою очередь, понятие гораздо более широкое, потому что вообще никак не привязано к конкретным эмоциям: можно прекрасно «улавливать» чужую агрессию, зависть, безумное веселье или глухое отчаянье, но при этом совершенно не обязательно всему этому сопереживать. Более того, если отчаянье испытывает какой-нибудь негодяй, в ответ можно даже позлорадствовать. Одним словом, эмпатия – это умение считывать чужие эмоции по определенному набору внешних признаков и отстраненно прокручивать эти эмоции на своем внутреннем «эмоциональном магнитофоне».

Это явление просто обязано было возникнуть у таких высокосоциальных животных, как приматы, – без понимания эмоциональных состояний и намерений других членов стаи любые попытки сосуществования обезьян мгновенно превратились бы в «броуновское движение» и драки по малейшему поводу и без оно.

Главный бастион на пути потенциального хаоса – система зеркальных нейронов в коре головного мозга высших приматов. Эти нейроны получили свое название по принципу действия: они активируются в двух случаях – при самостоятельном выполнении движений и при наблюдении за двигательной активностью других существ. То есть, когда вы наблюдаете, как кто-то беспокойно озирается по сторонам и нервно вздрагивает от каждого звука, ваши зеркальные нейроны начинают посылать нервные импульсы по тем же группам мышц, которые отвечают за перечисленный набор действий – вращение головой, нервное сглатывание, вздрагивание. Мозг примеряет получившийся паттерн нервных импульсов на себя и сравнивает его с «базой» известных состояний. А поскольку каждый из нас хоть раз в жизни был чем-нибудь напуган, то



нашему мозгу не составит труда догадаться, что наблюдаемый нами субъект испытывает страх.

Кстати, нередко работа зеркальных нейронов приводит не только к пониманию, но и к индукции наблюдаемого состояния, причем, даже если оно вообще не связано ни с какими эмоциями – начните демонстративно кашлять или зевать в большой компании, и кто-нибудь обязательно начнет рефлекторно подхватывать ваши зевки или кашлять в ответ. На этом же принципе, кстати, работает и так ненавидимый многими закадровый смех в ситкомках, потому что зеркальные нейроны активируются не только при моторной активности, но и при распознавании звуков, характерных для выполнения этого действия.

У человека система зеркальных нейронов намного сложнее, чем у обезьян, и связана с работой не только двигательных, но и речевых центров. Более того, даже если речь идет строго о моторике, наши зеркальные нейроны способны активироваться даже при наблюдении двигательной активности заведомо неживых объектов, например – манипуляторов промышленных роботов или движений мультипликационных персонажей. Вы ведь прекрасно улавливали эмоции Евы и Уолли из знаменитого мультфильма, не так ли?

Теперь, когда вы знаете, как это работает, нетрудно понять, как и почему хорошие персонажи западают в душу. Дьявол, как обычно, в мелочах – в интонациях, позах, мимике, жестах, сиськах. Именно поэтому любая уважающая себя игра обязательно использует кат-сцены с крупными планами, продвинутую лицевую анимацию, дорогую озвучку с участием профессиональных актеров и прочий «эмпатический» арсенал. К сожалению, разрушить этот картонный домик гораздо легче, чем построить. Хватит любого неосторожного движения – достаточно наложить с «липсинком», не анимировать персонажей в «холостой» фазе, оставив их стоять истуканами, или наложить кривую локализованную озвучку (именно поэтому, а не из-за желания блеснуть своим знанием английского, настоящие ценители игр предпочитают субтитры).

И напоследок – о главном. Как и любой ментальный навык, эмпатия – вовсе не фиксированное свойство, получаемое нами от рождения раз и навсегда. Свою «внутреннюю обезьяну» можно и нужно тренировать. Это не только поможет вам лучше отличать хорошие игры от плохих. Хорошо развитое эмоциональное восприятие также позволит вам получать больше удовольствия от хороших игр и фильмов, а главное – лучше понимать настоящих людей вокруг вас. А что может быть важнее этого? **СИ**

# Тварь ли я дрожащая или право именю?



Андрей Окушко

**НАШИ ИЗДАТЕЛИ И РАЗРАБОТЧИКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ЛЮБЯТ ПОНЫТЬ НА ТЕМУ ПРИЧИНЯЕМЫХ ПИРАТСТВОМ УБИТКОВ. НО ВЕДЬ И САМИ ОНИ НЕ БЕЗ ГРЕХА. ТО ВЫПУСТЯТ В ПРОДАЖУ БЕТА-ВЕРСИЮ (КАК С «КОРСАРАМИ 3»), ТО НЕРАБОЧУЮ (КАК С CD «ЗВЕЗДНЫХ ВОЛКОВ 2»), ТО ПРОСТО ПОД ВИДОМ ХИТА ПРОДАДУТ БАРАХЛО КАКОЕ-НИБУДЬ (ПРИМЕРОВ ДЕСЯТКИ). НЕТ, Я ПОНИМАЮ, ЧТО «ЭТО БИЗНЕС, ДЕТКА», ТОЛЬКО ЗАЧЕМ ТОГДА ЖАЛОВАТЬСЯ НА ОТВЕТНУЮ РЕАКЦИЮ СО СТОРОНЫ ГЕЙМЕРОВ, ПРИВЫКШИХ НЕ ДОВЕРЯТЬ РЕКЛАМЕ?**

**К** ак ни странно, за рубежом «с той стороны баррикад» есть люди, поддерживающие игроков. Почти пять лет назад компании Stardock и Gas Powered Games выступили с «Биллем о правах геймеров».

Любопытная штука этот билль, я вам скажу. Там всего один странный пункт – восьмой, который гласит «Геймеры должны иметь право на то, чтобы разработчики и издатели не обращались с ними, как с потенциальными преступниками». Сами знаете, до судебного преследования игроков пока доходит редко. Зато остальные разделы вполне адекватны.

Причем первый (о возврате неработающих игр с возмещением затрат) и седьмой (о возможности скачивать в любое время купленные проекты) даже выполняются издателями добровольно. В остальном все не так радужно. Вот пункт два: «Геймеры должны иметь право требовать, чтобы игры выпускались в законченном виде». Я уж и считать устал, сколько раз под видом релиза в продаже оказывался аналог публичной беты. Вроде и работает, но так, что лучше сначала дожидаться надцатого патча (как было с Disciples III и Sword of the Stars II). Неудивительно, что в документе появился третий пункт: «Геймеры должны иметь право ожидать содержательных обновлений после релиза». Обратите внимание: «содержательных» – таких, в которых есть что-то полезное. Новый комплект брони там или новая карта мультиплеерная. Издатели, конечно же, сейчас начнут бить себя в грудь с криками: «Мы это делаем!» Делаете, да, только за отдельную плату.

А заодно делаете и прямо интринстимоположенное параграфу четыре, требующему, чтобы менеджеры закачек и обновлений не запускались

перед стартом игры и не были обязательными для запуска. И пункту шесть: «Геймеры должны иметь право ожидать, что игры не станут устанавливать скрытые драйвера или другое потенциально небезопасное ПО без явно выраженного согласия». Я бы, кстати, убрал слово «скрытые», вспоминая худшую из систем защиты – StarForce. Мало того, что она не всегда правильно срабатывает, так еще и мешает играть. Чтобы запустить лицензионную версию Sacred на современных ОС, надо... искать crack! Обновить защиту так, чтобы все было в ажуре, ее создатели не в силах, отделяваясь невнятными отписками в стиле «вы не поймете, почему». И если с древними хитами нам поможет DOSBox, здесь – только пиратство. Есть и еще одна больная тема – пункт девятый, о недопустимости обязательного соединения с Интернетом для запуска однопользовательских игр. Бесит, когда читаешь надпись «сервер временно недоступен», и из-за этого не попадаешь в кампанию. Почему мы не можем поиграть в свое удовольствие из-за проблем у издателя? И кто компенсирует потраченные нервы и время?

Зато десятая графа близка к выполнению: «Геймеры должны иметь право, чтобы игры, установленные на винчестер, не требовали наличия диска в дисковом». Только не потому, что издатели такие добренькие. Просто цифровая модель распространения вытесняет традиционную, и коробками обзаводится все меньше людей. Не виноваты издатели и в том, что параграф пять (о возможности комфортно играть на компьютерах, удовлетворяющих минимальным системным требованиям) тоже по большей части соблюдается. Разработчики попросту не успевают подстраиваться под последние конфигурации, любезно позволяя нам запускать их творения на относительно старых машинах.

Впрочем, все десять пунктов начинаются с одной и той же фразы: «Геймеры должны иметь право». А иметь право и реализовать его – это, как говорят в Одессе, две большие разницы. И пока нет законов, защищающих геймеров, остается единственный реальный инструмент воздействия – не покупать игры у тех, кто нарушает «Билль о правах». А вдруг одумаются?.. **СИ**



# CALL OF БУДУЩЕЕ СЕРИАЛА В ОДНОЙ ИГРЕ FUTURE В ЛАСКО

**ЛЫСЫЙ КАК БИЛЬЯРДНЫЙ ШАР СОТРУДНИК КОНСУЛЬСТВА, ПРОСМАТРИВАЯ МОЮ АНКЕТУ НА ВИЗУ КАТЕГОРИИ I (СОТРУДНИКИ ПРЕССЫ, ЖУРНАЛИСТЫ), ВНЕЗАПНО ОБНАЖАЕТ УЛЫБКУ: «ВАС ПРИГЛАСИЛА BLIZZARD-ACTIVISION? ВЕРОЯТНО, ВЫ ЕДЕТЕ СМОТРЕТЬ НОВУЮ DIABLO?». КАЧАЮ ГОЛОВОЙ: «НЕТ, НОВУЮ CALL OF DUTY». БИЛЬЯРДНЫЙ ШАР ТУСКНЕЕТ, СОЧУВСТВЕННО КИВАЕТ, НО ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО СЕКУНД РАСЦВЕТАЕТ ВНОВЬ: «ВАМ ОДОБРЕНА СРОЧНАЯ ВИЗА СОЕДИНЕННЫХ ШТАТОВ АМЕРИКИ». В ГОЛОВЕ ПРОНОСИТСЯ МЫСЛЬ: МНОГО ЛИ НАРОДУ ОТВЕЧАЕТ ЕМУ В ДУХЕ ГЕРОЯ ВИКТОРА СУХОРУКОВА ИЗ ФИЛЬМА «БРАТ-2?»**

**Я** был столь же скептически по отношению к проекту, как и дежурный по визам, еще неделю – примерно до того момента, когда Марк Ламия, глава студии Treyarch вышел к огромной плазме в комнате

для презентаций и произнес: «Мы решили поделиться с вами, наверное, самым отвратительно охраняемым секретом в мире – мы делаем Black Ops 2. Но в действительности то, что я вам расскажу – это лучше всего охраняемый секрет в мире; по окончании презентации вы подумаете, что вряд ли кто-нибудь предполагал именно такого рода игру». У оратора с таким вступлением обычно есть два пути: на эшафот или на пьедестал, поэтому я решил дать Марку шанс. Он распорядился им на всю катушку.

# F DUTY:

# WAR RE

# PS



Директор студии начал свою трехчасовую презентацию издалека: рассказал о том, какое участие во франшизе Call of Duty принимали нынешние сотрудники Treyarch. По словам Марка, в его фирме числятся масса людей из Gray Matter (эту студию объединили с Treyarch восемь лет назад), работавших над CoD: United Offensive, также есть и бывшие сотрудники Infinity Ward. Причем если еще три года назад в здании 3420 по Ocean Park Blvd работали три различные команды над тремя проектами, то впоследствии всех потихоньку освобождавших от Spiderman: Web of Shadows и 007: Quantum of Solace граждан бросали на Black Ops, а затем, по мере высвобождения, переводили и на Black Ops 2. В общем и целом к настоящему моменту над проектом работает несколько сотен человек на протяжении вот уже двух лет.

Еще немного полив воды на грядку ожиданий фанатов и заверив нас, что его сотрудники не боятся расширять границы воображения, Марк Ламия, наконец-то, перешел к сути. Первым делом он поинтересовался у журналистов (грека, индийца, немца, американца, саудовца и русского), что они знают о редкоземельных элементах. У меня в голове вертелось что-то про лантаноиды, но



Полуразрушенный небоскреб в даунтауне Лос-Анджелеса нам показывали как один из мультиплеерных уровней игры. Чем-то напомнило карту Cracked.



### СЛЫШУ ГОЛОС ИЗ ПРЕКРАСНОГО ДАЛЕКА

Мы зашли в комнату, половину которой занимали диваны, а другую половину – огромный стол с пультом, компьютерами, диковинными микросхемами и различными аппаратами вроде направленного микрофона и огромной пушистой бандуры, которую звукорежиссеры нежно звали shotgun mic. За одним окном была видна парковка, за другим – тускло освещенная комната звукозаписи.

Первым делом хозяева кабинета поведали нам о том, как же они наконец-то счастливы не записывать то, что уже когда-то звучало в атмосфере планеты Земля, а в буквальном смысле творить звуки будущего. Каждое новое устройство, пояснили они, обладает своим «аудиоязыком» (что-то вроде звуковых схем в Windows 95 и выше), а для игры, действие которой происходит через тринадцать лет, нужно создать довольно крупный и развитый язык такого рода. Интерфейс наручного гаджета, реклама на

▲ Тот самый таинственный аппарат, на котором записывается аудиосопровождение для интерфейса будущего.

улицах Лос-Анджелеса, бортовые компьютеры, оружие, анонсы в общественных местах – все это требует тщательного и креативного подхода.

Любопытно – впрочем, для меня это новостью не было – что звуки, которые кажутся нам очень реалистичными, в действительности происходят из самых невероятных вещей. Например, нам показали небольшую сцену падения небоскреба из той же лос-анджелесской миссии, а затем рассказали, что столь реалистичный шум был достигнут при помощи сухого льда и держателя для ручек. Правда, перед этим они перебрали массу других «инструментов».

Про озвучание персонажей сказали только то, что к делу привлекаются профессионалы: китайцев озвучивают китайцы вполне китайского происхождения. О возвращении актеров из первой Black Ops (кажется, они оценили мою шутку “do we get to hear some OLD MEN in the game?”) добавили только то, что все это будет анонсировано позже.

Один из звукорежиссеров, как оказалось, увлекается паянием микросхем. Он собрал большую печатную плату, на которой разместил множество транзисторов, триггеров, рычажков и так далее. Положил все это в деревянную коробку, и с помощью волшебного ящичка хозяева комнаты прямо при нас производили таинственные и во многом раздражающие звуки – помните эти скрипы и свисты в Black Ops? Сыграв неведомую композицию Kraftwerk (о которой вряд ли догадываются Ральф и Флориан), собеседники сообщили, что собираются прибегать к аппарату и для записи звуков будущего. Ого-го!

Немалым плюсом является прямая связь с программистами движка. Благодаря оперативному сотрудничеству, им вместе удалось разработать эмулятор DSP – процессор для пост-обработки сигналов. Это позволило сэкономить на записи и ручной обработке однотипных звуков для разных ситуаций (например, когда одну и ту же реплику слышно в шлемофоне или без него). Что касается объемов работ, то в качестве сравнения привели такие цифры: для оригинальной Black Ops было записано более сотни тысяч звуков. На данный момент для BO 2 создано порядка 88 тысяч (и процесс идет!), однако с учетом DSP реальное их количество может быть каким угодно, ведь никто никогда не закладывал требуемое число звуков в план разработки Black Ops 2.



По всей вероятности, невидимые стены по-прежнему будут бесить придирчивых игроков вроде меня.

В Black Ops II даже с лошадей дадут пострелять!



## ЧЕРЕЗ ТРИНАДЦАТЬ ЛЕТ ЭНЕРГОИСТОЧНИКИ НАКОНЕЦ-ТО ПЕРЕСТАНУТ БЫТЬ ГОЛОВНОЙ БОЛЬЮ МИРОВОГО СООБЩЕСТВА, И РЕСУРСНЫЙ ФОКУС ПЕРЕКЛЮЧИТСЯ НА РЕДКОЗЕМЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ.

поскольку последний урок химии для меня прошел тринадцать лет назад, я решил не встречать. Вероятно, аналогичные мысли посещали и моих коллег, потому что Марк, не услышав ответ, победоносно произнес «Вот и мы так же, когда к нам пришел сценарист и показал свои наброски!». Тут он прервался и дал слово своему коллеге.

Дэйв Энтони (которому клюквенный идиотизм происходящего в Black Ops я вряд ли когда-нибудь прощу) тоже начал издали, первым делом рассказав публике о том, что в действительности происходило в Black Ops (да, Резнов действительно был глюком, без вариантов). Затем он повел туманную речь о новом злодее, которого называл почему-то «трехмерным персонажем», мол, это будет не какой-то очевидный гражданин, а укрытый

ширмой Карабас-Барабас, дергающий за веревочки и манипулирующий обеими сторонами конфликта. В этом же контексте Дэйв рассказал о набирающем популярность тренде «бесчеловечных обаяшек», приводя в пример Декстера из одноименного сериала и Джокера из The Dark Knight. Последнее оказалось несчастливым: креативный директор сообщил, что Дэвид Гойер, сценарист приличного количества хитовых картин, включая всю трилогию про Блейда и последние фильмы про Бэтмена, принимает деятельнейшее участие в работе над Black Ops 2 (к первой части он тоже приложил руку, но скорее как консультант). И таким вот изящным образом Энтони добрался до главной сути.

Согласно задумке обоих Дэвидов, через тринадцать лет энергоисточники наконец-то

перестанут быть головной болью мирового сообщества, и ресурсный фокус переключится на редкоземельные элементы. Это металлы, которые используются в основном в радиоэлектронике, нефтепереработке, автопромышленности – грубо говоря, в каждом мобильнике и плазменном телевизоре, в каждой ракете, в каждом гибридном автомобиле и в каждом танке есть что-нибудь из этой области таблицы Менделеева. Пикантность ситуации обостряется тем, что 95% редкоземельных элементов сейчас добываются Китаем, хотя запасы их есть во многих странах. В марте этого года народная республика сократила квоты на экспорт, что вызвало мощнейшую озабоченность мирового сообщества: сам Барак Обама выступил с обличающим заявлением по этому поводу, и к нему тут же присоединились Евросоюз с Японией. Из-за этих квот было подано групповое заявление в ВТО с жалобой на монополистскую политику Китая, что вообще является первым в истории организации прецедентом такого уровня.

В действительности Гойер не думал, что конфликт по этим несчастным металлам начнется так скоро. С другой стороны, вряд ли он рассчитывал на то, что мировое сообщество быстро сориентируется: теперь за добычу редкоземельных элементов планируют браться и Россия (второе место по разведанным запасам), и Австралия, и США, и Германия. Даже Япония, обнаружившая ценные металлы где-то в океане, хорошенько задумалась над их добычей со дна морского. Впрочем, фантастика на то и фантастика, чтобы оперировать допущениями, поэтому, невзирая на реальность, в 2025-м Китай и США начнут войну.

Прорабатывать бэкграунд такой серьезной игры в одиночку запрещено – слишком легко сорвать резьбу, поэтому Treyarch пользуется услугами нескольких консультантов. Так, расписывая широкими мазками конфликты ближайшего будущего, Гойер консультируется с

## КРОМЕ ТЕОРЕТИКОВ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ ПРИВЛЕКАЮТСЯ И ПРАКТИКИ: У СТУДИИ ЕСТЬ ВЫХОДЫ НА НАСТОЯЩИХ БОЙЦОВ НЕВИДИМОГО ФРОНТА

Питером Сингером, автором книги *Wired for War*. В этой книге мистер Сингер – старший научный сотрудник Брукингского исследовательского института, специалист по обороне и военной доктрине XXI века – рассказывает о том, какими увлекательными будут войны и локальные конфликты через десять-пятнадцать лет интенсивного развития робототехники. Все эти беспилотные летательные аппараты, роботы-саперы, умные ракеты и кибертерроризм – лишь первые крупинки, что падают на дно песочных часов, отмеряющих дни до вполне реального «Судного дня», устроенного бездушными механизмами. Да, слово «Терминатор» неоднократно звучало в аудитории, хотя разработчики и отрешиваются от какого-либо влияния.

Дальше слово вновь взял Марк Ламия, показавший на экране статьи различных изданий: про червь Stuxnet, поражающий узкоспециализированное программное обеспечение на заводах по переработке урана; про захваченный Ираном беспилотник (особенно Марка поразила целостность аппарата, поскольку американские СМИ утверждали, что он именно упал), управление которым было перехвачено дистанционно; про взломы нескольких государственных сайтов Китая, инициированные анонимными хакерами за пределами великого китайского файрволла. Все это, по мнению главы студии, является признаком того, что кибервойна идет уже сейчас. Кроме того он периодически подчеркивал, что в одном маленьком iPhone стоимостью несколько сотен баксов, сосредоточена такая вычислительная мощность, на которую

в 1999 году Пентагон тратил миллионы долларов. Так что же, задается вопросом Марк, будет еще через тринадцать лет? Ответить ему должны как раз Сингер с Гойером.

Кроме теоретиков боевых действий привлекаются и практики: у студии есть выходы на настоящих бойцов невидимого фронта, которые принимали участие в различных опе-

рациях в Южной Америке. Они консультируют разработчиков по оружию, снаряжению, обстановке и маленьким хитростям спецназовского быта. Один из таких советников – Оливер Норт, морпех с 22-летним стажем, эксперт по антитеррору, автор нескольких книг о реальных спецоперациях восьмидесятих годов прошлого века и ведущий шоу *War Stories* на одном из кабельных телеканалов США.

Перед тем как показать нам полноценный уровень из будущей игры, Марк вкратце навел мосты между прошлой игрой и будущей: Вудс выжил, Хадсон тоже вернется, а что до



Тот самый CLAW – четырехлапый робот с пулеметом, ракетницей и еще какими-то пушками, своей собственной системой маскировки, оперативным морфингом лап в гусеницы... короче, серьезный противник.

### THERE IS A HORSE LEVEL

Методом анимирования персонажей посвятили отдельные полчаса презентации.

По словам Марка, одновременно с motion capture для *Black Ops 2* пишется и голос. То есть, актер не просто разгуливает с датчиками, он еще и произносит положенные по сценарию реплики. Тридцать датчиков передают информацию с лицевых мышц, и все данные впоследствии воплощаются на виртуальной модели. Нам показали процесс записи такого mo-sar на нескольких примерах, включая захват эмоционального монолога молодой женщины (по всей видимости, второй половинки Дэвида Мейсона). Для лучшего понимания крутости момента нам сначала показали то, что получилось при первой съемке без использования лицевых датчиков, а потом – то, что получилось через полторы недели работы с оборудованием. Марк говорил, что оно аналогично тому, что использовал Кэмерон на съемках «Аватара». И действительно, разница впечатляет, хотя *Uncanny Valley* аниматорам проскочить все равно не удастся.

Еще нам показали ролик с анимацией лошади. Да, взяли живую лошадь, привели в студию, нацепили датчики и снимали. Очень переживали, когда она чуть не вывихнула себе лодыжку, но в целом за день отсняли все, что нужно. После ролика нам показали, как именно данные этого mo-sar используются в игре – не сказать, что я бы отличил поведение лошади в катсцене *Black Ops 2* от реалтайма в *TES IV: Oblivion*... но AAA-игра все-таки требует AAA-методов, так что смело ставлю «зачет» этой операции.



▲ «Кого следующим на mo-sar затащим? Как насчет слона, потянем его?», подначивал глава PR-службы Treyarch режиссера motion capture. Тот спокойно соглашался: мол, потянем и слона, если надо будет.

Алекса Мейсона... главным героем Black Ops 2 будет уже не он (возраст все-таки), а его сын, Дэвид Мейсон. Часть игры пройдет в восьмидесятые (позднее мы увидели отрывок из миссии в Афганистане), но основной сюжетный удар принял на себя 2025 год. Именно его и продемонстрировали на презентации.

Итак, открывающая сцена показывает нам хайвей Лос-Анджелеса днем или ранним вечером. По шоссе в буквальном смысле улепетывает от китайских беспилотных истребителей бронированный микроавтобус, внутри которого сидят главный герой, президент США, пресс-секретарь президента и еще

пара спецназовцев. Один из бойцов всаживает шприц с адреналином окровавленному чиновнику, водитель отчаянно старается не снижать скорость на традиционно забитом шоссе, сирены воют, госпожа Президент на удивление спокойно и четко отдает приказы. Периодически нам показывают чудеса вождения с применением slo-mo, но в итоге автобус все-таки тормозит перед самым обрывом. Мейсон и бойцы выпрыгивают из машины, прикрывают собой президента. Тут игра не совсем очевидно предлагает выбор: либо следовать за отрядом и пробиваться на средних и ближних дистанциях или прикрыть кол-

лег, вооружившись валяющейся неподалеку снайперской винтовкой с чудо-прицелом, который чуть ли не самостоятельно наводится на движущуюся цель, определяет ее принадлежность и только что на спусковой крючок не нажимает. Разумеется, нам продемонстрировали второй вариант. Высокоточное оружие будущего показалось лично мне громоздким, хотя и довольно удобным – широкая сетка прицела (выстрел, сделанный в рамках этой сетки, автоматически поражает цель) здорово экономит на стабилизации ружья. Позже Марк сказал, что технология, лежащая в его основе, уже сейчас используется в круговых



Смертельная битва двух искусственных интеллектов в своих искусственных телах. Кэмерону и не снилось!

Квадрокоптеры (четыrehмоторные летающие устройства) будут действовать сами по себе, но вызвать их сможет только игрок и только при определенных обстоятельствах.



сканнерах, которые стоят в аэропортах США. У нас такой аппарат можно увидеть в Домодедово, например. Еще у Марка было что-то про sampling bitches с этим прицелом, но из-за дружного ржания в зале аудиозапись в этом месте практически не читается, так что подробности остались за кадром.

Следующая часть демо-уровня – коридорная беготня от укрытия к укрытию и перестрелки – показалась мне слишком знакомой по предыдущим играм франшизы, поэтому я не стал заостряться на происходящем. Отмечу лишь пару примененных устройств: в одном кадре это было что-то вроде дробовика, стреляющего невидимым импульсом (подозреваю, что это было ЭМИ-ружье, но зачем было стрелять из него по оперативникам?), а в другом – наручный компьютер, вызывающий на подмогу небольшой четырехмоторный беспилотник с мини-пулеметом. Некоторый интерес вызвало окружение, в котором все это происходило: даунтаун Лос-Анджелеса будущего в красках Treyarch выглядит аутентично. Для студии, которая впервые делает высокобюджетный шутер в таких декорациях, нарисовано и смоделировано очень симпатично, несмотря на устаревший движок.

Помимо живой силы противника, выскакивающей из одинаковых грузовых трейлеров с красными кабинами, Дэвиду Мейсону про-



Интересно, нужно ли будет протирать противогаз как в Metro 2033?

НАМ НЕСКОЛЬКО РАЗ ПОКАЗАЛИ НЕЧТО ПОД НАЗВАНИЕМ CLAW: ШАГАЮЩАЯ ПЛАТФОРМА, С БОЛЬШИМ ПУЛЕМЕТОМ НА БАШНЕ И ЕЩЕ ОДНИМ ПОМЕНЬШЕ – НА МОРДЕ.

тивостоят роботы. Нам несколько раз показали нечто под названием CLAW: шагающая платформа, с большим пулеметом на башне и еще одним поменьше – на морде. При каждой встрече Мейсон по-разному подходил к вопросу демашинизации окружения. В одном случае это были выстрелы из совершенно случайно обнаружившейся неподалеку ракетницы, в другом Дэвид прибег к обычной винтовке, сначала обездвигив робота прицельными выстрелами по шасси, а затем расстреляв его энергоблок сзади. Также Мейсону встретились небольшие аппараты, очень похожие на охранных мини-роботов из Crusader: No Remorse, с которыми он расправился в считанные секунды.

В процессе освобождения столицы Калифорнии от заокеанских гостей Мейсон несколько раз потерял сознание. Ну спасибо, что хоть без голосов в голове на этот раз обошлось. После очередного раунда перестрелок его команда добралась до летательного аппарата, пилот которого внезапно расхотела подниматься в воздух по причине внезапного недомогания головы. Кому как не главному герою заменить бойца и выполнить важную миссию? Скучные радиопереговоры типа «вижу врага там-то, ситуация критическая» внезапно разбавились фирменным солдатским юмором Call of Duty: « – Ты этой штукой управлять-то умеешь? – Нет! – А, ну заодно и научись». Немного поболтавшись хвостом

за вражьи беспилотниками (напомнило миссию на вертолете из ВО – атмосферно, но очень уж линейно), Мейсон совершил жесткую посадку, и на этом демонстрация уровня закончилась.

Мы выдохнули, а Марк Ламия продолжил: мы рассказали вам о сеттинге, о будущем, показали игру – давайте поговорим о технологиях, на которых эта игра создается. К экрану был призван Дэниел Бантинг, один из продюсеров игры. На примере небольшого мультиплеерного уровня он показал разницу между движком, который находился в основе Black Ops, и тем, что ждет нас в сиквеле. Признаться честно, я особого расхождения не уловил: в бешеной динамике как-то не обращаешь внимания на четкость прорисовки камней или на тот факт, что на текстуру брусчатки наложена текстура песка, а освещенные объекты внезапно научились отражать свет. Но попытка выжать еще хоть капелюк из текущего поколения консолей заслуживает упоминания.



Модели оружия, как водится, утопают в моделях персонажей – эй, а что вы хотели от движка, разработка которого началась почти пятнадцать лет назад?

После выступления Бантинга нам показали еще одну игровую демонстрацию. Из того, что я увидел и услышал за весь день, именно она показалась мне наиболее интересной. В Call of Duty: Black Ops 2 будет новый режим, отдельный от кампании – Марк назвал его так: «то, что происходит в мире параллельно основному сюжету, но в то же время имеет на него влияние». Что-то в духе мультиплеера Mass Effect 3? Вполне возможно – ведь директор студии также упомянул выбор миссий главной сюжетной ветки, связанный с этим режимом. Дело в том, сообщил Марк, что в Call of Duty: Black Ops 2 не будет такого понятия, как «проиграл». Можно провалить задание, но игра на этом не закончится – она просто пойдет в другом направлении. Да, никто не мешает переиграть миссию, выполнив ее без единой царапины, но, быть может, стоит и поддаться разок-другой? Мне, как человеку два года назад сразу и без подсказок прошедшему Heavy Rain и Metro 2033 на «отличную» концовку, очень сложно представить, что можно сознательно поддаться игре ради какого-то бонусного видеоролика.

Но довольно об этом, перейдем уже к десерту. Типичная миссия Strike Force Operations выглядит примерно как совместное спецзадание из Modern Warfare 3 или Battlefield 3: есть отряд наших бойцов, толпы врагов и несколько боевых задач. Например, взломать радиостанцию, взорвать грузовик, захватить точку и так далее – команда дружественных локтей, по идее, должна исполнить Большую Операцию. Режим, увы, не кооперативный (на высказанный вопрос многозначительно повилыли головой во все стороны), зато искусственному интеллекту можно отдавать приказы типа «займи тот угол», «обеспечь огневую поддержку», «всем юнитам – атаковать эту цель» и так далее. Причем делать все это можно не только в казуальном режиме от первого лица, как завещала нам Rainbow Six Vegas 2, но и, вспомнив заветы ее далекого предка, вооружиться интерактивной картой местности в реальном времени. Выглядит это так: вы нажимаете кнопку, камера покидает брэнное тело, включая после себя AI, взмывает вверх и демонстрирует с высоты птичьего полета всю локацию с фишками-бойцами и полосками их здоровья, ключевыми точками, врагами, роботами и прочей легендой. В таком ракурсе можно не только ознакомиться с диспозицией, но и выдать команде пачку ценных указаний, после чего вновь вселиться в любого из своих бойцов для самостоятельного исполнения своей порции задач. Отряд неоднороден: один товарищ ходит с миниганом, другой со снайперской винтовкой, третий щеголяет новеньким боевым мини-роботом. Переход в тактический режим и материализация духа совершаются последовательно и естественно, но в таком ураганном темпе, что после демонстрации победного экрана миссии я чуть ли не вслух произнес: никогда бы не подумал, что Ghost Recon может быть таким увлекательным!

Логичным этапом развития Strike Force Operations может стать вариация на тему Dungeon Keeper, но разработчики на мое предположение лишь неуверенно переглянулись. А еще они ничего не рассказали про зомби-режим, упомянув только о том, что это будет



▲ Типичный момент из Call of Duty: вокруг все взрывается, пули свистят над головой, а ты такой в панике вертишь головой и пытаешься понять, куда дальше бежать.

### ЗАМЕТКИ ИЗ БЛОКНОТА

Сидим в презентационке, ждем начала. Внезапно загорается экран, на нем буквы: `treychzombiesreznovmason`. Пытаюсь пошутить: это, говорю, наверное сегодняшний пароль к офисному вай-фаю. Да, отвечает техник, точка входа – `guest-3420`. Все тут же оживились и полезли проверять почту.

Несколько коридоров первого этажа разрисованы иллюстрациями к World at War. Поначалу кажется красивым, но, присмотревшись, видишь работу какого-то торопливого растеряхи.

Темная комната для презентаций украшена скриншотами из межмиссионных роликов World at War и Black Ops. Какие-то случайные (ой ли?) графики, числа, снимки инфракрасной камерой. Свет идет из небольших углублений по бокам от низкого потолка.



В стеновых нишах, окружающих секретариат, находятся самые разные достижения: например, за использование мультимедийного звука в Call of Duty 3 или за лучшее оружие – огнемёт из Return to Castle Wolfenstein (видимо, эта награда переехала сюда вместе с Gray Matter).



нечто большее, чем «пасхалка» о четырех картах. Всей интернациональной когортой мы дружно предположили, что в Treyarch готовят полноценного убийцу L4D, но менеджеры по связям с общественностью лишь загадочно улыбаются и предлагают проследовать на кухню за прохладительными напитками.

После презентации началось что-то вроде вольной программы: мы по одному заходили в кабинет к Марку Ламия, чтобы за двадцать минут попытаться выудить у него ответы на самые интересные вопросы. За четыре часа презентации вопросов на страницах моего блокнота расплодилось столько, что несколько минут перед тем, как войти к Марку, я судорожно расставлял приоритеты по вопросам. Что из этого получилось – см. на врезке.

Остальные в это время выуживали у пиарщиков разного рода информацию, шутили, пытались читать Wired for War (каждому из нас выдали по книжке), смотрели Big Bang Theory (на каком-то кабельном повторяли первый сезон) и обсуждали, какие все-таки крутые игры делали раньше. Дважды нас собирали в группу по трое и провожали в каби-

нет звукорежиссеров, где мы провели немало увлекательных минут, расспрашивая «аудио-парней» о том, как нынче создается одна из важнейших составляющих для самой продаваемой игры года. Звучный рассказ – опять же, на врезке.

Гостеприимство завершилось ужином, за которым мне так и не удалось расспросить Дейва Энтони про Theatre of Death, поскольку запланированный собеседник на угощение не явился, зато мы поделились друг с другом впечатлениями от мероприятия. Поскольку мы оказались первыми во всем мире журналистами, побывавшими на презентации Black Ops 2, Марк и пиарщики заинтересовались: чего нам не хватило, о чем бы мы хотели узнать побольше? Выяснилось, что мы все жалуемся на непозволительно короткую презентацию режима Strike Force Operations

▲ В каком ухе у меня жужжит, мистер Мейсон?

▼ Вероятно, это пример Майкла Скофилда из Prison Break вдохновил разработчиков вытатуировать на теле агента Харпера карту Лос-Анджелеса.





и отсутствие показа нескольких вариантов прохождения одной и той же миссии. В остальном же, заверили мы разработчиков, презентация получилась отличная.

Итак, что есть Black Ops 2 на данный момент? Пожалуй, самое главное в новой игре – преемственность духа. Этот безудержный, ломающий привычные барьеры выход на публику с целью показать «альтернативный Call of Duty» станет уже третьим для студии, и, вероятно, самым главным в ее истории. Treyarch каждый раз предлагает игроку что-то новое – необязательно хорошее или интересное, но как минимум новое; если в World at War экспериментировали с визуальным дизайном игры, а в Black Ops – с сеттингом и характером героя, то в Black Ops 2 не только совершают все вышеупомянутое, но также планируют сдвинуть с места монолитный скрипторидорный геймплей. Пусть и очень ограниченно, пусть и не так много, но главное, что процесс вообще идет! **СИ**



▲ Во время презентации я обратил внимание на до боли знакомый плоский дым. Разработчики поспешили заверить меня, что работы над движком все еще ведутся.

## ИНТЕРВЬЮ МАРК ЛАМИЯ, директор студии Treyarch

**?** Вы стали директором студии в 2006-м, а до этого продюсировали игры в Activision. Вы занимались разработкой игр до прихода в издательство?

Да, я начал разрабатывать игры еще в 1995-м, когда пошло серьезное развитие индустрии: компакт-диски сменили дискеты, бюджеты возросли в несколько раз, технологии развивались семимильными шагами... первой разработкой, в которой я принял участие, была Mechwarrior 2. Это логично, любимой игрой у меня тогда была первая Mechwarrior – великолепный экшн с отличной кастомизацией. А моя первая продюсерская работа – это дополнение Civilization II: Call to Power (вышла в 1999-м – прим. авт.) В общем, можно сказать, что я в игровой индустрии уже достаточно долго – и как разработчик, и как издатель.

**?** Почему ваша Call of Duty отличается от мейнстримовых Call of Duty?

Потому что мы отличаемся творческим подходом к франшизе. Студии работают независимо друг от друга, но в то же время мы активно сотрудничаем друг с другом. У сотрудников Treyarch именно такое видение игры: креативное, оригинальное. Всякие штуки, которые мы создаем для Call of Duty, являются результатом этого видения. Зомби существуют потому, что людям они нравятся, люди от них в восторге. История простая: мы приближались к завершению разработки, но вдруг всплыла эта идея для мультиплеера. И она настолько захватила ребят, что они променяли все свободное время – а у нас авралов и без того хватало – на то, чтобы зомби обязательно попали в релиз. Мы подумали, что будет забавно сделать этот режим бонусом для тех, кто прошел сюжетную кампанию, и оказалось, что игрокам это действительно по душе!

**?** Кстати, вы можете назвать конкретного человека, который придумал зомби-режим?

Над ним работало много людей: художники, дизайнеры, программисты, аниматоры. На тасар съемках у нас были актеры, изображавшие зомби в фильмах Universal Studios. Я думаю, что назвать конкретного человека будет попросту нечестно. Слишком много сотрудников корпело

над этим режимом. Если вы спросите, например, кто конкретно придумывает мультиплеер, то я вам отвечу: пятнадцать человек. Любую цельную вещь делает команда, в которую входят даже продюсеры, хотя они не рисуют, не программируют и даже не особенно сочиняют.

**?** Ходили слухи о режиме Escort для мультиплеера. Я не прошу вас подтвердить или опровергнуть эти слухи, меня скорее терзает любопытство. Ведь описываемый Escort – это аналог одного из подвидов классического Counter-Strike. Планируете ли вы и дальше обращаться к классическим режимам? Полагаю, в Call of Duty отлично впишется что-нибудь вроде Capture the Flag.

Классические режимы? Наша команда... вы знаете, я не могу раскрыть весь процесс, но на самом деле мы придумываем множество вещей – в том числе и мультиплеерные режимы – которые не попадают в окончательную версию. Мы перебираем и тестируем все варианты, прикидываем, как они будут смотреться в нашей игре, и только после окончательного согласования друг с другом даем добро или пускаем в отказ. Но я с удовольствием поделюсь с командой вашим мнением о том, что мультиплееру не помешают классические режимы. Вы играли в онлайн в предыдущие игры Call of Duty?

**?** Да, я видел немного MW2, долго зависал на Black Ops, и вот в MW3 наиграл часов двадцать уже.

Тогда вы видели разницу, да?

**?** Да, и кстати вот у меня вопрос по этому поводу: мультиплеер Modern Warfare и Black Ops отличается разительнейшим образом. Вот, например, Niketoshp – эта карта была задумана изначально такой? Короткой, быстрой, адреналиновой, ненавидимой одной половиной игроков и обожаемой другой.

Да, эта карта... вот короткая версия: вы смотрели последнего «Индиану Джонса»? Там была сцена в таком классическом городке 60-х, вот с нее и начали левел-дизайнеры. Карту делали по принципу «кто во что горазд»: кто-то добавил детскую площадку, кто-то автобусы, кто-то двойную радугу, кто-то добавил ядерный взрыв в конце. Это все делалось по фану, ребята про-

сто развлекались. Им было весело – игрокам тоже понравилось, судя по всему. Именно так мы и работаем.

**?** Будет ли что-нибудь подобное в версии для PC? Продвинутая графика, например?

Да! Сегодня вы видели демонстрацию для Xbox360. Мы ориентируемся на максимально возможный FPS для консолей, где есть определенные ограничения, но в случае с персональными компьютерами таких ограничений нет. Мы планируем использовать DirectX 11, и поэтому, кстати, минимальные требования возрастут по сравнению с Black Ops, хотя сейчас мы и не готовы их анонсировать.

**?** В предыдущей Black Ops было довольно сложно отличить правду от выдумки. То есть, вот ситуация: конец шестидесятых, Байконур – ОК, патрулирующие солдаты в полной выкладке с автоматами Калашникова – ОК, но лазерные прицелы? Это же ни в какие ворота! Понятно, что во второй Black Ops действие происходит через двенадцать лет от сегодняшнего дня, но все же, опасения имеются...

Я думаю, что люди, которые примерно представляют себе технологии 2025 года, будут буквально поражены тем, что мы продемонстрируем. Если реально взглянуть на происходящее... развитие идет с невероятной скоростью. Эти дроны, о которых я сегодня говорил, они, быть может, и выглядеть будут по-другому, потому что мы не знаем, что будет у них внутри, какая форма будет считаться для них оптимальной. Не то, чтобы из-за этого нельзя было напортачить, но мы работаем с настоящими профессионалами, и в плане реалистичности проблем возникнуть не должно. Да, это будет похоже на научную фантастику, и нет, мы не будем использовать реально существующие концепты, но все удивительное, что есть в Black Ops 2, своими корнями уходит в Пентагон. У нас есть серьезные причины делать игру именно так, а не иначе.

**?** Вообще, тема предсказаний в области техники поднималась периодически фантастами разных лет. Вы читали «Страж-птицу» Роберта Шекли?

Нет, не думаю.



▲ Марк Ламия работает начальником студии Treyarch с 2006-го, когда как раз завершались работы над Call of Duty 3. Именно Марк отстаивал право студии на собственное видение сериала и получил добро на разработку World at War.



▲ Простой литовский паренек Саулюс Пузикас по кличке Sonny отслужил три года в спецназе, отработал несколько спецопераций, получил сертификат инструктора нескольких видов единоборств... его резюме (есть в интернете) берет не количеством, но качеством.

**?** Если кратко: человечество придумало роботов, которые научились предотвращать преступления. Датчики собираются пристрелить своего соседа, но тут с неба падает страж-птица, обездвигивает его током и вызывает полицию...

Это как в том фильме, Minority Report?

**?** Да, что-то в этом духе, только без оракулов. Проблема заключалась в том, что эти дроны обладали искусственным интеллектом, и вскоре они напали на нас, например, на пясинков. Тогда люди изобрели других роботов, которые схитрили на предыдущее поколение. Все шло хорошо, пока новое поколение не сообразило, что помимо страж-птиц есть и другие существа на планете...

Ха-ха, да, весьма философское предупреждение о том, что бывает, когда полагаешься на технологии. Такое встречалось частенько в научной фантастике, и я думаю, что это будет актуально не только через тринадцать лет, но это важно уже сегодня. Как вам такая информация: уже сейчас, в эту самую секунду, существует оборудованный камерой беспилотный летающий аппарат, который может сфотографировать след от вашего ботинка и отследить по этому отпечатку то место, откуда вы пришли. Так можно выяснить, где находится укрытие плохих парней, к примеру.

**?** По одному лишь отпечатку?

По одному лишь отпечатку. И это реальность! Это то, про что люди обычно говорят «Да ладно, так не бывает». Но так бывает!

Мы это точно знаем. В мире уже сейчас есть порядка пятнадцати стран, обладающих технологией БПЛА. Когда случился 9/11, ЦРУ располагало двумя сотнями беспилотников, сейчас оно пытается понять, как управлять одновременно почти семью тысячами аппаратов. Им даже пришлось обратиться к властям Соединенных Штатов за разрешением использовать в своих целях коммерческое авиaproстранство!

**?** Эксперты, на чьи работы и чье мнение вы полагаетесь, это в основном американцы, которые живут и работают по эту сторону наого бы то ни было гипотетического конфликта. Вы не пытались привлечь профессионалов из России или, что в данном случае актуальнее, из Китая?

Вообще-то пытались. Когда мы разрабатывали первую Black Ops, к нам в офис приезжал бывший советский спецназовец, он рассказывал нам о том, как их тренировали, какие тактические приемы они использовали, и по его рассказам мы создали один из режимов AI – он использовался для некоторых противников в игре.

Было бы ошибкой думать, что мы используем только местных специалистов. Питер Сингер, о котором я говорил на презентации, не просто эксперт, он директор в исследовательском институте, и на него работают информаторы со всего мира, не только из США. Это не государственное агентство, оно работает за вознаграждение, и интересы его простираются далеко за границы нашей страны.

Так что да, мы работали с «той стороной». Спецназовца зовут Sonny Puzikas, насколько я помню, и это реальный человек.

**?** А с китайцами работаете? У них спецназ вообще есть?

Да, у них есть войска специального назначения, но экспертов по ним у нас пока нет. Не так-то просто найти специалиста такого рода, легче найти реального оперативника Black Ops. Но мы тщательно работаем со всеми доступными – и недоступными, кстати, тоже – источниками по китайскому вопросу.

**?** Последний вопрос: почему три игры вместо одной?

Почему три игры вместо... а! Потому что мы можем. Мы можем и хотим сделать и хорошую сюжетную кампанию, и четкий мультиплеер, и игру про зомби. Для всех нас все эти составляющие – это наши дети, такие разные и сложные, но все же любимые чада. Мы просто не хотим бросать их на произвол судьбы.

**?** И совсем последний вопрос: остались ли еще в фирме люди, которые имели отношение к Die by the Sword?

Ого, хороший вопрос. Да, есть у нас один человек, который тут с начала времен, по-моему, работает. Вероятно, он и над той игрой работал.

**?** Что ж, спасибо вам за ответы.

Спасибо и вам, надеюсь, вам понравится игра, когда мы ее доделаем! **СИ**



ДАТА ВЫХОДА  
22 ИЮНЯ 2012

# Steel Battalion:

**САМЫЙ ГРОМОЗДКИЙ СИМУЛЯТОР МЕХОВ НА ВСЕМ БЕЛОМ СВЕТЕ, STEEL BATTALION, СТАНОВИТСЯ В НЕОЖИДАННОМ ПОВОРОТЕ СУДЬБЫ САМЫМ НЕОБРЕМЕНИТЕЛЬНЫМ. «БАТАЛЬОН», ВЫШЕДШИЙ НА ОРИГИНАЛЬНОЙ ХВОХ В КОМПЛЕКТЕ С ЛЕГЕНДАРНОЙ ПАНЕЛЬЮ УПРАВЛЕНИЯ РАЗМЕРОМ С НЕБОЛЬШОЮ БАРАБАННУЮ УСТАНОВКУ (ПРИЗНАЕМСЯ: КАЖДЫЙ ИЗ НАС ХОТЕЛ В СВОЕ ВРЕМЯ ПОПРОБОВАТЬ КОНТРОЛЛЕР, НО МАЛО КТО ГОТОВ БЫЛ РАССТАТЬСЯ С ЗАПРАШИВАЕМЫМИ СОТНЯМИ ДОЛЛАРОВ), ПЕРЕКЛЮЧАЕТСЯ В ЭТОМ ПОКОЛЕНИИ НА КИНЕСТ-УПРАВЛЕНИЕ ПОД РУКОВОДСТВОМ РАЗРАБОТЧИКОВ DARK SOULS (И ARMORED CORE, НО ДАВАЙТЕ СМОТРЕТЬ НА ПОЛОЖИТЕЛЬНУЮ СТОРОНУ ВЕЩЕЙ). НА МЕРОПРИЯТИИ ОТ САРСОМ МЫ ПРОШЛИ ДЛИННЮЩУЮ ДЕМКУ ПРОЕКТА И ПОПРОБОВАЛИ РАЗОБРАТЬСЯ В НОВОМ, ПРЕДПОЛОЖИТЕЛЬНО ИНТУИТИВНОМ ГЕЙМПЛЕЕ.**



◀ Вот через такое окошко и приходится управлять движением и стрельбой меха.

**Н**ачнем с того, что геймплей этот оказался не очень интуитивен. Kinect не развеял хардкорность происходящего: хотя физических рычажков и педалей тут нет, вам все равно придется запоминать, какая кнопочка в кабине за что отвечает. Если танк, например, подбили, и в кабину повалил дым – нащупывайте переключатель вытяжки. Надо ускориться – дергайте на себя рычаг вниз и переходите в мобильный режим. Хотите прицельно обстрелять врага за холмом – тяните руку вверх и доставайте перископ. Не видите, откуда в вас летят ракеты, – вставайте со стула и выглядывайте из своего меха с биноклем в руках. Слева можно достать панель с картой, а спереди, у смотровой щели (или как там называется лобовое стекло вертикальных танков будущего?), переключаются виды патронов.

Платформа: Xbox 360 Жанр: simulation.mech

Зарубежный издатель: Capcom

Российский дистрибьютор: 1C-Софтклуб

Разработчик: From Software

Страна происхождения: Япония Мультиплеер: online/co-op



Мехи в новой игре останутся чем-то средним между современным танком и роботом из MechWarrior.

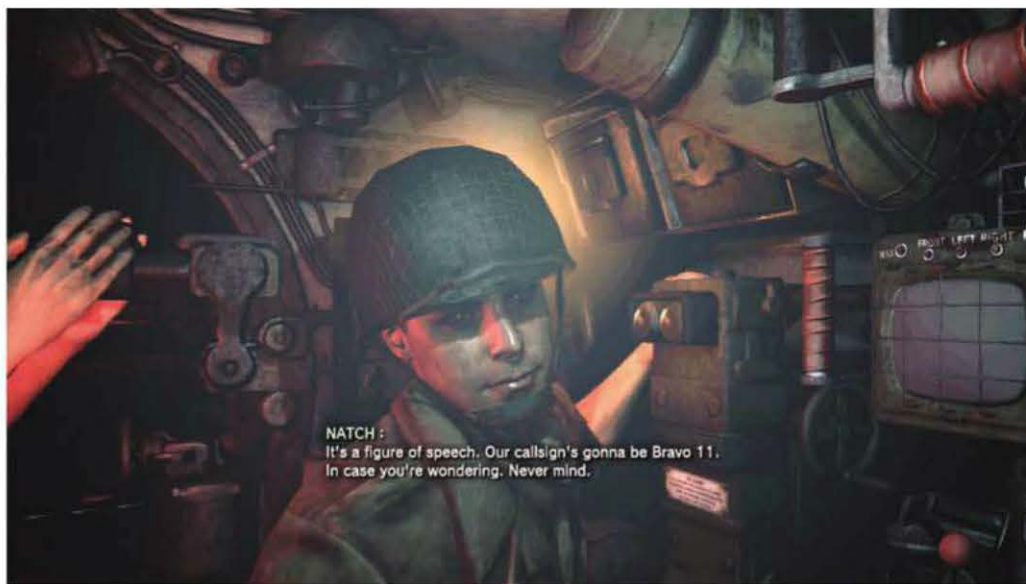
Команды, слава богу, распознаются без особых проблем: многие кнопки расположены на отдельных панелях и камера автоматически приближается, стоит только протянуть к ним руку – а после этого тыкать в конкретную кнопку становится не так сложно. В пылу боя Кинест-управление, впрочем, может дико раздражать. Вас обстреливает танковый взвод, вы судорожно пытаетесь достать перископ, а он, собака, никак не поддается вниз. Раздражает! Но раздражает атмосферно, надо признать: боям такая суматоха добавляет особый хаос, особую стихийность. Как раз такой – не просчитанной до мелочей, грубой и в чем-то случайной, – и должна ощущаться война. Должен ли таким ощущаться военный симулятор – это уже вопрос другой, и у каждого игрока свой на него ответ.

## В ПОИСКАХ ХАРДКОРА

Показанная на демонстрации демка сперва отправляет главного героя знакомиться с новыми товарищами по бронемашине. Сюжетная сценка располагает камеру в черепной коробке протагониста и оказывается внезапно интерактивной: когда радист подает герою руку, не сразу понимаешь, что руку эту надо пожать – и персонаж неловко сворачивает свое приветствие со словами «да, не заслужил я еще с вами за руку здороваться». Другой герой бросает в камеру яблоко – и уже понятно, что пора использовать Кинест. На экран выползает ладошка, яблоко приземляется ровно по центру. Контакт установлен. После небольшого интерактивного дурачества четверка бойцов забирается в свой вертикальный танк и отправляется на учения. Во время игры на товарищей по команде всегда можно посмотреть – они сидят в кабине вместе с вами, шутят шутки, пугаются под обстрелом и радуются победе.

# Heavy Armor

▼ На своих товарищей-танкистов можно посмотреть в любой момент миссии – и им всегда есть, что сказать.





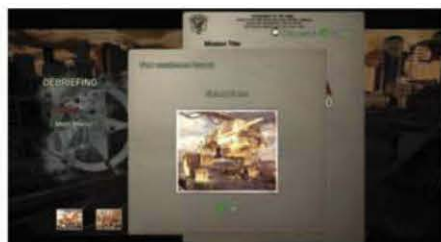
После обучающей миссии наша бригада отправилась прямиком в бой. Танки высаживаются с бронированных шлюпок на берег, в памяти всплывает Нормандия: все бабахает, все кричат, все паникуют, не видно кто непонятно откуда пуляет ракетами, а сзади только море. Не успеваешь прийти в себя, как кабину уже заваливает дымом, лобовое стекло разбивается, а боязливый радист в панике пытается вылезти через люк. Звездный час Kinect: хватаем напарника за штаны, затягиваем его обратно в кабину и бьем по морде (ну или даем пощечины, уровень тестостерона вам сам все подскажет). При этом снаружи все еще громяют взрывы, а миссия с каждой секундой приближается к полному краху: игра не останавливается на драматическую паузу для Kinect-сценок. Безумие войны чувствуется тут на все сто, и паниковать начинаешь уже сам. Позади всей этой потрясающе атмосферной мишуры, меж тем, уровень оказывается довольно логичным и понятным: пришлось найти ключевые вражеские танки, прицельно уничтожить их, глядя через перископ, обойти стороной зону обстрела артиллерии и вычистить набегающие группы пехотинцев, чтобы открыть проход для союзников. Другое дело, что все это надо выполнять чуть ли не на ощупь: поле боя покрыто дымом от постоянных взрывов, в колонках что-то кричит и ревет, а паникующие товарищи по бронемашине обсуждают что угодно, но только не тактику

боя – и в этом кроется своего рода очарование Steel Battalion. Пара десятков минут – и боевое крещение пройдено, а напарник в кабине торжественно подставляет руку под Kinect: дай пять, мол. Вот этого и не хватало в финале каждой миссии каждой игры – виртуальных, но от этого не менее сладких, пятерочек.

В сериале уже был когда-то многопользовательский выпуск, и традицию продолжили на этот раз кооперативом. Мы успешно отыграли партию с тремя другими журналистами, но никаких важных кооп-фич не нашли. Все как в сингле, только народу побольше и болтать в чате разрешают.

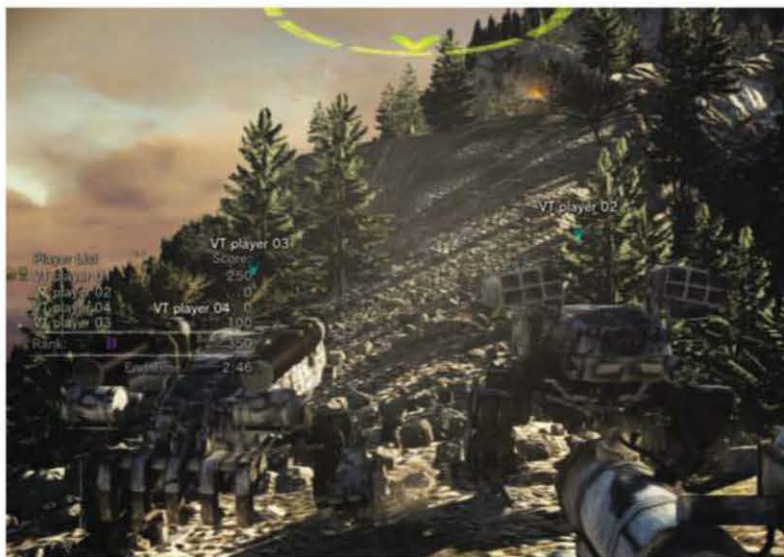
Хотя металлической бандуры с кнопками уже нет, мех все еще ощущается очень настоящим, очень физическим. За симулятор игру уже не принять, но это вовсе не легкомысленный экшн в духе Armored Core или, боже упаси, Star Wars Kinect. Продюсер первых частей, Ацуси Инаба, сказал как-то, что оригинальный Steel Battalion создавался с идеей «показать новые, неиспользованные возможности видеоигр» – и Kinect-сиквел прилежно следует этой идеологии. Осталось понять, сможет ли новое управление выдержать хардкорный накал страстей. **СИ**

▼ Сражаться придется не только с другими танками, но и с пехотой и артиллерией.



▲ И в одиночном, и в онлайн-режиме разрешают кастомизировать свой танк.

▼ В кооперативе неуклюжий напарник запросто может перекрыть вам дорогу вперед.



Вся продукция «ТЕВЬЕ МОЛОЧНИК» произведена из цельного (невосстановленного) молока очень высокого качества. Такой строгий контроль оказывается важным и для людей, заботящихся о здоровье, поскольку в последнее время на рынке появилось много подделок и разбавлений как молока, так и продуктов из него.



ПРИ ПОКУПКЕ  
КАЧЕСТВА –  
**МОЛОКО**  
**В ПОДАРОК**



# Lost Planet 3

ДАТА ВЫХОДА  
2013

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Windows Жанр: shooter, third-person, sci-fi  
Зарубежный издатель: Capcom Российский дистрибьютор: 1C-СофтКлаб  
Разработчик: Spark Unlimited Страна происхождения: США, Япония

**У СФЕРИЧЕСКОГО ИГРОВОГО СЕРИАЛА В ВАКУУМЕ ЕСТЬ ДВА ПУТИ: ЛИБО ВЫСТРЕЛИТЬ С ПЕРВОГО ВЫПУСКА И ГОДАМИ ПОЛИРОВАТЬ УСПЕШНУЮ ФОРМУЛУ, ЛИБО НЕ ВЫСТРЕЛИТЬ, ПОСПЕШНО СВЕРНУТЬСЯ В КОМОК И ИСЧЕЗНУТЬ С ГЛАЗ. ЛИНЕЙКА LOST PLANET ПРОЛОЖИЛА СЕБЕ ДОРОГУ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ЭТОЙ ПОНЯТНОЙ ЛОГИКИ: СЕРИАЛ ГОД ЗА ГОДОМ СЛЕДУЕТ ПОСЛЕДНИМ ВЕЯНИЯМ ЯПОНСКОЙ ИГРОВОЙ МОДЫ И НЕ СТЕСНЯЕТСЯ МЕНЯТЬСЯ БЕЗ ОСОБЫХ ОБЪЯСНЕНИЙ. В ПРОШЛОМ СЕЗОНЕ В ТРЕНДЕ БЫЛ МАССОВЫЙ КООП, В ЭТОМ СЕРИАЛЫ ПРИНЯТО ОТДАВАТЬ НА ЗАПАД.**



▲ Акриды найдутся самых разных размеров.  
▼ Интуиция вам правильно подсказывает: гранату в пасть.



то, конечно, не первый случай такой передачи имущества Capcom в Америку и Европу. Уже были Dead Rising 2 (отличная), Bionic Commando (кошмарная), еще будет DmC (шикарная, если спросите нас). Но в случае с Lost Planet 3 настораживает не столько сам факт путешествия на Запад, сколько конкретный разработчик, на котором это путешествие останавливается. Третью игру создает Spark Unlimited – авторы самых, наверное, катастрофических шутеров поколения, Legendary и Turning Point: Fall of Liberty. Хоро-

шая новость в том, что сама игра выглядит так, будто бы разработчик и не менялся.

На пресс-показе Lost Planet 3 мы, признаться, сперва пропустили имя разработчика – и глядели в экран со святой верой, что у руля остался Capcom. Когнитивного диссонанса не случилось: именно такой – капкомовской – демка и выглядела. Начиная с бюджета, очевидно неподъемного для самой Spark без поддержки большого издателя, и заканчивая такими мелочами, как режиссура роликов и диалоги. Даже герой впервые за историю сериала живой и милый: простой рабочий по имени Джим прилетел на стройку EDN III за деньгами для своей семьи – жены и сына.

Lost Planet 3 стал приквелом оригинальной игры, а потому планета тут не только покрыта слоем снега и льда, но и совсем не заселена людьми: Джим прибыл сюда в одной из первых групп колонизаторов – тех самых, которые еще думали, что новая земля необитаема и в меру безопасна. На EDN пока не появились юркие боевые мехи, нет на ней армий солдат с кастомизированными винтовками, а есть только простые рабочие и их здоровенные строительные роботы. Роботы носят грузы, добывают дрелами тепловую энергию и ничего больше делать не умеют – но и этого, как вскоре выясняется, хватает для боя.





Как и раньше, за количеством тепловой энергии постоянно надо будет следить.

Демка начинается на базе колонизаторов. «Это местный хаб, сюда придется часто возвращаться на протяжении игры», – комментирует Кендзи Огуро, режиссер сериала, который ведет презентацию. Здесь Джим общается с мирными NPC, кастомизирует мех и показывает свою человеческую сторону: в кабине робота он смотрит видеописьма жены и пишет свои ответы, в ангаре спорит с механиком об апгрейде пока еще не боевой машины.

Когда Джим отправляется на первое задание, игра показывает главное нововведение: внутри меха вид теперь из кабины, как в симуляторах. Робот от этого становится замечательно приземленным, осязаемым: он медленно, вперевалочку, ходит, трясется, шатается и норовит отключиться из-за каждой мелочи. А мелочей в этот раз будет много – природные катаклизмы обещают сделать ключевым элементом игры. «Третья часть лучше предыдущих раскрывает идею выживания во враждебном мире – идею, которая и лежала в основе сериала», – комментирует Огуро.

Мех медленно выбирается в заснеженную долину, лобовое стекло покрывается инеем, на горизонте вырастает облако надвигающегося шторма. Идею поняли, господин режиссер. «Как и раньше, выбраться из кабины можно в любой момент», – произносит Огуро, и на экране Джим выпрыгивает из меха, проходит сотню метров в снежном шторме и разочарованно возвращается обратно в тепло. Когда через пару минут мех замерзает и встает как вкопанный, вылезать из кабины придется уже по техническим причинам – чтобы отстрелить куски льда с робота. Как раз тут героя и застает первая живность –

инопланетные волки, у которых уязвимые точки характерно светятся оранжевым. Первое слабое место демонстрации: стрельба все такая же неотполированная, автомат опять глупо пукает без отдачи. После атмосферных прогулок в мехе на перестрелки остается смотреть с сожалением.

Джим запускает робота и добирается до своей цели – небольшой пещеры, где нужно установить тепловой маяк (thermal post). Герой вновь спускается на землю и отправляется на зачистку данжена. В узких коридорах геймплей выходит классическим: с подтягиванием на крюке, с поиском энергии, с волнами однообразных акридов и гигантским крабом на роли босса, который в обязательном порядке светит нам оранжевыми пятнами.

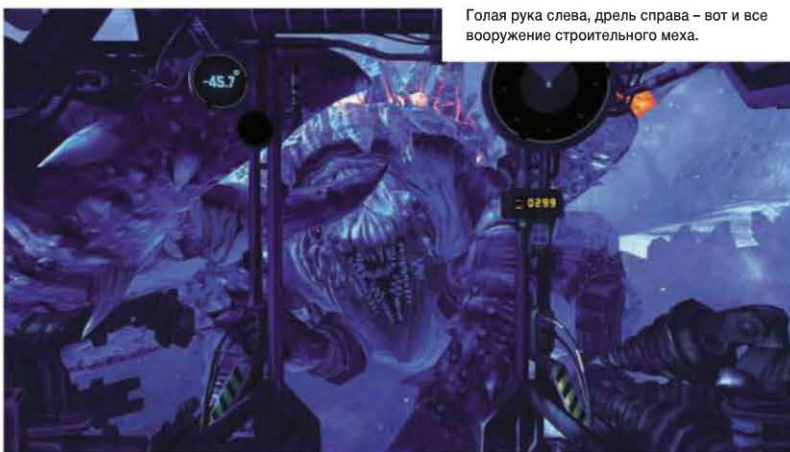


Интересней оказывается возвращение на базу: на пути обратно точно такие же крабы застают Джима уже в работе – и битва начинается в равных весовых категориях. Врагов можно бить металлической рукой и сверлить дрелью, но большую часть боя отъедает QTE: перед особо эффектными робо-атаками на экране появляются подсказки. Джим выполняет один из таких специальных приемов, и робот хватается краба за клешню, поднимая врага вверх, – после этого наш герой выпрыгивает из кабины, достает автомат и уже с земли стреляет в обнажившуюся уязвимую точку. Выглядит эффектно, но QTE вызывает подозрение – не превратятся ли такие бои в рутину одинаковых команд?

На драке с боссом демонстрация заканчивается, и чувства остаются смешанные. Приятно будет играть за харизматичного героя-семьянина и медленно ходить в роботе через метель, но за стареющую боевую систему немного боязно, как и за нового разработчика. Игры Lost Planet всегда получались неоднозначным – и хотя бы в этом сериал не собирается меняться. **СИ**



Голая рука слева, дрель справа – вот и все вооружение строительного меха.





# EA Spring Showcase '12

**В АПРЕЛЕ КОМПАНИЯ ELECTRONIC ARTS В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ СОБРАЛА ОГРОМНУЮ ДЕЛЕГАЦИЮ РОССИЙСКИХ (И НЕ ТОЛЬКО) ЖУРНАЛИСТОВ В ЛОНДОНЕ, ЧТОБЫ ПОКАЗАТЬ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ПРИДЕТСЯ КУПИТЬ В БЛИЖАЙШИЕ ПОЛГОДА. ЧТО ИМЕННО БУДУТ ДЕМОНИСТРИРОВАТЬ, НЕ БЫЛО ЯСНО ДО НАЧАЛА МЕРОПРИЯТИЯ. ЛЮДИ ГАДАЛИ: DEAD SPACE? NEED FOR SPEED? DRAGON AGE? ВСЕ ОКАЗАЛОСЬ ПРОЩЕ: ПОЧТИ ВСЕ ИГРЫ УЖЕ БЫЛИ АНОНСИРОВАНЫ, А ПРО ОСТАЛЬНЫЕ МОЖНО БЫЛО ДОГАДАТЬСЯ САМОМУ. РАССКАЗЫВАТЬ ПОДРОБНЕЙШИМ ОБРАЗОМ ПРО КАЖДУЮ СМЫСЛА МАЛО – ИХ ЖЕ БУДУТ ПОКАЗЫВАТЬ НА ЕЗ, ГДЕ РАСКРОЮТ КУДА КАК БОЛЬШЕ ПОДРОБНОСТЕЙ. ПОЭТОМУ КРАТКО – ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПАМ – О ТОМ, ЧТО БУДУТ ОБСУЖДАТЬ, РУГАТЬ И ВОСХВАЛЯТЬ ВПЛОТЬ ДО ОСЕННЕГО «ШОУКЕЙСА».**

**В**се мероприятие заняло два дня. В первый день показывали сразу много игр – но сначала надо было выслушать долгий брифинг о том, почему EA впереди планеты всей. Затем журналистов пригласили в просторный зал. Из забавных наблюдений: под конец дня, когда вегетарианские бутерброды и воду со льдом заменили на орешки, чипсы, вино и пиво, народ разбрелся по двум углам. Кто-то обосновался у демо-юнитов с DLC для FIFA 12 – там было шумно, и поляки объясняли, почему плохо играют в футбол. Там же корреспондент Канобу по имени Мэтью пытался победить сборную Шотландии сборной Англии, но продул три ноль и отправился смотреть новый Bejeweled.

Bejeweled – это второй (после FIFA) наркотик в производстве EA. Игру показывали на большом автомате в форме драгоценного камня, и народ не упускал возможности поиграть. Зачем – не очень понятно. Кажется, все давно этим переболели. Но при этом даже у демонстрации новой карты из дополнения к Battlefield 3 заинтересованных лиц собралось не так много. Хотя перебравший белого парень с забавными усами, кажется, нашел бы, что возразить – он от

монитора с шутером не отлипал на протяжении нескольких часов.

Как-то во время суетливой беготни от одних демо-юнитов к другим я увидел самого крутого журналиста ever. Он был один и с камерой – ходил смотреть игры, потом устанавливал камеру напротив себя и рассказывал о том, что видел. Интервью? Для дурачков! Он с таким воодушевлением вещал в пустоту, что мне стало даже интересно, какое издание он представляет. К сожалению, он предусмотрительно спрятал бэдж.

Но самые интересные истории связаны с толпой престарелых японских журналистов. Они работали очень забавно: поскольку никто не знал английский язык, абсолютно все действия совершались через женщину-спутницу. Они окружали ее и как лемминги слушали, пока она им переводила: «вам надо идти смотреть Crisis 3, это вот там». Они вздыхали – «oooooo». Долго кивали и друг за дружкой перемещались к стенду. В конце они расставляли стулья вокруг спикера и, поднимая руки, задавали вопросы кто на какие горазд. А лук сильно стреляет? А это фантастическое оружие?

На второй день было назначено самое важное для британской прессы – и совершенно бестолковое для японской – мероприятие. Речь идет об анонсе FIFA 13. Подробнее об игре вы

сможете прочитать в следующем номере. Презентация заняла добрые полтора часа – это было похоже на лекцию о том, почему FIFA – это лучшая игра на земле, причем настолько убедительно рассказанная, что под конец сам начал в это верить. Примечательно, что к анонсу разработчики не могли показать ничего, кроме логотипа и заснятых Fraps'ом (так было написано на слайде) скриншотов из дебаг-режима. Но при этом человек на сцене на протяжении полутора часов построчно объяснял, что было плохо по мнению разработчиков в предыдущем выпуске, и как они это исправили. Недаром перед началом брифинга представитель компании сказал: «Всю самую злую критику мы получаем непосредственно от самих разработчиков. Они постоянно что-то улучшают – не успела игра попасть на полки магазинов, как у них уже готов план по улучшению всего на свете».

На самом деле, это характерно для всех игр Electronic Arts. Быть постоянно в движении и стремиться к лучшему – это именно те установки, которые позволяют компании выставлять по пять-шесть потенциальных хитов в год. И даже создавать жанровую конкуренцию среди продукции компании. Обо всем этом – в нашем репортаже.



### WARHAMMER ONLINE: WRATH OF HEROES

Пожалуй, это самая странная игра из представленных на «шоукейсе» – меньше удивления вызвало даже что-то для iPad'a, где надо было «гладить» пальцем экран, чтобы мойщик окон добился счастья в жизни.

Сеттинг – «фэнтезийный» Warhammer, со скэйвенами, эльфами и прочим сбродом. Из MMO убрали все, кроме PvP-составляющей в виде арены. Игра условно-бесплатная: начать стучать по противникам дубинами может любой желающий, но вот чтобы добиться успеха, придется потратиться – на шмот, оружие и даже персонажей.

Разработчики первым делом попытались убедить в том, что вливание денег опциональное, и если правильно понять механику игры, то можно обойтись и без трат. Не знаю, насколько справедливо это утверждение. На шоукейсе демонстрация проводилась между тремя командами, одна из которых имела в распоряжении сильные классы и прокачанных бойцов. Так вот, по сравнению с ними наши скэйвены с кинжалами, магички, бафферы – все это было лишь массовой, которую с разбегу, как кегли, раскидывал по углам огромный орк. Мы продули с огромным счетом, другими словами.

При этом нельзя сказать, что виноваты в этом какие-то просчеты в самой идее. Отнюдь: такой вариант сейчас мне нравится больше, чем опостылевшая MMO, не сумевшая допрыгнуть до WoW и зависшая где-то между поражением и смирением. Тут все понятно, и есть уже заранее придуманные герои – важная штука для незнакомых с сеттингом людей. Жаль, конечно, что список рас снова упрощенный. Короли гробниц? Нет, не будет таких.



◀ Если в будущем Electronic Arts станет чем-то вроде Галактической империи – я этому не удивлюсь.





## SIMCITY

Я как ребенок радовался возможности посмотреть на новый SimCity. Однако презентация удивила: было понятно, что все самое интересное Maxis припасли для E3, здесь же разработчики решили еще раз напомнить, что такое «градостроительный симулятор», и показать то, что давно стало жанровой основой и в принципе не способно удивить.

Демонстрация началась с неожиданного: генеральный менеджер (что бы это ни значило) что-то пробубнил про превосходный графический движок и то, что теперь все города связаны в одну сеть, тотальный мультиплеер, без Интернета игра работать не будет, и тут же перескочил на тему дорог. Теперь дороги можно прокладывать узором. Придерживаться строгой геометрии прямых углов необязательно. Домики также можно расставлять вокруг одним движением мышки. Здорово, правда? Публика недоумевала. Кажется, кого-то сидящего спереди так и подмигивало спросить: «И?»

Дальше предлагали полюбоваться на простейшие механизмы городского управления, заложенные во всех выпусках SimCity. Если в крае нет воды – проведите к домам водопровод. Если дома сгорели от пожара, значит, кто-то в городе устраивает поджоги и пора построить пожарную станцию. Нет электричества? Это потому, что нужно построить электростанцию. И так далее – выглядит все это очень мило и знакомо, но не очень понятно, зачем надо объяснять очевидные вещи по десять раз.

Тем временем генеральный менеджер, Тим Берри, скачет вокруг монитора и тычет пальцем в маленьких человечков, точно так же смешно прыгающих по улицам. «Видите этих симов? Они тут не просто для того, чтобы создать иллюзию кипучей деятельности. Это раньше мы могли порадовать игроков просто тем, что была возможность приблизить камеру к дороге и разглядеть проезжающие машины. Теперь все не



так. Видите ли, каждый человечек – это агент. В новом SimCity вообще всё – это агенты. Симвы просыпаются по утрам и задаются вопросом: «Не заболел ли я? Есть ли у меня деньги, чтобы купить еду, шмотки или что-то еще? Все ли хорошо с моей семьей, хорошо ли я живу? Пора ли мне искать новую работу?» Конечно, изображены они достаточно схематично – пока, во всяком случае, но мы доработаем визуальный ряд – и это совсем не то же самое, что следить за жизнью симов в The Sims. Но, согласитесь, тоже очень интересно!»

Тем временем на экране происходит что-то плохое. Камера плывет к спальному району, напоминающему зарисовки на тему Балтимора в сериале The Wire. Тим Берри спешит рассказать о том, что случилось. «Обратите внимание на детали. Видите, по улицам не гуляют люди.

Сейчас вечер, постепенно темнеет, но в домах не горит свет. И сами дома разрисованы граффити. Вы можете подумать – это просто неблагополучный район, надо поставить сюда больше полицейских участков. Но давай посмотрим внимательнее: полицейские машины носятся туда-сюда, значит, власть закона поддерживается. В чем может быть проблема? Дома расположены слишком далеко от основной части города, так? Может быть, им не хватает электричества? Давайте попробуем провести им дополнительную линию, но не от ветряка, а от станции. Для этого надо увеличить ее мощность – апгрейд выглядит вот так, как еще одна труба».

Я замечаю, что запасы угля в специальном контейнере рядом с электростанцией вроде как уменьшаются. Почему? «Все верно, – смеется Тим. – Потому что уголь, вернее, его запасы в

данном контейнере – это тоже агент. Как градоначальник, вы должны продумывать все до последней детали. Раньше вы строили ТЭС и думали: «Ох ты блин, она же загрязняет воздух и воду!» Конечно, и если вы ничего с этим не сделаете, то вскоре сами увидите неладное – все водоемы в городе станут коричневыми, а больницы заполнятся симами с различными жалобами на здоровье. Но теперь вам надо думать еще и о том, откуда ваш город будет брать тот же уголь. Если рядом его можно добывать – прекрасно, вы можете сделать это основной строкой дохода. Нельзя – значит, его надо закупать у других городов. Не хотите закупать? Ищите альтернативы».

Тем временем на экране проводят дополнительные линии электропередач для спального района. Постепенно в домах загорается свет. Однако Тим все еще недоволен: «Мы решили только одну проблему. Сейчас здесь, вроде бы, все спокойно. Но подвинем камеру к мэрии – там все равно люди что-то пытаются доказать.

Им тоже надо помочь». У меня, кажется, голова идет кругом. За пятнадцать минут Тим изложил колоссальный объем информации – учитывая то, помни это, не забывай про вот эти моменты. Он, между тем, расплывается в улыбку. «Этим новый SimCity и отличается от того, что было раньше. Раньше вы смотрели на все эти числовые показатели по краям экрана и думали – ага, у народа нет рабочих мест, надо построить завод. Или включали специальный интерфейс и прокладывали трубы под землей. Теперь же мы хотим все это визуализировать, чтобы жизнь города и его агентов – жителей – давала подсказки игроку, и чтобы он видел последствия принятых решений. И другие игроки тоже видели – я ведь не забыл сказать, что теперь все завязано на мультиплеере?»

На вопрос, какую именно роль будет играть многопользовательский режим, Тим Берри не отвечает. Хорошо, а будут ли в игре стихийные бедствия? Торнадо, цунами, все в таком духе? «Конечно, будут. Но я не скажу, какие именно».



«Та самая японская пресса и их гид. Руководитель «шестой группы» был не у дел – никто из японцев не говорил по-английски. Вернее, не хотел говорить по-английски, поэтому все общение проходило благодаря вечно улыбающейся женщине. На презентации FIFA 13 все японские журналисты сняли наушники, в которых бубнил перевод речи на японских, и тихо спали, чем вызвали непонимание и порицания правых рядов – там разместились британская пресса.





## THE SECRET WORLD

Та же история, что и со Star Wars: The Old Republic, только поменяли местами приоритеты. Это сюжетно-ориентированная MMO, в которой по-настоящему интересный сеттинг пытается как-то ужиться с нетрадиционной ролевой системой. Тему сюжета закроем сразу: он классный и заслуживает серии книжек для девочек, мечтающих о засосе вампира, десяти фильмов по мотивам, комиксов и, наверное, мультфильма. С боевкой не все так просто: оно позволяет на ходу переключаться между классами, обнуляет значение «шмота» и привязывает все статистики к специальным талисманам. Звучит сложно, но играть очень просто. Причем осенью, когда не давали самому попробовать пострелять по демонам, The Secret World выглядела как хаотичный Left 4 Dead от третьего лица.

Таким образом, с одной стороны, пропадает азарт прокачки MMO, когда надо было недельки две посидеть дома и накликать себе уважение в Интернете, с другой – предоставляется возможность получать удовольствие от вещей, которыми восхищались в том же SW:TOR. Немного смущают реалистичные и потому немного страшные модели персонажей, но все остальное выглядит достойно, и про этот недостаток сразу забываешь.

Сама демонстрация проводилась следующим образом: группу журналистов разбили на несколько команд. Вместе с одним из разработчиков надо было пройти всю цепочку квестов в парке аттракционов. Персонажи были созданы заранее, от нас требовалось лишь выполнять команды «экскурсовода» – он, вроде как, знал все тактики сражения с боссами и был лидером группы.

Парк аттракционов напоминал Silent Hill 3 – с тем же туманом – только днем. По нему туда-сюда бегали какие-то зомби, с которыми поначалу сказали не связываться. Задача – получить квест у смешного человека, узнать историю аттракционов и помочь ему избавиться от наводнивших их демонов. Я поначалу приготовился к выполнению скучных квестов, в духе «нажми кнопку, принеси книжку, поколдуй над алтарем», но все оказалось куда как интереснее.

Смысл вот в чем: есть несколько аттракционов, которые надо по очереди освободить от демонического влияния. Причем эту локацию выбрали специально, чтобы показать систему столкновений игровых объектов. Самый смешной момент был связан с машинками – они катались туда-сюда по своему загону, управляемые каким-то полтергейстом, а нашей группе в это время надо было расправиться с боссом. Роль танка досталась мне, так что пришлось искать «мертвую зону». И найти ее удалось достаточно быстро – если встать на бордюр, то машинки не сойдут персонажа, зато босс будет глупо тыкаться носом и в итоге угодит под колеса.

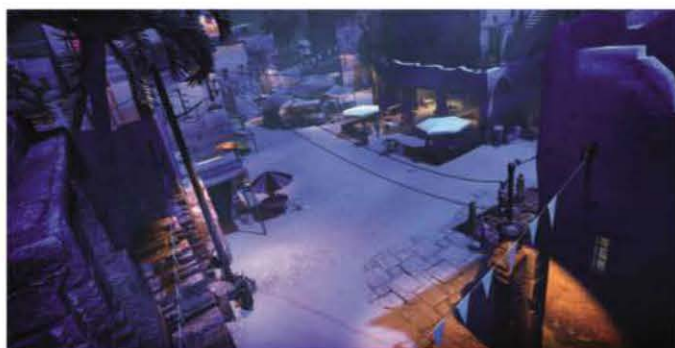
В другой раз надо было бегать вокруг демонической карусели. Мне это напомнило схватку с последним боссом в Dead Rising 2: Off the Record, разве что в The Secret World он не выпускал в воздух множество ракет. На земле белыми кружками отмечалась опасная зона – когда карусель была тентаклями – и игрокам надо было ее обезвредить, попутно отстреливаясь от зомби.

Помимо этого, мне запомнился момент, где не надо было ни с кем сражаться. Персонажам просто надо было прокатиться на американских горках – их в этот момент пугали всякие чудовища, а голос за кадром что-то бубнил про историю парка аттракционов и злую судьбу его владельца. История-то была очень интересная: там каких-то детей на куски разрывали монстры, людей похищали, в общем, демоны пускались во все тяжкие. А вот попытки напугать выглядели нелепо – привидения были похожи на персонажей «Кошмара перед рождеством», то есть казались в чем-то даже милыми.

Победить Бугимэна – демона, из-за которого и начали твориться все кошмары, – не дали.

► Каждый шоукейс Electronic Arts начинается с сеанса НЛП, мотивирующего журналистов взять волю в кулак и выжать из мероприятия максимум возможного. Столько интересных игр за день не способна показать ни одна другая компания.





«Он вообще-то босс в одном из данжей. Если вы сейчас попытаетесь к нему приблизиться, то он просто силой мысли оттолкнет вас не несколько метров назад». Я пропустил это мимо ушей и продолжил нападать на страшила. «Нет, серьезно, перестань так делать», – еще раз повторил лидер группы.

После прохождения этого короткого эпизода меня волновал только один вопрос: считают ли разработчики, что такого рода упрощение ме-

ханики MMO будет тепло принято ценителями жанра? «Вы неправильно смотрите на это, – был ответ. – Вопрос не в том, какую роль во всем этом играет сюжет. Да, здесь очень интересный сценарий, и игрока постоянно развлекает система. Но спросите себя: почему происходит отток игроков из популярных и успешных игр? Потому что, пройдя путь за одного персонажа, они понимают, что для прокачки второго потребуется все повторить с самого начала. Здесь же мы

предлагаем гораздо более гибкую и удобную систему, благодаря которой роли в команде можно менять нажатием одной кнопки. Вы сами видели, насколько это удобно. Зачем так делать? Все очень просто: наша цель – сделать современную MMO, отличную от того, что уже представлено на рынке. По этой же причине в нашей игре «шмот» не имеет значения. Ваши умения, смекалка и командная игра – вот что важно».



◀ Презентация проводилась на месте старой тюрьмы. Вернее, когда-то давно это была тюрьма – с 1816 по 1890 гг. Пока журналисты подтягивались к месту проведения шоукейса, у меня было время почитать в википедии про историю здания. Если коротко (и я в этом убедился): заблудиться в нем можно, сделав десять шагов.



## CRYSIS 3

Пятнадцать минут демонстрации Crysis 3 умножили на два – чтобы присутствовавшие журналисты смогли понять, в чем отличие третьей части от второй (хотя бы визуальное), пришлось подключить к делу комментари разработчиков. Впрочем, сразу забудем про предрассудки. Crysis – это представитель «старой школы» шутеров, в котором игроку еще позволяют развлекаться самостоятельно, без ежеминутного «смотри туда, там взрывы и круто».

Crysis 3 не нужно каждый раз напоминать, где показывают красоту – тут куда ни глянь, повсюду последние графические технологии и протяжное «вааааа». Другое дело, что мне, например, вполне было достаточно визуальной составляющей уровня Crysis 2. То есть, понимая, что это все очень красиво, пытаешься найти объяснение – почему? – и получается это с трудом. В какой-то момент начинает казаться, что разработчикам уже просто неинтересно делать реалистичную картинку и они плавно движутся к чему-то фантастическому и сказочному.

Цель двух пятнадцатиминутных демонстраций – показать, как работает сэндбок в третьей части популярного шутера. Сиквел многие ругали за безликие локации и просили вернуть джунгли. Разработчики прислушались: теперь каждый «уровень» – это что-то среднее между первой и второй частью, когда бетонные нагро-

мождения из-за измененной экосистемы обросли лианами и начали обрушаться под тяжестью диких деревьев.

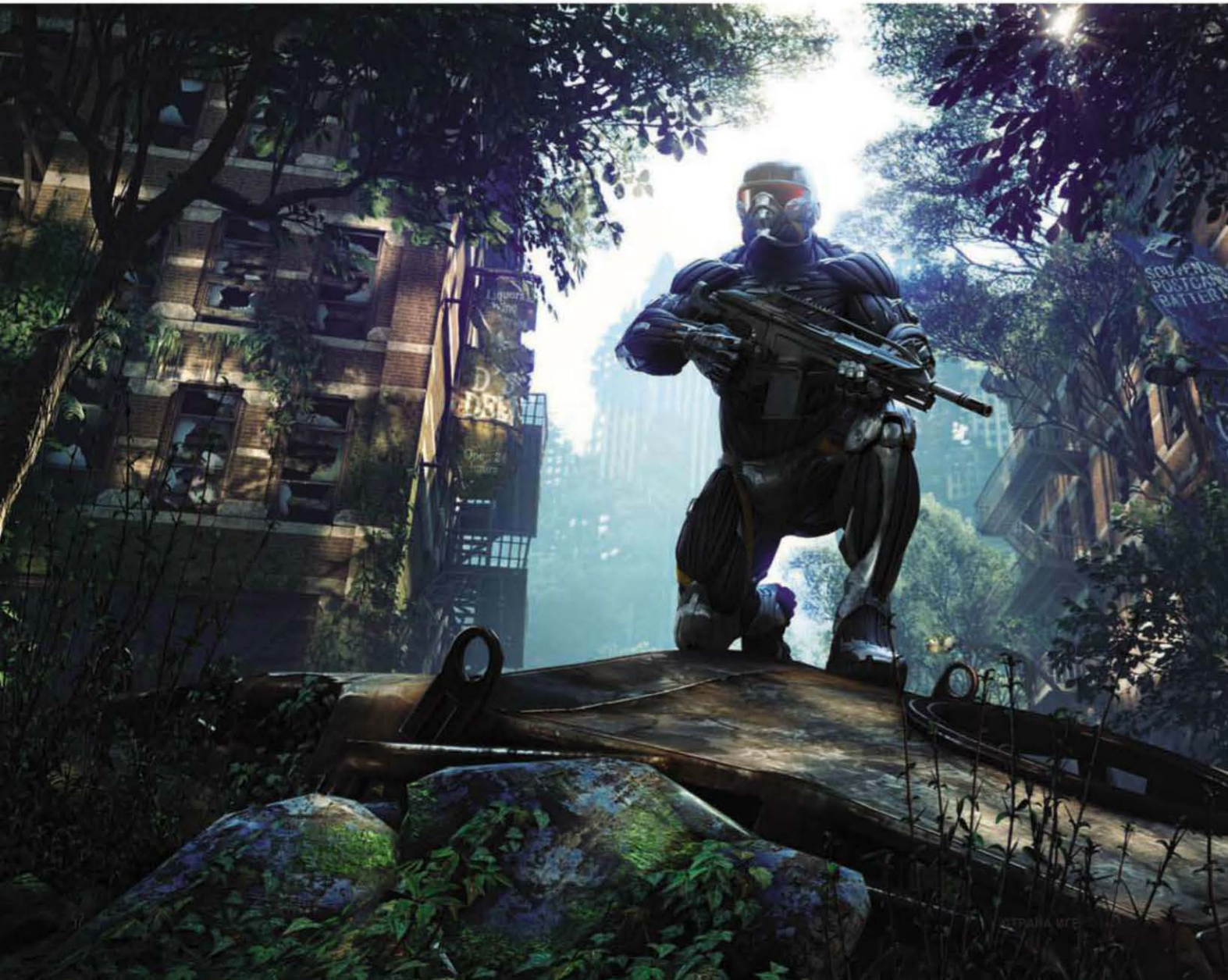
Показывали ночную миссию, чтобы одновременно дать представление о стэлсе. В руках героя сразу оказался композитный лук, позволявший первые несколько минут показываться от пришельцев бесшумно. По старой схеме: включаем маскировку, ползем в густой траве вперед, стреляем или нападаем со спины и перерезаем горло. Локации настолько просторные, что противники, на самом деле, не мешают. То есть, при желании показанный участок можно было просто обойти по правой стеночке. Разработчики комментируют: «Вы всегда можете засесть где-нибудь повыше и изучить обстановку. У ваших противников свои дела – и пока они вас не заметили, ничего страшного не случится. Вы прикидываете в голове: как добраться до нужной точки? И вообще – где эта нужная точка? Переговоры с Психом помогут установить цель, а дальше вы действуете сами».

Когда героя засекли, стало уже не так интересно – его гнали к бункеру, чтобы окружить, а тот сначала пытался стрелять из лука стрелами со взрывчаткой, потом взял в руки автомат со множеством выходных отверстий для пуль (выглядит крайне убедительно), и, наконец, попробовал расправиться с пришельцами с помощью их же оружия – бесполезного, но красиво стре-

ляющего гранатомета. Вот они, старые ценности: оставьте взрывы для детей, у нас тут новый тип оружия! Примечательно, кстати, что главного героя засекли во время двух демонстраций. Это прокомментировали так: «Да, действительно, некоторые события спланированы заранее, плюс сейчас нам хотелось показать, «что будет, если». В финальной версии вы вполне можете взломать дрона, сразу уничтожить его или вообще обойти. То есть, конечно, в конце уровня героя все равно засекут, однако при желании (и везении) добраться до бункера можно и незамеченным».

При этом в сюжетном плане Crysis 3 делает не просто шаг вперед – совершает замах на длинную дистанцию. Что вы помните о сюжете предыдущих частей, кроме того, что есть чудокосиум и на Землю напали пришельцы? Вот именно. Да, в первом выпуске было много достаточно интересных решений – но только в самом начале, когда было непонятно, что же такое пожирает отряд. В сиквеле попытка продемонстрировать человеческую драму выглядела, откровенно говоря, неуместно, а все переговоры напоминали затянувшиеся брифинги.

В Crysis 3 рассказывается история Пророка и Психа – и все переговоры завязаны на перебранках между ними. Одной из важнейших задач, которую поставили перед собой разработчики, было сломать барьер между «мужиками в





смешных нанокостюмах» и сюжетом, сделать так, чтобы они воспринимались как персонажи интересной истории. В том, что она интересная, у меня нет никаких сомнений – но я не уверен, что Crytek сможет правильно ее рассказать. Вы, кстати, тоже недоумеваете, как это Пропок оказался жив спустя 24 года после событий второй части? Ответ на этот вопрос прост: он – единственный запомнившийся игрокам персонаж Crysis 2.

Почему так? Проблема была заметна еще во время брифинга, когда выступавший человек попробовал описать сеттинг Crysis 3. У меня чуть челюсть не отвисла: оказывается, вселенная шутера проработана настолько детально, что его создатели могут полчаса рассуждать на тему того, как устроены островки-купола, какая там экосистема, как мутировала флора и фауна, почему один район в такой разрухе, а другой пришельцы используют для установки радиовышек и прочего. Он рассказал вообще все: какие цели преследуют пришельцы, что они делают, как они это делают, каким образом костюм главного героя может с ними взаимодействовать и благодаря каким механизмам он теперь в состоянии использовать оружие противника и взламывать компьютеры. То есть, информации – океан. Но, судя по предыдущим выпускам и уже более детальному показу, правильно ею распоряжаться Crytek не умеет.



◀ Под конец первого дня, когда стали приносить только закуску и выпивку, вокруг чудесного автомата Bejeweled людей столпилось больше, чем нашлось желающих сыграть в дополнение для FIFA 13.





## MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

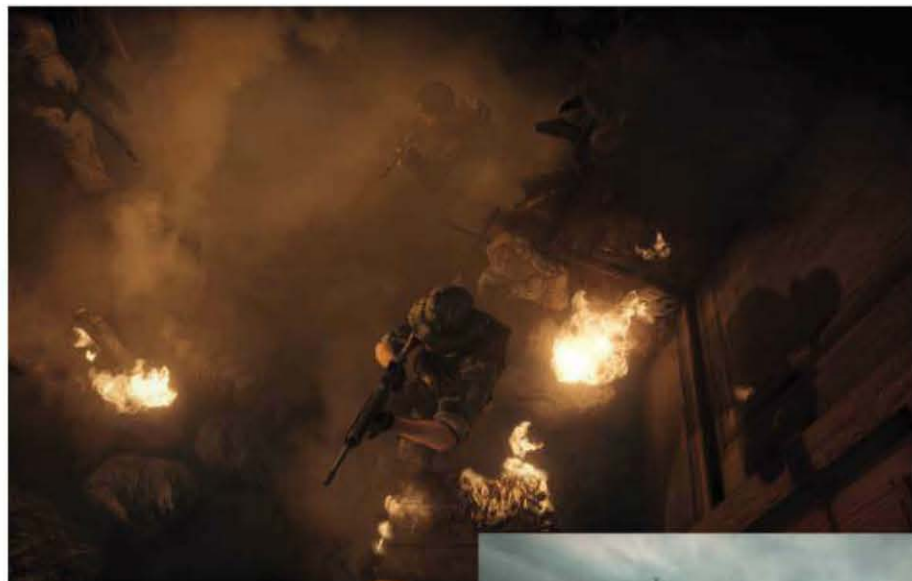
В какой-то момент возникло сомнение в Medal of Honor. Перезапуск вышел, показал себя неплохо, включал мультиплеер от Dice – но не выстрелил. Он и не мог выстрелить – в том состоянии, в котором шутер поступил на полки магазинов, он выглядел скорее как закуска перед главным блюдом. Это унижительно – и в EA, по всей видимости, решили уравнивать шансы в MoH в противостоянии с собственными же FPS. Поэтому Warfighter выбрал одну центральную идею, и кольцом вокруг нее нарисовал характерные особенности. При этом я сразу должен оговориться: презентация Warfighter занимала в общей сложности пятнадцать минут, после чего креативный директор любезно согласился ответить на пару вопросов, каждый раз сводя разговор к участвующим в разработке людям.

Они, эти люди, и есть центральная идея Warfighter. Задумка следующая: показать максимально достоверно работу элитных спецподразделений во всем мире. Другими словами, во главе угла стоит спецназ. Все внимание уделяется работе спецназа в боевых условиях, начиная с того, как они переставляют ноги, какую взрывчатку устанавливают, что после этого делают, как передвигаются от укрытия к укрытию, о чем разговаривают и с какими криками убивают. Пока креативный директор рассказывал обо всем этом, бывший спецназовец Тайлер Грей, который сейчас как раз работает в Danger Close Games в должности специалиста по всему на свете, проходил один из уровней нового Medal of Honor. Согласно «легенде», Тайлер как-то раз зашел в магазин, увидел на полках Medal of Honor, купил,

поиграл, очень удивился тому, как здорово там все придумано, и решил связаться с разработчиками, чтобы поделиться своими соображениями обо всем увиденном. Теперь он рассказывает художникам, что бойцы спецподразделений сами раскрашивают и модифицируют свое оружие, а заодно служит моделью для мокапа.

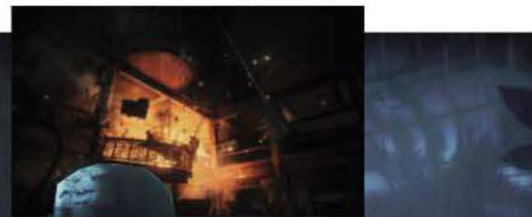
Технических новшеств у Warfighter тоже хватает – игре достался улучшенный движок Frostbite 2. Однако красота окружений, воды и погодных условий в глаза не бросалась. Danger Close Game преподносят новый шутер точно так же, как DICE продавали Battlefield 3 – не хватает только бормотания из «99 Problems».

Предполагается, что каждая боевая операция в игре будет так или иначе основана на реальных событиях. В показанной версии



подразделение Blackbird пытается освободить заложников где-то в Филиппинах. Только что прошел страшный тайфун, повсюду разруха и вода – с трудом удастся разглядеть, что вообще происходит на экране, когда вдруг начинается перестрелка. Террористическая организация в игре, кстати, тоже реальная – это Абу Сайяф.

И напоследок – в игре будет 12 видов спецназа. На вопрос о том, будет ли представлена Россия, Рич Фарелли ответил: «Конечно. Мы ведь все понимаем. Дети в США не играют в SAS, правильно? У них другие кумиры. Точно так же в других странах хотят играть за «свой» спецназ в мультиплеере. Российский среди них есть». Успокоили. **СИ**



◀ Рассказывать про первое дополнение к BF3 (из трех) долго не получится – показывали всего одну карту, которая за день была изучена вообще всеми. Меня, кстати, всегда забавлял тот факт, что разработчики других игр от EA в свободные минутки берут банки Red Bull'a и садятся играть в BF3 или FIFA – и играют с таким упоением, что как-то неловко их отвлекать.





Понять, кто здесь мужчины, а кто женщины, нереально. Ну, и правильно, в классических RTS тоже все бесполое.

▼ Жаль, но вселиться в подданного и управлять им от первого лица нельзя. А было бы весело побегать по комнатухам и зарубить пару-тройку агрессивных слизней.

# A Game of Dwarves

**ГНОМЫ, КАК ИЗВЕСТНО, МОГУТ И ЛЮБЯТ КОПАТЬ. ЗАРЫВАЯСЬ В ГЛУБИНЫ ГОР В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ, ОНИ РАСШИРЯЮТ СВОИ ВЛАДЕНИЯ И ПОПУТНО ОБЯЗАТЕЛЬНО НАХОДЯТ КАКОЕ-НИБУДЬ ДРЕВНЕЕ ЗЛО, МЕЧТАЮЩЕЕ ПОРАБОТИТЬ БОРОДАТЫХ ЖИТЕЛЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ. ТАК ГЛАСЯТ ЛЕГЕНДЫ, И ТАК ВСЕ БУДЕТ ОБСТОЯТЬ И В A GAME OF DWARVES.**

**ДАТА ВЫХОДА**  
2012 год



Платформа: PlayStation 3, Windows Жанр: strategy, real-time, fantasy

Зарубежный издатель: Paradox Interactive Российский издатель: не объявлен

Разработчик: Zeal Game Studio Страна происхождения: Ливания Мультиплеер: отсутствует

**О** Zeal Game Studio, делающей A Game of Dwarves, пока в индустрии никто не слышал. Но имя издателя – Paradox Interactive – давно стало всемирно известным, и мы не могли пройти мимо проекта.

К счастью, геймдизайнер Себастьян Торвальдссон любезно согласился просветить нас насчет новой стратегии с непрямым управлением.

Игра эта – про гномов, обустривающих крепость в глубинах земли. Вижу, любители indie-проектов уже провели аналогию с Dwarf Fortress. Что ж, частично вы правы, но только частично. В Dwarf Fortress самое веселое – проигрывать (и потом бродить по развалинам своих крепостей в облике приключенца, вспоминая бесконечные

волны вражеских атак или охвативший жителей отдаленного поселения приступ безумия). В A Game of Dwarves интереснее выигрывать. Получается, что она ближе к Dungeon Keeper – тоже расширяем подземелье, строим комнаты, отбиваемся от недружелюбных посетителей. С одной оговоркой: в «Хранителе подземелий» мы выступали на стороне Зла, здесь же записались в адепты добра.

Главный герой – правитель гномов, вздумавший обзавестись собственной страной. То бишь построить ее с нуля, ведь изначально у нас нет даже тронного зала, что уж говорить об огромных сокровищницах с горами золота или исследовательских лабораториях. Зато герой не беззащитен, как король в шахматах: на протяжении кампании и случайных миссий

вы будете прокачивать монарха, делая из него либо легендарного воителя, либо идеального управленца. Хотя, конечно, ни один государь гроша ломаного не стоит без подданных, так что с первых секунд своих подопечных придется холить и лелеять. Выполняя их прихоти и заботясь, чтобы они не умерли от переутомления или бескормицы.

Впрочем, сначала и запросы у жителей простенькие. Типичный гном довольствуется каменной койкой, на которой спит, да столовой с немудреным обедом. Более сложные вопросы, вроде поиска пары для продолжения рода, подземного горожанина не интересуют – гномы рождаются прямо из камней, если наскребете достаточно ресурсов. А чтобы эти самые ресурсы появились на складе, их надо добыть. Вот

## СДЕЛАЙ САМ

Технологии – важнейшая сфера жизни гномов (создатели даже сравнивают ее по значимости с аналогом в сериале Sid Meier's Civilization). В лабораториях изобретают арбалеты и доспехи, там же изучают новые предметы мебели и кирки с пилами. Без ученых ремесленники не смогут понять, как же сделать ту или иную вещь. И

не оснастят товарищей нужными предметами в достаточном количестве. Увы, артефактов, существующих в единственном экземпляре и сделанных своими руками, в A Game of Dwarves нет. А ведь легенды о гномах гласят, что лучшие их кузнецы порой делали уникальные виды оружия и доспехов. Хотя... У нас еще есть время переубедить разработчиков.

Типичный ученый: в очках и с умным выражением на лице.



Поверхность наши коротышки тоже посещают, добывая там ценные ресурсы. Но спать предпочитают в любимых пещерах.



вам и первая задача любого короля: наладить экономику: распределить рабочую силу по шахтам, лесозаготовкам и фермам. Не забывая о том, что есть у нас и другая великая миссия: копать вглубь и вширь, расширяя пределы подгорной страны.

Только делать это надо осторожно – слишком велик шанс вместо золотой жилы наткнуться на логово орков, не любящих вторгшихся в их дела чужаков. Вывод прост: отправляем часть гномов записываться в армию и разбираться с супостатами, покушающимися на наше золото/бриллианты. Победят – прекрасно, заодно и трофеев каких-никаких притащат, и опыта наберутся. Последнее немаловажно: опытные воины превращаются из рекрутов в копейщиков, лучников, мушкетеров. Что позволит нам собрать сбалансированную армию, способную справиться с любой мыслимой угрозой. Проиграют – придется потратиться на тренировочные залы, где новобранцы, тренируясь на манекенах, когда-нибудь станут ветеранами. Да, на подготовку опытных бойцов уйдет уйма денег и времени, но лучше уж так, чем раз за разом терять юнцов в битвах. А еще лучше – в дополнение к этому разжиться новехонькой экипировкой, сделанной по последнему слову подгорной техники.

Правда, тут получается замкнутый круг. Лучшие вещи, при помощи которых разобраться с сильнейшими неприятелями можно на счет «раз», делаются из продвинутых ресурсов (все-го их видов до 30). А те, в свою очередь, ищутся на уровнях, где сидят мощные враги вроде балбургов там или демонов. Пока не убьешь их, «мифрильного» (назовем его так, хотя наличие любимого толкинистами волшебного металла мифрила в игре не подтверждено) топора не

### ТИПИЧНЫЙ ГНОМ ДОВОЛЬСТВУЕТСЯ КАМЕННОЙ КОЙКОЙ, НА КОТОРОЙ СПИТ, ДА СТОЛОВОЙ С НЕМУДРЕННЫМ ОБЕДОМ.

отбиться от средних размеров войска вполне можно и не имея армии. Заморозки и отравления, поджоги и удары молний, ямы с острыми кольями и выскакивающие из стен остро заточенные лезвия – вот далеко не полный список того, что ожидает нарушителей спокойствия подземелий гномов. Правда, если перед вами стоит задача очистить уровень от монстров, без солдат будет трудно. Ведь даже в XXI веке, с его танками, самолетами и ракетами, контроль над вражеской территорией обеспечивается в первую очередь пехотой. Что уж говорить о фэнтезийных мирах, где секирой и добрым словом можно творить чудеса.

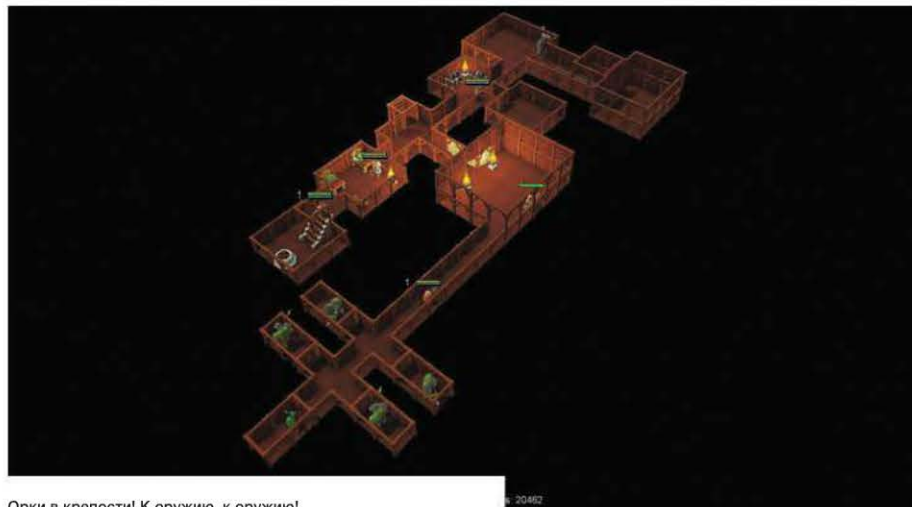
Останется полагаться на имеющиеся средства, и здесь очень ко двору придутся ловушки.

О, ловушки – это отдельная песня. В A Game of Dwarves

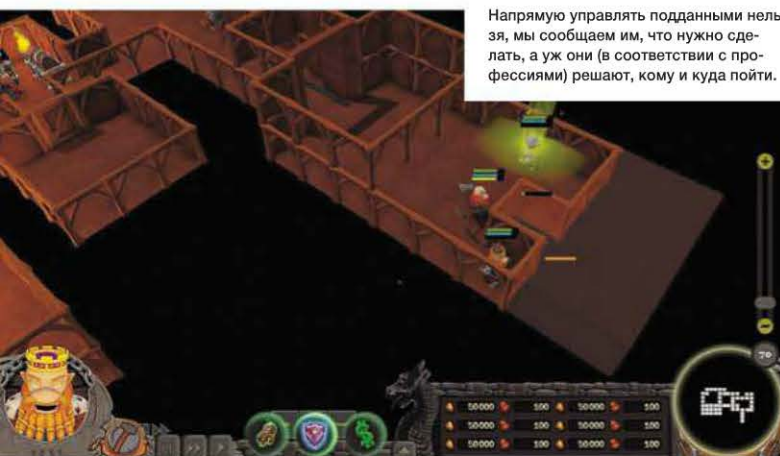
Хотя в первую очередь чудеса мы будем творить все же секирами, так как добрые слова здесь ничего не значат. С гоблинами договариваться бесполезно – их интересуют лишь приземленные материи (пограбить там или съечь), а не бесполезные дискуссии. Мультиплеера же в релизе не будет. Возможно, в дальнейшем его добавят патчами, как говорит по этому поводу Торвальдссон: «Если большинство геймеров пожелает». А пока все, что нас ждет, – длинные битвы с AI. Но кампании хватит надолго – больше десятка миссий, в среднем по два-три часа каждая, займут не один вечер.

Зарыться вглубь в A Game of Dwarves можно аж на 80 уровней. Создатели говорят, что это не предел, но параллельная разработка версий для PC и PS3 заставила установить ограничение – все-таки возможности консоли по обработке такой огромной подземной крепости несравнимы с компьютерными. Однако проблемой это не станет – генератор подземелий не даст новому поселению быть похожим на предыдущее. И если даже в кампании постоянно будет встречаться что-то новенькое, то что уж говорить о skirmish?

И на закуску – самое главное, что обещает нам Zeal Game Studio: тонны юмора в кампании. Если это окажется правдой, на свет появится полноценная наследница великой Dungeon Keeper, и через десятилетие создателей будут вспоминать добрым словом. Если же нет – одной средненькой градостроительной игрой станет больше, а карьера молодой команды сложится неудачно. Мы, понятно, предпочтем первый вариант. Вы, думаем, тоже. **СИ**



Орки в крепости! К оружию, к оружию!



Напрямую управлять подданными нельзя, мы сообщаем им, что нужно сделать, а уж они (в соответствии с профессиями) решают, кому и куда пойти.

Продвинутые плотники и кузнецы сделают из вашего поселения настоящий дворец. А пока придется посидеть среди голых стен.



# Star Conflict

**В ДРЕВНОСТИ ЧЕЛОВЕК МЕЧТАЛ ПОДНЯТЬСЯ В НЕБО, И В НАЧАЛЕ XX ВЕКА МЕЧТА СТАЛА ЯВЬЮ. ТОГДА ЛЮДИ ЗАХОТЕЛИ ПОПАСТЬ В КОСМОС, И СКОРО ЮРИЙ ГАГАРИН УЖЕ ОКАЗАЛСЯ НА ОРБИТЕ. А ЗНАЧИТ, И ДО ЗВЕЗД РАНО ИЛИ ПОЗДНО НОМО SAPIENS ДОБЕРЕТСЯ. ВО ВСЯКОМ СЛУЧАЕ, В STAR GEM В ЭТОМ УВЕРЕНЫ.**

Платформа: Windows Жанр: action.MMO.sci-fi Зарубежный издатель: Gaijin Entertainment  
 Российский издатель: Gaijin Entertainment Разработчик: Star Gem  
 Страна происхождения: США Мультиплеер: до 32 человек

**ДАТА ВЫХОДА**  
2012 год



Закрывать бета-тест уже начался, правда, делиться информацией тестерам пока запрещено. Но, думаю, к теме Star Conflict мы еще вернемся.

**Д**ействие запланированного на этот год мультиплеерного онлайн-экшена Star Conflict происходит в далеком будущем. В те времена, когда люди не только разделились на несколько звездных наций, но и обнаружили целые системы, лежащие в руинах после странного катаклизма. Говорят, что именно в них некогда обитала загадочная цивилизация Предтеч, оставившая после себя горы артефактов. Неудивительно, что на запах добычи тут же сбегались сотни наемников-сталкеров со всех уголков галактики. Одним из которых сможете стать и вы.

Только не перепутайте проект с еще одной издаваемой Gaijin Entertainment игрой – War

Thunder: World of Planes. Общего у них не так и много, если не считать летной тематики да модели free-to-play в качестве основы для заработка. В остальном это совершенно разные творения. Взять, например, наш немаленький флот, разместившийся в ангаре. Разработчики обещают, что в Star Conflict придется по-настоящему каждый из своих звездолетов. Ведь чем мощнее техника, тем дольше ей чиниться после поражения. Ходят даже слухи, что дредноутам потребуется несколько суток на восстановление. Правда, продюсер игры Алексей Пешехонов на это ответил нам, что вопрос еще окончательно не решен. Рискнем предположить, что на столь радикальный шаг Star Gem все же не пойдет (кому понравится ждать полнедели до следующего вылета на любимой машине?). Но вот до-

## ДРЕДНОУТ

Дредноут – штука сложная и дорогостоящая. Рядовой пилот им обзавестись не сможет, такой корабль доступен лишь клану. Да и то придется немало помотаться по галактике, чтобы поднять репутацию у соответствующей фракции, найти требуемые запчасти, собрать этот гигантский корабль, наконец. Но после этого хлопоты только начинаются. Ремонт подобного чудища займет немало времени, так что придется охранять его в сражениях, чтобы не дать врагам разнести его торпедами или ракетами. А ведь есть еще враги-камикадзе, готовые жизнь положить, лишь бы не дать вашему левиафану уцелеть. Впрочем, огневая мощь дредноута компенсирует все его мнимые и реальные недостатки.



Андрей  
Окушко



Летать мы будем в космосе и, возможно, внутри огромных станций. Сражения у поверхности планет в обозримом будущем разработчики вводить не планируют.

▼ Физика здесь «ньютоновская с дополнениями»: компенсаторы движения и вращения позволят освоиться в виртуальном космосе даже абсолютному новичку, за плечами у которого нет десятилетнего стажа в хардкорных симуляторах.



▲ Абордаж в игру вводить не будут, но вот контрибуцию за захват клановой собственности, возможно, придется заплачивать.

вести время ремонта топ-кораблей часиков до десяти – этого от создателей вполне можно ожидать.

Впрочем, рано кричать «караул!», беспокоясь, на чем же мы будем летать, если любимый фрегат попадет в цепкие руки механиков. Размер ангара обещают сделать достаточным, чтобы держать в нем целый космополк. Разобьете один перехватчик – никто не запрещает вылететь в бой на втором, третьем, четвертом. И это все в рамках одной баталии. Хотя, конечно, ограничение на количество звездолетов на игрока в битве есть, иначе все превратилось бы в бесконечное побоище, что целью создателей точно не является. Ведь любая «собачья схватка» должна рано или поздно закончиться победой одной из сторон. После чего, само собой, последует дележ добычи.

Делить будем на шестнадцатерых. Ровно столько людей в каждой из двух команд на большинстве карт (хотя сейчас обсуждаются планы сделать арены для меньшего числа участников, надо же где-то выяснять отношения небольшим

▼ Сами разработчики говорят, что Star Conflict – это как EVE Online, только без нудной прокачки и перевозки грузов с товарами. Чистый и незамутненный излишествами бой, так сказать.



### ТРИ СМЕЛЫХ

Основных сторон в Star Conflict три. Империя – сильнейшее государство в обозримой вселенной. У имперцев мощнейший флот, куда стремятся попасть лучшие представители этой нации, и жесткая структура государства во главе с абсолютным монархом. Прямая противоположность этой «расе» – Федерация, с ее почти полной анархией и отсутствием вертикали власти. Впрочем, скорость и оборудование кораблей богатеньких федератов, сделавших состояние на торговле, делает их ничуть не хуже имперских машин. И третий по списку – Иерихон. Цивилизация изоляционистов, столетиями путешествовавших по вселенной в кораблях-городах, бьется на равных с первыми двумя благодаря своему технологическому превосходству.



◀ На все про все у нас в бою 15 минут. Не успели – победителя определяют по статистике (читай по количеству/качеству уничтоженных неприятелей).

эскадрильям). Проигравшим тоже достанется часть артефактов и прочего лута, но победители получат в разы больше. Что интересно, некоторые предметы можно будет сразу «примерить» на свой истребитель, другие же придется продать или сохранить, ожидая, пока вы станете достаточно опытным, чтобы приобрести подходящий для них корабль.

А таковых обещают десятки, ведь в галактике даже изначально есть три фракции и три подфракции, каждая с собственным набором летательных аппаратов. Причем у истребителей (легких, средних и тяжелых), фрегатов и дредноутов будут еще и модификации. Представляете, какое разнообразие нас ждет? А ведь на любимую машинку можно поставить самые разные модули, создав свой собственный «билд». Или два – в Star Conflict, в отличие от той же World of Tanks, никто не запрещает купить парочку одинаковых штурмовиков, сделав из одного, скажем, «танк», а из второго – «хилера».

Со временем мы не только пополняем ангар и свой собственный виртуальный счет в банке, но и прокачиваем себя любимого. Пилот обзаводится новыми навыками (теоретически Star Gem допускает ситуацию, когда у вас будут исследованы абсолютно все умения) и активно пользуется имплантами. Но главное все же – холодная голова и умелые руки. Именно

они помогут одержать большинство побед в единоборствах. Не помешает также обзавестись верными друзьями, демонстрация геймплея убеждает, что хорошая коман-

да «мальшей» справится даже с космической станцией, превосходящей каждого из противников по размерам на порядок!

Но чтобы бить врага столь успешно, нужно еще и знать особенности своей машины. Каждый класс судов обладает уникальными возможностями, недоступными другим. Легкие истребители при помощи варп-установки прыгают на огромные расстояния, оказываясь за спинами у врагов. Неприятно, знаете ли, получить залп в спину или увидеть надпись, что ваш радиомаяк захвачен каким-то разведчиком, пробравшимся в тыл. Средние – невидимыми подкрадываются к неприятельским рядам, порой тоже с фатальными последствиями. Ну, а тяжелые обладают, помимо стандартного вооружения, еще и турелями. К таким «зубастикам» вплотную лучше не подходить, загрызут до смерти, и пикнуть не успеете. Чем удивят нас дредноуты, пока неизвестно, впрочем, они явно появятся на просторах Star Conflict не сразу.

### В STAR CONFLICT МОЖНО КУПИТЬ ПАРОЧКУ ОДИНАКОВЫХ ШТУРМОВИКОВ, СДЕЛАВ ИЗ ОДНОГО «ТАНК», А ИЗ ВТОРОГО – «ХИЛЕРА».

Наверное, вас волнует еще один вопрос: а как же на нас будут зарабатывать? В основном традиционно – при помощи премиум-аккаунтов, ускоряющих прокачку.

При этом весь контент будет доступен и игрокам-«бесплатникам», другое дело, что вкладывающие реальные деньги дойдут до мощнейших машин гораздо раньше, чем все прочие. С другой стороны, «универсальных решений» в проекте не планируется. Каким бы крутым ни казался корабль на первый взгляд, с ним всегда можно справиться тем или иным способом. Обвешанный щитами фрегат беспомощен перед истребителем, подбравшимся с неожиданного направления и умеющим эти самые щиты обесточивать. Но и сам этот истребитель быстро гибнет, если идет на противника лоб в лоб. Создатели хотят научить нас думать и планировать каждое действие, и если у них это получится, на рынке появится «умный» онлайн-экшен. Такой, где лучше не воевать по принципу «пойду сольюсь и пересяду на следующую машину». И нам остается это только приветствовать. **СИ**



# Sins of a Dark Age

**УСПЕХ НЕ ПРОХОДИТ БЕЗНАКАЗАННО. ВЕЛИКОЛЕПНАЯ DOTA (ГРОЗА ОФИСОВ), ВЗОБРАВШИСЬ НА ВЕРШИНУ СЛАВЫ, ТУТ ЖЕ ОБНАРУЖИЛА КАРАБКАЮЩИХСЯ ПО СКЛОНАМ ГОРЫ ПОДРАЖАТЕЛЕЙ. УСПЕШНЫЕ И НЕ ОЧЕНЬ, ОНИ И ТЕПЕРЬ ПЫТАЮТСЯ ДОБИТЬСЯ БЛАГОСКЛОННОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ. СКОРО ИХ РЯДЫ ПОПОЛНИТ ЕЩЕ ОДИН ПРОЕКТ – SINS OF A DARK AGE.**

Платформа: Windows Жанр: role-playing, strategy, MMO

Зарубежный издатель: Infinite Game Publishing Российский издатель: не объявлен

Разработчик: Ironclad Games Страна происхождения: Канада Мультиплеер: до 10 человек

**ДАТА ВЫХОДА**  
2012 год



▲ У полководца в подчинении не только герои, но и целая армия, так что навыки в классических RTS командиром придется ой как кстати.

◀ На картах разместят побочные квесты. Спасете офицера – получите отряд солдат, приведете домой инженера – и он починит сломавшуюся баллисту.



◀ Игра дружелюбно отнесется к новичкам и даже подскажет, какой набор предметов сегодня популярен для того или иного персонажа.

**КОМАНДУ, КАК И В DOTA, СОСТАВЛЯЮТ ПЯТЕРО, НО ЕСЛИ ЧЕТВЕРЫМ ДОСТАНЕТСЯ РОЛЬ ГЕРОЕВ, ТО ПЯТОМУ – ПОЛКОВОДЦА.**

и суда нет, придется смириться с поражением.

Тем же, кто не готов выходить против суровых «отцов», годами оттачивавших мастерство в Dota, Ironclad предложит битвы на выживание – борьбу с бесчисленными ордами монстров, атакующими базу. Самое то для тренировок и проверки командного взаимодействия. Здесь можно научиться использовать навыки (куда ж без них), распределять плюшки между бойцами и определять слабые места в обороне. И, конечно же, опробовать разных командиров и героев, ведь все они по-своему интересны, обладают собственными наборами умений и характеристик.

Кстати, как и в League of Legends, набор героев и полководцев изменится через несколько дней, если же хотите оставить полюбившегося берсерка или повелителя драконов навсегда – побегайте в его роли некоторое время, а потом купите в магазине. Иначе в следующем месяце придется осваивать новые трюки в исполнении другого персонажа. Ironclad обещает в будущем добавлять новые карты, предметы, изредка даже героев. То есть сделает все, чтобы привлечь нас в Sins of a Dark Age. Остается один вопрос: чем на это ответят конкуренты? **СИ**

**В**ам что-то напоминает название игры? Неудивительно, ее делают те же люди, что разработали Sins of a Solar Empire – весьма неоднозначную глобальную космическую стратегию, впрочем, весьма неплохо продававшуюся. Ironclad Games расценивает и на коммерческий успех Sins of a Dark Age. И во всеуслышание заявляет: «Это – не какой-нибудь клон!». Основания для столь категоричного утверждения есть. Да, команду в игре, как и в Defense of the Ancients, составляют пятеро, но если четверым достанется роль героев, то пятому – полководца. Идея не нова, нечто подобное было еще в Savage: The Battle for Neverth, но тогда «фишка» не прижилась. Удастся ли изменить все сейчас?

Главное, что может помешать успеху – нелюбовь людей подчиняться. Одно дело реальная армия или работа, другое – виртуальный мир, где партия занимает минут 20, а временных соратников вы можете больше

никогда не встретить. Не удивлюсь, если на первых порах мы столкнемся с потоками хамства и угроз в адрес военачальников. Тем более что кнутов последним не выдадут, только пряники. Верных соратников можно поощрять бафами или подарками в виде отрядов ботов. Звучит обнадеживающе: какой маг откажется от стройных рядов мечников, прикрывающих его хрупкое тельце?

Командиры же займутся и планированием обороны: в отличие от Dota или League of Legends на карте изначально нет никаких башен. Где поставите их, там враги и не пройдут (или пройдут, но с большими потерями). Само собой, для созидательной деятельности нужно золотишко, раздобыть которое реально двумя способами: отправляя пеонов на рудники и получая звонкие монетки за убийство врагов и нейтральных монстров. Во втором случае генерал уже целиком и полностью зависит от подчиненных – воюют те слаженно и успешно, будет оборона неприступной, а нет... Так на «нет»

## БЕСПЛАТНО, ТО ЕСТЬ [ПОЧТИ] ДАРОМ

Sins of a Dark Age делают по любимым одним и ненавистной другим f2p-модели. Правда, обещают, что никаких преимуществ «реальщики» не получат, все герои, вещи и карты будут доступны всем и каждому. Разве что за доллары можно будет купить полный набор персонажей сразу, не тратя недели на прокачку и накопление игровой валюты. Но это не так страшно. А единственное, что будет недоступно отказавшимся платить – уникальные «шкурки» для подопечных. Ironclad уверена, что их продажа позволит проекту не только удержаться на плаву, но и постоянно развиваться.

**МУЖСКАЯ  
ТЕРРИТОРИЯ**



реклама

**MAN TV**

ИЩИТЕ КАНАЛ В КАБЕЛЬНЫХ СЕТЯХ СТРАНЫ



# Привет, Next-Gen

**ИНДУСТРИЯ СОЗРЕЛА ДЛЯ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ КОНСОЛЕЙ. УЖЕ НЕ ТАК ВАЖНО, КАКОЙ ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ ПЛАНИРОВАЛИ NINTENDO, SONY, MICROSOFT ДЛЯ Wii, PLAYSTATION 3 И XBOX 360. ЖУРНАЛИСТЫ, ИНСАЙДЕРЫ, АНАЛИТИКИ, ГЕЙМЕРЫ, РАЗРАБОТЧИКИ – ВСЕ СХОДЯТСЯ НА ТОМ, ЧТО ПОРА ДЕЛАТЬ СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ. ЕЩЕ ГОД НАЗАД КАЗАЛОСЬ, ЧТО ПОТЕНЦИАЛ НЫНЕШНЕГО ЖЕЛЕЗА НЕ ИСЧЕРПАН, ЧТО ИЗДАТЕЛЯМ НЕВЫГОДНЫ РИСКИ ПЕРЕХОДА НА НОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ, И ЛЕГКО БРАЛИСЬ НА ВЕРУ ОБЕЩАНИЯ MICROSOFT ПРОДЕРЖАТЬ НА РЫНКЕ XBOX 360 + KINECT НЕСКОЛЬКО ЛЕТ. НО НЕЛЕПЫЕ РЕПЛИКИ О ТЕХНОЛОГИЧЕСКОМ РАВЕНСТВЕ IPAD И XBOX 360 И ПОСТОЯННЫЙ ПОТОК ПРОГНОЗОВ О «СМЕРТИ КОНСОЛЕЙ» ТРЕБУЮТ ОТВЕТА. ЕСЛИ ПЛАТФОРМОДЕРЖАТЕЛЬ НЕ АНОНСИРУЕТ НА ЕЗ НОВУЮ ПРИСТАВКУ – ИНДУСТРИЯ УТВЕРДИТСЯ В МЫСЛИ О ТОМ, ЧТО ЕЕ ВООБЩЕ НЕ БУДЕТ. ОТЛИЧНЫЙ ПРИМЕР ИСТОРИИ, В КОТОРОЙ ХВОСТ ВИЛЯЕТ СОБАКОЙ.**

**Т**олько в розовых снах стартаперов, клянчащих деньги на убийцу Angry Birds, консоли умрут. Один из боссов компании Gaikai (служба, позволяющая запускать графически сложные игры удаленно на сервере облачных вычислений, имея дома лишь джойпад и простейшее железо, выводящее картинку из Сети на монитор) заявил, что один из платформодержателей уйдет с рынка. Но давайте взглянем на индустрию здраво. Каждая из трех компаний – Sony, Nintendo, Microsoft – имеет обширную пользовательскую базу, сложную инфраструктуру, налаженные связи с производителями контента. Их бизнес не построен на мимолетном успехе какого-то одного медиапродукта, это огромная машина, перемалывающая миллиарды долларов по плану, просчитанному на годы вперед. Возможно, Nintendo зарабатывает больше, чем Sony, но отстает в сегменте сетевых игр и цифровой дистрибуции от обоих конкурентов. Это уже детали. Но можно ли себе вообразить ситуацию, когда руководство Sony Computer Entertainment не принимает новую стратегию (пусть и связанную с сокращением расходов и увольнениями), а просто распускает всех людей по домам? Убивает огромный бизнес, даже не попробовав дать бой с новым продуктом? Sega, Atari, SNK, Bandai ушли с консольного рынка лишь после нескольких последовательных неудач, исчерпав все ресурсы.



**НEXON КУПИТ ЕЯ?**

Перед сдачей номера появилась новость о том, что корейская компания Nexon, занимающаяся онлайн-играми, планирует купить Electronic Arts. Самый классный комментарий к ней звучал так: «Представители Вьетнама недавно встречались с Баракком Обамой и обсуждали возможное поглощение США».

**ПЕЧАЛЬНАЯ СУДЬБА СОСЕДЕЙ**

Хороший пример того, что может случиться с консольным рынком, если все три платформодержателя облажаются, – индустрия аркадных игр. Когда-то именно она была самой крупной, дерзкой, инновационной, передовой, культовой, но в наши дни тихо и мирно доживает свои дни. Производители аркадных автоматов остались только в Японии (где удерживают какие-то позиции, но не более того), а в остальном мире – в кинотеатрах стоят системы десятилетней давности, на которых играют разве что от тотальной скуки. Причем нельзя сказать, что сама идея супермощных систем, где можно под конкретную концепцию выдумать уникальный контроллер и построить вокруг него кабинет, так уж устарела. Спрос на такие развлечения есть. Но в определенный момент получилось, что все лучшие аркадные игры доступны и на консолях, а в специальные залы ходить попросту незачем. А если вновь начать делать уникальные, дорогие проекты, невозможные на домашних системах, то сначала надо воссоздать заново всю разрушенную индустрию – со всей ее инфраструктурой, связывающей производителя железа с геймерами. Чтобы вот вышла игра – и в зал в далеком тexasском мухосранске автомат завезли в течение недели-двух, обеспечили рекламной и технической поддержкой. И так – в десятках, сотнях тысяч точек по миру. Сейчас ничего такого нет, и виноваты в этом исключительно производители аркад. Надеюсь, платформодержатели научатся на их ошибках.



Если посмотреть на реплики стартаперов разных масштабов, деятелей индустрии мобильных игр и прикормленных ими аналитиков, то виден подтекст: платформодержателей, крупных издателей и их недоступный мир больших игр со сборами по полтора миллиарда долларов просят просто самоуничтожиться и дать дорогу молодым, бедным и дерзким. Дескать, не можешь победить делом – втопчи в землю словами. Есть, конечно, изрядно поросшее мхом мнение о том, что консоли вовсе не нужны, и та же Sony могла бы чудесно выпускать Uncharted на PC и планшетниках, но оно не выдерживает проверки практикой. Пример Sega и SNK показал, что без собственной платформы игровая компания чертовски быстро теряет позиции – и в деньгах, и во влиянии на индустрию. Конечно, трансформация в софтверную компанию может и удастся, но возвращаемся к главному вопросу – зачем покидать высшую лигу, если есть и команда, и продукт, и благодарные клиенты? С какой стати, если консольная индустрия – больше, чем мобильные, социальные, онлайн- и PC-игры, вместе взятые? Скорее уж можно поверить в то, что Valve выпустит консоль Steam Box, и платформодержателей официально станет четыре. Или пять, если то же сделает Apple.

А вот что верно – так это то, что инженерам, или даже шире, стратегам Sony, Nintendo и Microsoft брошен серьезный вызов. Им нужно учитывать множество факторов – и недоработки в консолях текущего поколения, и запросы современных геймеров, и успех того же Стива, и, конечно же, факт существования Apple. С детищ Стива Джобса, безусловно, стоит брать пример, потому что, в конце концов, айфоны и айпады – это тоже комплекс из набора железа в красивой упаковке и библиотеки приложений, и многие маркетинговые, да и инженерные решения отлично проецируются на рынок игровых консолей. Главными прямыми конкурентами останутся все та же знакомая нам тройка, но новые игровые приставки появятся на свет в совсем не том же мире, что шесть-семь лет назад, и у геймеров будут определенные ожидания и по дизайну устройств, и по их сетевым возможностям, и по пользовательскому интерфейсу.

Никто не может гарантировать, что каждая из новых систем добьется успеха, – кто в 2005 году мог предположить, что Sony с первого места на рынке сползет на третье, – но на старте шансы у всех на это есть, и хорошие. Не разделяют оптимизм разве что напуганные аналитиками инвесторы, но это абсолютно понятно. У Sony, Nintendo и Microsoft, в отличие от мобильных стартапов, нет потенциала взрывного роста прибыли и стоимости активов – в разы в год. В худшем случае они несколько потеряют позиции, в лучшем – продолжат медленно, но верно наращивать оборот и капитализацию. Вкладывать в традиционную игровую индустрию деньги неинтересно. Но ресурсы инвесторов не нужны богатым Nintendo (около десяти миллиардов долларов свободных средств мертвым грузом лежат на банковских счетах) и Microsoft, да и Sony, похоже, пока способна справиться собственными силами. Дело, повторюсь, за идеями новых консолей и их реализацией.

Когда появятся новые приставки? В январе Каз Хираи говорил о том, что PlayStation 4 на E3 2012 не будет показана, а PlayStation 3 продержится на рынке десять лет. Однако даже сейчас, весной 2012 года до сих пор выходят игры для PlayStation 2 – сколько стукнуло консоли, можете сами посчитать. И если первая Xbox была намеренно убита Microsoft, то Xbox 360 в связке с Kinect точно будет актуален как дешевая, казуальная платформа еще много лет. Та же послежизнь гарантирована и PlayStation 3. Десятилетний цикл – отнюдь не вранье, однако он совсем не означает, что новых консолей придется ждать долго. Nintendo Wii U поступит в продажу осенью 2012 года, в том числе и в Европе и России. Конкуренты поделаются планами на E3, но с большой долей вероятности в 2013 году смена поколений завершится.

## ЧТО МЫ ХОТИМ ОТ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ?

Пока мы не знаем, что именно Sony, Nintendo и Microsoft реализуют в системах следующего поколения. «Большая N» уже успела пообещать мощную систему цифровой дистрибуции – дескать, все релизы для Wii U будут доступны для скачивания прямо в день релиза. Это лишь одна из хороших новостей, которые хотелось бы услышать. Готовясь к E3, я составил список пожеланий к следующему поколению – как от меня лично, так и разработчиков игр. Впрочем, если инженеры придумают классные решения, которые и не приходили нам в голову, – будет вообще чудесно.

▼ Главные люди в Sony, которые должны придумать, как вернуть себе лидерство на рынке видеоигр.



## ВСЕГДА ВКЛЮЧЕНА



Дэвид Яффе, автор Twisted Metal и God of War, мечтает о консолях, не требующих выключения.

Сейчас от момента нажатия кнопки Power до начала собственно игры проходит уйма времени. Сначала грузится операционная система, потом вы запускаете диск в меню, в сотый раз проматываете логотипы издателя и разработчика, выбираете сейв, ждете еще, и только потом принимаетесь за дело. В начале девяностых все было куда проще – раз, два, и вы в игре. Технологии стриминга данных, конечно, сняли немалую часть проблем с загрузками, но все равно – с картриджными приставками не сравнить. Меж тем, портативные системы, вроде DS и PSP, умеют мгновенно уходить в спящий режим и выходить из него. Что-то подобное пригодились бы и в домашних системах, для экономии времени пользователя. Ко всему прочему, уход в сон и мгновенное восстановление игры куда честнее, чем тот же save в любой точке. А Тэд Прайс из Insomniac мечтает, чтобы и загружались уровни мгновенно, что уже сложнее.

## НАДЕЖНАЯ ЗАЩИТА ОТ ПИРАТСТВА



Не хочу сейчас объяснять, почему пользоваться чужой работой без разрешения автора нельзя. Но вы все прекрасно знаете, как недовольна игровая индустрия тем, что дорогие хиты достаются халаящникам бесплатно. В каком-то смысле издатель – это владелец автобуса, в котором ездят как честные пассажиры с билетами, так и зайцы. Через турникеты халаящники перепрыгивают, от кондукторов прячутся, а если придет контролер и потащит в полицию – вызывают к всеобщей справедливости. Самый надежный способ решить проблему – сделать турникеты, которые перепрыгнуть физически нельзя. И если на PC невзламываемая защита от копирования технически невозможна, то на консолях – закрытых, унифицированных системах – это вполне реально. Хороший пример – PlayStation 3 в первые четыре года на рынке. К слову, ни 3DS, ни Vita тоже до сих пор не взломаны.

Что это даст геймерам? Мир, где в сингловые игры не будут насильно внедрять ненужный мультиплеер, где к диску с игрой не будет прилагаться одноразовый код к ключевому DLC, где не будут доминировать фритуплейные MMO и скачиваемые казуальные игры с микротранзакциями, где к геймерам не будет относиться как к подозрительному сброду, который только и хочет, что скачать игру бесплатно. При выборе концепции игры издатель будет думать о том, что геймеры охотнее купят, а не о том, как монетизировать не желающую платить аудиторию или мотивировать пользователей пиратки раскошелиться на лицензию. А разработчики займутся творчеством, а не попрошайничеством на Kickstarter.

Кто-то из вас может сказать, что в России просто перестанут играть. Так нет же. Та же PlayStation 3 отлично продавалась (несмотря на наличие взломанной Xbox 360), а российские тиражи легальных игр для нее – в разы или даже в десятки раз выше, чем на PlayStation 2. Если платформодержатели перестанут провоцировать людей доступностью халаявы, и эта большая, надоевшая всем тема пиратства просто самоликвидируется. Даже в России.

И, да, защита должна быть совершенно незаметной для законопослушного пользователя. Купил диск, принес домой, запустил – играешь. Отдал другу – у него тоже работает. Без постоянного подключения к Интернету. Без привязки к онлайн-аккаунту. Повторюсь – как на PlayStation 3.

TAKE FREE!

# Xbox 360

オススメするには理由がある

Xbox 360  
スーパー  
カタログ  
Presented by  
メッセサンオー



▲ Так японцы представляют себе Xbox 360 в образе девочки.

ПРИВЕТ, НЕКСТ-ГЕН

## ЛИКВИДАЦИЯ ДЕЛЕНИЯ НА РЕГИОНЫ



Все ненавидят региональную защиту. Уже много лет я покупаю как европейские, так и американские версии игр (потому что не все, увы, выходит в Старом Свете). И что, мне брать две разные консоли? Или взять, например, онлайн-магазины для PlayStation 3 и Xbox 360. Российский – отдельно, европейский – отдельно, американский – отдельно, у каждого – собственный ассортимент. Черт ногу сломит! Но самое главное: я хочу купить товар, товар есть в Интернете, но мне не разрешают этого сделать, потому что я живу в неправильной стране. Настоящее издевательство! Неудобно это и разработчикам – например, Юджи Нака, автор Соника, рассказывал нам: ему гораздо проще продавать игры через AppStore, чем через PSN/XBLA. У «яблочников» не нужно отдельно договариваться о дистрибуции игры на каждом отдельном рыночке.

Весь смысл региональной защиты – в том, что у игры могут быть разные издатели в США, Японии и Европе, и нужно правильно распределить между ними прибыль, права и ответственность. Причем последнее – не шутка, речь идет о том, кто занимается технической поддержкой пользователей. Понятно, что многим из вас это кажется диким, но в цивилизованных странах это важно, и геймеры могут позвонить в игровое издательство и получить помощь. Тем же объясняются и проблемы с запуском онлайн-сервиса в той или иной стране, а также нелюбовь платформодержателей к серому импорту консолей. Дескать, кто-нибудь привезет из Японии PS Vita, она у него сломается, он пойдет в российскую Sony, а там ничем помочь не смогут, потому что в России немного другая модель.

Однако и DS, и PSP смогли как-то обойтись без региональной защиты. Я понимаю, что издательствам и платформодержателям трудно, но они же крутые. Пусть придумают, как изобрести мир от границы. А в техническую поддержку я могу позвонить и через скайп.



▲ Нельзя выпускать модель консоли, несовместимую с основным носителем информации, на котором выпускаются игры для этой платформы.

▲ Первая и последняя консоль Apple была выпущена в середине девяностых совместно с японской Bandai и ирландской Katz. Как вы догадываетесь, она с треском провалилась, – было продано не более полусотни тысяч устройств.

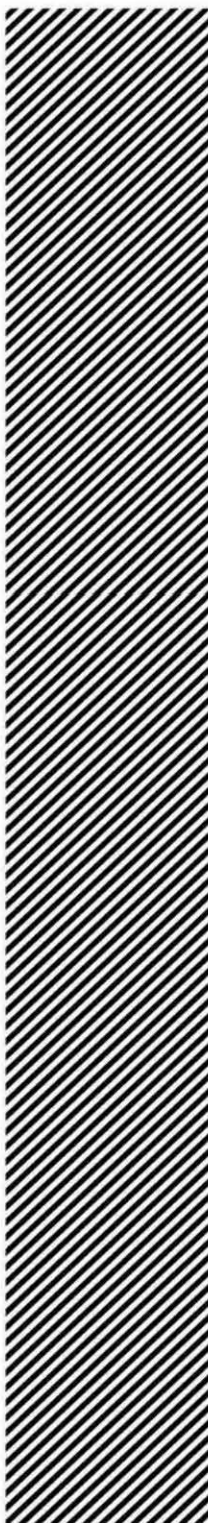
## ЦИФРОВАЯ ДИСТРИ- БЬЮЦИЯ

4

Стартаперы любят рассказывать о том, что физические продажи умерли, и игры будут продаваться только в цифровом виде. Это неправда (например, в той же Германии 90% рынка – традиционные игры на дисках, в обычном магазине, а из оставшихся 10% львиная доля – приложения для мобильных телефонов), но верно, что современные способы доставки контента становятся популярнее с каждым годом. А ограничивает их рост в основном то, что самые популярные игры, большие консольные релизы, не так-то просто приобрести в цифровом формате. Идеальный вариант – сделать так, чтобы на консолях нового поколения все большие продукты как выходили на дисках, так и появлялись в удобном онлайн-магазине. Одновременно. А пользователь пусть выбирает, как ему удобнее покупать. Ко всему прочему, понадобится и снабдить приставки очень емкими жесткими дисками, чтобы не приходилось постоянно стирать игры и скачивать их заново.

Впрочем, самое главное – навести порядок в цифровых магазинах, сделать удобную навигацию, осмысленно отсортировать игры по жанровым категориям и четко сформулировать, что такое «большие релизы», «малые» и «средние». В литературе, например, есть понятие о крупной форме (романы) и малой (рассказы), и в играх должно быть ровно то же самое. Грубо говоря, если проекты среднего уровня (как I am Alive или Twisted Metal) продаются за 30 долларов, то все должны понимать: это не неудачные конкуренты большим релизам, а игры среднего масштаба, которые осознанно создавались под такой ценник. Условно говоря, аналог повестей, если сравнивать с литературой. Должны быть сохранены и игры малой формы, вроде Hard Corps: Uprising по 5-10 долларов, которые в свою очередь стоит отделить от микроскопических казуалок, вроде Angry Birds и вариаций на тему «Тетриса». В конце концов, я не сильно расстроюсь, если микротранзакции и фритуплеи проникнут на консоли, как об этом мечтает Мэтью Ли Джонсон из PopCap Games – дескать, «платформодержатели посмотрят на Facebook, мобильные платформы и придумают, как реализовать те же возможности на собственных системах». Главное, чтобы, повторюсь, каждая категория игр была четко отделена от других, и пользователю было понятно, чем они отличаются.

▲ Очевидно, что консоли следующего поколения будут поддерживать 3D. Это нормально. Главное, чтобы 3D-эффект не навязывался потребителю, и его можно было отключить.



## МОЩНАЯ ГРАФИКА

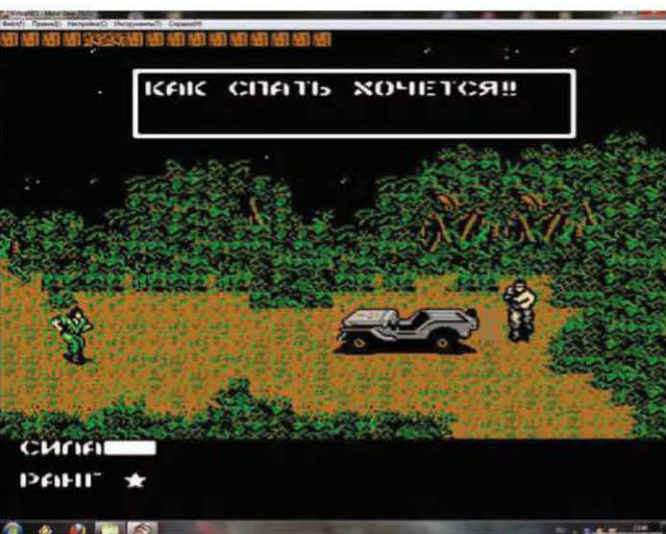
5

Многие геймдизайнеры традиционных игр, на самом деле, хотят от консолей нового поколения только одного – больше производительности. Серьезно, их вполне устраивают и джойпад, и сетевая инфраструктура, и ценовая политика. Все хорошо. Вот только им хочется делать игры для железа уровня 2011, а не 2005 года. Томону Итагики, Рэнди Питчфорд из Gearbox, Тим Суини из Epic сходятся на том, что чем больше производительность – тем более зрелищные игры они смогут сделать. Им именно это интересно.

Можно сколько угодно говорить о том, что графика – не главное (и это действительно так), но мы все равно ждем, что игры будут нас удивлять. А в большинстве жанров – от шутеров и гонок до визуальных новелл, вроде Heavy Rain, – без зрелищной картинкой добиться необходимого результата непросто. Восемь лет назад мы бы с ума сошли от счастья при виде Mass Effect 3 и Binary Domain, сейчас уже принимаем этот уровень как должное. Даже игры от Nintendo для Wii уже смотрятся плохо на больших HD-телевизорах, и минималистичность дизайна их не спасает. Пресытившиеся глаза говорят, что плохо, и им нечего возразить.

А вот, например, Уоррен Спектор боится резкого роста производительности железа, поскольку он повлечет за собой увеличение бюджета на производство, вплоть до сотен миллионов долларов за игру. Дескать, далеко не все игры смогут продаться достаточным тиражом, да и геймеры не готовы платить по \$150 за игру. Это уже повод для дискуссии – есть мнение, например, что современный инструментальный дизайнеров и программистов сильно сокращает расходы, и можно за те же деньги производить в разы больше контента, чем несколько лет назад. Но расслоение студий разработки и издателей на бедных и богатых – это факт, и очередную смену поколений смогут пережить не все компании. Хорошо это или плохо – не знаю, но не тормозить же прогресс? Для технически простых игр всегда останутся Nintendo 3DS, для средних – PS Vita и Wii U, но должно быть место для самых-самых. А Уоррен Спектор пусть выбирает, где ему комфортнее работать.





▲ Любительский перевод пиратской восьмибитной игры, сделанный лет через двадцать после оригинального релиза, заставляет задуматься о разном. С одной стороны, в России до сих пор, возможно, самыми популярными игровыми системами остаются клоны NES и Mega Drive. С другой, хорошие любительские переводы к этому успеху имеют мало отношения, а плохие пиратские русификации – да, имеют. И, наконец, «графон» большинством геймеров считается самым главным, что есть в играх. Нет, лучше не думать!

▼ картинка намекает о том, что разработчики тоже хотят кушать.



Любая консоль хороша тем, что на ней гарантированно работают все игры, заявленные для этой платформы. То есть если даже у вас самая древняя модель PSP, PS3, Xbox 360, Wii, вам не нужно задумываться о покупке обновленной модели – все диски запускаются без проблем. Удобно и издателям игр: делаешь проект для PS3 – знаешь, что можешь рассчитывать на 50 миллионов потенциальных клиентов. Все попытки платформодержателей выпускать апгрейды для консолей (вроде Sega CD/32x), повышающие производительность, проваливались столько раз, что в наши дни такой чушью никто не занимается.

Зато вошли в моду эксперименты с контроллерами, дробящие пользовательскую базу. Началось все еще на PS2, когда Sony предложила камеру EyeToy, продала 10 млн. устройств и заставила разработчиков как делать эксклюзивы для этой суб-платформы, так и добавлять EyeToy-фишки в обычные проекты. Сейчас катавасия с контроллерами достигла своего апогея. Для начала, владельцы Xbox 360 уже делятся на тех, кто с Kinect (18 млн.) и без (50 млн.), и для каждой платформы (уже без «суб») выходят эксклюзивные проекты. Та же история и с PlayStation 3 и контроллером PS Move (9 млн. пользователей). Казалось бы, Nintendo, изначально снабдившей консоль Wii революционным motion-управлением, ничего подобного не требуется, но увы. К Wii mote была выпущена насадка Wii MotionPlus, без которой нельзя наслаждаться играми, вроде The Legend of Zelda: Skyward Sword и Red Steel 2. Самый же характерный провал – это, конечно, насадка к Nintendo 3DS, добавляющая второй аналоговый джойстик, плюс слухи об обновленной версии системы, где таковой будет встроен. Уж извините, вы или сразу бы сделали два аналога, или отказались бы от этой затеи вовсе. Уверен, что пятнадцать миллионов владельцев обычной Nintendo 3DS не захотят чувствовать себя обделенными. Для сравнения, PS Vita напичкана элементами управления так, чтобы в ближайшие лет восемь точно ничего не понадобилось – это правильный подход. Стоит вспомнить еще первые модели Xbox 360 без жесткого диска (из-за чего поначалу нельзя было выпускать игры, требующие наличия HDD в обязательном порядке, но потом ограничение сняли), а также PSP Go без UMD-слота. Все это тоже неправильно.

Из консолей следующего поколения, очевидно, больше будет рисковать Nintendo, которая обязана сделать свою странную Wii U сразу хорошо. Можно позже подправить цену, выпустить новую прошивку, сделать больше игр. Но железо консоли – это надолго. На годы вперед. И джойпады новых Xbox и PlayStation тоже должны быть сразу хорошими и пригодными для игр всех основных жанров. Грубо говоря, пусть будет встроен Kinect, но кнопочный контроллер обязан входить в стандартную конфигурацию. Не как «Classic controller» у Wii. Это важно. **СИ**



# ЛАЙКАЙ,

**ВО ВРЕМЕНА МОЕГО ДЕТСТВА ЕДИНСТВЕННЫМ СПОСОБОМ УЗНАТЬ ПРО ВИДЕОИГРЫ – НОВИНКИ, СОБЫТИЯ, ГОРЯЧИЕ ОБСУЖДЕНИЯ – БЫЛ ЖУРНАЛ «ВЕЛИКИЙ ДРАКОН». АЛЬТЕРНАТИВЫ НЕ СУЩЕСТВОВАЛО. АВТОРЫ В ЖУРНАЛЕ ИМЕЛИ ПРЕИМУЩЕСТВО БЛАГОДАРЯ ТОМУ, ЧТО ИМЕЛИ ДОСТУП К ИНТЕРНЕТУ; У МЕНЯ ЖЕ НЕ БЫЛО ДАЖЕ ПК, ТОЛЬКО КОНСОЛИ («ПРИСТАВКИ»). МНЕНИЯ ЛЮДЕЙ, ПЕЧАТАВШИХСЯ В ЖУРНАЛЕ, ВЫЗЫВАЛИ ПРОТИВОРЕЧИВЫЕ ЧУВСТВА: МНЕ БЫЛО ОДНОВРЕМЕННО И ЗАВИДНО, И ВЕСЕЛО, И ИНОГДА ХОТЕЛОСЬ ПОСПОРИТЬ, НО ВОЗМОЖНОСТИ СДЕЛАТЬ ЭТО ТОЖЕ НЕ СУЩЕСТВОВАЛО. НЕ ПИСАТЬ ЖЕ ПИСЬМА С ФОТОГРАФИЕЙ СЕБЯ! ДРУГИМИ СЛОВАМИ, БЕСТОЛКОВОЕ ВРЕМЯ ОДНОСТОРОННЕГО ВЕЩАНИЯ. СЕЙЧАС ЭТО НЕВОЗМОЖНО, И РОЛЬ НЕ ТОЛЬКО ЖУРНАЛОВ, НО И ПРЕССЫ КАК ТАКОВОЙ ОТТЕСНЯЕТСЯ НА ВТОРОЙ ПЛАН. ВВОДИТСЯ ПОНЯТИЕ «КОМЬЮНИТИ»: ПОСТОЯННО РАСШИРЯЮЩАЯСЯ ГРУППА ЛЮДЕЙ, В КОТОРЫХ ВОСПИТЫВАЕТСЯ ЛОЯЛЬНОСТЬ К БРЕНДУ СИЛАМИ САМИХ ИЗДАТЕЛЕЙ. ПЛЮСЫ ТАКОГО ПОДХОДА ОЧЕВИДНЫ. МИНУСОВ НЕТ.**



**В**ернее, недостатки есть, но они не имеют такого уж важного значения. В огромном информационном пространстве человек сам выбирает, какие вещи ему интересны, а какие нет, и постепенно вливается в «комьюнити». Оно саморегулируется: если единица не способна ни на что иное, кроме как исторгать потоки желчи, и если закомплексованность человека делает для него единственной доступной формой общения безуспешный поиск недостатков в других, то общество само его отторгнет. В идеале, такая система привлекает людей творческих и фанатично преданных; они создают фанатское творчество – рисуют картинки, наряжаются в костюмы героев видеоигр и фотографируют друг друга, коллекционируют вещи и делятся фотографиями, пишут фанфики, в общем, сходят с ума. Уже вокруг них собираются десятки, сотни и тысячи молчаливых единиц, людей, которые сами контент никакой не производят, но участвуют в обсуждениях. Именно они представляют главную ценность – просто потому, что их очень много, и их число постоянно растет. Людей творческих же всегда можно заменить.

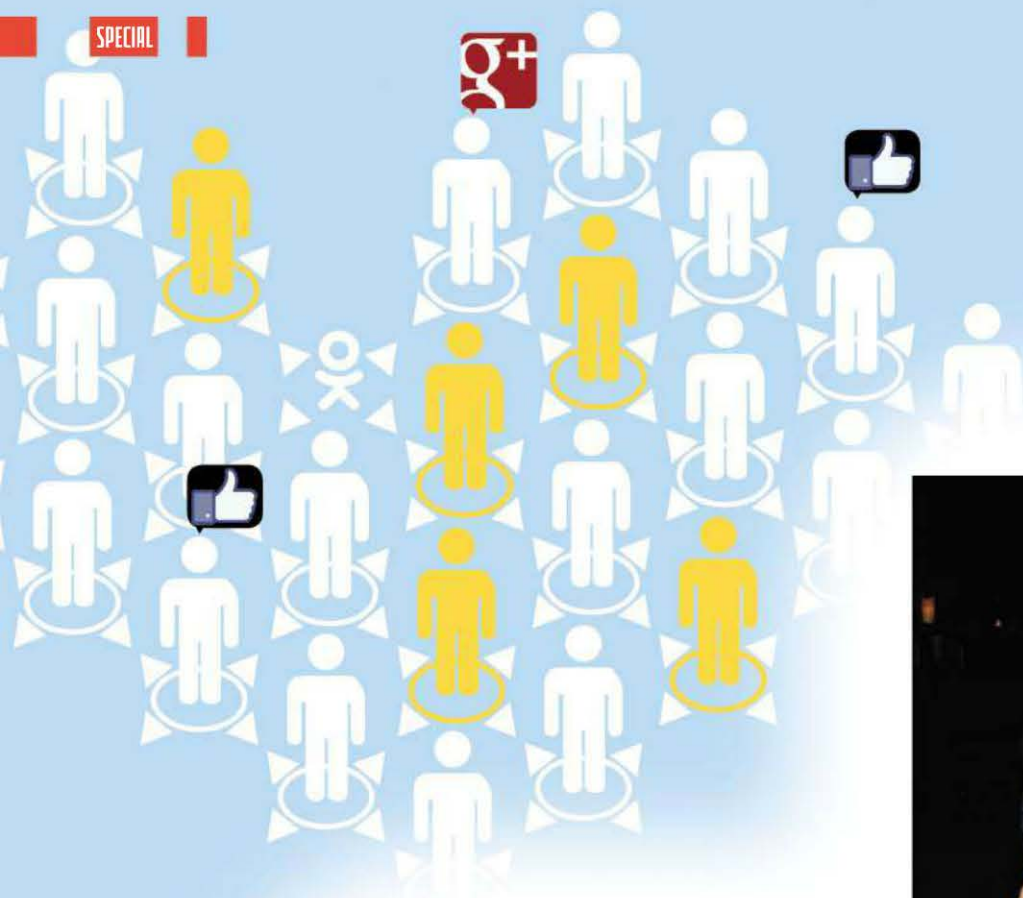
# РЕТВИТ



# ПЛЮСУЙ,

Комьюнити бывают совершенно разные. Существует, например, файтинг-комьюнити – в России это довольно порочная (но не упадочная, как ни странно) кучка ценителей жанра, готовых с пеной у рта обсуждать предмет своего обожания, и в два раза охотнее доказывать собственную значимость. Это сообщество существует само по себе, и в маркетинговых целях используется редко. Значительно более привлекательные примеры – shoryuken.com и 8wayrun.com – там больше людей производят контент, и благодаря характерной западным форумам доброжелательности (и бдительности модераторов) крайне редко встречается агрессия. Цель понятна: помочь разобраться, дать площадку для обсуждения, предоставить место для самовыражения в кругу понимающих людей.

Но предмет обсуждения сегодня – не те стихийно возникающие сообщества фанатов, а контролируемые издателями процессы. Как это работает на Западе и почему это невозможно в России, хорошо это или плохо – об этом, на конкретных примерах, и пойдет речь. Это первая часть материала, которая посвящена трем личностям, «персонажам», и разным способам продвижения игр, созданию позитивного образа. Непосредственно о сообществах будет рассказано во второй части спецматериала.



▼ Есинори Оно с актрисой Бай Лин играют в Super Street Fighter IV.



#### CAPCOM: MENTAL BREAKDOWN

На сегодняшний день Capcom ведет агрессивную политику по привлечению и поиску новой аудитории. Эта тактика жизненно необходима издателю: одним из самых прибыльных жанров для него стал тот, который сложнее всего продавать, – файтинги. Всего за несколько лет суметь вернуть себе корону, закрепиться на рынке и начать диктовать условия всем остальным – это похоже больше на историю счастливого везения, чем на пример, который войдет в учебники. С другой стороны, это как паровой двигатель: необходимо постоянно подбрасывать все больше и больше угля, и запасы человеческих ресурсов тут далеко не безграничны.

Самый простой пример – Есинори Оно, человек, который вообще-то был задействован в подготовке музыкального сопровождения третьего выпуска Street Fighter. Его самым большим достижением можно считать успех, которого добился Street Fighter IV. Выполняя функцию «приемного отца», Оно всегда поддерживал имидж активного, жизнерадостного, негибаемого продюсера. Люди запомнят его вечно улыбающимся смешным японцем, который забавно скалился и все время фотографировался с фигуркой Бланки в руках, купленной им в «Макдональдсе».

▼ Не все поступки Оно вызвали одобрение.



Фигура Оно – это исключение из правил и пример для подражания для всех, кто когда-либо будет заниматься продвижением видеоигр. В это невозможно сразу поверить: с трудом говорящий по-английски японский продюсер смог покорить сердца игроков во всем мире: и в Азии, и в Европе, и даже в США – Сет Киллиан, комьюнити-менеджер Capcom U.S.A., правообладателя торговой марки Street Fighter, на фоне Оно всегда был тенью, по законам природы значительно превышающей рост хозяина.

Оно редко демонстрировал свои навыки игры в Street Fighter – самое распространенное объяснение этому звучит так: «Чтобы не позориться». Он ведь не топовый игрок, а продавец и посредник между ценителями файтингов и теми, кто задействован их разработке. Именно благодаря ему, например, в игре появилась Джури – «корейский» персонаж, которого так сильно не хватало rosterу. Именно он предложил снова сделать ставку на турнирную, соревновательную составляющую, из-за чего старался собрать в файтинге как можно больше разных бойцов и таким образом дать возможность высказаться каждому.

Последние несколько лет Оно, наверное, больше провел в самолете, чем на земле. Продвигать файтинги сложно: нужно постоянно напоминать о себе, демонстрировать кипучую деятельность, поддерживать тесную связь с аудиторией. Есинори Оно одним из первых провел мостик между геймерами и разработчиками – через Twitter. Он посещал выставки во всем мире, и даже один раз добрался до Москвы. Его заразительный энтузиазм, открытость – все это поначалу удивляло. Он записывал специальные видео, участвовал в ивентах, проводил турниры, наряжался в Чунь Ли – делал все, чтобы привлечь внимание на Street Fighter.

Как всем известно, по состоянию здоровья Оно больше не может выполнять обязанности продюсера сериала и файтинг-направления в целом. Это стандартная для Capcom политика «нельзя привязывать бренд к имени творца», и даже странно, что цирковые представления показывали так долго.

▼ До начала работы над Street Fighter IV Есинори Оно выглядел так.



когда не переходил грань между со временем сложившимся образом и тем, кем он является на самом деле.

Но Сарсом – это большая компания, которая боится упустить почву из-под ног и поэтому ведет себя очень осторожно. Для контраста лучше использовать пример европейского отделения Тесто Коеи, офис которого находится в Лондоне. Тесто Коеи выпускает в том числе детскую продукцию, и это хорошо заметно в общении с аудиторией. Комьюнити-менеджер Чин Сун Сунь (для благозвучия лучше использовать его псевдоним – insprchin, что расшифровывается как inspector Chin) отвечает каждому вежливо, хотя претензии предъявляются смешные. «Привет, почему вы не озвучили Warriors Orochi 3, а оставили японские голоса и субтитры, мне сложно играть, мне всего одиннадцать лет». После такого хочется закончить вообще все.

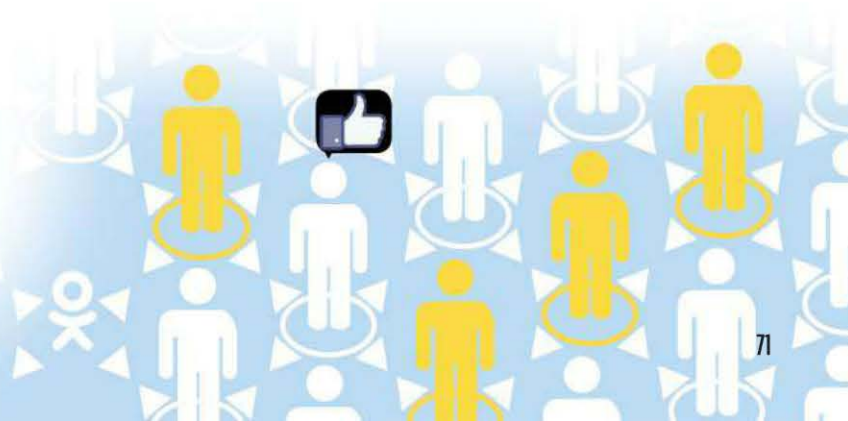
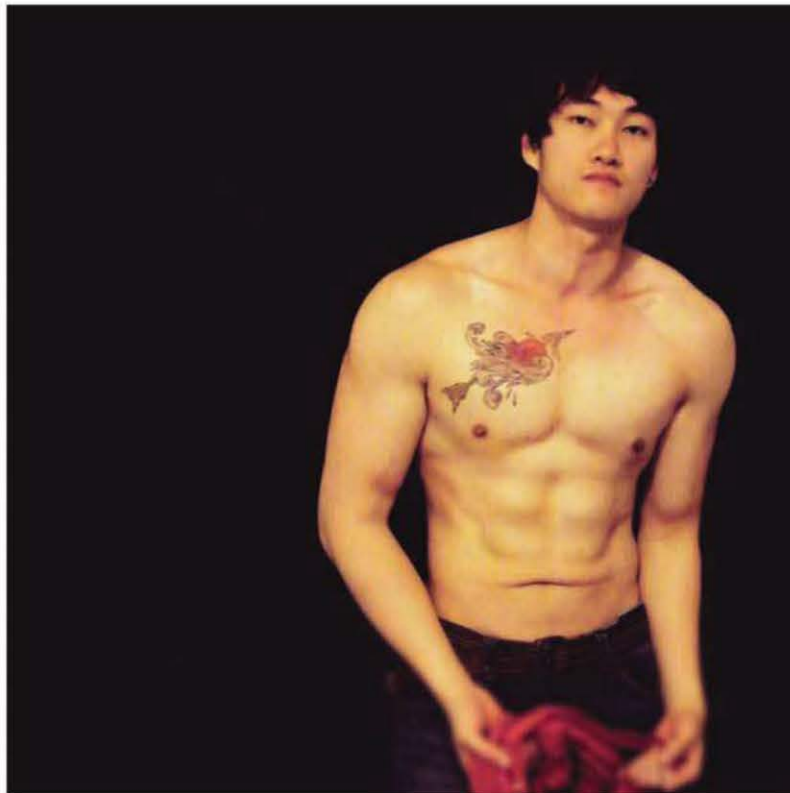
Продукция Тесто Коеи разнообразием не отличается: главным образом речь идет о продвижении Musou-цикла, после этого – разработок Team Ninja и других вещей от Тесто (которых не так много). Продавать такие игры очень сложно. Кто из читателей «Страны Игр» хотя бы проглядывал рецензии и превью на Dynasty Warriors? А из тех, кто прочитал, кто поверил в оценку? Вокруг сериала давно возведена стена непонимания и предубеждения, и чтобы сломать ее надо полностью посвятить лучшие годы жизни работе. И этого все равно мало!



Есинори Оно утомил публику. У него еще осталась фантазия для новых выкрутасов, и он сумел собрать вокруг себя армию лояльных леммингов. Но дальше дело не шло. Он стал предсказуемым, но самое главное – потерял контроль над доверенным сериалом. Посмотрите на маркетинговую политику в отношении Street Fighter x Tekken: сотни платных больших и маленьких DLC, которые, по сути, должны быть уже в самой игре. Это вызвало критику, негодование, особенно у тех людей, которым в принципе DLC не уперлись – им вообще не интересны игры Сарсом – но которые любят раздувать из мухи слона и манипулировать желеобразными мозгами заплаканных покупателей. Отвечать вызвались люди совершенно другого толка – менеджеры. Что это, как не провал?

#### ТЕСТО KOEI EUROPE: I'M SEXY AND I KNOW IT

Что мы знаем про личную жизнь Есинори Оно? Женат, детей нет, еще хозяин таксы. Вот и все. Сарсом использовали придуманный образ продюсера – когда на днях Японии в Москве, уже после мероприятия, он общался с европейскими представителями компании за ужином, он не улыбался, не кривлялся и убрал пластиковую фигурку Бланки подальше. Огромная заслуга Оно заключалась еще и в том, что он ни-





Чин занял интересную позицию. В прошлом он управлял самым крупным фансайтом по Musou-циклу – koeiwarriors.com – и сегодня продолжает ему помогать. Сам он родился в Малайзии, мать отправила его в Лондон, чтобы сын получил хорошее образование. Чин активно ведет Twitter, страничку на Facebook, регулярно выкладывает фотографии на Instagram. Он называет работу в Тестмо Коеи «жизнью в семье Тестмо Коеи». Ключевое слово здесь – жизнь.

Дело в том, что Чин в микроблогах и социальных сетях не разделяет контент «для своих» и по работе. В один день он может промывать всем мозги необходимостью приобрести DLC для Ninja Gaiden 3, вечером рассказать (в деталях) как приготовить вкусный и полезный ужин, весь следующий день рассказывать про то, как сходил в качалку, после чего записать все аккаунты фотографиями потного себя, прикрытого полотенцем. Он также ведет блог, в котором подробно рассказывает о своей жизни. Как, например, он отправился волонтером в Африку и какие выводы из этого сделал. Как он раскачался до размеров Халка и зачем. Какую диету он соблюдает. Сиськи каких размеров ему нравятся и с кем бы из английских селебрити он с удовольствием бы переспал.

При этом Чин регулярно жалуется на агрессию со стороны «хейтеров», после чего ретвитит весь тот поток ободряющих реплаев от людей, которые его поддерживают. Другими

словами, он демонстрирует редкую искренность, и именно этим подкупает. Почитав его недели две, действительно начинаешь считать авторов негативных ревью на Ninja Gaiden 3 «хейтерами». Нет, игра и в самом деле плохая, но высказывать эти мысли становится уже как-то неловко – вроде как, друг старался, бегал по Лондону в костюме Хаябусы, а тут ты на низкий уровень сложности жалуешься.

#### GRASSHOPPER MANUFACTURE: WEAR VAGINA PROUDLY

Одной из причин провала Shadows of the Damned называют слабую маркетинговую кампанию (или ее полное отсутствие). В Европе про игру можно было узнать только разве что прочитав обзор на каком-нибудь сайте или зайдя в магазин. При этом у GHM так часто меняются партнеры, что ни о каком комьюнити-менеджменте не может идти и речи. Когда Сарсом продавали killer7, это была игра Синдзи Миками. Когда вышла No More Heroes, Суда Гоити вручал рулон туалетной бумаги каждому покупателю в Токио. Вкладывать в рекламу игр GHM никто никогда не будет, потому что он никогда не умел делать что-либо для массовой аудитории. Это художник, он рисует картины, картины понятны только ему самому – все остальное надо пытаться разгадать, и то не факт, что получится. Дэвид Линч сказал в фильме о съемках «Внутренней империи»: «Я сам не знаю, что хотел сказать.





Может быть, вообще ничего не хотел сказать, а просто снимал, что в голову приходило». Тут примерно та же история.

Сейчас Суда сотрудничает с двумя гигантами – Kadokawa и Warner Bros. Это получилось как раз благодаря No More Heroes – самой доступной, хотя и отнюдь не простой, работе GNM. Однако, несмотря на успех NMH, издатели прекрасно понимают: в случае с большими играми, Суда – это человек множества идей, которые нанизаны на один штырь. Этот штырь – геймплей, который почти всегда напоминает инвалида. Он часто примитивный, устаревший. Даже механика risk-reward в нем функционирует на удивление плохо. Но речь сейчас не об этом; смысл в другом – та же Lollipop Chainsaw является огромным риском. Да, она опирается на те же ценности поп-культуры и их же старается высмеивать, но дальше красивых скриншотов с Джульеттой Старлинг и коронной фразочки («My sisters and I all wear our vaginas proudly») дело не пошло. И Суда за это ухватился.

Что такое Lollipop Chainsaw? Это гиковщина в квадрате. Это стандартный для современных видеоигр культ ванильной п\*зды с большими сиськами, которая нарезает на кровавые роллы зомби (или любую другую нечисть, ингредиенты легко заменить). Сама Джульетта – это модель. Благодаря дополнительным костюмам она станет видеоигровым воплощением аналогичных образов из аниме и манги. Сама

концепция – это написанный на салфетке сценарий студенческого фильма, забытый кем-то на очередном слете фанатичных обожателей культуры комиксов.

Именно от этого Суда и отталкивался. Он объявил конкурс на лучшую модель Джульетты и быстренько отобрал самую перспективную. Шанс потрясти бензопилой выпал Джессике Нигри, у которой поклонников больше, чем людей, вообще имеющих представление о такой игре – Lollipop Chainsaw. Джессика в откровенных нарядах (в том числе и в розовом комбинезоне) разъезжала по выставкам и фотографировалась с каждым, кто не стеснялся об этом попросить. Сейчас клуб фанатов косплеерши насчитывает какое-то немалое число участников, но тут важно другое – в голове каждого американского геймера она ассоциируется с игрой, и наоборот.

Примечательно, что Суда мог пойти по другому пути. Лет семь назад у него был выбор, но тогда он работал исключительно на имидж в глазах японской аудитории, а персонажи вроде Есинори Оно востребованы не были. Сейчас он отыгрывает роль визионера: уже не какой-то там смешной азиат, но еще не Кодзима. **СИ**





Апокриф:

# Mass

ВО ВТОРОМ ВЫПУСКЕ СПЕЦМАТЕРИАЛОВ «АПОКРИФ» Я ХОЧУ ОБРАТИТЬСЯ К ЕЩЕ НЕ УСПЕВШЕЙ ОСТЫТЬ ТЕМЕ – СЕРИАЛУ MASS EFFECT, ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ КОТОРОГО НЕДАВНО СВОЕЙ ПРОТИВОРЕЧИВОЙ КОНЦОВКОЙ ВЫЗВАЛА БУРЮ НЕДОВОЛЬСТВА И ОБСУЖДЕНИЙ. НА МОЙ ЖЕ ВЗГЛЯД, КОНЦОВКА – ЛИШЬ ОДНО ИЗ ПРОЯВЛЕНИЙ ДЕГРАДАЦИИ СЕРИАЛА, КОТОРАЯ НАЧАЛАСЬ КУДА РАНЬШЕ. ПОЗВОЛЬТЕ ЖЕ МНЕ ИЗЛОЖИТЬ СВОЕ ВИДЕНИЕ ТОГО, ЧЕМ MASS EFFECT БЫЛ, ЧЕМ ОН СТАЛ И ПОЧЕМУ МОЖНО НЕБЕЗОСНОВАТЕЛЬНО НЕ ЛЮБИТЬ BIOWARE – НО ЛИШЬ ПРЕДУПРЕДИВ СПЕРВА О ТОМ, ЧТО МАТЕРИАЛ КИШИТ СПОЙЛЕРАМИ.

# Effect

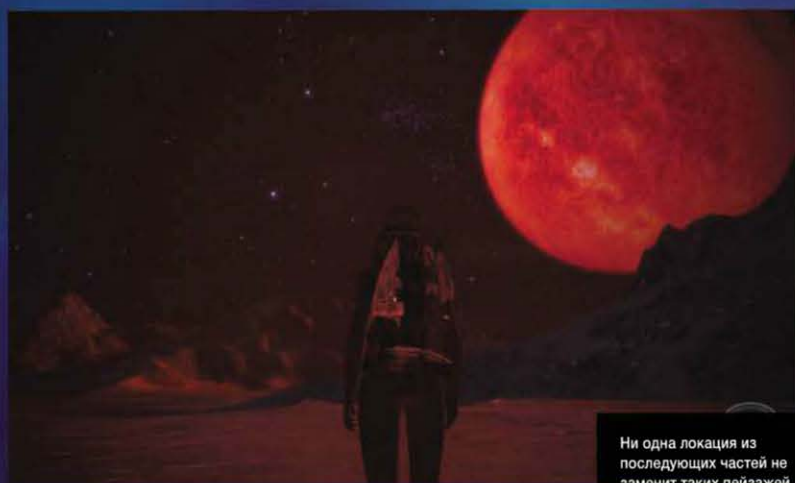
## MASS EFFECT

Давайте начнем с того, что вспомним первую часть сериала. Она была довольно неказистой, несуразной, с обилием пустых пространств, бессмысленной беготни, неоправданно продолжительных поездок в лифтах, с автоприцеливанием, криво работающими укрытиями, бесконечно орущими одни и те же фразы врагами, с однообразными локациями в сайд-квестах. Если бы в МЕ не было заметной RPG-составляющей (подчеркиваемой репутацией студии-разработчика), многие наверняка списали бы ее со счетов – ну кому нужен такой шутер при живых «Гирзах»?

Впрочем, шутером она не была. Уже само название игры подчеркивало, что в ней главное – *lore*, совокупность всех продуманных, проработанных, отлично функционирующих в совокупности друг с другом деталей, составляющих игровую вселенную. Авторы делали упор на правдоподобности сеттинга с научной точки зрения – игра недаром начиналась с объяснения, как именно наша цивилизация достигла дальних звезд, и продолжалась жалкими попытками человечества утвердить свои позиции в качестве полноценного члена галактического сообщества.

Чтобы разобраться во всем многообразии нюансов этого мира, игроку требуется аватар – командир Шепард, подающий

Перед игроком открывалась целая галактика – лети куда хочешь, приземляйся где хочешь. Пусть большая часть планет – одинаковые безжизненные мешанины из каменистых равнин и гор. Пусть. Уже сама по себе возможность спуститься на них, полюбоваться на тамошние пейзажи, пересечь километры пути в поисках чего-то полезного, стоила очень многого; благодаря ей вселенная игры казалась действительно обширной. Передвигаться на вездеходе было не всегда удобно, но без него Mass Effect вряд ли удалось бы достичь ощущения такой масштабности.



Ни одна локация из последующих частей не заменит таких пейзажей.



В МЕ1 диалоги предлагали по три варианта ответов на выбор. Впоследствии это число сократилось до двух.



надежды офицер флота человеческого Альянса. За исключением расы и профессии Шепард – *tabula rasa*, из него игрок волен лепить все, что заблагорассудится. Внешность, пол и биография определяются до начала игры; характер – в процессе. В Mass Effect Шепард полностью подчинен игроку и ни слова не роняет без спроса – даже в незначительных диалогах, во время *small talk*, игроку предоставляются три варианта поведения (как правило, вежливый, нейтральный и агрессивный). Таким образом за правдоподобность и целостность образа протагониста отвечает непосредственно игрок. Его Шепард может быть участливым, но вместе с тем беспощадным к тем, кто переходит определенную черту; может быть угрюмым и резким, но при этом преданным своему экипажу; может быть ксенофобом, ждущим окончания миссии, чтобы избавиться от инопланетян на собственном корабле, но не подавать при этом вида.

И при этом решения, которые принимает игрок за протагониста, остаются преимущественно локальными. В своей линейности Mass Effect напоминает сплав JRPG и CRPG: от первых она унаследовала зрелищность и насыщенность основной сюжетной линии, от вторых – ветвящиеся диалоги и обилие сайд-квестов. От того, что ей досталось от шутеров, игроки обычно абстрагировались.

Еще одно занятное свойство МЕ заключается в том, насколько бессильным представлялся там герой. В начале повествования у него нет даже собственного корабля; он, как и игрок, мало что понимает из всего происходящего; он не в силах разобраться ни в мотивах антагониста Сарена, ни в по-



◀ К слову о черном и белом: ворка, как и батарианцы, выставляются лишь в плохом свете: они все гады и подлецы, да еще и выглядят так, что убивать не жалко.

▲ Занятный факт: оружие было переоборудовано с использованием обойм на манер арсенала гетов, который всем показался более оптимальным. Никто, однако, не задумался, что Шепард и команда втроем упокоили всех этих гетов с их якобы более крутым вооружением, не понеся при этом никаких потерь.

лученном послании от протеанцев; он не может даже убедить Совет Цитадели, оставшись тем самым у разбитого корыта.

И именно тут Mass Effect становится настоящим приключением. Искать доказательства вины Сарена приходится самостоятельно – и при этом на Цитадели запросто можно заблудиться! Найдя в клубке сайдквестов переплетенные друг с другом линии главных героев, Шепард наконец получает заветную должность с неограниченными полномочиями и ряд зацепок, которые могут вывести его на след злодея. ME1 – во многом детективная история, в которой поначалу одинокий герой, обнаруживая неожиданных союзников, с их помощью постепенно, по крупице информации, выясняет мотивы антагониста и мешает претворению его плана в жизнь. Развитие сюжета происходит с практически идеальной скоростью: сперва игрок вместе с Шепардом успевает познакомиться с миром игры, затем он попадает на Вермайр для того, чтобы принять важнейшие решения и оказаться тет-а-тет со своим главным противником. Властелин не открывает свои карты, но его слова нельзя назвать и блефом: мощи Жнецов, которую он олицетворяет, мало кто что-то может противопоставить. Вскоре Шепарду вновь напоминают, что он – лишь маленькая сошка в большой галактике, и лишь благодаря Андерсону герои возвращают себе корабль и летят навстречу кульминации на Илос. Мосты сожжены, пути назад нет; впереди – неизвестные опасности. Именно перед грозящей обернуться суицидом миссией Шепард и проводит ночь со своей пассией (если такая за время, проведенное с экипажем, нашлась) – и эта сцена прямо-таки сквозит обреченностью.

И, наконец, кульминация: на Илосе Шепард узнает о протеанцах и Жнецах, понимает, что весь мир устроен вовсе не так, как представлялось ранее, и спасает галактику, воспоспобствовав гибели Властелина. Игра оставляет резонный вопрос – если потребовался флот всего Альянса, чтобы убить одного ослабленного Шепардом Жнеца, то как же быть со всей их адмадой?

Пусть сюжет и был написан по всем канонам RPG от BioWare и представлял собой очередную вариацию на тему «древнее зло пробуждается», его подача заслуживала всех возможных похвал. Диалоги были прекрасно написаны и озвучены, а при всей линейности игры ни разу не возникало диссонанса между решениями игрока и поведением Шепарда. ME1 был посвящен галактике во всем многообразии ее проявлений – галактике, которую хотелось спасти. Остальные части трилогии, увы, окажутся куда более шепардоцентристскими...



Легион. Робот. Лечится меди-гелем.



После Властелина, надменно отмахивающегося от претензий человечества на выживание, встречать Предвестника, встречающего в каждый бой с репликами, достойными детских пугалок, просто смешно.

◀ Народное творчество, наглядно показывающее преимущество одного умения над никудышными цитатами.

▼ Исследование галактики в ME2 – это навигация по плоской карте с периодическим почитыванием очередной порции текста о той или иной планете.

## MASS EFFECT 2

Сиквел публика встретила очень радушно – на мой взгляд, зря. ME2 стала более качественной, более отполированной игрой, но она угробила весь огромный потенциал первой части своими попытками удивить и шокировать игрока.

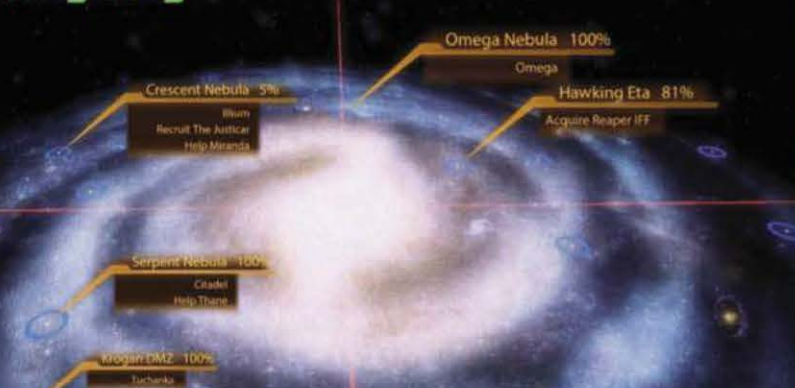
Тут даже за примерами не надо далеко ходить – игра начинается, а через десять минут Шепард гибнет. Все. Точка. История закончилась. Все, что следует дальше – фарс и не более. Мой Шепард мертв. То, что «Цербер» нашаманил в своем лазаревском проекте, – суррогат, фальшивка. Врагам нет веры.

Это решение сценаристов повергает в полнейшее недоумение. Шепарда незачем было убивать. К этому не было ни одной предпосылки, и у этого нет ни единого заметного последствия. Никто из встреченных героем впоследствии не сомневается, что перед ними настоящий Шепард, а не церберовская подделка, да и сам герой и бровью не ведет – ой, ну, подумаешь, умер, делов-то.

Нет. Нет, так нельзя. Так со смертью не шутят.

И, самое главное, зачем? Чтобы позволить переkreить лицо протагониста? Так в третьей части можно реконструировать Шепарда безо всяких оправданий. И ладно бы еще, если бы события ME1 вынудили Шепарда пойти на самопожертвование – тогда его воскрешение в ME2 имело бы смысл (аналогичная ситуация была, например, в Saints Row). Но нет – они зачем-то показывают нам героя, чтобы через десять минут убить его, и еще через десять – воскресить. Какого черта?

## The Milky Way



## ИНТЕРВЬЮ: EA И DRAGON AGE 2

Если Mass Effect 2 среди геймеров вызвал лишь легкое роптание, то Dragon Age II, сиквел к фэнтезийной RPG от BioWare, расколол аудиторию напополам – столь велико было число недовольных. Они жаловались на однообразные и лишённые тактики бои, на повторяющиеся квесты, проходящие в одном и том же под-земелье, на заметно испортившуюся графику, на то, что принимаемые игроком решения мало на что влияют, на показухную «крутость», в жертву которой была принесена логичность, выдержанность нарратива в одном ключе. Я в DA2 не играл, я не могу отвечать за правдивость этих претензий (как известно, не все возмущения фанатов одинаково оправданы – я об этом писал много и подробно, например, в обзоре Metroid: Other M), но не заметит нехарактерного для поклонников BioWare недовольства было невозможно.

Продюсер DA2 Фернандо Мело перед релизом игры заявил: «Многим людям нравятся RPG, только они не всегда называют их RPG. Они играют в Fallout, Assassin's Creed и даже Call of Duty, в которой есть элементы прокачки – там надо вкладывать очки в разные вещи – но они не обязательно связывают это с RPG. Мы думаем, что если мы поработаем над этим, мы сможем привлечь еще большую аудиторию». Эта цитата лишь подлила масла в огонь: BioWare, авторы RPG, разевают рот на аудиторию CoD, потому что там тоже есть циферки? Анонс мультиплеера в Mass Effect 3 лишь укрепил опасения фанатов.

Не менее хорошо новое направление игр от BioWare описал Дэвид Сильверман, главный по маркетингу; яро жестикулируя, он заявил: «Если вы нажимаете на кнопку, что-то офигенное должно произойти! Кнопка и офигенное сейчас соединены в Dragon Age II!». Оставим в стороне то, как построена эта фраза – ее посыл куда важнее. Он буквально говорит, что игрок не должен куда-то ходить, что-то делать, чего-то добиваться в игре, чтобы ему было круто. Это «Press X to Jason». Это тот самый empowerment, которым целяют игрока всякие «каловдутья». Когда от него самого ничего не требуется – знай жми кнопку и наслаждайся ощущением собственной крутости. Сразу вспоминаются лабораторные мыши, получившие кнопку, стимулирующую рецепторы удовольствия непосредственно у них в мозгу, давящие ее до полного истощения.

У BioWare, однако, до DA2 была практически безупречная репутация – и недовольные принялись закидывать тухлыми помидорами Electronic Arts, которая за месяц до релиза ME1 приобрела студию: дескать, первые части обоих RPG-сериалов BioWare успела разработать до этой судьбоносной сделки, а потом пришла EA, и понеслись DLC по коридорам с кнопками офигенности. Резонно, не так ли? Боссы BioWare так не считают.

«Мы часто видим, что если фанатам что-то не нравится, они начинают комментировать – мол, все это EA, они заставляют BioWare делать все по-своему... И я смеюсь над этим, потому что мы и есть EA, и мы – BioWare, мы – и то, и другое, и у нас огромная автономия в вопросах того, что мы делаем, – заявил Грег Зещук. – Нас не заставляют что-то делать, нам ничего подобного не говорят. Мы сами принимаем решения».

Ну, значит, и все шишки – ваши.

И давайте не будем забывать саму сцену, в которой это все происходит. Джокер попросту не мог пережить гибель «Нормандии». Не говоря уже о его сломанных костях – господи, он же ходит без скафандра после разгерметизации в открытом космосе. Погнавшись за зрелищностью, сценаристы пренебрегли правдоподобностью мира игры – одной из основ Mass Effect.

Второй удар по правдоподобности – само чудесное возрождение Шепарда. Он, на секундочку, упал на планету с орбиты. На планету, наделенную атмосферой, в которой тело командира должно было сгореть к чертям собачьим. Но нет – остается даже мозг вместе с памятью.

Стоит Шепарду встать на ноги, как идет третья атака на сеттинг ME. В первой части все используемое героями оружие не имело патронов, и единственной проблемой был перегрев. Во второй, действие которой происходит через два года после оригинала, все оружие оказалось переоборудовано – в нем появились обоймы, призванные спасать стволы от перегрева. Объяснение этому умилительно – дескать, лучшие умы галактики постановили, что таскать с собой кипу одноразовых цилиндров и постоянно их менять – это куда лучше, чем просто ждать пару секунд, пока огнестрел остывает. У меня есть мысль получше – шутерная публика привыкла перезаряжаться. Перезаряжаться – это круто. Крутость превыше всего. Главное – не аутентичность игрового сеттинга, а то, чтобы любители «каловдутья» чувствовали себя в своей тарелке.

И ладно бы еще, если б обоймы действительно делали бы все лучше – на практике они лишь усложняют отстрел врагов.

Оружие в ME1 было самодостаточным; в ME2 же могут закончиться «патроны», и все, пиши пропало. Уже тот факт, что после «апгрейда» оружие может оказаться абсолютно бесполезным, делает подобное решение абсурдным. Да и даже если забыть о том, что за два года положительно невозможно переоборудовать вооружение всей галактики, сайдквест Джейкоба ставит крест на всех этих оправданиях. Там действие происходит на необитаемой планете, где десять лет тому назад потерпел крушение космический корабль. Одиравшие члены экипажа нападают на команду Шепарда и после смерти оставляют... те же самые обоймы. И изюминка на торте: когда Шепард впервые в жизни берет в руки оружие нового типа, едва очнувшись после двухлетней процедуры воскрешения, он опустошает свой пистолет и спокойно заявляет – «нет патронов».

BioWare не устает повторять, что Mass Effect изначально планировалась как трилогия, но при этом ничего в первой части не предвещает событий второй. «Цербер» демонстрировался исключительно в неприглядном виде – коли предполагалось, что они станут будущими работодателями Шепарда, им явно стоило дать более заметную роль в оригинале, да и хотя бы намекнуть на то, что они руководствуются благородными целями. Ничего подобного не было, и отмазки, что в оригинале гадости вытворяли отделившиеся от командования «Цербера» ячейки, выглядят как реткон.

И при том, что он о «Цербере» знает исключительно плохое, Шепард не может отказаться от предложения работать на эту сомнительную организацию. Его удел – это согласиться, виляя хвостом или согласиться, недовольно полаивая. Вот и весь выбор. А что если я – ренегат? Что если мне наплевать на благодарность?

## ARTISTIC INTEGRITY

Логика «Цербера»: воскресить Шепарда, ничем его не ограничивать, дать ему лучший в мире корабль с AI на борту, который простой пилот можно отпустить на свободу, сделав независимым от создателей. Они прямо-таки напращивались на то, чтобы от них убежали.

▼ Новое лицо ME. Вот на что ушли ресурсы разработчиков!



IGN Journalist

▲ А сейчас мы тактично не заметим, каким органом сверкает механическое тело EDI.





Сразу же за этим выясняется, что куча людей, ранее работавших с Шепардом, взяли и перебежали к «Церберу» (у которого репутация хуже некуда), что сродни предательству (до этого-то они все на благо Альянса трудились, а сейчас чуть ли не против него). А смысл всей игры сводится к тому, чтобы со всех уголков галактики собирать себе бойцов, завоевать их доверие и сходить с ними на еще одну суицидальную миссию.

И главная проблема здесь кроется не только в том, что вместо продвижения сюжета вперед Шепард сперва набирает себе ватагу персонажей, а потом нянчится с ними (тот еще анекдот, на самом деле – самые крутые бойцы в галактике все как один погрязли в семейных проблемах: у Джейкоба – отец, у Миранды – отец и сестра, у Тали – отец, у Самары – дочь, у Тейны – сын, у Джек – родной дом, и даже Грант просится на Тучанку, потому что у него начинается пубертатный период, но и в том, что собственно сюжет толком не движется вперед. В ME1 мы успели познакомиться с Сареном, разоблачить его, расстроить его планы, узнать о Жнецех и протеанцах и, победив Сарена и его синтетического повелителя, спасти галактику. В ME2 мы узнаем о совершенно «левой» угрозе – Коллекционерах, не играющих никакой роли ни в первой, ни в третьей частях, и проводим все время за попытками их одолеть. Сюжетная линия, начатая в ME1, не двигается вперед ни на дюйм. ME2 – это side story, этакий «гайден», не более того – и тот факт, что она преподносится как полнокровная номерная часть, которая якобы во всем превосходит оригинал, вызывает закономерный диссонанс.

И сама эта история с Коллекционерами вызывает множество вопросов. Какого черта они вообще делали, пока Властелин атаковал Цитадель? Почему они ему не помогли?

Весь план Коллекционеров – тот еще идиотизм. Весь его смысл – в том, чтобы придать пустопорожним скитаниям Шепарда в ME2 какой-то вес: «Боже мой, они собираются атаковать Землю!». Какая чушь. Коллекционеры слабы и немногочисленны, все их атаки сводились к быстрым и незаметным набегам на одиночные колонии и корабли. Они в принципе не могли набрать достаточно биомассы, не навлекая на себя ярость всей флотилии Альянса, против которой у них не было никаких шансов. Да и что они сделали бы с этим убогим, неэргономичным, никчемным человекожнецом? Послали бы его на Цитадель всем на потеху?

▲ Финальная миссия ME2 напрямую зависела от собранных персонажей, их умений и их лояльности Шепарду. Финальная миссия ME3 и концовка одинаковы при любом раскладе.

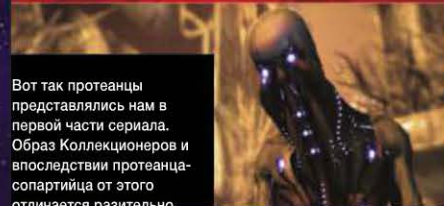


▲ Тали украла в первой части секретную стелс-технологию «Нормандии». Шпионов – за борт!

Quarian Envoy Ship

Journal

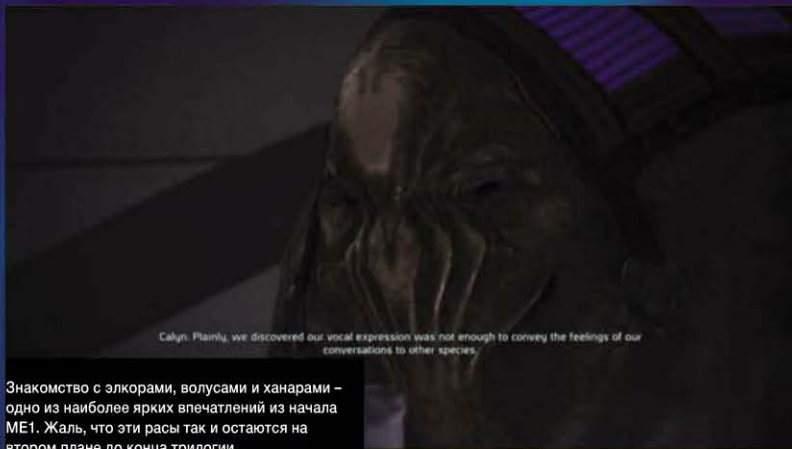
This diplomatic frigate is lik  
quarian ship on record. Its l  
relatively low temperature  
it appears to be venting he  
a manner similar to that of  
Normandy when it comes c  
stealth mode. How the qua  
developed this high-tech v  
is unknown, but its hailing  
frequencies are open and  
welcoming messages are b  
tightbeamed to the Norma



Вот так протеанцы представлялись нам в первой части сериала. Образ Коллекционеров и впоследствии протеанца-солдаты от этого отличается разительно.



В начале ноября 2011-го в Сеть утекла бета-версия игры, в которой содержался текст ранних зарисовок сценария. Он содержал интереснейшие вещи: например, изначально планировалась миссия, в которой Касуми и Тэйн с сыном помогают Шепарду расследовать предательство Удины, который собирался протолкнуть в Совете Цитадели резолюцию об оставлении планеты ханаров без защиты от Жнецов. Герои собирали улики, презентовали их Совету, Удина призывал на помощь церберовский отряд, но во время суматохи его из последних сил убивал умирающий Тэйн, отплачивая тем самым свой долг перед ханарами. Для Шепарда же эта миссия позволяла получить полное доверие Совета. Зачем от столь хорошего варианта отказались в пользу клоунады с лифтами и ниндзя?



Знакомство с элкорами, волусами и ханарами – одно из наиболее ярких впечатлений из начала ME1. Жаль, что эти расы так и остаются на втором плане до конца трилогии.

Omni-tool оперативно преобразовался из инструмента для сканирования и передачи информации в оружие ближнего боя. Ведь ближний бой – это модно!



Первая часть ME знатна и своим антагонистом. Он не всемогущ, он находится в бегах и пытается сам разгадать загадку Кондуита; наконец, в финале он оказывается лишь жертвой.



ных посредников, словно злодеи из какого-нибудь никчемного мультсериала, а сами они только и могут, что грозить кулачком и кричать «Ну, Шепард, ну, погоди!». Враг, казавшийся в ME1 без двух минут богом, в ME2 вселяется в пушенное мясо на поле боя и получает от Шепарда с кулака в щип по десять раз за бой. И, что хуже всего, враг этот антропоморфизуруется. Последний босс ME2 низводит таинственных и непостижимых Жнецов до уровня жалкой робо-бабайки с человеческим лицом, похожей на босса из какой-нибудь «Контры».

Что еще? Диалоговые опции парагона/рenegата в важнейших местах оказываются залочены для всех, кроме одномерных Шепардов, которые всегда выбирают однотипные ответы. В первой части для пушечей убедительности требовалось тратить очки опыта, и можно было выбирать, что больше нравится – уговоры или угрозы. Я, черт возьми, прокачал обе линейки до максимума – ценой кучи затраченного опыта я приобрел возможность выбирать именно тот тип поведения, который меня устраивал. В ME2 же «отыгрыш» готового помочь, но при этом беспощадного ко всем говнюкам Шепарда оставил меня без обеих «победных» опций, когда в финале игры, прямо перед суицидной миссией, где столь важна лояльность команды, на пустом месте вдруг начали цапаться Джек и Миранда. Какого черта? Почему игра поощряет одинаковые решения? Почему в важный момент у моего героя отнимается язык?

А еще от ренегатских решений Шепард начинает краснеть изнутри, просвечивая сквозь шрамы. То есть, если я не хочу уродовать своего героя, я ограничен исключительно мирным поведением – до свидания, свобода выбора. И ведь, самое главное, зачем это нужно было вводить? Первая часть прекрасно обошлась без подобной фигни.

И при этом ME2 копирует ME1 там, где не следовало. Тут, как и в приквеле, тоже все заканчивается самоубийственной миссией, которой предшествует постельная сцена с персонажем, с которым у Шепарда все сложилось. Смешно, но и в третьей части нас ждет все то же самое! То, что в ME1 казалось уместным, превратилось в данность, в «копипасту», в переключен по таймеру. Количество романтических опций во второй части стало настолько большим, что игра превратилась в какой-то космический дейстим. А публика только рада – едва ли не первым вопросом, задаваемым прошедшему ME2 человеку, обычно становился «с кем?». И, конечно, шепардоцентризм игры не позволил другим персонажам общаться между собой – лишь с ненаглядным протагонистом. Об этом очень правильно и подробно рассказал в своей колонке Денис Никишин.

Перед релизом игры представители BioWare твердили на каждом углу, что Шепарду придется набрать себе в отряд «самых опасных оперативников в галактике». Вопрос: зачем? Почему я должен хотеть видеть у себя буйную маньячку, угрожающую разорвать корабль изнутри своей космической магией? Почему я должен мириться с необходимостью тащить на борт гета? Зачем надо было заставлять меня добывать крогана в колбе и потом пугать меня тем, что открывать ее будет опасно? Почему, наконец, я не могу выпроводить в открытый шлюз потерявших лояльность подлецов? ME1, кстати, позволяла отказаться от крогана в команде, сославшись именно на то, что тот потенциально опасен и доверия не вызывает.

Геймплей стал лучше, да – но высокой ценой. Испарилась открытость, адвенчурность первой части. Вместо того, чтобы починить исследование планет на вездеходе, от него отказались полностью, низведя небесные тела до маленьких шариков на экране сканера, откуда можно черпать ресурсы. Вместо того, чтобы с толком организовать инвентарь, в ME1 быстро разраставшийся до огромных размеров, BioWare и его отправила в утиль – вместе с кастомизацией оружия и обилием умений у персонажей.

Если проводить параллели с рассматривавшимися в прошлом номере «Резидентами», то ME1 по структуре больше напоминал RE1, а ME2 – RE4, которая вроде бы и лучше, и динамичнее, но во многом – «не то». Больше шутер, чем RPG – и ее чрезмерная линейность это лишь подчеркивает. Линейность не только в геймплее (тут нельзя не посоветовать на то, что колоссальные открытые пространства оригинала уступили место бесконечным металлически серым коридорам), но и в сюжете: раз уж все время мы проводим за сбором персонажей в команду, по-



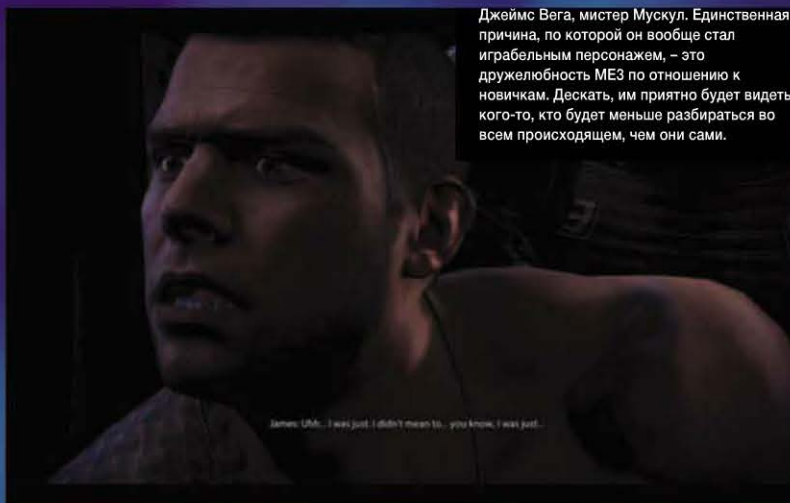
Наивная и неуклюжая Лиара из ME1 куда лучше злой Лиары из ME2 и совсем безликой Лиары из ME3.



▲ Представлявшиеся ранее полубогами Жнецы в третьей части сведены до уровня врагов, которые при виде «Нормандии» дуют в вузузлы и летят к ней по прямой.



▲ Даже Шепард подчеркивает идиотизм этого сюжета!



Джеймс Вега, мистер Мускул. Единственная причина, по которой он вообще стал играбельным персонажем, – это дружелюбность ME3 по отношению к новичкам. Дескать, им приятно будет видеть кого-то, кто будет меньше разбираться во всем происходящем, чем они сами.

чему бы не позволить нам собирать их в том порядке, в котором мы сами захотим? Что любопытно, в игре есть уже записанные и готовые к употреблению диалоги для Легиона (которого нужно брать последним) в самом начале игры, когда нужно только-только вербовать Мордина – только без взлома они остаются недоступными. И, если вернуться к предыдущей аналогии, RE4 смогла стать хорошим экшном, оставив в стороне хоррорность, то из ME2 шутер вышел довольно посредственный.

После такого предательства идеалов первой части надежды на возвращение ME3 к истокам сериала уже не оставалось – но интерес к тому, как закончится история командира Шепарда, не угасал.

### MASS EFFECT 3

Как и ожидалось, ME3 продолжила курс ME2 по превращению сериала в шутер – улучшения RPG-системы свелись к выбору одного из двух путей развития того или иного навыка и возможности нацепить апгрейды на пушки и броню. В остальном же Mass Effect 3 – все тот же посредственный шутер в серых, безжизненных, унылых коридорах с до безумия одинаковыми врагами, ужасным управлением (кто придумал назначить бег, перекаты, использование укрытий, поиск лута и активацию диалогов на одну кнопку?!).

На нормальном уровне сложности игра перестает соответствовать своему возрастному рейтингу, превращаясь в забаву для детей младшего школьного возраста; на «хардкоре» же становится не интереснее, а нуднее: враги начинают напоминать губки, впитывающие пули, и в каждого приходится опустошать по паре

обойм, зевая за укрытиями в ожидании регенерации щитов. Верх геймдизайнерской мысли, конечно, – противники, убивающие с одного удара в упор и при этом умеющие телепортироваться.

Но – черт с ним, с геймплеем. Для меня самым большим разочарованием в ME2 был финальный спич Шепарда перед нападением на базу Коллекционеров – я выбирал одну из двух небольших реплик, а протагонист выдавал вместо этого длинную и до омерзения напыщенную речь. Это был не мой выбор, и он как нельзя лучше подчеркивал, что этот Шепард – не мой Шепард, который действительно отражал мои мнения в ME1, а что-то чужое. А в Mass Effect 3...

В Mass Effect 3 вместо диалогов с участием игрока мы смотрим катсцены.

Тут я хочу вспомнить реплику Дэниела Эриксона, дизайнера из BioWare, работавшего над SW: TOR. Он сказал о Final Fantasy XIII: «Вы можете поставить там J, но это не RPG. Вы не принимаете решение, вы не создаете персонажа, вы не живете вашим персонажем... Я не знаю, что это за игра – может, авантюры? Но они – не RPG». Не знаю, какие буквы надо присовокуплять к слову «шутер» в описании жанра Mass Effect 3, но она совершенно точно не RPG – по их же собственным стандартам.

И катсцены, которыми нашпигован этот шутер, очень часто пренебрегают здравым смыслом ради пущей пафосности. На протяжении всей игры Жнецы, знающие Шепарда в лицо, стреляют своими суперлазерами по всем, кроме, собственно, Шепарда. Шаттл с кучей гражданских и недоразвитым ребенком, напоминающим отпрысков Итана Марса, по их мнению, оказался куда более важной мишенью, чем «Нормандия», которая совсем недавно им изрядно насолила.

И – да, этот ребенок. Черт возьми, этот ребенок. Шепард еще до событий ME1 прошел через потерю всего своего отряда, у него на глазах людей насаживали на колья, превращая их в хасков, которых приходилось убивать ему самому; он самолетно уничтожил сотни тысяч обитателей разных планет; на расстоянии вытянутой руки от него в финале ME2 Лилит превратилась в пюре – и через все это он проходил с каменным лицом. И тут какая-то дурная шмакодявка взорвалась в шаттле – и все, трагедия и травма до конца жизни. Какого черта?

Отвечает ведущий сценарист Мак Уолтерс: «Да, это война. Да, тут гигантские крутые роботы, которым можно стрелять в лицо. Но у этой истории есть и человеческая сторона. Вы отыгрываете роль человека. Так почему бы этому человеку не иметь эмоционального компонента для того, что он делает?».

Картинка справа – фотография Тали из Mass Effect 3. Картинка слева – сток-фото для свободного пользования. Господа из BioWare не поленились сделать полноценного персонажа из Джессики Чобот, никчемной облизывалки PSP, но при этом Тали, любимица фанатов аж с первой части, удостоилась бесплатной картинки из Интернета и пяти минут «фотошопа». Вот таким образом разработчики показывают нам, кто такие кварианцы – замазывая два лишних пальца на руке обычного человека. В The Final Hours выяснилось, что Хадсон и Уолтерс просто перебрали картинку, пока не остановились, сказав – «да, это она!». При проработке сюжета эта парочка, судя по всему, старалась так же усердно.





▲ Любители ME1, разочарованные концовкой, решили попить Дрю Карпишину, бывшему тогда ведущим сценаристом, на что он заявил: «Смешно. Некоторые возмущенные фанаты говорят, что ME3 была классной, но концовка все испортила. Но фанаты говорили то же самое про мою новеллу о Реване. Так что, может быть, от меня никакой разницы не было бы».

Ах, если бы Мак понимал, что такое RPG! Если бы Мак понимал, что такое целостность сюжета! Хотя бы в той же степени, что и Дрю Карпишину, уступивший Уолтерсу должность главного сценариста на середине разработки ME2.

Появившиеся при Уолтерсе несостыковки видны невооруженным взглядом. Так, «Цербер», в первой части бывший лишь одной из многочисленных организаций, творящих что-то странное, а во второй посылавший Шепарда лично выполнять кучу опасных заданий, в третьей откуда ни возьмись отстрелил себе военную мощь, сравнимую со всем флотом Альянса – и это тогда, когда вся Земля накрылась медным тазом. Добрых две трети игры приходится сражаться не со Жнецами, а с людьми. С людьми! И так же, как в ME2 игроку не дали выбирать, присоединиться к «Церберу» или нет, в ME3 не предлагают со своими бывшими коллегами остаться – нет, их превращают в бездумные, индоктринированные машины убийства, не жалеющие ни чужих, ни своих, ни гражданских. Осталось только свастику на их шлемах нарисовать.

Или взять Цитадель – политический (и не только) центр Галактики. Жнецы это прекрасно понимали – в ME1 они планировали в первую очередь захватить именно Цитадель и получить контроль над ретрансляторами. Почему в ME3 они оставили их включенными, позволив тем самым своим противникам свободно перемещаться и собирать гигантский флот для финальной битвы? В конце концов, именно отключение системы ретрансляторов позволило им одержать победу над протеанцами – а тут они не трогают Цитадель до самой развязки, а ретрансляторы и вовсе не отключают. Где логика?

ME1 очень много упора делала на том, насколько круты Спектры. В последующих частях мы о них практически ничего не слышим. Подобным образом оборвалось много подающих надежды сюжетных линий.

ME2 пожертвовала важными вещами, чтобы заставить игрока почувствовать себя крутым, но третья часть пошла еще дальше – она адаптировалась под неофитов. Разработчики отчего-то решили, что третья часть – это «естественная точка входа в сериал», и поэтому игрока, не импортировавшего сейв в ME3, ждет минимум встреч с персонажами первых двух частей. На практике это значит, что дефолтный Шепард – невероятный заносчик. Он убил Рекса на Вирмайре, угробил на базе Коллек-

Геты во второй и третьей частях представляются чуть ли не жертвами злодеев-кварианцев. В оригинале, однако, не было ни малейшего намека на то, что они вообще могут с другими расами нормально сосуществовать. Геты составляли основную массу рядовых противников, они расправлялись с людьми жесточайшим образом – и отношение к ним складывалось соответствующее. Но вторая часть подсовывает нам Легиона и ставит все с ног на голову: дескать, геты вполне себе хорошие, просто те, кто пошел за Сареном, страдают от ошибки в каких-то там своих вычислениях (отмазка, достойная «Цербера» с его «отделившимися ячейками»). За всей этой «гуманизацией» гетов забывается один крайне важный факт, утвержденный в ME1: ни один из кораблей, полетевший к гетам за весть триста лет их существования, не вернулся назад. Ощетинившихся роботов, на протяжении столетий убивавших всех подряд, потом присоединившихся к Сарену, следовало бы всех уничтожить – мало ли, какие еще ошибки могут закрасться в их вычисления! Как же гетам повезло, что сценаристы на их стороне!

## Mass Effect 2 Enemies

[hide]

Blue Suns	Blue Suns Trooper • Blue Suns Heavy • Blue Suns Pyro • Blue Suns Legionnaire • Blue Suns Centurion • Blue Suns Commander • Warden Kuril • Jentha • Jedore • Sergeant Boortis • Captain Narom • Captain Vorhess • Lieutenant Locke • Senior Engineer • Command Bodyguard
Eclipse	Eclipse Trooper • Eclipse Heavy • Eclipse Engineer • Sisterhood Initiate • Eclipse Vanguard • Eclipse Commando • Eclipse Operative • Jaroth • Mori • Captain Enyala • Captain Wasea • Chief Roe • Captain Vorleon • Bounty Hunter • Merc Leader • Eclipse Security Guard
Blood Pack	Blood Pack Trooper • Blood Pack Warrior • Blood Pack Boom-Squad • Blood Pack Pyro • Garm • Kureck • Kakak • Salamal • Chief Weyfloc Guild • Weyfloc Clanguard • Weyfloc Clanspeaker
Mechs/Geth	LOKI Mech • FENRIS Mech • YMR Mech • Cerberus Turret • Geth Cannon • Assault Drone • Rocket Drone • Geth Trooper • Geth Recon Drone • Geth Hunter • Geth Rocket Trooper • Geth Destroyer • Geth Prime • Geth Colossus
Collectors	Husk • Abomination • Scion • Praetorian • Collector Drone • Collector Guardian • Collector Assassin • Harbinger • Oculus • Human-Reaper
Shadow Broker	Shadow Broker • Tela Vase • Shadow Broker Agent • Shadow Broker Engineer • Shadow Broker Heavy • Shadow Broker Vanguard • Maintenance Drone
Other	Varren • Klizen • Thresher Maw • Prisoner • Feral Hunter • Brainwashed Guard • A-61 Mantis Gunship • Batarian • Batarian Trooper • Batarian Commander • Krogan Berserker • Gatatog Warrior • Gatatog Uvink • Human Looter • Freelancer • District Guard • Technician • Batarian War Beast • Prison Guard • Elite Prison Guard • Project Guard • Project Elite • Project Pyro • Project Engineer • Scientist

## Mass Effect 3 Enemies

[hide]

Cerberus	Assault Trooper • Atlas Mech • Centurion • Combat Engineer • Guardian • Nemesis • Phantom • Turret • Eva Coré • Kai Leng
Geth	Geth Hunter • Geth Prime • Geth Pyro • Geth Rocket Trooper • Geth Trooper
Reapers	Banshee • Brute • Cannibal • Destroyer • Harvester • Husk • Marsuder • Ravager • Swarmer

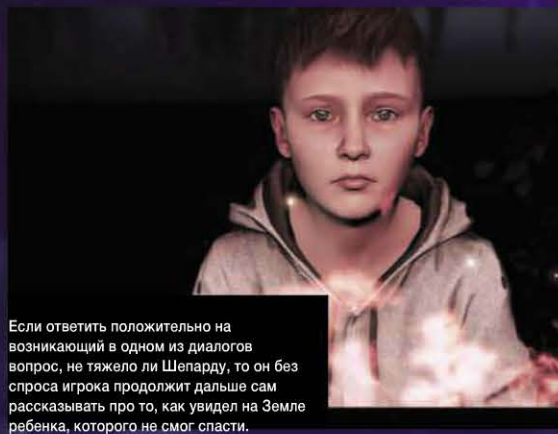
▲ Сравните список врагов в ME2 с аналогичным списком в ME3.

ционеров Джек, Гранта, Легиона, Самару и Тэйна, уничтожил данные об исследованиях Мэлона (отчего Ева неотвратимо гибнет), не помог Лиаре с Теневым брокером – зато слетал-таки уничтожить несколько сот тысяч батарианцев. Каков прохвост!

И, как всегда, неумелое стремление к толерантности ни к чему хорошему не приводит. Пилот Эстебан Кортес плачет о потере мужа, размазывая по лицу игрока свою ориентацию в каждом без исключения диалоге с ним. В каждом! Потерянный муж – это все, что есть у Кортеса, этим он ограничивается целиком и полностью; его ориентация – это весь его характер. По-моему, геем есть за что обижаться на сценаристов BioWare (припоминаю, кстати, что взаимоотношения героев в Dragon Age II описывали как «гей-секс или маг уходит из команды»).

Впрочем, все было бы еще терпимо, если бы завершение истории, которого мы ждали почти пять лет, оказалось бы достойным. Оно, без сомнения, игрокам все-таки запомнилось, но по иной причине...

► В ME3 персонажи вконец обнаглели, и предложения вступить в интимную связь уже практически не пытаются скрывать.



Если ответить положительно на возникающий в одном из диалогов вопрос, не тяжело ли Шепарду, то он без спроса игрока продолжит дальше сам рассказывать про то, как увидел на Земле ребенка, которого не смог спасти.

## КОНЦОВКА

В сериале было огромное количество сюжетных линий, из которых могла бы вырасти концовка. О Хранителях Цитадели, например, все успешно забывают после МЕ1, а ведь именно они были ключом к успеху Жнецов. Никто не вспомнил и о мертвом Жнеце, которого можно было найти в одной из миссий в МЕ2.

Или вот, например – желающий остаться анонимным сотрудник BioWare (или, как минимум, человек, с точностью описавший всю МЕ3 в деталях до ее релиза) описал вариант развязки, основанный на темной энергии, достаточно часто упоминавшейся в МЕ2. По его словам, Жнецы представляли собой целые расы, слившиеся воедино, чтобы найти способ остановить распространение темной энергии, которая угрожала всей галактике в целом, и строительство человекожнеца из-за генетического разнообразия людей им якобы должно было помочь. В конце Шепард мог бы согласиться на переработку человечества в биомассу для строительства Жнецов, лишь бы галактика была спасена. Вообще, подобные объяснения во многом повторяют сюжет трилогии «Космический апокалипсис» Аластера Рейнольдса (и еще аниме Tengen Torra Guren Lagann).

Я не хочу делать сейчас работу за сценаристов – лишь подчеркиваю, что выбирать им было из чего. Сам Дрю Карпишин, ведущий сценарист МЕ1, признает, что идея с темной энергией всерьез рассматривалась ранее.

Позвольте теперь вкратце пересказать, чем заканчивается МЕ3.

Объединенные Шепардом силы всей галактики начинают битву с Жнецами за Землю. Альянс привозит с собой гигантское супероружие, которое должно справиться с Жнецами – только ключ к этому оружию находится в Цитадели, которую Жнецы притащили к Земле и закрыли створки, оставив почему-то возможность попасть внутрь через расположенный в Лондоне портал («игла в яйце, яйцо в зайце, заяц в шоке», да). Шепард высаживается в Лондоне и направляется к лучу, который должен телепортировать его на Цитадель – но тут прилетает Жнец и начинает палить по всем своим лазером смерти; луч проходит прямо перед Шепардом, и экран затягивается белым.

С этого места сценарий окончательно слетает с катушек. Шепард встает на ноги, Жнец улетает. Шепард, хромая, плетется к лучу, отстреливаясь при помощи бесконечного пистолета. Место, куда он попадает, вообще не похоже на Цитадель. С ним связывается Андерсон, который каким-то образом его

опережает, хотя перед Шепардом лишь прямой участок пути. Следует диалог между Призраком, уверяющим, что он может управлять Жнецами, и Андерсоном, молящим об их уничтожении. Шепард безвольно стоит, шатаясь. Призрак, желая продемонстрировать силу Жнецов, заставляет Шепарда застрелить Андерсона. После того, как герой убивает Призрака и прощается со старым другом, у самого Шепарда открывается рана в том же месте, куда он попал Андерсону.

Внезапно из-под ног Шепарда вырастает лифт, который привозит его к существу, выглядящему как тот самый ребенок, о смерти которого Шепард так убивался. Мальчик этот, как выясняется, и есть тот ключ, за которым шел Шепард. А еще он – создатель Жнецов, и сотворил он их потому, что органические формы жизни всегда создают синтетические, а синтетики рано или поздно непременно переберут всех органиков. Но, раз уж Шепард к нему пришел, надо что-то менять – и божественное дитя предлагает ему убить себя тремя разными способами. Красный – уничтожить всех синтетиков (включая искусственно восстановленного Шепарда и Жнецов); синий – управлять Жнецами (что почему-то тоже требует самопожертвования); зеленый – слить воедино все органические и синтетические формы жизни. Шепард покорно выслушивает чадо и принимает решение. В любом случае высвобожденная энергия разрушает масс-ретрансляторы, показывается, как «Нормандия» пытается улететь от взрыва, но у нее это не получается, и в итоге она оказывается на какой-то планете; из корабля выходят персонажи, включая и тех, кто только что сражался бок о бок с Шепардом в Лондоне; выясняется, что все это было историей о Шепарде, которую рассказывал дедок своему внуку; последние слова, появляющиеся на экране, – «downloadable content»; игрок швыряет диск в форточку.

Прежде чем говорить о том, почему это – издевательство, позвольте напомнить, что нам обещала BioWare до выхода игры.

Один из сценаристов сериала, Патрик Уикс, является одним из активных пользователей форумов Penny Arcade. За его авторством там появилось сообщение, в котором прямо говорилось, что, в отличие от всех остальных миссий в игре, финальная не проходила проверку всем коллективом сценаристов. Ее, мол, написали всего два человека – Мак Уолтерс и Кейси Хадсон – и они не спрашивали мнения остальных, из чего закономерно последовало негодное качество всей развязки. Уикс вскорости удалил этот пост и впоследствии отрицал его авторство.

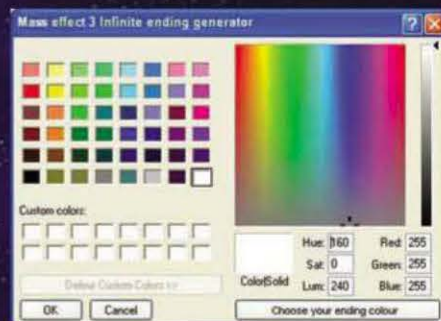


Лиара в третьей части стала Теневым брокером – то есть, тем, кто обладает доступом к практически всей информации в галактике. Толку от нее – ноль. Кто нашел фертильную кроганшу? Не она. Кто обнаружил предательство Удины? Не она. Кто разведал, где таится база «Цербера»? Не она. Вон с корабля, дармоед!



Кибер-ниндзя?! В претендующей на адекватность и правдоподобность НФ-вселенной – сражающийся мечом кибер-ниндзя?! Как низко надо было пасть в погоне за показушной крутостью, чтобы докатиться до такого?

◀ Весь галактический флот стреляет по Жнецам. За спиной у Жнецов – Земля. Сколько еще миллионов жизней унесут все не попавшие в цель заряды? Сколько погибнет из-за падающих обломков разрушенных кораблей? «Take Earth back», говорите? Ну-ну.



▶ Генератор бесконечных концовок МЕ3. Окрасьте взрывы в свой любимый цвет!

Мак Уолтерс, главный сценарист: «Присутствие рахни имеет огромные последствия в Mass Effect 3 – хотя бы в финальной битве с Жнецами».

Майк Гэмбл, продюсер: «Будет много разных концовок – иначе мы бы не стали делать. Как можно пройти эти три огромные игры за своего собственного Шепарда и потом получить ту же концовку, что и у всех?»

Майк Гэмбл: «Конечно, вы не обязаны играть в мультиплеер, вы можете пройти все сайд-квесты в одиночной игре и получить все те же концовки и ту же информацию».

Кейси Хадсон, руководитель проекта: «Смысл Mass Effect 3 – в том, чтобы ответить на все важные вопросы, рассказать о протеецах и Жнецах и дать возможность игроку самому решить, как все закончится».

Кейси Хадсон: «Сюжетная линия на этой игре заканчивается, и это значит, что концовки могут быть совершенно разными. Они даже не такие, как обычно в играх, когда можно прямо сказать, получили ли вы концовку А, В или С... В концовках есть куда больше глубины и разнообразия».

Ложь, ложь и еще раз ложь. В случае с последней цитатой – ложь настолько наглая, что дальше просто некуда.

В финальной битве мы не видим ни рахни, ни волосов, ни элкторов, даже если мы заручились их поддержкой. На незначительные вариации концовок влияет накопленный за всю игру рейтинг. Если он ниже, чем 2800, то зеленую концовку нельзя выбрать вообще (почему? Какое отношение имеет количество бойцов к возможности объединить органиков и синтетиков?!). Но если рейтинг выше 4000, то при выборе красной концовки показывается короткая бонус-сцена: Земля, руины, броня Шепарда – и вдох. Это единственный вариант, при котором Шепард выживает.

Рейтинга 4000 нельзя достичь без мультиплеера. Вообще говоря, если не играть в мультиплеер, то все усилия игрока по набору заветных очков делятся пополам, что само по себе свинство.

И да, в отличие от всех заявлений разработчиков, эта концовка ставит крест практически на всех решениях Шепарда – и игрока. Супер-парагон, который спас Совет, дал рахни выжить, уберег весь свой экипаж, исцелил кроганов, помирил гетов и кварианцев, и супер-рenegат, убивший Рекса, допустивший гибель всей команды, вырезавший рахни, поддевший вакцину генофага и предавший кварианцев, придут к одной и той же развязке. Нет, вы только подумайте – Шепард, собственноручно восстановивший мир между воюющими органиками и синтетиками; Шепард, на глазах у которого развернулся роман между EDI и Джокером, молча слушает и не возражает, когда божественный коротышка ему утверждает, что такое невозможно, отчего надо органиков перебить (почему не синтетиков? Что это вообще за чушь?!). Где ренегатская опция? Где моя возможность плюнуть ему в лицо?

Давайте пойдем дальше и вспомним, что в Arrival прямо сказано, что взрыв ретранслятора по мощности схож со взрывом сверхновой и запросто может стереть с лица вселенной целую звездную систему. То есть, уничтожая все ретрансляторы, мы тем самым подписываем смертный приговор практически всей жизни в галактике. Вообще.

Некоторые игроки возражают – мол, мы уничтожаем ретрансляторы иным способом, менее брутальным – может быть, последствия будут не такими страшными. Нам, однако, ни разу не говорят о возможности какого-то другого уничтожения ретрансляторов, а в концовке показывают «Нормандию», улетающую от взрыва недюжинной мощности.

Да и даже если не брать в расчет гибель всего живого от взрывов – без ретрансляторов путешествия на более-менее далекие дистанции становятся невозможными, а военная мощь всей галактики сконцентрирована вокруг Земли. Даже на скорости, превышающей световую, путешествие между системами займет десятки лет – и идущие на войну флотилии явно не захватили с собой ни пропитания, ни топлива на такой срок. Турианцы не могут есть земную пищу – все, приехали, приятной им всем голодной смерти. На разоренной Земле людям придется не только пытаться выжить самим, но еще и

конкурировать с, например, кроганами. Что там Рив говорил насчет Австралии?

Еда – проблема не только флотов. Новерию, Ферос, Омегу, Илиум и тысячи других изолированных колоний ждет голодная смерть. И давайте не забывать, что ретрансляторы были сделаны из нулевого элемента – и после из взрыва по всей галактике разлетелась канцерогенная пыль.

Даже если все вышеописанные предположения неверны, игра оставляет нас с огромным количеством вопросов. Что случилось с флотом союзников? Почему «Нормандия» улетала от взрыва где-то за пределами солнечной системы? Как поживают все те персонажи, к которым мы привязались? Можно перечислить их всех поименно, потому что они важны, крайне важны.

В документалке The Final Hours of Mass Effect 3 можно увидеть наброски концовки за авторством Мака Уолтерса. Заметки заканчиваются написанной заглавными буквами фразой «Lots of speculation from everyone».

Lots of speculation from everyone.

Обещая ответить на все вопросы, они все это время собирались сделать самую открытую концовку из всех возможных, чтобы спекуляции игроков сделали игре лишний пиар. Ничего более низкого и придумать невозможно. Это предел, это дно Марианской впадины.

▼ Еще один пример потрясающей лени художников из BioWare: у ребенка пропорции совсем не детские – это уменьшенный спрайт взрослого!



◀ Триада концовок – «подчинить», «слиться», «уничтожить» повторяют развязку Deus Ex (и, как следствие, Human Revolution). За тем лишь исключением, что в Deus Ex такие концовки были уместны.

Лучшее, что породила концовка Mass Effect 3 – мем Marauder Shields. На деле-то речь идет о простом врагемародере, защищенном самым обычным щитом – просто в Mass Effect 3 последний босс отсутствует в принципе, и финальным врагом оказывается именно этот несчастный мародер, получивший по такому случаю имя. Но самое главное – доблестный Marauder Shields был последним, что стояло между Шепардом и отвратной концовкой игры.



You have changed nothing.

Your retcons have the scorn of that infinitely your greater.

That which you know as headcanon is your salvation through disregard.

We are assuming control of this ending.

АПОКРИФ: MASS EFFECT

И знаете что? Игроки своими спекуляциями действительно смогли внятно объяснить бредовость этой концовки.

Давайте обратимся прежде всего ко все той же The Final Hours. Там Кейси Хадсон говорил, что изначально планировалось сделать Призрака последним боссом, но от этой идеи отказались, потому что это было «слишком по-видеоигровому». И, что еще интересней, выяснилось, что в ноябре, буквально за несколько недель до завершения работ над игрой, команда, ответственная за геймплей, экспериментировала с вариантом концовки, в котором игрок потерял бы управление над Шепардом, который полностью попал бы под власть Жнецов. Команда в итоге не смогла справиться с этой задачей, и поэтому мы не видим этого в игре – но это были люди, ответственные за геймплей. А они не стали бы такого делать, если бы сюжет их к этому не обязывал.

И внимательные фанаты заявили: все события после падения Шепарда под лазер смерти – галлюцинации. Жнецы, как известно, индоктринируют своих жертв, внушая им нужные тезисы (достаточно вспомнить Сарена). Согласно этой теории, Андерсон – голос совести Шепарда, напоминающий ему, за что он все время боролся, Призрак – голос Жнецов, убеждающий в несуществующей возможности их контролировать (поэтому он и может управлять Шепардом и заставить его застрелить адмирала, что никому вообще не подвластно). После их гибели на сцену выходит мальчик, предлагающий три выбора и напоминающий, что убивая Жнецов, протагонист убивает и себя. При этом, однако, объединение с синтетиками проповедовал индоктринированный Сарен, а контроль – индоктринированный Призрак; эти варианты – ловушка самих же Жнецов, и лишь выбрав их уничтожение, Шепард справляется с попытками синтетических властелинов его зомбировать и оказывается там же, где все время и был – на Земле, живой.

В пользу этой теории можно найти множество аргументов. В Arrival героя атаковал артефакт Жнецов; мальчика, о котором он сокрушается все время, не видел больше ни один живой человек; сны Шепарда полностью соответствуют описанию видений, которые испытывают индоктринированные люди и очень напоминают сцену, когда Шепард, вооруженный пистолетом с бесконечными патронами, хромает к лучу. Самое же

главное – оправдание «все это было у Шепарда в голове» на все сто процентов объясняет весь концентрированный идиотизм последних десяти минут игры, грозящийся перечеркнуть все сто часов прохождения трех частей. Правда, при этом мы все равно остаемся без настоящего завершения истории.

Созданная фанатами теория позволила BioWare оправдаться, исправить концовку в DLC, рассказать, как все было на самом деле. Разработчики менять концовку отказались – пообещав, однако, ее дополнить и расширить, ответив на интересные фанатов вопросы в бесплатном сюжетном DLC под названием Extended Cut, которое должно выйти этим летом. Ура? Нет, вовсе нет.

До выхода ME3 разработчики в унисон твердили, что создают ее «в соавторстве с игроками», а после релиза сразу пошли на попятную, решив не отказываться от своей ущербной концовки и заявив, что таково их «авторское видение». Не смешите мои тапочки. Mass Effect – не авторская игра, а ширпотреб, BioWare – не творцы, а ремесленники. Они также отказались подтвердить теорию об индоктринации, обмолвившись, однако, что «восстановление ретрансляторов очень вероятно» и что никто не умрет от голода. Что намекает на то, что теория может оказаться неверной.

Этот материал можно было бы попридержать до лета, когда выйдет Extended Cut, но в этом, по-моему, нет никакого смысла. Mass Effect уже не спасти. Какой бы ни была расширенная концовка, она не изменит двух предшествовавших ей негодных частей сериала. Да что там – она не исправит нынешней концовки, которая лежит на каждом из миллионов проданных дисков. Mass Effect 3 завершился разноцветными взрывами, катсценами без участия игрока, несостыковками, сюжетными дырами и тоннами лжи от разработчиков. Сам сериал, начавшийся как многообещающая RPG с большим, насыщенным и интересным миром, кончил за упокой в виде шутера с элементами дейстима. Одно утешает – BioWare публика основательно так невзлюбила и, судя по всему, надолго. Поделом им. **СИ**

↑ Одна картинка взята из Интернета, другая – из концовки ME3. Диалог при этом не менее замечательный. Да, дедушка, расскажи историю о том, как Шепард бил репортеру по лицу, застрелил своего друга в спину, устроил геноцид батарианцев, переспал с негром и делал много других геройских вещей.



▲ Фанаты были так раздосадованы концовкой, что в собранном четверть миллиона участников голосовании за звание худшей компании в Америке 2012 года на сайте Consumerist победила EA. «Традиционно мы доставляем Золотую какашку на маленькой красной подушечке. В этот раз мы дадим EA три разных цвета подушечек на выбор – правда, какашка останется все той же», – объявили организаторы голосования.

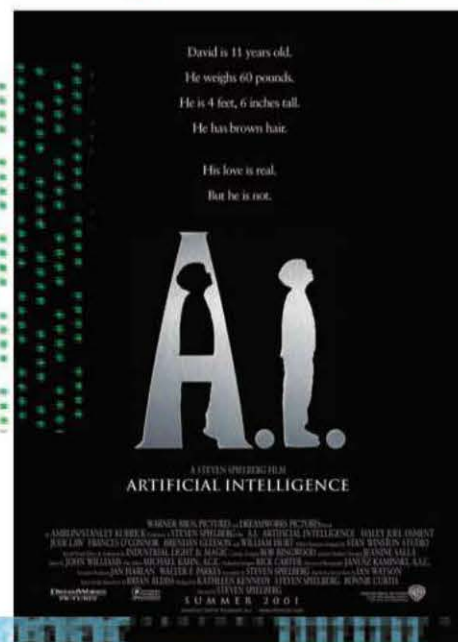


Рэй Музыка, сооснователь BioWare: «Для меня здешняя концовка – самая лучшая из всех игр, в которые я когда-либо играл. Решения, которые вы принимаете в этой игре, эпичны».



# ARG:

## Игры в альтернативной реальности



**В МИРЕ, В КОТОРОМ МЫ ЖИВЕМ, ВИРУСНЫЙ МАРКЕТИНГ УЖЕ ДАВНО СТАЛ ЧЕМ-ТО СОВЕРШЕННО ОБЫДЕННЫМ. ЖЕЛАЯ ЯРКО И БЫСТРО РАЗРЕКЛАМИРОВАТЬ СВОЙ ПРОДУКТ СРЕДИ МАКСИМАЛЬНОГО КОЛИЧЕСТВА ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ, РЕКЛАМЩИКИ С ХОДУ ПРЫГАЮТ ВЫШЕ СВОЕЙ ГОЛОВЫ С ЦЕЛЬЮ ОРГАНИЗОВАТЬ КАКУЮ-НИБУДЬ НОВУЮ СЕНСАЦИЮ, О КОТОРОЙ ЗАГОВОРИЛИ БЫ ВСЕ. НО ВОТ ТОЛЬКО УСПЕХА ЗДЕСЬ ДОБИВАЮТСЯ ЛИШЬ ЕДИНИЦЫ.**



▼ Первая и самая распространенная кроличья нора в The Beast: имя Джанин Сэлла в списке создателей фильма.



▼ В The Beast значимую роль играет повзрослевший Мартин Суинтон (слева), настоящий сын семейной пары из «Искусственного разума», на которого они променяли героя Хейли Дюзюля Осмента.

▲ Джордан Вайсман подписывает книгу Cathy's Book: If Found Call (650) 266-8233, написанную им в 2006 году вместе с Шоном Стюартом, сценаристом The Beast. К ориентированному на подростков рассказу прилагался набор различных улик, помогавший читателю решать вместе с главной героиней встречающиеся ей на пути загадки. Это был явный кивок со стороны писателей в адрес жанра ARG.



**П**омните тот прекрасный ролик о бунте одного офисного менеджера, заснятый на камеры в помещении? Горе-сотруднику настолько осточертела рутина и окружающие его каждый день люди, что он начал крушить и ломать все на своем рабочем месте. Запечатленный материал произвел настоящий фурор в Интернете и собрал миллионы просмотров на YouTube, о нем говорили вслух фактически все, для кого работа в офисе была такой же повседневностью, как и для героя ролика. Каково же было их разочарование, когда стало известно, что сей видеоряд был снят специально для рекламы выходявшего тогда фильма Бекмамбетова «Особо опасен», и что все творимые в ролике бесчинства были лишь имитацией одной из сцен сего боевика. Подпортил ситуацию ещё и клип на заглавную песню из русской версии фильма, в котором описанное выше офисное возмездие было показано целиком с посредственным аудиорядом на фоне, да ещё и с совершенно неуместно всплывающим лицом солиста поверх всего действия.

Бич у такой вирусной рекламы всегда один – она при любом раскладе будет восприниматься именно как реклама, каким бы творческим ни был бы подход её создателей. Согласитесь, ведь если выясняется, что что-то вас удивлявшее и вдохновлявшее было создано лишь для того, чтобы заработать на вас деньги, то оно оставит неприятное послевкусие. В России, к сожалению, ещё никто не предпринимал серьезные попытки побороть сей изъян в системе, но вот на Западе с ним расправились ещё одиннадцать лет назад, когда рекламную кампанию очередного голливудского блокбастера решили скрестить с крайне странным, но подававшим надежды жанром интерактивного повествования – игрой в альтернативной реальности.

**DREADNOT**

Самой первой Alternate Reality Game, или ARG, была некоммерческая Dreadnot, которую задумали журналисты из газеты San Francisco Chronicle. Несмотря на скромность бюджета и кучность Интернета образца 1996 года, она в полной мере отобразила весь потенциал жанра. Dreadnot снабдил своих персонажей личными адресами электронной почты и номерами телефонов, по которым игроки могли с ними связаться, а также задействовал десяток вебсайтов с различными загадками как на внешней оболочке, так и внутри их кода. В попытках разгадать тайну о пропаже маленького мальчика игрокам также приходилось искать подсказки в различных закоулках Сан-Франциско и даже в определенный момент получить помощь от самого Вилли Брауна, тогдашнего мэра города, который согласился поучаствовать в игре по собственному желанию.



▲ Можно вздохнуть спокойно, до поражения осталось всего 500 с небольшим лет.



▲ Шон Стюарт, сценарист The Beast, написал по мотивам игры целый роман, но из-за юридических проблем так и не смог его опубликовать. Досадно.

▼ Минимальное количество ответных звонков по таксофону должно было достигнуть 777. Никаких хитростей тут нет, просто Bungie питает теплые чувства к счастливым семеркам.



**I LOVE BEES**

ONE MORNING, AS GREGOR SAMSA WAS WAKING UP FROM ANXIOUS DREAMS THAT IN BED HE HAD BEEN CHANGED INTO A MONSTROUS VERMIN...

TUESDAY, SEPTEMBER 07, 2004

**six degrees of**

We're hurtling toward the Operator's target. Almost halfway, now, to 777 axons activated.

What happens when we hit her benchmark?

Melissa's roads don't run to China yet. But I want to hunt, too.

Took the train to Hangzhou this weekend. Unplugged.

Spent a couple of days being intoxicated by Xi Hu, the West Lake.

ABOUT



Is a phone ringing... Current status...

**ALLIES**

beekeeper foran  
beekeeper by  
beekeeper and  
fireflies

**TOOLS**

**THE BEAST**

Рассвет Интернета и начало века информационных технологий предлагали все условия для создания совершенно новой платформы для продвижения своих продуктов, будь то кинокартина, видеоигра, музыкальный альбом или нечто совершенно иное. В начале нулевых ещё не существовало аналогов современных социальных сетей, но уже была реализована схема игр в альтернативной реальности, в которой оказались задействованы все доступные средства связи с игроками: сайты в Интернете, телефоны, электронная и даже настоящая почта. В теории можно было пойти и дальше, использовать радио, печатную прессу и даже телевидение, но первые такие проекты были достаточно низкобюджетными и создавались в основном в виде экспериментов, подпитанных чистым энтузиазмом авторов. Проигнорировав неудачный опыт 1999 года с внедрением элементов ARG в рекламную кампанию фильма «Ведьма из Блэр», Голливуд решил обратиться к «альтернативной реальности» для привлечения внимания к своей очередной ленте, и на этот раз сделать это с невиданным ранее размахом, который в последствии поднимет на ноги весь жанр.

В 2001 году к выходу готовился «Искусственный разум», новый блокбастер Стивена Спилберга, основанный на незавершенном проекте Стэнли Кубрика. Киноадаптация рассказа Брайна Олдисса «Суперигрушек хватает на все лето» пребывала в производственном аду около 30 лет, так как Кубрика не устраивали технологии компьютерной графики, без которых невозможно было в полную силу рассказать и показать историю про Пиноккио будущего. В 1995 именитый режиссер передал проект в руки Спилбергу, но тот смог им заняться лишь спустя четыре года, уже после смерти Кубрика. Фильм должен был сопровождаться рядом видеоигр по мотивам его вселенной, и создавались они эксклюзивно для первого Xbox самой Microsoft. Джордану Вайсману, креативному директору её игрового подразделения, пришла в голову мысль о создании крупномасштабной ARG, которая стала бы неплохой рекламой фильму, и попутно послужила бы предысторией к грядущим видеоиграм.

Вместе с дизайнерами Эланом Ли и Питом Фенлоном они придумали целую детективную историю о таинственном убийстве некоего Эвана Чана, которое произошло в 2142 году, через 16 лет после событий фильма. Для написания сценария игры они пригласили канадского писателя Шона Стюарта и привлекли нескольких людей из студии для создания сопутствующего контента. В результате образовавшаяся команда под руководством Вайсмана сотворила небывалых размеров проект, охвативший десятки вебсайтов с тысячами страниц на них, реальное общение с актерами, фальшивые рекламные объявления в журналах и на улицах городов, а также сообщения по электронной почте, факсу и телефону. Количество файлов в ранней версии проекта составляло ровно 666, из-за чего авторы шуточно прозвали её «Зверем» – The Beast.

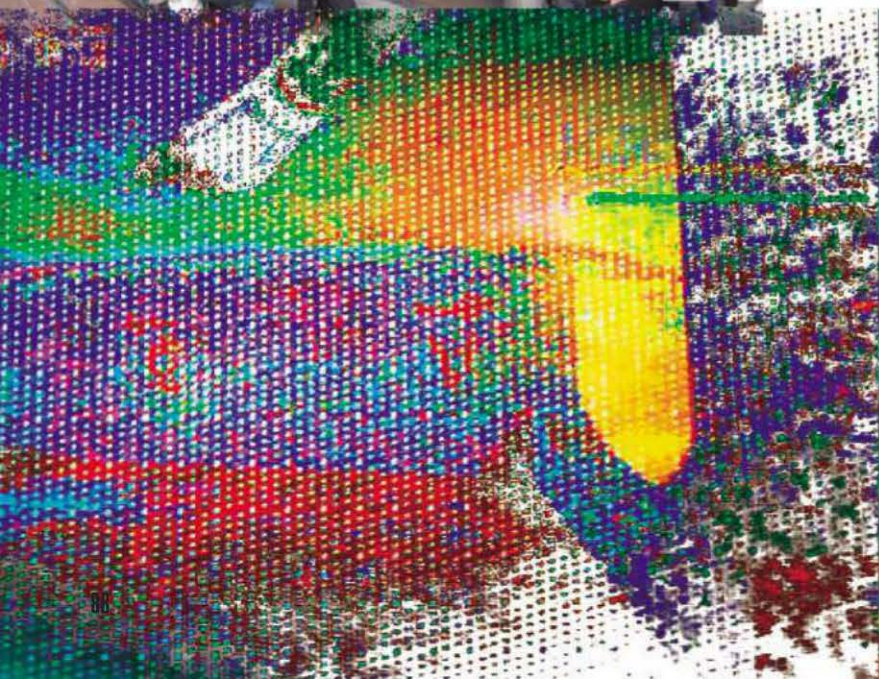
The Beast, будучи первой по-настоящему успешной крупной ARG, задала тон не только всем последовавшим играм, но и фактически придумала всю используемую в жанре терминологию. К примеру, все задействованные в игре сайты были зарегистрированы на имя Джеппетто, «отца» деревянного мальчика Пиноккио, из-за чего сложилась традиция называть организаторов любой ARG «кукловодами» (Puppetmasters). Для официального запуска любой ARG нужно привлечь внимание публики, и для этого кукловоды оставляли в различных местах подсказки и указатели, последовав по которым, можно было оказаться на иницирующих всю ARG сайтах. Такие указатели стало принято называть «кроличьими норами», термином, которому ARG обязаны «Алисе в Стране Чудес», той самой сказке, в которой можно найти больше секретов, чем в ней есть на самом деле. Стоит подметить, что успешный старт любого такого проекта зависит от удачного расположения этих самых «нор».

### ПЕРЕСТАРЯЛИСЬ

«Ведьма из Блэр» была фильмом весьма оригинальным и обещала большие сборы в прокате. Её пиар-кампания простой вирусной рекламы показалась мало, и они захотели взамен сотворить что-то наподобие ARG. Отбросив такую важную деталь в игре, как персонажи, организаторы решили обойтись лишь материалами, которые расширяли вселенную фильма. Из-за этого между игрой и людьми сложилась односторонняя связь, которая лишала игроков возможности повлиять на исход событий. Вдобавок вся информация на вебсайтах, видеороликах и даже различных флаерах, которые раздавали странные люди на улицах, подавалась с каменным лицом, будто бы вся чертовщина из фильма существует на самом деле. Дошло даже до того, что по Sci-Fi Channel с совершенно серьезным тоном показали фальшивую документалку по мотивам грядущего фильма. В результате публика начала отторгать какие-либо дальнейшие попытки её запугать, и списала всю рекламную кампанию фильма на дурную попытку создать очередную городскую легенду. Это, однако, не помешало фильму впоследствии обрести культовый статус.



Группа игроков по наставлению кукловодов ждет звонка по таксофону. Они ещё не подозревают, что их заставят собраться в пирамиду.



В случае с The Beast «кроличьими норами» были подсказки в трейлерах и постерах «Искусственного разума». Практически во всех материалах, где перечислялись имена причастных к созданию фильма людей, в таких списках была указана некая Джанин Сэлла, психотерапевт для разумных машин. В одном из рекламных роликов в таком же тексте с именами был зашифрован телефонный номер. Кто-то его заметил, другой его разгадал, третий позвонил, и с другого конца провода последовали условия. Выполнив их, игрок получал электронное письмо с текстом «Джанин – это ключ. Вы встречали её имя раньше». Последней «норой» стал плакат фильма, который получили некоторые представители СМИ. С первого взгляда он ничем не отличался от остальных промо-материалов, но потом журналисты заметили, что если взглянуть на него на просвет, то некоторые участки все того же текста с именами будут обведены кругами и квадратами. Содержимое помеченного текста составляло ещё одну фразу: «Эван Чан был убит. Джанин – это ключ».

Благодаря Интернету вся эта мешанина и конспирация получила весьма мощную огласку, и за происходящим стали следить даже те, кто изначально вообще не проявлял никакого интереса к фильму. Все три подсказки ссылались на Джанин, и, вводя её имя в поисковиках, игроки стали наткнуться на весьма любопытные сайты. Главной находкой стала страница вымышленного Бангалорского Мирового Университета, в одном из кампусов которого как раз работала госпожа Сэлла. В её профиле на сайте содержалась вся её личная информация с несколькими дополнительными ссылками, которые и послужили отправной точкой для всей ARG.

▼ Всем приходившим опробовать Halo 2 на вечеринках в честь завершения I Love Bees выдавался вот такой памятный DVD.

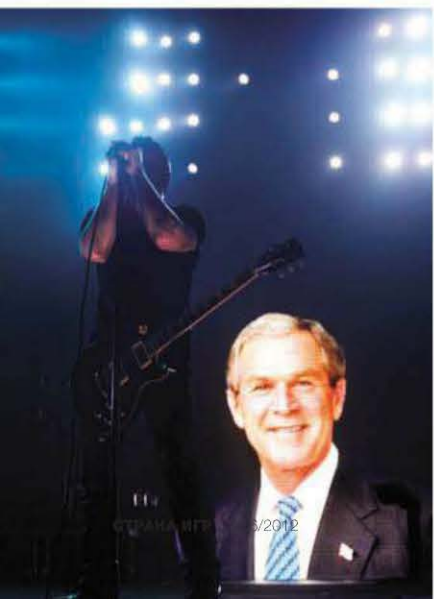


У The Beast очень богатая история, о которой в пору писать отдельный спецматериал. За три месяца игра привлекла внимание миллионов людей со всего мира, из которых три миллиона поучаствовали в игре хотя бы однажды (и это в начале нулевых, когда ситуация с доступом к Интернету была далеко не такая радужная, как сейчас). Развернувшаяся история об убийстве Эвана Чана на его любимой лодке Cloudmaker превратилась чуть ли не в войну между двумя непримиримыми организациями: «Коалицией за свободу роботов» и «Милицией по борьбе с роботами». Последняя даже проводила целые митинги в Нью-Йорке, Чикаго и Лос-Анджелесе, на которые съезжались сотни людей.

Находя все больше и больше сайтов, решая на них загадки и общаясь с персонажами игры как по телефону, так и лицом к лицу, игроки узнали, что у ныне покойного Эвана Чана был роман с Венерой, роботом для сексуальных утех. Более того, у его лодки, на которой было совершено преступление, был установлен свой собственный искусственный интеллект, который приревновал Эвана к его новой пассии. Подозрения сразу же стали падать на бедного Клаудмейкера, но, как выяснилось, он слишком любил своего хозяина, и после его смерти ему даже потребовались услуги психотерапевта – той самой Джанин, которая по совместительству являлась другом семьи Эвана. На волне происходящего началась чуть ли не отдельная сюжетная арка о противостоянии упомянутых выше организаций, которые стали выступать как за права роботов, так и за их линчевание, ведь налицо был нарушен первый (и общий для всей научной фантастики) закон роботехники: «Робот не может причинить вред человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинён вред». В конце концов раскрывается, что Эвана убила сама Венера, ибо она была запрограммирована её настоящим владельцем, Энрико Бастой, на убийство любого, кто вступит с ней в сексуальную связь (помимо самого Энрико, конечно же).



▼ Политические тексты стали появляться в творчестве Резнора ещё на альбоме With Teeth, предшественнике Year Zero. Фотография Джорджа Буша часто появлялась на экране сзади группы во время исполнения песни The Hand That Feeds.



**А.И. ШЕВГАМЕ... ЧТО?**

Во время проведения The Beast её название ни разу не разглашалось за стенками студии, но когда игра стала популярна во всем мире и превратилась в самый настоящий медиа-феномен, кукловоды решили приоткрыть «занавес» (тоже, кстати, один из терминов ARG, символизирующий разделение между игроками и организаторами) и официально огласить её имя, а также поделиться с публикой всем тем опытом, который они приобрели во время создания игры. Рассказанные ими вещи вдохновили не только авторов последовавших за «Зверем» ARG, но и показали миру то, каким мощным инструментом может быть Интернет для организации взаимодействия между людьми с разных концов планеты. К слову, одним из главных источников вдохновения для команды Вайсмана служил фильм «Игра» Дэвида Финчера, в котором герой Майкла Дугласа был затянут в самую настоящую ARG.

И все бы хорошо заканчивалось (ну, относительно, ведь игра завершается принятием закона об уравнении прав людей и роботов), но одни из последних сообщений в The Beast поверхностно намекали на совершенно иные мотивы убийства Эвана. Появились подозрения, что Эван случайно узнал о тайном заговоре, суть которого была в завоевании мира посредством постепенного понижения температуры планеты, которое привело бы к началу нового ледникового периода. The Beast закончилась всего за пару недель до выхода «Искусственного разума», и когда фильм наконец-то вышел в свет, игроки были ошарашены его концовкой, в которой показывали полностью покрытую снегом и льдом Землю.

Успех «Зверя» был настолько ошеломительный, что многие его участники воспринимали фильм Спилберга лишь как дополнение к игре, а не наоборот. Популярный на то время журнал Internet Life прозвал The Beast «Гражданином Кейном» среди онлайн-развлечений», и для него специально придумывались новые номинации и награды на всевозможных церемониях. Самые активные игроки объединились в общую группу под названием Cloudmakers, в честь имени лодки Эвана, и кукловоды пристально следили за их активностью, базируя следующие загадки и сюжетные ходы игры на основе известной Клаудмейкерам информации. В последствии лидеры образовавшегося комьюнити организовали сайт ARGNet (<http://argn.com>), на котором по сей день обозреваются все прошедшие и текущие ARG.

### ИГРАТЬ ПО-СЕРЬЕЗНОМУ

Решив принять участие в ARG, игрок должен быть готов ко всему. Введя в очередной раз свой телефонный номер в базу внутриигрового сайта, он может в любой момент получить телефонный звонок с сообщением в духе «Добрый вечер, кусок мяса. На дворе 2142 год, и настало время покончить с такими, как ты. Когда закон Манна будет принят и машины завладеют миром, людишки вроде тебя будут устранены в первую очередь. Тебя ведь так легко найти, ты же сам раздаешь свою информацию налево и направо».

▼ В клипе Survivalism содержалось по меньшей мере 5 подсказок, одна из которых вела на сайт [thewaterturnedtoblood.net](http://thewaterturnedtoblood.net).



▲ Даже сам альбом являлся «кроличьей норой»: на поверхность диска была нанесена специальная термолкраска, которая при нагревании раскрывала под собой небрежно разбросанный бинарный код. При расшифровке он, конечно же, открывал ещё один веб-сайт – [external.net](http://external.net).



► Трент Резнор и другие члены группы стали выходить на сцену с эмблемой Art Is Resistance ещё за пару недель до начала этой акции и продолжали носить её на протяжении всего 2007 года.



### I LOVE BEES

The Beast показал миру, что ARG могут быть успешными, и что если их грамотно использовать в качестве рекламной кампании, то польза от этого будет бесконечная: публика не просто обратит внимание на фильм, но и будет ещё много лет вспоминать все те впечатления, которые им подарила примыкающая к нему ARG. Даже в архивированном виде любая такая игра может стать кладезем информации для любого, кто желает поближе ознакомиться со вселенной того или иной франчайза.

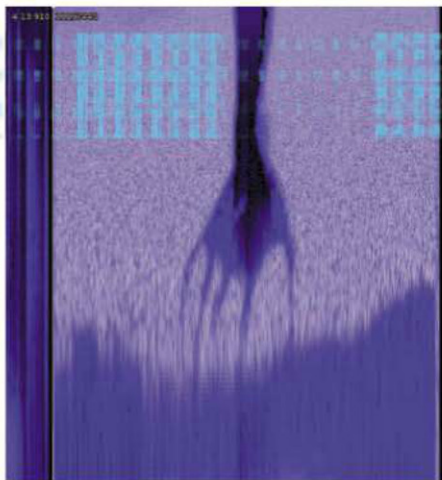
Следующим для Вайсмана и его команды шагом было создание игр для Xbox по мотивам «Искусственного разума», которые продолжали бы сюжет The Beast, но их разработку, к сожалению, решили приостановить. Талантливые дизайнеры не отчаялись, и прикинув, что The Beast не обязан быть единственным в своем роде, решили в 2003 году покинуть Microsoft и основать собственную компанию под названием 42 Entertainment, ориентированную на создание и менеджмент игр в альтернативной реальности.

Первым проектом новоиспеченной студии, носившей тогда имя forty two, стала ARG с лаконичным названием I Love Bees. Приурочена она была, как бы это странно ни звучало, к выходу Halo 2, что сулило Вайсману сотрудничество с его бывшим работодателем. На проведение игры было отведено несколько недель в конце лета и начале осени 2004 года, прямо перед ноябрьским выходом долгожданного сиквела. Начало ей положила массовая рассылка банок с настоящим медом среди активных участников прошлых ARG, в частности The Beast. К ним прилагалась ссылка на сайт [www.ilovebees.com](http://www.ilovebees.com), на котором был опубликован лишь таймер, отсчитывавший время до запуска сайта. Сей момент совпал с выходом трейлера Halo 2, в конце которого надпись [www.xbox.com](http://www.xbox.com) на долю секунды заменилась на всё ту же I Love Bees. Любопытные зеваки тут же последовали

по указанному адресу, где с незатейливым с виду сайтом любительницы пчел творилось что-то неладное. На фотографиях появлялся шум, они буквально разваливались на кусочки, буквы в тексте надламывались и заменялись другими, образывая порой совершенно новые слова, придавая иной смысл написанным на страничках текстам. Покопавшись на сайте и открыв в нем несколько потайных ходов, игрокам предлагалось ответить в указанное время и в указанном месте на звонок платного таксофона, дабы получить дальнейшие условия для продолжения игры.

Именно здесь I Love Bees делает заметные шаги в сторону от установленной The Beast формулы: вместо того, чтобы создать целую цепочку сайтов с различными загадками, кукловоды организовали из [ilovebees.com](http://ilovebees.com) эдакий хаб, который отсылал игроков на совершение определенных действий во внешнем мире, полагаясь на то, что участники сами будут между собой делиться полученной информацией. Зачастую это выглядело так: при очередных помехах на сайте (которые визуальнo напоминали хакерские атаки из всяких триллеров) в его тексте проявлялись координаты широты и долготы, по которым как раз находились таксофоны. Ответив в определенное время на их звонок, игрок обязан был выполнить поручение персонажа с другого конца провода, дабы продвинуть сюжет дальше. После этого ему либо сообщались важные данные, которые он был обязан распространить среди других участников, либо на сайте игры публиковалась очередная порция аудиологов, через которые и излагалась большая часть сюжета ARG.

▼ The Presence на спектрограмме трека My Violent Heart. На альбомной версии песни этой руки уже нет, но зато она пробралась в композицию The Warning, текст которой повествует как раз о данном явлении.



**USBM WARNING:**  
Consuming or spreading this material may be deemed subversive by the United States Bureau Of Morality. If you or someone you know has engaged in subversive acts or thoughts, call:  
**1-866-445-6580**  
**BE A PATRIOT - BE AN INFORMER!**

▲ Этикетка с предупреждением от Бюро Нравственности, расположенная на обороте упаковки альбома.

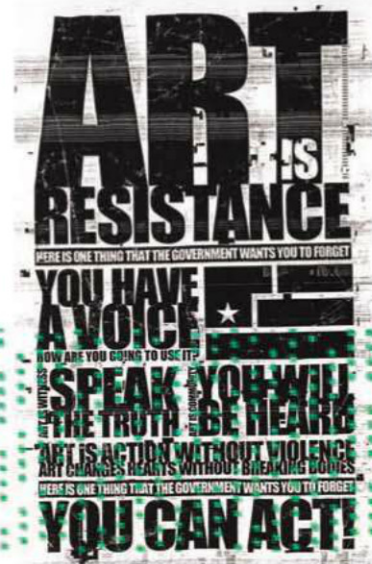


▲ Спектрограмма файла 2432.mр3 с номером телефона.

▼ Листовка в поддержку движения Art Is Resistance.

### ВЕЛИЧАВО СЕЛИ В ЛУЖУ

В 1999 году компания Electronic Arts тоже обратила внимание на набиравший обороты жанр игр в альтернативной реальности и решила сотворить свой собственный долгосрочный проект с большим бюджетом и мощной поддержкой. Разработка игры Majestic началась задолго до выхода The Beast, но в результате EA смогла запустить её лишь после завершения «Зверя» и проката «Искусственного разума». Majestic представляла из себя самую обыкновенную ARG с научно-фантастическим сюжетом, крутящимся вокруг сверхсекретной группы чиновников США «Маджестик-12», ответственной за секретные изучения и эксперименты с НЛО. Только вот если стандартные ARG являлись либо некоммерческими, либо сопутствующими чему-либо проектами, то в случае с Majestic руководство EA захотело заработать непосредственно на самой игре. Для этого разработчики создали отдельную программу-клиент для удобства сбора информации по ARG (и даже распространяли её на дисках в магазинах, за отдельные деньги) и ввели месячную подписку в размере \$9.95. Повествование было разбито на эпизоды и сезоны, но Majestic не дожидая даже до начала второго сезона, так как в неё практически никто не играл. Причиной того была, конечно же, помесечная оплата, стоимость которой можно было сопоставить с аналогичной подпиской на более достойные MMO вроде EverQuest. EA же отмахалась тем, что для Majestic было выбрано крайне неудачное время для запуска, совпавшее с террористическими атаками 11 сентября 2001 года. С тех пор EA больше не возвращалась к ARG.



А сюжет у I Love Bees нисколько не уступал The Beast, по запутанности уж точно. Почти сразу игроки узнали, что на Землю упал военный космический корабль из будущего, из-за чего искусственный интеллект на борту – он же «Оператор» или «Мелисса» – был поврежден. В целях самосохранения и розыска всех выживших членов экипажа, Мелисса переносит себя на веб-сервер в Сан-Франциско, на котором волею судеб располагался сайт о пчеловодстве под названием «Я люблю пчел». В попытках отослать сигналы, Мелисса начинает зашифровывать свои сообщения непосредственно в тексте сайта и во всех представленных на нем изображениях. Это приводит все его содержимое в непригодное состояние, что очень сильно напрягает Дану Обри, хозяйку сайта. В попытках вернуть над ним контроль, Дана случайно стирает частичку памяти Мелиссы. Последнюю это, естественно, очень задело, и она решает отомстить Дане путем снятия её фотографий на вебкамеру в неподходящие моменты, дабы в дальнейшем опублковать компромат в сети. Девушка испугалась и вмиг полностью отстранилась от возникшей ситуации, отправившись в запланированную командировку в Китай раньше срока.

В Мелиссе, как и в других искусственных интеллектах Космического Командования Объединённых Наций (да-да, того самого UNSC из вселенной Halo), заложена программа по восстановлению системы SPDR (System Peril Distributed Reflex) или просто Spider – «Паучок». Пока он пытался починить Мелиссу, на сайте стали бесконтрольно публиковаться целые куски её памяти, по которым посетители сразу определили, что бедная Мелисса была заражена троянским конем Pious Flea – «Праведной блохой». Паук всеми силами пытался стереть Блоху, но та его обхитрила, из-за чего Мелисса по ошибке удалила своего защитника. Блоха торжественно продолжила переписывать весь код Мелиссы, фактически взяв её под свой контроль и начав раздавать игрокам куда более безумные задания по таксофонам. В скором времени раскрывается, что на самом деле Мелисса была заражена вовсе не вирусом, а разумной программой-шпионом Ковенанта.

Раскрываемая параллельно в аудиологах история повествовала о группе героев, которые пробивались на закрытую военную станцию для деактивации устройства Предтечей (Forerunners, древней развитой технологически расы, вымершей ещё за сотни тысяч лет до начала сюжета Halo). Этот механизм собирался уничтожить планету посредством запуска огня с Орелоов, тех самых огромных космических построек с супероружием на борту, в честь которых назван весь сериал. Ценой этой деактивации стала отправка мощного сигнала в космос, который известил глав Ковенанта о местонахождении Земли. К этому времени Мелисса оказывается полностью восстановлена (не без помощи игроков) и возвращается обратно в свое время.

Финал у I Love Bees был поистине грандиозен: Ковенант все-таки начал вторжение на Землю будущего, что соответствовало одной из первых сцен Halo 2, а игроков пригласили в четыре разных кинотеатра в США, где им предлагалось целиком опробовать игру ещё до её официального выпуска. Попутно на [ilovebees.com](http://ilovebees.com) был установлен таймер, отсчитывавший точное время до начала нападения Ковенанта на планету.

Будучи духовным наследником «Зверя», I Love Bees безуслвно увенчалась успехом и точно так же собрала вокруг себя миллионы людей, тысячи из которых охотно принимали участие во всех тех безумствах, что заготавливали для них организаторы. Эта игра не только развеяла сомнения маркетологов по поводу целесообразности траты денег на такого рода рекламные кампании, но и утерла нос журналистам из The Guardian, заявлявшим ранее, что жанру ARG суждено было оказаться на свалке отличных идей, которые так никто и не подхватил.

После завершения I Love Bees студия 42 Entertainment ещё полгода ходила в полном составе (в штабе всего было 9 человек) по церемониям и собирала всевозможные награды как за инновации, так и за вклад в развитие электронных развлечений. Microsoft настолько была довольна результатом сотрудничества с командой Вайсмана, что через пару лет решила пригласить её вновь для участия в рекламной кампании Halo 3. Получившая ARG под названием Iris представляла из себя гораздо более скромную по реализации и количеству участников игру, чем её предшественница. Впрочем, у Halo 3 были такие заоблачные показатели предзаказов, что можно было вообще не заботиться о какой-либо дополнительной рекламе.

▼ 42 Entertainment создавала ARG не только в поддержку фильмов, видеоигр и даже концептуальных альбомов. В её портфолио есть игры, приуроченные к выходу автомобиля Audi A3...



► ...и даже операционной системы Windows Vista, главным призом которой был суборбитальный космический полет.



### BUNGIE ТОЖЕ ЛЮБИТ ПЧЕЛ

Во время проведения I Love Bees студия Bungie была очень сильно занята разработкой Halo 2, поэтому у нее не получилось помочь 42 Entertainment с организацией сопровождавшей её ARG. Потеряв возможность черпать вдохновение напрямую из сценария грядущего космического боевика, кукловоды дали волю фантазии и придумали взамен историю о зараженном сайте для любителей медоносных стебельчатобрюхих насекомых. Из-за того, что связь между I Love Bees и вселенной Halo была весьма поверхностной, среди фанатов было принято считать, что эта пчелиная девиация не имеет никакого отношения к канону сериала. В 2006 году, однако, контент-менеджер Bungie Фрэнк О'Коннор очень тепло отозвался об этой ARG, и подтвердил, что I Love Bees занимает свое почетное место в хронологии Halo, о чем свидетельствовало её включение в официальную энциклопедию по всему франчайзу.



## YEAR ZERO

В 2006 году Трент Резнор, лидер и единственный постоянный член группы Nine Inch Nails, во время очередного тура задумался о создании концептуального альбома об Америке будущего. Имея ряд претензий к действовавшей тогда администрации Джорджа Буша-младшего, Резнор решил пофантазировать на тему того, куда подобные люди приведут страну к 2022 году. Так родился мир Year Zero, где правительство практикует диктатуру, в стране царит цензура, в водоснабжение граждан подмешивают наркотики, и во всем происходящем церковь поддерживает власть имущих.

Привезя из тура набитый набросками ноутбук и сев за запись треков в студии, Резнор понял, что одной лишь музыки для отображения своего видения ему не хватит. Year Zero, по словам самого же артиста, представлял из себя «саундтрек к несуществующему фильму», что естественным образом располагало к созданию киноленты или даже сериала по мотивам альбома. Начав вести переговоры с каналом HBO, Трент к своему удивлению узнал, что для написания сценария, съемок и попадания сериала в сетку вещания могут уйти годы. Так как альбом готовился через пару месяцев поступить на прилавки магазинов, Резнор решил обратиться к куда более быстрому и не менее достойному аналогу: игре в альтернативной реальности. К тому времени существовал уже десяток студий, занимавшихся подготовкой и проведением ARG, но Трент решил сразу обратиться к самой лучшей, а именно к 42 Entertainment. Вместе они мгновенно нашли общий язык и тут же принялись за работу.

## ПАН ИЛИ ПРОПАЛ

Активным игрокам в I Love Bees приходилось несладко. Если сначала выдаваемые им задания по таксофонам были весьма безобидны (ответить на пару вопросов или произнести расшифрованный с сайта пароль), то по ходу развития сюжета они становились куда страннее. Иногда у поднявшего трубку человека требовали рассказать какую-нибудь личную тайну, или даже спеть о ней в полный голос на улице среди бела дня (или ночи, смотря на какое время был назначен звонок). В определенный момент на сайте стали появляться указания явиться к таксофону сразу группой человек, что очевидно намекало на то, что для выполнения новых условий потребуются совместные усилия. Но никто из игроков даже и не предполагал, что им предстоит, например, построить из самих себя пирамиду. Бессовестные кукловоды, явно наблюдавшие за всем процессом со стороны, любили смеха ради приправить и без того сложные задания какой-нибудь незапланированной дополнительной просьбой, вроде спеть всё ту же личную тайну, но уже не персонажу игры, а знакомому товарищу, предварительно позвонив ему по тому же таксофону. Бедолагам приходилось соглашаться, ведь на них возлагалась ответственность перед миллионами других игроков.

ARG по Year Zero заведомо не позиционировалась как рекламная кампания альбома, и создавалась исключительно с целью расширить представление о придуманной Резнором антиутопии. Ещё на ранних этапах построения игры Трент понял для себя, что ничего лучше ARG в данном случае нельзя было и придумать – такого рода интерактивное повествование и пропагандистский настрой идеально вписывались в общий посыл Резнора, который он стремился изложить в своем альбоме. Любая ARG априори обладает силой привлечь к себе людей совершенно разных социальных классов, национальностей и интересов, и, учитывая политический характер Year Zero, это свойство жанра пришлось тут как никогда кстати.

Если в The Beast кукловоды осваивали веб-пространство вширь и вглубь, а в I Love Bees они регулярно выводили игроков на свежий воздух, то в Year Zero им удалось усидеть сразу на двух стульях, да ещё и пополнить арсенал своих трюков аудиозагадками. Одними из первых «кроличьих нор» игры стали как раз музыкальные композиции с грядущего альбома, находившиеся на оставленных в номерах отелей USB-флешках. Песни мигмом разлетались по всему Интернету и расценивались как жест доброй воли со стороны Трента, но тонкие на слух меломаны почти сразу почуяли неладное. В конце трека My Violent Heart присутствовал совершенно неестественный и даже режущий уши шум. Многие списали это на элементы музыкального жанра noise, которые и раньше встречались у Nine Inch Nails, но дотошные аудиофилы решили на всякий случай сделать спектрограмму композиции. Испытав шок от полученного результата, они поспешили поделиться находкой со всем миром: внутри песни была запечатана жутковатого вида рука, вытянутая вертикально вниз. На другой флешке к композиции Me, I'm Not прилагался файл под названием 2432.mp3, целиком состоявший из шума. В его спектрограмме отобразился номер телефона, звонок по которому направлял на один из первых сайтов игры.



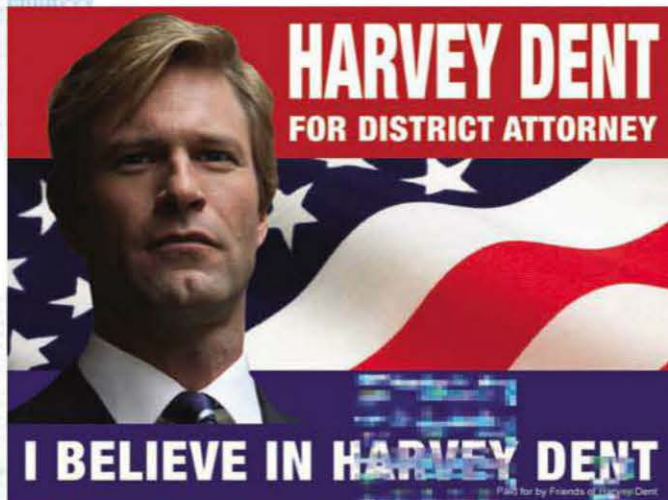
## УНЕСЕННЫЙ ВЕТРОМ

Одним из самых освещенных прессой событий из I Love Bees было вовсе не появление в разных уголках США человеческих пирамид, и даже не поющие по ночам о любви к меду люди. Однажды координаты очередного таксофона указали на город Тампа, штат Флорида. Именно в тот момент, когда нужно было ждать звонка, не вдалеке от таксофона разбушевался ураган Фрэнсис, что, правда, совершенно не испугало отважного Зака Дилла, 24-летнего сотрудника стоявшего поблизости Бургер Кинга. Дождавшись звонка, он уже был готов выполнить любое задание от оператора, но тот впервые за всю историю ARG вышел из образа и потребовал у Зака плюнуть на игру и немедленно убираться подальше из города.



▲ Тот самый телефонный номер Джокера, написанный в небе.

▼ Лицо Джокера, которое раскрылось игрокам после нескольких десятков отправленных на указанный им электронный адрес писем.



На митинги собирались десятки, а то и сотни человек.

В отличие от двух предыдущих ARG студии 42 Entertainment, в Year Zero фактически отсутствовала основная сюжетная линия. Здесь у кукловодов первостепенной задачей была демонстрация всего того кошмара, который творится в Америке образца 2022 года. Именно этот год правительство страны назвало «нулевым» в честь её т.н. «перерождения»: после того, как многие крупные города США были подвержены серии террористических атак от исламских экстремистов (которые, по мнению самых агрессивных повстанцев, были осуществлены при поддержке чиновников), власти решили «в целях безопасности» взять все государство под свой контроль, введя жесткую цензуру и начав тайно добавлять психотропные вещества в водопроводы страны с целью обеспечить себе полное подчинение граждан. Попутно было организовано Бюро Нравственности для предотвращения каких-либо диверсий и устранения всех несогласных с режимом людей. Помогала ему в этом новоиспеченная единая христианская церковь, фактически приравнявшая действующую власть к святым угодникам и агитирующая за то, что любой оппозиционер – это богохульник, поимка которого является долгом каждого человека перед Богом.

Игрокам предоставлялась возможность понаблюдать за развернувшейся деспотией с разных сторон. Среди всех сайтов Year Zero встречались как представительства упомянутых выше Бюро Нравственности и церкви, так и различные форумы и блоги всех озабоченных происходящим активистов. Особо любопытным был сайт bethehammer.net, автором которого являлся человек по кличке «Злой снайпер». По подозрениям участников игры, некоторые песни на альбоме Year Zero исполнялись как раз от его лица.

Самым же интригующим явлением в Year Zero была огромная гуманоидная рука, исходившая откуда-то с неба прямо на землю. Именно она появлялась в спектрограммах песен, и в конечном результате попала на обложку альбома. Фотографии и рассказы о ней периодически публиковались на многих сайтах игры, посетители которых называли её Присутствием (The Presence). Среди них было популярно мнение, что она является лишь галлюцинацией у тех, кто употребляет опал – новый аналог кокаина, имеющий темный цвет. Очевидцы же утверждали, что The Presence является ничем иным, как «рукой самого Бога, опустившейся с небес для того, чтобы покарать всех нас», и это верное означение конца света. Многие поклонники творчества Nine Inch Nails углядели в этом описании почти дословное цитирование строчек из текста песни The Wretched с альбома The Fragile, выпущенного ещё в 1999 году.

Что же касается внешнего мира, то для него была припасена отдельная порция событий. В ядре Year Zero заложен протест, а какой протест может обойтись без митингов, лозунгов и общественных движений? Именно для этой цели была придумана акция Art Is Resistance, призывавшая всех творческих людей объединиться и выразить свое недовольство творящейся в стране ситуацией в рисунках, фильмах, музыке и литературных произведениях. Поддержать образовавшуюся группу энтузиастов можно было посредством расклеивания листовок с логотипом AIR на улицах своего города, а также ношением эмблемы на своей одежде.

Кульминацией Art Is Resistance стал закрытый брифинг в Лос-Анджелесе, на который мог прийти любой желающий. Известив всех пришедших о страшном будущем и наказав им действовать здесь и сейчас для предотвращения угрозы правам и свободе человека, оратор проводил начинающих повстанцев к лифту, после спуска на котором их ждал сюрприз. Внизу, на сцене в маленьком темном зале, стояли ребята из Nine Inch Nails, которые незамедлительно приступили к исполнению как новых песен с Year Zero, так и любимых хитов из богатого каталога группы, подходивших под характер собрания. Так как число активистов составляло всего пару десятков (ничто ведь не предвещало такого поворота событий!), сей концерт можно было вполне расценивать как приватное выступление группы, которая обычно собирает целые спортивные арены. Продлилось оно, правда, немногим больше часа, так как в помещении произвели рейд представители спецназа, успевшие ранее засветиться в клипе на песню Survivalism.

Проведенная с февраля по апрель 2007 года, ARG по Year Zero изначально не должна была приостанавливаться. Трент был твердо уверен в том, что проект все-таки нужно протолкнуть на телевидение, и продолжил переговоры с HBO во время летнего и осеннего тура Nine Inch Nails в поддержку вышедшего альбома. Когда он наконец вернулся домой в Калифорнию с боевым настроем для работы над сценарием сериала, его там ждала подлянка – стартовала забастовка Гильдии сценаристов. Это полностью перекрыло все планы как на сериал, так и на альбом-сиквел с новой ARG в придачу. Не унывая, Резнор принялся за работу над двумя новыми альбомами – инструментальным Ghosts I-IV и полностью бесплатным The Slip – и после их выпуска отправился в новое мировое турне, отложив все планы с Year Zero на неопределенное будущее. С тех пор, правда, утекло много воды, тот же Джордж Буш-младший уже давно не у штурвала США, да и Nine Inch Nails де-факто перестала существовать, по крайней мере, в качестве коллектива для концертных выступлений. За последние пару лет Резнор со своим верным товарищем Аттикусом Россом написали саундтреки к фильмам Дэвида Финчера «Социальная сеть» и «Девушка с татуировкой дракона», получив «Оскар» за первый, но это не мешало ему подпитывать надежды фанатов о выходе продолжения Year Zero, несмотря на его, казалось бы, утерянную актуальность. Ведь кто знает, может пресловутый «Нулевой год» все-таки и наступит, но уже на территории другой, куда большей по размерам страны.

### ПОИСКИ НА ДОМУ

Культовый сериал Lost («Остаться в живых») тоже не обошел феномен ARG стороной, и по его мотивам было проведено аж две игры: Lost Experience, где игроки расследовали злодеяния компании Hanso, и Find 815, где им предстояло принять участие в поисках самолета, на котором разбился герой сериала. 42 Entertainment к разработке этих игр не имела никакого отношения, но зато в ней лично поучаствовал сам Дж. Дж. Абрамс, один из авторов и вдохновителей сериала. Никакого вклада в жанр они, правда, не привнесли, и по исполнению фактически полностью дублировали The Beast. Разве что местные кукловоды полностью отказались от какой-либо интерактивности во внешнем мире и решили обойтись лишь веб-сайтами. Продюсеры сериала открыто заявляли, что они обратились к ARG исключительно из коммерческих соображений, и им очень хотелось приобщить к Lost ещё большее количество людей. Здесь они, впрочем, упали лицом в грязь, т.к. кукловоды совершили фатальную ошибку с размещением «крюльчих нор», установив их в самом сериале. Именно из-за этого в ARG по мотивам Lost принимали участие только самые заядлые поклонники сериала. Осознав, что привлечь нового зрителя путем игры не получится, продюсеры с чистой совестью решили подзаработать на уже сложившейся аудитории, объявив бартер на размещение рекламы внутри некоторых сайтов игр, чем охотно воспользовались такие крупные торговые марки, как Jeep и Sprite.







На протяжении всего года рекламная кампания фильма представляла из себя самое настоящее безумство. С целью хоть чуть-чуть узнать предысторию появления Джокера в Готэм-сити, игроки готовы были на любые поступки ради открытия новых веб-сайтов. Однажды их попросили сняться в костюме Джокера на фоне какой-нибудь городской достопримечательности (способствовал развитию образовавшейся тогда джокеромании) и опубликовать снимки на сайте [gorysdeathkiss.com](http://gorysdeathkiss.com). В результате всем поучаствовавшим в этой акции маньякам присылали по настоящей почте номер газеты *The Gotham Times*, на страницах которой их ждал ещё десяток веб-адресов. В другой раз Джокер потребовал у игроков явиться в одну из 22 указанных пекарен, где им вручали торты, на которых глазурью были написаны индивидуальные номера телефонов. Позвонив по такому номеру, игрок слышал звонок... внутри торта. Раскрыв его, он обнаруживал пакетик с мобильником и запиской с ещё одним номером, который нужно было набрать уже на трофейном сотовом телефоне. После извещения оператора о получении «посылки» на ящик электронной почты игрока приходило письмо от самого Джокера с установкой ждать следующего звонка. В конечном результате всех получивших телефоны участников пригласили в IMAX на премьерные показы фильма.



### RIGHT WHERE IT BELONGS

Если вы хотите лично познакомиться с описываемыми в материале ARG, то вынужден вас огорчить: все сайты *The Beast* уже несколько лет как удалены, а на [ilovebees.com](http://ilovebees.com) висит страничка с уже раскрытыми аудиологами. Зато вот с Year Zero ситуация куда более благоприятная, ведь все адреса живы по сей день, и более того – ключоводы продлевают их оплату, навевая мысль о том, что они обязательно пригодятся им в будущем. Перечень всех связанных с Year Zero материалов вы можете найти на [http://www.ninwiki.com/Year\\_Zero\\_Research](http://www.ninwiki.com/Year_Zero_Research)



Как-то раз у группы игроков потребовали взломать определенный сайт, но как только они приступили к делу, их операцию перехватил сам комиссар Гордон. Пригрозив горе-хакерам тюрьмой, он предложил им остепениться и помочь с отловом тридцати коррумпированных полицейских. Всех поймать, к сожалению, не удалось, что непосредственно сказалось на событиях в фильме. Попутно по всей стране организовывались митинги в поддержку Харви Дента, на которые собирались сотни людей, и из-за их успеха будущий антагонист смог-таки занять пост окружного прокурора.

Вся эта суматоха продолжалась вплоть до самого выхода фильма в кинотеатрах. Несмотря на масштабность и сложность реализации такого проекта, игра прошла практически безупречно. В самый её разгар, правда, случилась трагедия: от острой интоксикации, вызванной случайным совмещением снотворных, болеутоляющих и антидепрессантов, умер Хит Леджер, исполнитель роли Джокера. Он был активно задействован в ARG, и из-за его утраты кукловодам пришлось отменить все запланированные с его участием события.

За неделю до премьеры фильма Джокер решил пошутить и изуродовал все задействованные в ARG веб-сайты, оставив последнюю головоломку, после разгадывания которой можно было получить бесплатные билеты на фильм в IMAX (это было особенно актуально среди тех, кто не явился в пекарню за тортом с телефоном) – в знак благодарности от организаторов игры за успешно проведенные 14 месяцев. «Why So Serious?» была настоящим триумфом жанра ARG, про неё писали и снимали репортажи самые крупные представители СМИ. Фактически ни одна другая игра в альтернативной реальности не попадала в выпуски новостей той же CNN, но они попросту не смогли обойти массовые собрания людей, скандирующих за выбор Харви Дента. Обидно лишь, что мало какой другой блокбастер в обозримом будущем будет способен повторить успех рекламной кампании «Темного рыцаря». Даже его сиквел, «Возрождение легенды», решил не пытаться побить предыдущие рекорды, и ограничился простой вирусной рекламой с редкими потугами на интерактивность, вроде открытия первого портрета Бейна путем отправки сообщения в твиттер с хэштегом [#thefirerises](https://twitter.com/thefirerises). С другой стороны, это никак не отразится на успехе фильма – он ведь, как было сказано выше, и так соберет в прокате свой заслуженный миллиард.

### PORTAL 2

Завершить статью хотелось бы, конечно, на ARG по мотивам видеоигры, благо совсем недавно многие читатели журнала могли сами стать участниками таковой. В начале марта 2010 года для первой части *Portal* вышел ряд апдейтов, изменивших концовку игры, а также добавивших в неё возможность собрать 26 радиоприборов в разных уголках уровней. При переносе устройства в определенное место оно начинало ловить какие-то странные шумы и пиликанья. На поверку они оказались коротковолновыми сигналами, используемыми в телевидении с медленной разверткой, и в большинстве таких записей было зашифровано либо изображение, либо код Морзе. Картинки были совершенно разного характера (например, изображение коварного суперкомпьютера GLaDOS или фотография черепа из Flickr-аккаунта одного из сотрудников Valve) и в целом не несли никакого смысла. В кодах Морзе же встречались и вовсе глупые послания вроде «LOL», а также разнобуквица «The quick brown fox jumps over the lazy dog».

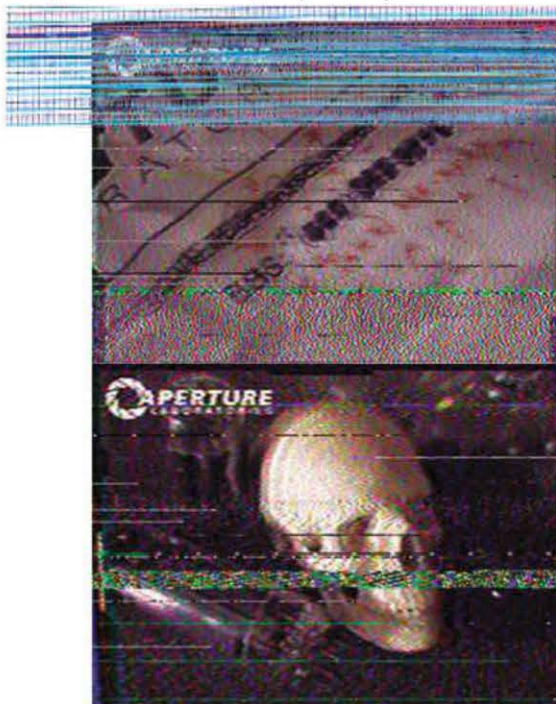
Тяжелее всех при запуске GLaDOS давались *Amnesia: The Dark Descent* и *Killing Floor*: в первую все боялись играть, а вторая требовала чрезмерно большого количества игроков – мультиплеер же.

Лишь единичные радиосигналы оказали настоящую пользу: на двух картинках была запечатлена бумажка с адресом BBS (электронной доски объявлений), на которую нужно было как по старинке позвонить с телефонного модема и ввести логин и пароль, что были зашифрованы в одном из файлов с кодом Морзе. Подключившись к BBS, игроки получили доступ к серверам самой Aperture Laboratories, где хранилось множество концепт-артов, явно намекавших на Portal 2, и все они были выполнены в формате ASCII, то есть в текстовом виде. В течение недели сервер пополнялся новыми материалами, и для доступа к некоторым из них требовалось подключение под иным паролем, который был зашифрован в официальном анонсе Portal 2 на сервисе цифровой дистрибуции Steam.

## SLUSHO!

Художественный фильм Cloverfield от продюсера Дж. Дж. Абрамса (он же «Монстро» в российском прокате) являлся самым настоящим трибьютом вирусному маркетингу как таковому. Он не просто свой первый же трейлер оформил в виде очередной вирусной интернет-страшилки, но и сам походил на такого рода видео. Пока в кинотеатрах крутили рекламу таинственной картины под названием 1-18-08, на её официальном сайте публиковались фотографии главных персонажей, на майке одного из которых присутствовал логотип напитка «Slusho!», появившийся пару раз в сериале Alias («Шпионка»). В попытках найти о нем хоть какую-нибудь информацию, игроки наткнулись на несколько фальшивых сайтов, инициировавших... Нет, стоп. У Cloverfield не было своей ARG, лишь около двух десятков интернет-страниц, из информации на которых можно было получить примерное представление о том, как появилось на свет снесшее голову Статуе Свободы и разрушившее половину Манхэттена чудовище. В сферу деятельности японской корпорации Tagrauto входило не только производство прохладительных напитков, но и бурение земли на дне океана, откуда она предположительно добывала ингредиенты для «Slusho!». Он, кстати, оказывал весьма странное воздействие на людей: сначала они привыкали к нему, а потом постепенно становились гиперактивными и слегка слабоумными (весь этот процесс был запечатлен в серии видеороликов на примере девушки, озадаченной исчезновением своего парня), но так как «Slusho!» являлся относительно новым продуктом, на него ещё не успело поступить достаточное количество жалоб. Так вот, во время установки очередной подводной станции неподалеку от восточного побережья США, представители корпорации наткнулись на непонятного вида существо, и решили его поизучать. Не учтя, что добываемая для «Slusho!» субстанция может как-то сказаться на странном с виду зверьке, он вырастает до исполинских размеров, разрушив станцию и направившись в сторону Нью-Йорка. Незадолго до выхода фильма на бывшей когда-то популярной социальной сети MySpace стали появляться профили героев фильма, которые вели свои блоги и оставляли друг у друга комментарии к записям в них. В одном из последних постов некоего Роба Хоукина упоминалось, что ему предложили уехать работать на «Slusho!» в Японию, на что все его друзья оставили одобряющие отзывы. В результате Роб становится протагонистом Cloverfield, и фильм начинается с вечеринки по поводу его отлета.

Спустя почти неделю после обновления Portal на церемонию Game Developers Choice Awards был приглашен основатель и глава Valve Гейб Ньюэлл для получения награды как за прорыв в развитии технологий цифровой дистрибуции, так и за общий вклад в развитие игровой индустрии. Во время его благодарственной речи на экране за его спиной дважды появлялся BSoD («синий экран смерти») с именем GLaDOS в заголовке. Первый был очень короткий, и по его поводу Гейб отшутился фразой «Вот что я получил за работу в Microsoft», припомнив те дни, когда он был ведущим разработчиком ранних версий Windows. Затем наступил второй BSoD, уже подольше, и публика, разглагольствуя повнимательней, стала ликовать и аплодировать. Ньюэлл поблагодарил всех присутствовавших, и пожелал удачи с разгадыванием шифра в послании. Как только фотографии с церемонии попали в Интернет, программисты со всего света тут же разглядели в указанном на экране коде ошибки шестнадцатеричный текст, при переводе которого получалась фраза «SUSPENDUNTILEEE» – «Отложить до E3». Как и предполагалось, первый официальный трейлер Portal 2 появился как раз на выставке E3 2010, и он сопровождался анонсом о выходе игры на PlayStation 3.



▲ Среди всех полученных с радиосигналов фотографий были полезны лишь те, на которых был запечатлен телефонный номер BBS.

▼ Вот так выглядела BBS, к которой нужно было подключиться через телефонный модем.



▲ «I feel FANTASTIC and I'm still alive».

This computer system is for authorized use only. The use of this facility may be monitored for computer security purposes. Any unauthorized access to this system is prohibited and is subject to criminal and civil penalties under Federal Laws including but not limited to Public Laws 83-703 and 99-474.

SYSTEM DUMP DATA BACK-PRESSURE LOW: ALTERNATE RETRIEVAL PENDING

GLaDOS login: backup

Password: backup

```

---- APERTURE LABORATORIES GLaDOS v3.11 ----
-- COPYRIGHT (c) 1973-1997 APERTURE - ALL RIGHTS RESERVED
-- RECONNECTING TO BACKUP STREAM ----
CONNECTION ESTABLISHED ----
SYSTEM DUMP COMPLETION STATE:
-- DATA DUMP BACK-PRESSURE LOW
-- VALUABLE ASSET RETRIEVAL INITIATED
-- GATHERING SUB-SYSTEM STATUS...

```

ESTIMATED TIME REMAINING: LATE EOCENE



На этом завершилась лишь первая часть ARG в поддержку Portal 2. Через год после обновления оригинального «Портала» Valve решила устроить очередную распродажу на своем сервисе Steam и якобы приурочить её к первому апреля, назвав PotatoFoolsDay. Главным набором игр, на котором постоянно держалась низкая цена сквозь все три недели акции, был The Potato Sack – «Мешок картошки». В нем содержались 13 инди-игр, в число которых входили Super Meat Boy и Amnesia: The Dark Descent, и все они были так или иначе обновлены – в них появились новые эксклюзивные ачивменты на картофельную тематику. Вполне милые и безобидные дополнения через несколько дней обернулись продолжением начатой ещё год назад рекламной кампании Portal 2, только на этот раз задача была не анонсировать и раскрутить игру, а выпустить её раньше срока. Игроки стали находить её новые концепт-арты, но уже не в виде ASCII-изображений, а в качестве зашифрованных файлов внутри игр из «мешка картошки». Далее, когда уже стало известно об участии самой GLaDOS во всем этом, внутри Steam открылась страничка с таймером, отсчитывающим точное время до выхода Portal 2. Для того чтобы игра вышла раньше 19 апреля, Valve организовала программу GLaDOS@Home, суть которой заключалась в одновременной игре в чертовую дюжину избранных инди-игр, и выполнении тамошних «картофельных» ачивментов. Все это делалось для подпитывания GLaDOS, вместе с запуском которой в продажу на Steam поступила бы цифровая версия долгожданного сиквела одной из лучших игр 2007 года.

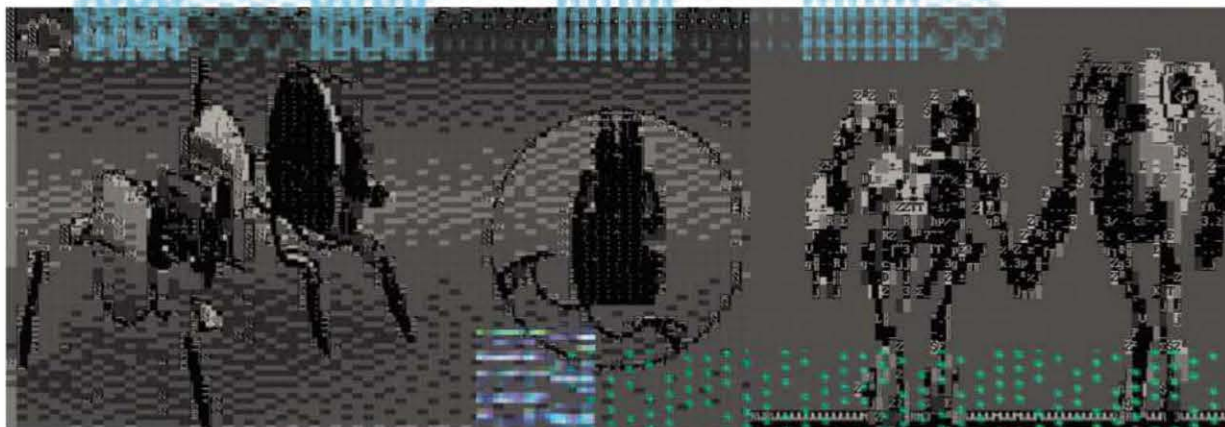
В конечном результате игрокам удалось заполучить игру за 10 часов до её официальной даты релиза. Большинство участников восприняли эту ARG очень тепло и принимали активнейшее участие в разгадывании всех предлагаемых ею головоломок. Были, правда, и те, кто рассматривал её как попытку нажиться на запуске Portal 2 и продать игры, которые были не всем нужны. Представители СМИ тут же поспешили умерить пыл таких забияк, напомнив им, что отказ от участия в акции никого не лишал никаких привилегий, разве что бесплатную шапку для Team Fortress 2 не дадут. К тому же, несмотря на то, что картошка играла первостепенную роль в Portal 2, данная ARG не представляла вообще никакой важности для вселенной обеих игр. Это мало кого расстроило, и лишний раз доказало, насколько гибкими могут быть ARG при их грамотной организации.

▼ Непревзойденный Уитли тоже дебютировал в BBS.



### НАСЛЕДИЕ ФЛИННА

42 Entertainment нынче занимается не столько ARG, сколько простой вирусной рекламой. Одним из недавних таких её проектов была акция Flynn Lives!, организованная в честь фильма «Трон: Наследие». Она была очень скромная, но милая: всего около десяти сайтов, многие из которых содержали в себе Flash-версии тех игр, что фигурировали в оригинальном «Троне». На одной из таких страниц был указан адрес зала игровых автоматов Флинна, главного героя первого «Трона», пропавшего без вести двадцать лет назад. При проверке оказалось, что сия видеоигровая аркада находится в Сан-Диего неподалеку от того места, где проводился Comic-Con, и что специально для рекламы фильма по этому адресу воспроизвели точную копию зала. Там установили несколько игровых автоматов с играми 80-х годов, в числе которых была ставшая уже легендой Spasе Paganoids, и выстали на дисплей полноразмерную модель светочикла из грядущего сиквела.

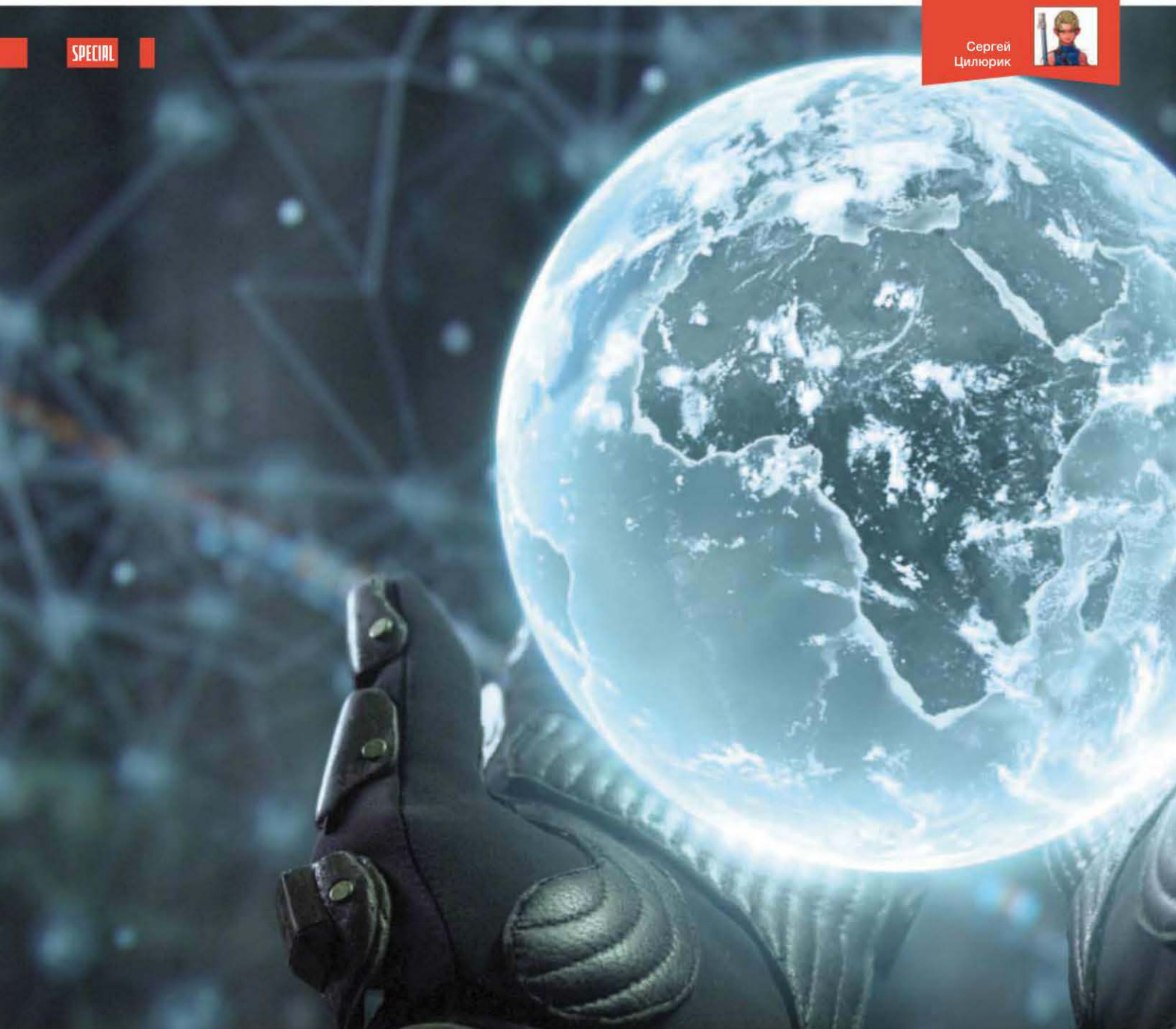


▲ Та самая каска для Team Fortress 2, которую раздавали всем владельцам «мешка картошки».

▲ Одна из многих ASCII-иллюстраций из BBS, полностью выполненных в текстовом виде. Это было первое публичное изображение ATLAS и P-body, роботов из кооператива Portal 2.

\*\*\*

Возвращаясь к словам, сказанным в начале статьи, массовое распространение Интернета и начало века информационных технологий за последние 10-15 лет изменили всю нашу жизнь. Вместе с ней изменились и наши развлечения, многие из которых эволюционировали до неузнаваемости. Ведь если посмотреть на то, из чего выросли современные ARG, то мы увидим все те же ребусы, при решении и соединении ответов которых образовывались все новые и новые загадки. Мы увидим детективные истории, которые связывают одно небывалое происшествие с другим. Мы, наконец, увидим даже знакомых всем нам «казаков-разбойников», с присущим им поиском подсказок для нахождения злодеев, а также попытками разузнать у них заветное слово-пароль. Никакое другое явление не способно так заинтриговать и сплотить людей со всех уголков планеты, как игры в альтернативной реальности. Мне лично удалось поучаствовать в Year Zero, и было бы бесконечно здорово повторить это все вновь. Но пока что остается лишь надеяться на то, что жанр продолжит удивлять весь мир, ещё неоднократно превзойдя самого себя. А он это обязательно сделает. **СИ**



# Палеоконтакт:

от Лавкрафта  
до «Прометея»

**«БЫЛИ ЭПОХИ, КОГДА НА ЗЕМЛЕ ГОСПОДСТВОВАЛИ ИНЫЕ СУЩЕСТВА, И ОНИ СОЗДАЛИ БОЛЬШИЕ ГОРОДА. ОСТАНКИ ЭТИХ СУЩЕСТВ ЕЩЕ МОГУТ БЫТЬ ОБНАРУЖЕНЫ: ОНИ ПРЕВРАТИЛИСЬ В ЦИКЛОПИЧЕСКИЕ КАМНИ НА ОСТРОВАХ ТИХОГО ОКЕАНА. ВСЕ ОНИ УМЕРЛИ ЗАДОЛГО ДО ПОЯВЛЕНИЯ ЧЕЛОВЕКА, НО ЕСТЬ СПОСОБЫ, КОТОРЫМИ МОЖНО ИХ ОЖИВИТЬ, ОСОБЕННО КОГДА ЗВЕЗДЫ ВНОВЬ ЗАЙМУТ БЛАГОПРИЯТНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ В ЦИКЛЕ ВЕЧНОСТИ. ВЕДЬ ОНИ САМИ ПРИШЛИ СО ЗВЕЗД И ПРИНЕСЛИ С СОБОЙ СВОИ ИЗОБРАЖЕНИЯ.»**

ГОВАРД ЛАВКРАФТ, «ЗОВ КТУЛХУ»

**В** наши дни теория палеоконтакта имеет немало приверженцев. Величие египетских пирамид, Стоунхенджа, геоглифов Наски и статуй с острова Пасхи из-за их немалого возраста заставляет многих обратиться за ответом к звездам – быть может, именно инопланетные посетители нашей планеты помогли античным цивилизациям воздвигнуть эти сооружения ради каких-то своих целей? Некоторые идут дальше – отвергнув креационизм, они сомневаются и в эволюции, предлагая в качестве объяснения появлению на Земле человека разумного инопланетное вмешательство.

Первые семена подобных теорий посеяла Елена Блаватская, основательница учения теософии, предложив свое неординарное и запутанное объяснение антропогенеза. Впрочем, ее собственные труды были посвящены эволюции и метаморфозам «рас» на Земле – зато ее ученик и последователь Уильям Скотт-Эллиот в книге «Лемурия – исчезнувший континент» (The Lost Lemuria, 1904) описал, как лемурийцев, тогда еще не доросших даже до того, чтобы их можно было назвать людьми, наставляли гости с Венеры, уже достигшие в своем развитии стадии божественности. Венерианцы научили землян приручать огонь, обрабатывать металлы, плести ткани и заниматься земледелием (как утверждал автор,



В середине XX века на свет появилось еще одно учение, название которого, как и теософия, склеено из двух обычных слов – сайентология. Его автор, писатель-фантаст Л. Рон Хаббард, создал, по сути, религию на основе собственной космооперы. В ней, в частности, описывалось, как 75 миллионов лет назад инопланетный властелин Ксену (или Зину) в целях борьбы с перенаселением подчиненных ему планет собрал миллиарды людей, привез их на Землю и расставил вокруг вулканов, в которые сбросил водородные бомбы. Затем Ксену поймал высвободившиеся души и заставил их смотреть 36-дневный 3D-фильм, имплантировавший в них воспоминания о боге и дьяволе, а заодно и лишивший их самоидентификации. Эти сгустки душ, липнущие к телам, считаются сайентологами причиной войн, болезней и едва ли не всех бед человечества. Кстати, работа Хаббарда «Дианетика», ставшая основой для сайентологии, дебютировала в 1950 году в журнале *Astounding Science Fiction* – том самом, в котором 14 годами ранее была впервые опубликована новелла «Хребты безумия».

гости с парниковой планеты привезли с собой в дар не существовавших ранее на Земле пчел и пшеницу). Они же построили гигантские города и памятники (каменные исполины с острова Пасхи, мол, отображали своих создателей в натуральную величину), которые пошли на дно вместе со всей Лемурией из-за вулканической активности.

Крайне вероятно, что с творчеством Скотта-Эллиота был знаком так и не признанный при жизни писатель из Роуд-Айленда – только у Лавкрафта божественные благодетели обернулись демоническими созданиями, столь жуткими, что и описать их невозможно. Одна из самых известных работ Лавкрафта, «Хребты безумия», описывает «историю появления на Земле, тогда еще молодой планете, звездоголовых пришельцев, а также прочих чужеземных существ – пионеров космоса». Они создали на Земле жизнь – но не ради высших целей, а лишь для собственного пропитания; они, как и их противники, осьминогоподобные потомки другого пришельца, Ктулху, покрыли планету своими городами, но из-за тектонических сдвигов эти монументальные сооружения опустились на дно океана.

Пожалуй, именно в прагматичности Лавкрафта заключалась львиная доля успеха его произведений: в них часто преобладал системный, практически научный подход к описанию всевозможных вещей, прерывающийся лишь тогда, когда в

поле зрения оказывалось что-то поистине неопишное. Сам писатель, однако, относился к созданию подобных историй как к хобби, лишенному чрезмерной серьезности. «У нас полчается псевдубедительная предыстория из темной мифологии, легенд и библиографии – хотя, конечно, никто из нас не имеет ни малейшего желания взаправду ввести читателя в заблуждение», – писал он в 1934-м. И действительно, его коллеги, охотно вписывавшие упоминания Некрономикона в свои собственные произведения, не пытались плодить спекуляции. Этим занялись совсем другие люди, задолго после смерти Лавкрафта.

Так, популяризации мифов о Ктулху во Франции изрядно поспособствовал уроженец Одессы Яков Бергер, в эмиграции известный как Жак Бержье. Он не только перевел на французский труды Лавкрафта, но и издал их в основном им же самим (в сотрудничестве с его партнером Луи Повелем) журнале «Планета», в котором также публиковались работы таких авторов, как Хорхе Луис Борхес, Роберт Шекли и Фредерик Браун. Увлечение Бержье оккультизмом началось еще с изучения Каббалы в детстве и продолжилось во время его карьеры физика-ядерщика – а во время заключения в нацистском концлагере Маутхаузен ему пришла в голову идея книги, которую он претворил в жизнь полтора десятилетия спустя (в соавторстве с все тем же Повелем).

«Утро магов» (Le Matin des magiciens, 1960) не только впервые связала нацизм и оккультизм, дав тем самым толчок еще одному направлению теорий и спекуляций, но и стала первой научно-популярной книгой, высказывающейся в пользу палеоконтакта.

Настоящий же бум на древних астронавтах начался после выхода книги Эриха фон Дэникена «Колесницы богов: Неразгаданные тайны прошлого» (Erinnerungen an die Zukunft: Ungelöste Rätsel der Vergangenheit, 1968). Предприимчивый швейцарец, работавший управляющим отеля и дважды судимый за мошенничество, вдохновился спекуляциями Бержье-Повеля и написал собственную книгу о палеоконтакте. «Колесницы богов» встретили неожиданный успех у публики: полученные за нее роялти позволили фон Дэнику расплатиться по всем счетам и покинуть гостиничный бизнес – он принялся строчить продолжение «Колесниц» еще в тюрьме, куда угодил после очередных махинаций. С тех пор фон Дэникен – всемирно известный «эксперт» по палеоконтактам и уфологии; его новые книги выходят и по сей день. В библиографии, использовавшейся при написании «Колесниц богов», однако, несложно обнаружить «Утро магов», в которой, в свою очередь, неоднократно упоминался Лавкрафт. К нему, получается, и уходят корни современной теории палеоконтакта.

Но, само собой, такая благодатная тема не могла оказаться не затронутой и другими писателями-фантастами – не претендующими, правда, на научность и достоверность своих выдумок.

В 1898 году после выхода «Войны миров» Герберта Уэллса бульварные бумагопечататели наплодили кучу вариаций на тему столкновения землян с марсианами. В их числе была и «Воины с Марса», этакая пиратская копия романа Уэллса, в которой место действия было заменено на окрестности американского Бостона. Интерес представляет, однако, не она, а ее сиквел – «Эдисоновское завоевание Марса» (Edison's Conquest of Mars) за авторством Гаррета Сёвисса. Как не-

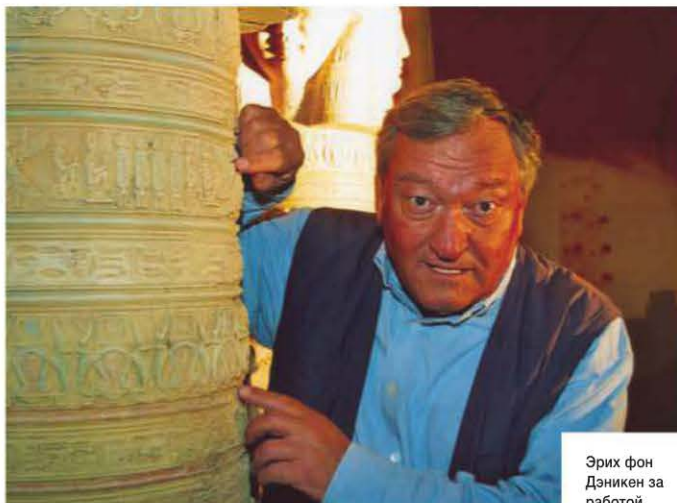
сложно догадаться из названия, сиквел этот рассказывал о том, как именитый предприниматель (сам Томас Эдисон дал добро на использование в книге своего образа) ведет космофлот Земли в контратаку на Марс. Его новые изобретения – игнорирующие гравитацию машины и молекулярный расщепитель – позволяют землянам взять верх над обитателями красной планеты. Попутно выясняется, что марсиане ранее посещали Землю, построили пирамиды и Сфинкса и экспортировали к себе людей в качестве рабов. В итоге землянам удается затопить подземные города бывших захватчиков, после чего император марсиан дает клятву о дальнейшем ненападении на Землю. Так одна из первых космоопер и заканчивается – на радостной ноте. Занятно, но именно в таком на первый взгляд гротескно трешовом произведении (Эдисон против марсиан, боже мой!) впервые появилось огромное количество вещей, впоследствии ставших традиционными для научной фантастики: похищения людей инопланетянами, влияние пришельцев на древние цивилизации, промышленное освоение астероидов, космические баталии и даже просто скафандры.

В 1948 году Артур Кларк написал короткий рассказ «Страж» (The Sentinel), повествующий о том, как на Луне обнаруживается таинственный монолит, оставленный там сотни миллионов лет назад какой-то цивилизацией. «Страж» впоследствии лег в основу как романа «2001: Космическая одиссея» (2001: A Space Odyssey), так и сценария для одноименного фильма Стэнли Кубрика, вышедшего чуть раньше книги в 68 году. В новой истории монолит превратился в активного участника эволюции человека, объявившись в Африке и тайным образом подтолкнув племя первобытных гоминидов к использованию подручных инструментов для убийства дичи, а затем и себе подобных. На рубеже второго и третьего тысячелетий нашей эры человечество обнаруживает древний артефакт и засекает сигнал, посланный им в сторону Юпитера. Отправившаяся к дальней планете экспедиция по пути сталкивается с непредвиденным

### ПАТИМИНУТНА СТЕБА

На основе творчества фон Дэникена было снято множество псевдодокументальных фильмов и сериалов. Американский History Channel, например, с 2009 года транслирует собственный телесериал «Древние пришельцы». Помимо главного идейного вдохновителя там фигурируют и другие «эксперты», например, Джорджио Цукалос (он, несмотря на греческие корни, также родом из Швейцарии), легко узнаваемый благодаря громким заявлениям («Единственное, что может опровергнуть теорию о древних астронавтах, – это появление инопланетян, которые скажут, что раньше здесь никогда не были») и выдающейся внешности. Разве ж удивительно, что сваливающий все подряд на пришельцев человек с прической, напоминающей о центаврианах из «Вавилона-5», стал мемом сам по себе?





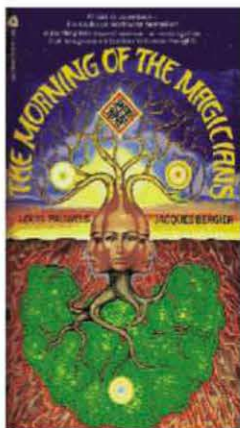
Эрих фон Дэнйкен за работой.



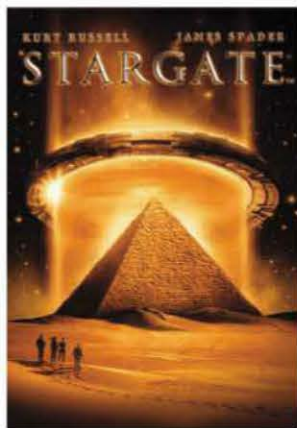
▲ Марсиане, строящие Сфинкса по образу и подобию собственного повелителя (иллюстрация к «Эдисоновскому покорению Марса»).



Первая в мире иллюстрация скафандра.



▲ Англоязычная обложка «Утра магов».



▲ В основу цикла «Звездные врата» лег тезис о том, что с древними египтянами контактировала инопланетная цивилизация гоа'улдов. Более подробно о Stargate и всем, что с ним связано, мы постараемся рассказать в одном из грядущих выпусков рубрики «Кроссформат».

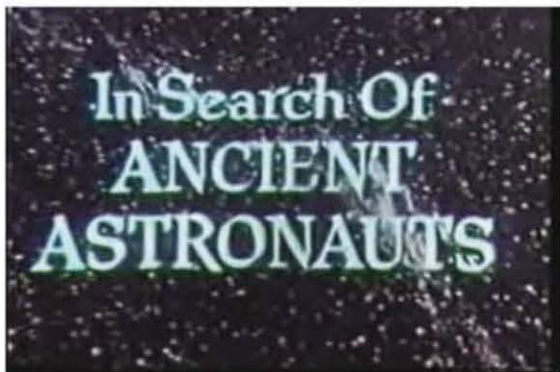


▲ Мир Warcraft обязан своим существованием богоподобным титанам, улетающим осваивать другие планеты.



▲ Шоггот из Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.

▼ Во вселенной Halo технологии Ковенанта базируются на артефактах Предтеч – сверхразвитой цивилизации, контактировавшей также и с человечеством в далеком прошлом. Один из артефактов был обнаружен на Земле, в Кении.



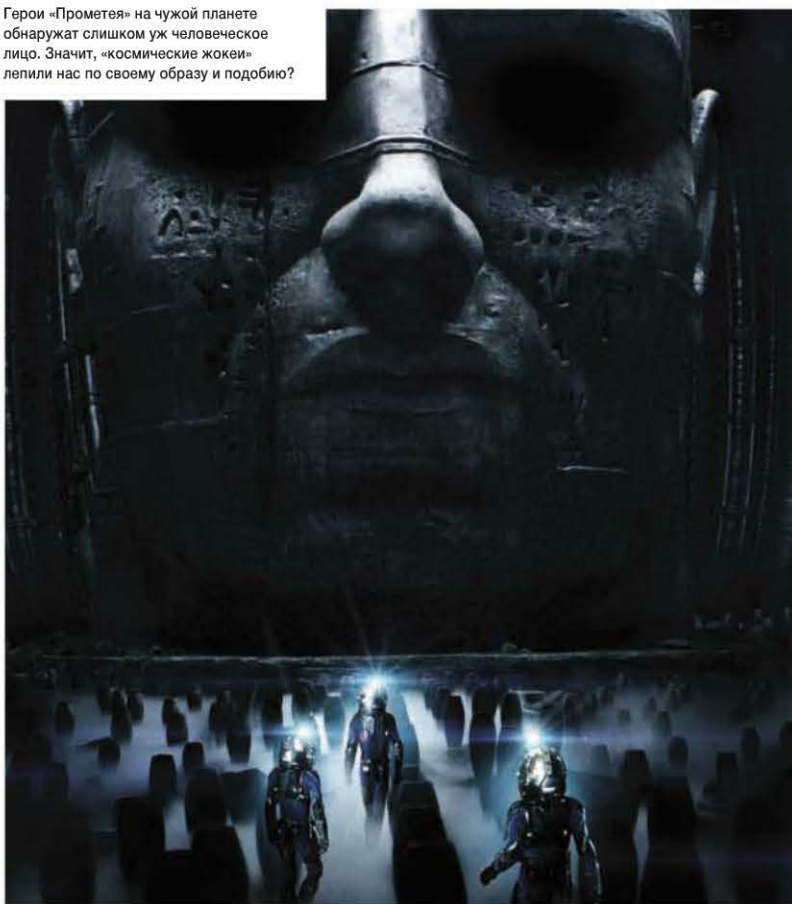
◀ Документальный фильм «В поисках древних астронавтов» (In Search of Ancient Astronauts, 1973), основывавшийся на работе фон Дэнйкена, смог зомбировать ту аудиторию, до которой не дотянулись книги.

▶ Именно в Кении обнаруживается и Зохар – мистический монолит, играющий центральную роль в сюжете цикла Xenosaga.





Герои «Прометей» на чужой планете обнаружат слишком уж человеческое лицо. Значит, «космические жокеи» лепили нас по своему образу и подобию?



Ридли Скотт гарантирует, что в «Прометее» «чужой» не появится: по мнению режиссера, этот образ «исчерпал себя, причем полностью, за те четыре фильма, поэтому пришлось ставить их в ситуацию, в которой они перестают быть несокрушимыми. В случае с первым фильмом, как бы это ни было смешно, все было проще, так как это было нечто абсолютно новое, чего вы еще никогда не видели. Именно поэтому он и был настолько пугающим. Потом ледящего ужаса никто уже не испытывал, потому что монстра все уже видели. В «Чужом» был большой набор элементов: существо, вылупляющееся из яйца (страх пробирал до костей), существо, впившееся в лицо Джона Херта, существо, оплодотворившее его, существо, вылезавшее из его груди, и, наконец, взрослая особь. Хотя на экране оно появлялось считанное количество раз. В «Прометее» используются эти же правила драмы подобного типа. Когда речь идет о монстрах, чем меньше их видно, тем сильнее эффект. Можно увидеть что-то абсолютно неожиданное.

препятствием в лице бортового компьютера, убивающего практически всех членов экипажа; единственный выживший герой добирается до пункта назначения и после контакта с монолитом «обожеествляется», превращается в более совершенную форму жизни, что позволяет ему впоследствии помогать землянам.

Во все том же 68-м увидела свет еще одна книга, заслуживающая внимания – «Глас Господа» (Glos Pana) Станислава Лема. Она повествует о том, как американские ученые изучают сигнал, непрерывно поступающий из глубин космоса, и обнаруживают, что он сам по себе затрудняет распад органических макромолекул, тем самым увеличивая шанс зарождения жизни во Вселенной. Несмотря на ряд занятных находок при попытке расшифровать таинственное послание, ученые остаются лишь с вопросами и гипотезами – но не ответами. «Глас Господа» – работа в большей мере философская, нежели научно-фантастическая; в отличие от большинства затрагивающих эту тему авторов, Лем настаивает на неспособности человечества по-настоящему понять совершенно чуждые ему мышление и способы коммуникации (этому же посвящен его самый известный роман – «Солярис»).

Глубокомысленные рассуждения о происхождении человечества вряд ли найдутся в видеоиграх – хотя и там тема палеоконтакта затрагивается. В качестве примера сама собой напрашивается вторая часть Assassin's Creed – однако тамоншие предтечи человечества вовсе не были инопланетянами.

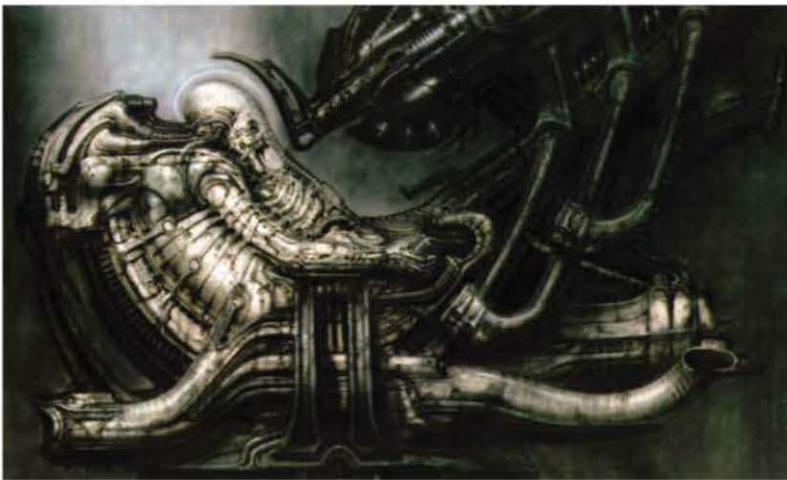
В Mass Effect буквально первое, что игрок узнает о ханарах, – то, что протееанцы целенаправленно вырастили из них разумную расу. В третьей части открывается, что схожим образом были выпестованы и азари – правда, более опосредованным путем. И, собственно, Жнецы оставляют органическим расам свои технологии, позволяя им сделать заметный шаг вперед в технологическом развитии и вместе с тем оставляя их уязвимыми к неожиданной атаке.

Chrono Trigger, герои которой путешествуют во времени, позволяет воочию узреть падение на планету в доисторические времена космического паразита Лавоса. А отмотав время на 13000 лет назад относительно их «настоящего», протагонисты оказываются в дивном королевстве, использующем силу Лавоса, чтобы создавать технологические чудеса – от сверхмощного оружия до летающего города и подводного дворца. Впрочем, ничем хорошим это не заканчивается: раздраженный Лавос сперва расправляется с подчинившим его королевством, а затем, отлежавшись под землей несколько тысяч лет, и со всем живым на планете вообще.

Во вселенной Metroid птицеподобная раса Чозо, оказавшись под угрозой собственного вымирания, решила помочь как можно большему количеству рас достичь вершины раз-



К слову о Прометее: на канале Nickelodeon как часть мультсериала LaBam! выходил пластилиновый мультфильм «Прометей и Боб», посвященный неудачным попыткам инопланетянина научить пещерного человека уму-разуму.



▲ «Космический жокей» в оригинальном представлении Г. Р. Гигера. Известный швейцарский художник принял участие в работе над «Прометеем», украсив инопланетные интерьеры фресками.

виятия. Своим бронекостюмом и сверхчеловеческими умениями героиня обязана именно им. Они же ради борьбы с таинственными X-паразитами создали питающихся жизненной энергией метроидов, в итоге ставших главной опасностью для галактики.

Вспомнив Metroid, нельзя не упомянуть про вдохновивший его создателей киноцикл – «Чужой». Начнем издали: в фильме Aliens vs Predator, каноничность которого ставится под вопрос, выясняется, что инопланетные воины, прозванные Хищниками, контактировали с древними цивилизациями, научили их строить пирамиды и использовали людей в качестве инкубаторов для выращивания ксеноморфов, которых Хищники считали достойными противниками для собственного обряда инициации. Создатели фильма вдохновлялись как теориями фон Дэникена, так и творчеством Лавкрафта – действие AvP также разворачивается в Антарктике.

Впрочем, не менее лавкрафтовским был первый «Чужой», снятый Ридли Скоттом тридцать с лишним лет назад. И экипаж «Ностромо», и антарктическая экспедиция из «Хребтов безумия» с ужасом для себя открывали все новые факты, переворачивавшие их мир с ног на голову. В «Чужом» герои

обнаружили корабль неизвестных им существ (прозванных съемочной командой «космическими жокеями»), перевозивший кладку яиц ксеноморфов. По задумке Ридли Скотта, Чужие использовались «жокеями» как биологическое оружие, однако в фильме они послужили причиной гибели собственных создателей, да и нашедшим их людям тоже не поздоровилось. Это довольно точно повторяет историю, описанную Лавкрафтом: инопланетные Старцы, создавшие жизнь на Земле, оказались уничтожены шогготами, которых они сами же и создали в качестве рабочей силы, и встреча с живым шогготом ничем хорошим для протагонистов не заканчивается.

По иронии, сейчас, тридцать лет спустя, Ридли Скотт возвращается к вселенной «Чужого», чтобы заявить, что эти самые «космические жокеи», сотворившие ксеноморфов, также являются и праотцами человечества. Сюжет «Прометей» держится в строжайшем секрете, но уже слоган фильма – «Они искали колыбель человечества, а нашли его погирель» – практически повторяет фабулу лавкрафтовских «Хребтов безумия». Несложно провести параллели и с «Космической одиссеей»: космонавты, стремящиеся узнать происхождение рода человеческого, сопровождаются человекоподобным роботом, у которого могут обнаружиться собственные мотивы, расходящиеся с мнением остального экипажа (тут можно кстати вспомнить Эша из оригинального «Чужого»). Наконец, сам Ридли Скотт делает реверанс в сторону фон Дэникена.

«Так кто же был в этом костюме? – рассуждает Скотт о «жокеях». – Ведь это был не скелет, это был костюм. Так что же там внутри? Куда они летели, что они делали? И тут мне хочется вспомнить писателя – Эриха фон Дэникена. Одна из его самых известных книг – «Колесницы богов». Все думают, что он с ума сошел, с такими заявлениями-то. Если вернуться к антропологам XIX века, к Дарвину, взглянуть на него и на его тезис, он будет выглядеть логично: научились, значит, ходить на двух ногах – и постепенно стали как мы. Но если прикинуть, каковы шансы того, чего мы сейчас достигли – мы бы в такое 30 лет назад не поверили бы. [...] Все меняется так быстро, что начинаешь подумывать – может быть, вся наша история свернула не туда. И рано или поздно у людей рождаются теории, которые впоследствии принимаются, перерабатываются или опровергаются. Так вот, за последние 30 лет все изменилось, раньше они говорили, что вряд ли в нашей галактике кто-то еще есть, а сейчас они признают, что в галактике могут существовать тысячи форм жизни. И, по-моему, Хокинг так и сказал – «давайте надеяться, что они к нам не заглянут». Вот и все, дверь открыта. Глупо думать, что мы здесь одни. Поэтому я и думаю – разве ж достигли мы этого всего без значительной поддержки? Кто нам помог? Кто принял верные решения? Кто дергал за веревочки? Это резонный вопрос».

Впрочем, это явно не единственный вопрос, который Скотт поставит в «Прометее».

Судя по всему, хоррорная составляющая фильма также будет опираться на наработки Лавкрафта – быть может, Ридли Скотту удастся напугать зрителей невольно напрашивающимися ответами на поставленные вопросы? В любом случае, можно не сомневаться, что «Прометей» станет еще одной заметной вехой в истории теории палеоконтакта – ведь он донесет эти вопросы до самой широкой аудитории, о которой фон Дэникен не мог и мечтать. **СИ**

Ридли Скотт раскрывает тему палеоконтакта с различных перспектив, используя для этого принципиально различающихся по мировоззрениям протагонистов: «С одной стороны – Элизабет в исполнении Нооми, верующая в Бога, с другой – Холлоуэй (Маршалл-Грин), который верит в науку. «Прометей» летит с миссией по исследованию истоков происхождения человечества – великая идея, великая миссия. Между Холлоуэем и Элизабет существует эмоциональная связь, а не супружеская. И вряд ли их можно назвать парой. Он – ученый, верящий в чашки Петри, а она следует своим религиозным убеждениям, отсюда и постоянные споры между этими людьми, имеющими в корне противоположные взгляды».





# ПАУТИНА

# Indie-RPG ОТ

ПОПРОСИТЕ ТИПИЧНОГО ПОКЛОННИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ RPG НАЗВАТЬ КАКУЮ-НИБУДЬ ИГРУ, И СРАЗУ ЖЕ УСЛЫШИТЕ ИМЯ ИЗ КОРОТЕНЬКОГО СПИСКА: DRAGON AGE (1-2), FALLOUT 3, MASS EFFECT (1-3), SKYRIM. А ВЕДЬ НА ПРОЕКТАХ ОТ БОГАТЕНЬКИХ БУРАТИН СВЕТ КЛИНОМ НЕ СОШЕЛСЯ, МИР РОЛЕВОК ГОРАЗДО БОГАЧЕ И НЕ ОГРАНИЧИВАЕТСЯ ПЯТЬЮ-ДЕСЯТЬЮ ААА-ПРОЕКТАМИ. ЕСТЬ СОТНИ НЕЗАВИСИМЫХ КОМАНД, ТВОРЯЩИХ С РАЗНОЙ СТЕПЕНЬЮ УСПЕХА. ОДНИ РАСПАДАЮТСЯ, ЕДВА УСПЕВ ВЫПУСТИТЬ ПРЕСС-РЕЛИЗ О СТАРТЕ РАБОТ НАД «МЕГАИГРОЙ, ЧТО СТАНЕТ НОВЫМ СЛОВОМ В ЖАНРЕ». ДРУГИЕ ГОДАМИ КОРПЯТ НАД ЕДИНСТВЕННЫМ ШЕДЕВРОМ, НО РАНО ИЛИ ПОЗДНО ВЫПУСКАЮТ ЕГО И КУПАЮТСЯ В ЛУЧАХ СЛАВЫ, СОБИРАЯ ДЕСЯТКИ КОММЕНТАРИЕВ ВОСТОРЖЕННЫХ ПОКЛОННИКОВ. ТРЕТЬИ УЖЕ ПОДНАТОРЕЛИ В ЭТОМ ДЕЛЕ И ВЫПУСКАЮТ ИГРЫ СО СКОРОСТЬЮ КОНВЕЙЕРА. ДА, ИХ ЕДИНИЦЫ, И БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ДЕЛАЕТ ТАКИЕ RPG, ЧТО К НИМ ВПОРУ ПРИМЕНЯТЬ ОПРЕДЕЛЕНИЕ «НЕКРЕПКИЙ СЕРЕДНЯЧОК». НО ЕСТЬ И ИСКЛЮЧЕНИЯ, КАК SPIDERWEB SOFTWARE, КОТОРОЙ УЖЕ ПОЧТИ 20 ЛЕТ. И ВСЕ ЭТИ ГОДЫ ОНА ДАРИЛА НАМ ИГРЫ, ЗАСЛУЖЕННО НОСИВШИЕ ПРИСТАВКУ «РОЛЕВЫЕ».



ИГР

## Spiderweb



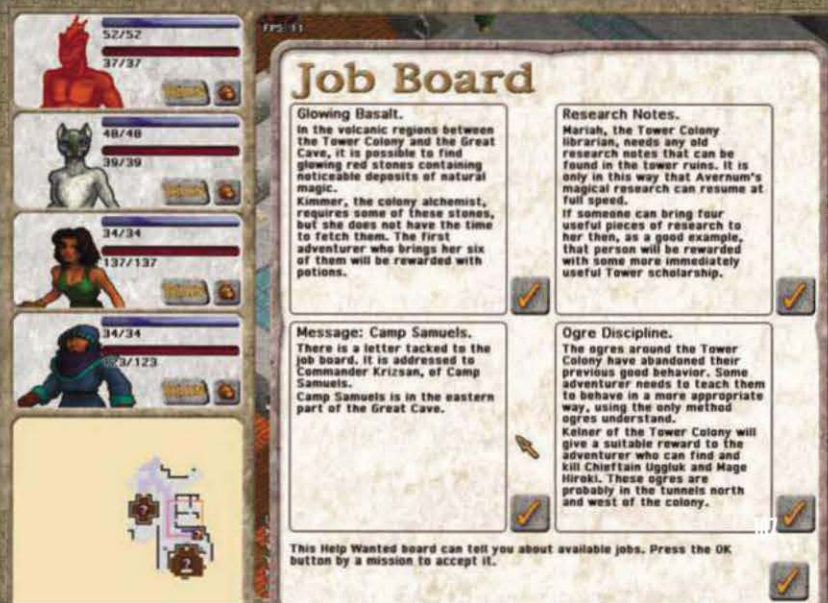
**У**глубляясь в дебри истории студии не буду упоминать лишь, что основал ее Джефф Фогель в 1994 году, а работает она в Сиэтле. Принципы команды – выпускать качественные игры с большими (длиной до четверти полноценного прохождения) демками и без DRM. Ее проекты не раз завоевывали

награды от солидных изданий. А ее доходы не так уж и малы, несмотря на отсутствие крупного издателя и условно-бесплатную модель распространения. Сам Фогель утверждает, что даже одна RPG от Spiderweb приносит после релиза больше 100 тысяч долларов в год. Согласитесь, при таких-то деньгах небольшой коллектив точно не бедствует.

Почему так происходит? Потому что Spiderweb выполняет данные ей обещания. Это вам не крупный издатель, которому плевать на проблемы тысяч геймеров, главное – побольше денег на них заработать, а там хоть трава не расти. Крошечная студия дорожит своей репутацией, вылизывая свои работы до блеска. А в случае совершения каких-либо ошибок либо исправляет их моментально, либо возвращает деньги покупателям. Впрочем, до последнего в истории доходило редко – обычно пользователи с пониманием относились к недочетам в играх из Сиэтла. Потому что знали: пройдет день-два, и все обязательно наладится.



Но не стоит думать, что за 20 долларов (обычная цена для RPG от Spiderweb, хотя в Steam на сегодняшний день вся saga Geneforge, например, стоит \$9.99) вы получите «крутейшую графику». Картинка в последних творениях далека от идеала, напоминая классические изометрические игры конца прошлого века. Зато нет такого компьютера, на котором вы не сможете запустить Geneforge или Avernum. Да и ценность их – не в числе полигонов или последних версиях шейдеров. Ценность – в общей направленности на реанимацию классики. На интересный сюжет, отыгрыш роли, сбалансированность характеристик и навыков, продуманный и интересный для изучения мир. В общем, на то, чего мы и ждем от хорошей RPG. Так что если сможете преодолеть стереотипы и научитесь не замечать устаревшую графику, уверен, вы тоже пополните ряды почитателей работ Spiderweb. Вместе с десятками тысяч людей на планете.



## ВЫЗОВИ МЕНЯ, ВЫЗОВИ МЕНЯ!

Первой по качеству, на мой взгляд, среди проектов Spiderweb стоит Geneforge – сериал из пяти частей, стартовавший в 2001-м, а завершившийся в 2009-м. Длинная история (часов по 30 на каждую игру, вряд ли меньше) расскажет о весьма мрачном мире. Правда, мрачным он становится, лишь когда заглянешь за кулисы. Внешне же все более-менее пристойно. Есть великая империя, контролирующая мир, управляет которой каста «Формирующих» (Shapers). Теми, кого земные религии сочли бы богами, ведь Формирующие не только создают живых существ (сейчас-то это могут и люди, вспомнить хотя бы клонированных овец), но и наделяют разумом. Чем не высшие существности?

Одна беда, боги это точно не добрые, ведь все их создания (от биологических компьютеров до живых кораблей) обязаны служить хозяевам до самой смерти, а те, кто обладает разумом – еще и пресмыкаться перед ними. Это становится ясно уже в начале первой части, где юный Формирующий попадает на покинутый коллегами пару сотен лет назад остров в колонию холопов (Serviles). Стоит вам в диалоге одернуть слишком много возомнившего о себе раба, как тот начинает лебезить и извиняться, опасаясь наказания. И это притом, что наказывать-то за дерзость некому – наш герой слишком юн и неопытен, чтобы в одиночку подчинить остров своей власти. Но подчинение вбито в жителей веками, и они прекрасно помнят, как отряды Формирующих в прошлом управлялись с непокорными.



### ЗНАКИ И ПАДЕНИЕ ВЕЛИКОЙ ИМПЕРИИ

В сущности, империя Формирующих напоминает многие государства прошлого в период заката. Вроде бы и стабильность есть, и порядок на улицах, и девственница с мешком золота может пройти из конца в конец страны, не потеряв ни чести, ни денег. Вот только мешки золота есть лишь у девственников из правящего класса, прочие же вынуждены трудиться, обеспечивая их процветание. Рано или поздно наступает день, когда (прямо по Ленину) низы уже не могут жить по-старому, требуя расширения своих прав. А верхи тоже желают перемен, устав от однообразия и застоя. И начинается кровавая кутерьма, из которой обязательно поднимется новый мир. Вам решать, каким он будет.





История Geneforge раскрывается не спеша, но с самого начала мы видим, что не все довольны текущим положением дел. Разумные создания тяготеют своей судьбой, мечтая обрести свободу. В Geneforge 2 часть подданных во главе с желающим создать собственную империю магом-творцом начинают тайно готовить свержение Совета, управляющего страной. Дальнейшие события напоминают неуправляемый снежный ком: целая группа из правящей касты проникается идеями защиты «братьев наших меньших» и задается целью уничтожить правителей, установив всеобщую свободу, равенство и братство. В разных частях сериала появляются и другие секты, то претендующие на независимость, то считающие, что Формирующих надо уничтожить, вне зависимости от того, за «белых» они или за «красных».

Война разгорается, города и села обращаются в руины под ударами армий все совершенствующихся типов монстров. В ход идут любые средства ради «благой» цели: ослабить противника. Ни та, ни другая сторона не гнушаются нарушением договоров, ударами в спину, рейдами на еще уцелевшие островки спокойствия в окружающем хаосе. За пять частей вы сможете пообщаться со всеми сторонами, узнать об их планах (длинные диалоги и описания – визитная карточка сериала) и понять, что здесь нет единственно правого, как и единственно виноватого. Формирующие – вовсе не абсолютное зло, а повстанцы – не абсолютное добро. Впрочем, дальше спойлерить не буду, захотите – увидите сами. Учтите только, что проходить каждую часть лучше по несколько раз, чтобы составить полную картину мира. Если он вас интересует, конечно.



Geneforge – проект, где все зависит от нас. Каждое мало-мальски важное решение в будущем влияет на судьбу вселенной. В финале мы узнаем, что случилось с кусочками мира, куда двинулось его развитие дальше. Причем решения-то отнюдь не всегда просты «убить/не убить». Вот пример: встречаем «злодея», собравшегося «завоевать ойкумену». Что делать дальше? Просто убить его как-то скучно (хотя и не запрещено), но можно же поступить с выдумкой и подтолкнуть «Темного властелина» к самоубийству. Или записаться в адепты самозванного императора, мечтая устранить его и править самому. Подобные развилки в сериале попадают на каждом шагу. Еще приятнее, что пройти любую часть реально, никого не убив. По крайней мере, своими руками.

Оговорка немаловажная – некоторые квесты, увы, неразрешимы без закатывания ближнего и дальнего своего в подвернувшийся асфальт. При встрече с агрессивным монстром, охраняющим путь к поселению, куда вам обязательно надо попасть, нет иного выхода, кроме как успокоить зве-



рушку навсегда. Но тут на помощь пацифисту как раз и придет фирменное умение Формирующих – вызов при помощи магической эссенции различных существ (и все – формально герой не виноват, что зверушки подрались). Поначалу, конечно, на зов придут безобидные помощники, в лучшем случае равные герою первого-второго уровня по силе. Но чем дальше, тем богаче выбор. Правда, тут многое зависит от класса. Хотите сполна насладиться играми, берите тех, кто хорошо справляется с вызовом толп ассистентов. Поверьте, путешествия в роли чистого воина здесь на порядок скучнее, чем в качестве полноценного Формирующего. Бегать по миру в окружении маленькой личной армии – вот он, истинный смысл жизни в Geneforge!

Кстати, часть навыков в ролевой системе как раз и отвечает за вызов существ. Но вовсе не обязательно делать ставку только на это, есть и чисто боевые умения, и лидерство (помогающее решать проблемы мирными методами), и механика (помогающая попасть в секретные комнаты или добыть информацию), и магические умения. Да, в Geneforge нашлось место и для колдунов, но прикрывать их все же надо. Хотя ближе к финалу заклинатель вполне справится с прохождением и собственными силами.

Но одна беда у Geneforge точно была – схожесть отдельных кусков сериала. Осознав, что к третьей части многие подустали от повторения пройденного, Spiderweb сменила курс и предложила поиграть за повстанцев. А в Geneforge 5 расщедрилась и на невиданный подарок – целых шесть разнообразных классов. Это придало новое дыхание и без того отличной RPG, заставив фанатов вернуться, чтобы пройти сюжет до конца, поставить жирную точку в долгой истории и выяснить, наконец, кто стоял за всеми этими событиями (если стоял – раскрывать интригу и тут не будем). Правда, несколько разочаровал избитый прием с амнезией главного героя ближе к финалу, но даже здесь разработчики не стали пользоваться одними штампами.

Готовы ли вы обменять графику на потрясающий сюжет, отточенный геймплей, разнообразие выбора и концовок? Если да, качайте демку и проверяйте, действительно ли вам понравится этот великолепный сериал. Если нет, вольному воля – запускайте Mass Effect 3.



### НА ЧТО ПОХОЖЕ?

Большинство фанатов сравнивают Geneforge с первыми двумя Fallout. Схожие боевые системы (пошаговые с очками действий), разнообразные способы решения квестов, возможность «дипломатического» прохождения, рассказ о происшествии в мире после финала – вот далеко не полный список одинаковых черт. Есть еще мир Geneforge, стремительно сваливающийся в апокалипсис (в пятой части, пожалуй, уже в постапокалипсис), стрельба из полуживых «пушек», разветвленные диалоги. Не хватает разве что перков, и получилась бы Fallout Fantasy. С другой стороны, зачем нам еще одна Fallout? Пусть лучше Spiderweb Software придумает новый оригинальный сеттинг, у нее это прекрасно получается.

### AVE, CAESARI!

Spiderweb Software любит делать сериалы, но из этого правила есть исключение. Зовется оно Nethergate и вышло в 1999 году. Впрочем, есть вариант посвежее – Nethergate: Resurrection, вышедшая в 2007-м на новом движке. От Geneforge игра отличается очень сильно – здесь нет возможности сменить сторону по ходу дела, если уж выбрали одну из двух кампаний, будьте добры поддерживать своих до самого конца. Зато к этому прилагается десятки разветвленных подземелий с потайными комнатами и ловушками, сотни NPC с заданиями и тысячи строк диалогов. Пожалуй, по длительности Nethergate получилась больше, чем любая из частей Geneforge. Хотя, может, это я такой медленный.

Игра наверняка понравится любителям псевдоисторических сеттингов. Нас переносят в I в. н.э., в годы, когда королева одного из племен кельтов Боудикка подняла восстание против римского владычества в Англии. Но помните: это не Земля-1, это Земля-2. Та, где в затерянных деревушках проживают маги-друиды, гоблины совершают набеги на форты, а боги изредка снисходят до разговоров с людьми. Хотите окунуться в мир легенд и преданий? Подписывайтесь за кельтов, будет интересно. Римляне, конечно, тоже пересекаются с волшебными существами, но их прозаичная натура мешает полноценному общению. Их цель – подчинить остров своей воле, а если кто-то против, его лучше прикончить. Что-бы не иметь проблем в дальнейшем.







# КРУГЛЫЙ СТОЛ



**АЛЕКСАНДР  
ЩЕРБАКОВ**

Трэш-продюсер.  
Разработчик православных игр.  
Ведущий рубрики «Круглый  
стол».



**ГЕОРГИЙ  
ДОБРОДЕЕВ**

Специалист  
в области PR  
и маркетинга.



**ВИКТОР  
ЗЧЕВ**

Редактор  
спецпроектов  
Kanobu.ru.

Тема обсуждения:

# ИГРЫ ПО «ЗВЕЗДНЫМ ВОЙНАМ»

**Р**ано или поздно, наверное, это должно было произойти. Мы хотим поговорить об играх по «Звездным войнам». Но при этом совсем уж не ударяться в ностальгию, а поговорить в том числе о существующем положении дел и о возможном будущем. Для чего за столом собрались три давних фаната сериала.

Мнение участников дискуссии может не совпадать со мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

**АШ:** Поводов для разговора у нас несколько. Это выход онлайн-версии Star Wars: The Old Republic, в которую я не играл и не буду. Выход Kinect Star Wars – аналогично. И выход «Призрачной угрозы» в 3D...

**ВЗ:** Вот это повод! Просто такой повод! (смеется)

**АШ:** «Призрачную угрозу» в 3D я смотреть тоже не собираюсь.

**ВЗ:** У нас с Добродеевым была возможность. Мы были на премьере этого фильма на вечеринке 2x2. В итоге мы сидели в холле кинотеатра, хлестали пиво и на сеанс так и не пошли.

**АШ:** Я зато недавно пересмотрел все шесть эпизодов «Звездных войн».

**ВЗ:** Я купил их все на Blu-ray и пересмотрел в правильном порядке. IV, V, VI, а потом I, II, III.

**АШ:** Я пересматривал с первого по шестой эпизоды. И да, я раньше не задумывался, насколько первый и второй эпизод дерьмовые.

**ВЗ:** Особенно если смотреть в том порядке, в котором я сказал. Ты включаешь первый эпизод после всего и... ЧТО? Два мира – два детства. Но вернемся к играм.

**АШ:** Мы в свое время – в разных журналах – не раз делали большие материалы, посвященные играм о «Звездных войнах».

Вплоть до списков вообще всех игр по «Звездным играм», выходящих когда-либо.

**ВЗ:** Мне кажется, он с трудом поместится на рулоне туалетной бумаги. Там просто какой-то кошмар.

**АШ:** Там реальный ад. Но начнем мы с последней значимой игры – со Star Wars: The Old Republic. Вот вы в нее играете. Расскажите, как оно вообще?

**ВЗ:** Я думаю, что этому «Круглому столу» не хватает какой-то проблематики. И я бы ее задал. По моему мнению, время «Звездных войн» в видеоиграх прошло. Попробуйте оспорить.

**АШ:** Но ты же играешь в SW: TOR?

**ВЗ:** Уже не так, как раньше. Гоша на меня вот косится, потому что я обещал до 50 уровня развиться, а застрял на 36-ом. И уже недели две никак. Моя неприязнь к ММО, к повторению одинаковых движений, дает о себе знать. Несмотря на то, что сеттинг мне нравится, конечно, тяжело в нем жить.

А возвращаясь к моему тезису, по «Звездным войнам» десятки игр выпущено. И если смотреть на первоисточник, который должен служить вдохновением, то сейчас нам по тридцатому разу пытаются впарить один и тот же фильм.

**АШ:** Но там же, возможно, будут новые сцены! И новые спецэффекты! (смеется)

**ГД:** Потрясающе!

**ВЗ:** Мне кажется, сама вселенная подвыдохлась. В поп-культуре, конечно, она куда не исчезнет. Купить маечку с Дартом Вейдером – это круто. Но в видеоиграх, которые всегда должны быть на передовой... Выход третьего Mass Effect для меня лично событие, равносильное выходу «Возвращения джедая» для предыдущего поколения. Третий Mass Effect – это да. У нас в игровой индустрии уже есть свои «Звездные войны». Хотя, конечно, BioWare многое скопировала и сделала свои 3В, только с блэджком и шлюхами.

**АШ:** А вообще были когда-нибудь игры по «Звездным войнам», выход которых расценивался как событие?

**ВЗ:** Star Wars: Knights of the Old Republic. Обе части.

**АШ:** И все? Других кандидатов нет.

**ГД:** Еще, может быть, Jedi Academy. Он был не такой аркадный, как The Force Unleashed. Потому что обе части The Force Unleashed – это такое издевательство над фанатами.

**ВЗ:** И над вселенной.

**АШ:** Я не думаю, что ее кто-то ждал. Сиквел в том числе. Ну, прикольно поиграть 15 минут, а потом все то же самое.

**ГД:** Там завлекало, что чуть ли не в демоверсии можно было Дартом Вейдером играть. Но, о чем Виктор сказал, можно констатировать, что фильмов новых нет, нет новых «впрысков» вселенной...

**АШ:** Ну как. Выходил мультфильм Star Wars: The Clone Wars, даже

в кинотеатрах полнометражный был. Ха-ха.

**ГД:** Я его даже весь посмотрел.

**АШ:** Вот этих трехмерных чурбачиков?

**ГД:** Да. Очень расслабляет. Но мое мнение немного необъективно, потому что я фанат вселенной.

**АШ:** Мы все здесь фанаты вселенной. Но я вот не до такой же степени!

**ГД:** Сама вселенная превращается в такой винтажный хипстерский атрибут.

**ВЗ:** Уже даже в пародию на саму себя.

**ГД:** Как Виктор сказал, модно купить маечку с Дартом Вейдером. Хипстерский атрибут, как очки в толстой черной оправе.

**АШ:** Но смотреть мультсериал по «Звездным войнам», кажется, так же немодно, как смотреть «Эвоков: Битвы за Эндор».

**ВЗ:** Ты же в курсе, что есть теория, что на Эндоре состоялся геноцид эвоков? После уничтожения Звезды смерти обломки упали на планету и уничтожили процентов 80 населения Эндора.

**АШ:** Это официальная информация?

**ВЗ:** Считается, что это имперская пропаганда. Свидетелей не осталось.

**АШ:** Я о другом. Есть Expanded Universe, есть канон.

**ВЗ:** Зайди на theforce.net и набери Ewok Holocaust. И ты узнаешь много интересного. Республиканские методы.

**АШ:** Это является частью канона?

**ГД:** Нет.

**АШ:** Частью канона является то, что клоны Императора терроризи-

руют вселенную, а Люк перешел на темную сторону. А потом обратно с темной стороны.

**ГД:** Да, это продолжение «Звездных войн», написанное неудачниками, прыщавыми школьниками...

**АШ:** Там есть хорошие писатели. Как минимум ранние вещи, скажем, про Адмирала Трауна (хотя вообще он Трон, но у нас перевели так), там занудно, но вполне удобоваримо.

**ГД:** Просто когда появляется новая раса...

**АШ:** Ты про Йуужан Вонг?

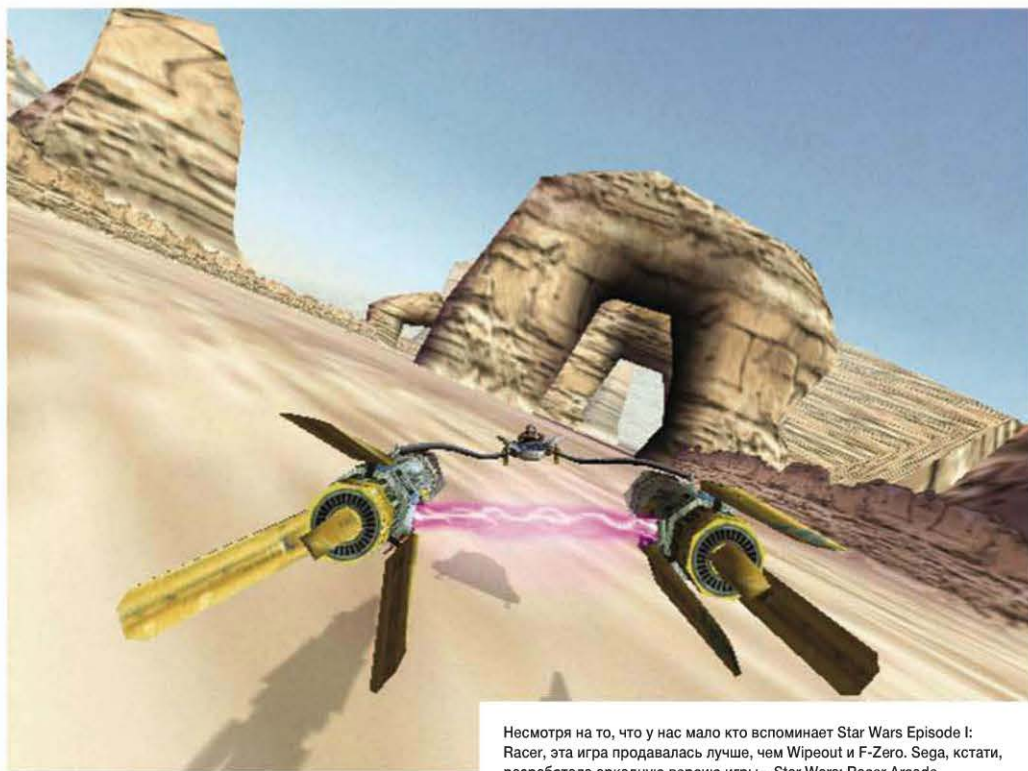
**ГД:** Да-да. Когда замуж выдают принцессу Лею... Но клоны Императора... Когда я дочитал до клонов Императора, я понял, что все, я больше не могу.

**ВЗ:** Что считать здесь каноном? Есть классическая трилогия, там связная история, хорошая сказка. Есть первая, вторая и третья часть, которые шиты белыми нитками.

**ГД:** Третья часть вполне.

**АШ:** Понятно, почему третья часть ОК. Лукас же говорил, что он хочет знакомить новую аудиторию со вселенной, первый эпизод – для детей. Второй – для подростков. А к третьему эпизоду детишки, вроде, чуток повзрослели. Очевидно, что третья оказалась самой приличной.

**ВЗ:** Есть Старая республика, где сто джедаев и сто ситхов сходятся в чистом поле, там космические флоты размером с галактику. И на этом фоне классическая трилогия выглядит как локальный конфликт на жалкой зачуханной планете.



Несмотря на то, что у нас мало кто вспоминает Star Wars Episode I: Racer, эта игра продавалась лучше, чем Wipeout и F-Zero. Sega, кстати, разработала аркадную версию игры – Star Wars: Racer Arcade.

**П:** Это не локальный конфликт. Это история Вейдера. Сквозь годы и расстояния. Это все, о чем, по сути, «Звездные войны». Линия Дарта Вейдера.

**В:** Хотя, строго говоря, классическая трилогия не об этом. Это потом уже превратили в историю Дарта Вейдера.

**П:** Да, когда в первой части тебе показывают, с чего началось, а в третьей показывают переход на темную сторону – она, в общем-то, самая главная. Как всегда, во всех вселенных эти переходы на «темную сторону» сделаны топорно – как в том же Warhammer 40K, где Хорус переходит на сторону Хаоса. Я смотрю «Звездные войны», а там «да, я теперь твой ученик». КАК? ЗАЧЕМ? Что сейчас произошло? Ты потом додумываешь, как-то у тебя складывается картина, что это история любви к его принцессе, которая может умереть при родах. ОК. Но все это подано таким комком.

**В:** Да даже этот эпизод. Твоя принцесса может умереть. И получается из-за этого. Я понимаю, он бы мог его прельстить строительством галактик, Звезды смерти. «Анакин, ты будешь править галактикой! Республика слаба!» Нет, молодой Дарт Вейдер об этом даже не думает. Хочется сказать ему: «Мальчишка!»

**П:** Все в жизни происходит из-за любви или вопреки ей. В данном случае я вполне поддерживаю концепцию всего этого. Но вот сам ключевой момент подан совершенно несуразно.

**В:** Меня смущает, что за пять тысяч лет сотни джедаев бьются с сотнями ситхов, вдруг начинается новая трилогия – спокойный период, сравнивая с битвами галактик, что были раньше. И как только «двери закрываются», мы ничего не видим – кроме фанатов, которые читают книги, – опять начинается: сотни императоров, триста джедаев и битвы галактик. Лукас не видел вселенную так, как видит ее BioWare, как видят ее авторы книг Extended Universe.

**АШ:** Формально все это утверждается и там есть официальный канон, известно, что сам Лукас ко всему этому относится, мягко говоря, с прохладцей.

**В:** Я считаю, что вселенная соткана из совершенно разных кусков, которые сшиты не всегда прямо. Есть ведь примеры D&D, Warhammer, где могут быть тысячи вариантов криков фанатов что «броня не того цвета!», но ты понимаешь, какой уровень претензий там: геральдика, цвет брони. А у «Звездных войн» проблемы сильно серьезнее.

**П:** В этом смысле выход онлайн-игры был очень кстати для всех фанатов – потому что там очень много бэка. Просто читая кодекс, который ты открываешь по мере выполнения заданий, – планеты, расы, конфликты – там везде высказываются какие-то факты, вселенная описывается. Если хорошо и глубоко играть в SW: TOR, можно по бэку сформировать какую-то картину, с чего все начиналось.

**В:** Это чуть ли не первое такое собрание, интерактивная библиотека всей существующей информации о «Звездных войнах». Разумеется, на период Старой республики. Ты встречался впервые



Star Wars: The Old Republic – самый значимый проект по «Звездным войнам» на данный момент. Возможно, ничего более весомого у нас не будет еще долгое время.

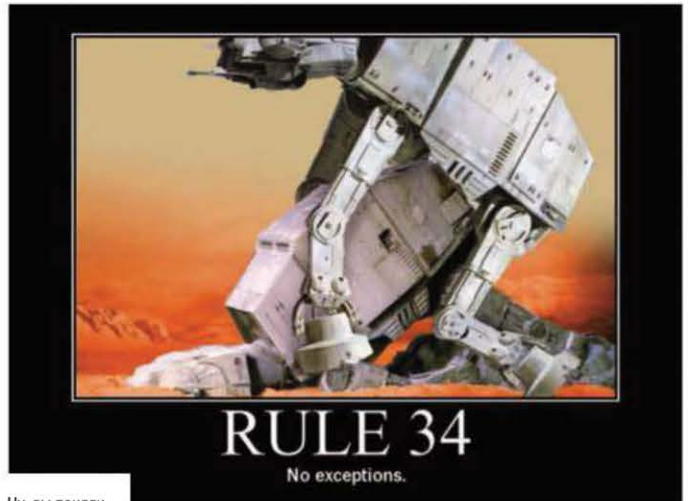
хаттов, у тебя появляется сообщение, что твоя библиотека пополнилась. Ты открываешь, и у тебя там целая закладка про хаттов, кто они, откуда. Мы с Гошей, кстати, очень жалели, что хаттов не сделали игравельной расой. Это было бы как минимум забавно.

**АШ:** А эвоки там есть?

**В:** Нет, но там есть джавы как компаньоны. Утини!

**АШ:** За джавов было бы прикольнее играть. Много интересных квестов. Собрать хлам, продать, собрать хлам, продать...

**В:** Там был один из квестов – уничтожить лагерь джав. Они



Ну, вы поняли.

ских офицеров. Там же есть еще класс имперец. У него отдельные квесты, не касающиеся всех этих ситховских «пойди в темный храм, найди древний призрак учителя». Ничего такого нет, ты выполняешь оперативные задания Империи. Понятно, что это империя ситхов, но они дословно говорят, что вот сегодня нами правят ситхи, парни такие злые, галактику очистят. Но вообще, честно говоря, зае\*\*ли своим нерациональным подходом. У имперцев подход: что хорошо для Империи, то и нужно делать. А у ситхов: мы уничтожим планету потому что там один джедай! Бджжж!! Ты как bounty hunter общаешься с людьми-имперцами, они периодически такие: «Ох... Ситхи... Какие же они му\*\*ки!»

**П:** Я как раз пошел в отыгрыш роли злодея, который чинит зло просто потому что он е\*\*улся от своей религиозной направленности. И тоже очень весело творить зло, просто потому, что ты хочешь это делать. Шокировать людей молниями, просто потому, что люди тебе не нравятся. И в игре есть все возможности для этого. Это очень круто. Добивать раненых, уничтожать госпитали...

**АШ:** Кошка вместо глушителя, ссать на прохожих...

**В:** Была такая игра, да!

**П:** В SW: TOR главное даже не MMO-составляющая, а то, что, по сути, тебе предлагается тот же SW: KOTOR, который ты можешь проходить один. И где есть та самая MMO-составляющая. И чтобы тебе было совсем весело, лучше в нее тоже поиграть. Но если ты против MMO как класса, у тебя есть возможность пройти сюжет. И сюжетные квесты самые интересные, самые красочные, интересные повороты. Я начинал играть за трех персонажей и каждый раз все квесты – начиная с самых первых – были очень интересные. И если бы у нас была



Это тоже «Звездные войны». Что-то вроде этого происходит через несколько десятилетий после завершения шестого эпизода. И еще клоны Императора, куда уж без них.

LOL-бригада, которая качается до 30 уровня, а потом бросает, то мы могли бы достаточно много в нее поиграть. Я сейчас немного забросил из-за недостатка времени, но я хочу вернуться. И пройти по крайней мере за bounty hunter сюжетную ветку.

**ВЗ:** Это первая MMO на моей памяти, где я реально читаю квесты.

**ГД:** Там их даже не надо читать!

**ВЗ:** Они разыгрываются как в Mass Effect – с камерой, с ракурсами, с диалогами. Все квесты озвучены. Даже квест на «убей пять ежиков». Он озвучен, голоса, актеры.

**ГД:** При этом тебе всегда дается новый повод. Это не «меня ежики зае\*\*ли, я очень не люблю ежиков» или «меня в детстве укусил ежик, поэтому я хочу, чтобы ты убил всех ежей в округе». Там расскажут, что ежики разносят чуму, заражают твоих женщин и детей. Нужно срочно от них избавиться, иначе все пропадет!

**ВЗ:** Там разный даже повод в зависимости от класса. Если ты ситх, то ему скажут, что ежики – это джедайские прихвостни и их нужно уничтожить. Если я bounty hunter, то мне скажут, что за голову каждого ежика ты получишь тысячу баксов. Игра подстраивается, и в этом смысле там все очень здорово. Но я считаю, что, возможно, это последний проект такого уровня по «Звездным войнам». Если продолжится вся та же кабарга, которая сейчас есть с оригиналом «Звездных войн»...

**ГД:** Я все равно надеюсь на новые оффлайн SW: KOTOR3.

**ВЗ:** Вообще это должен был бы быть оффлайн SW: KOTOR3.

**ГД:** Но вместо этого мы получили гораздо более широкую игру.

**ВЗ:** Потому что это сейчас выгодно. А кто делает игру? BioWare. А зачем ей оффлайн SW: KOTOR3, если она и так его делает – называется Mass Effect 3. Переключаться на лицензию «Звездных войн»? Они в свое время от нее отошли и создали свои «Звездные войны». И загибают на этом сейчас всю славу. Поэтому BioWare не будет, наверное, делать оффлайн SW: KOTOR3 никогда. Кто может вместо них так круто сделать – я не знаю. Но давайте вернемся к другим крутым играм по «Звездным войнам», которые хотелось бы реанимировать. Вы знаете, что я бы хотел увидеть?

**АЩ:** Pit Droids 2?

**ВЗ:** Ну конечно! Я бы хотел увидеть TIE Fighter. Хороший симулятор битв в космосе.

**ГД:** Жанр-то практически сдох.

**ВЗ:** Но выходят же ежегодно Ace Combat, которые популярны.

**АЩ:** Это совсем не то.

**ВЗ:** Стоп. TIE Fighter тоже всегда был аркадным симулятором.

**АЩ:** Неважно аркадный или нет. Он космосимулятор, это другое.

**ВЗ:** Его можно сделать таким же. Чем берет Ace Combat – сюжет, кинематографические сценки. Что мешает? Помните почивший в бозе Wing Commander? Представьте себе его, только TIE Fighter, сражаешься на стороне Империи, после каждого полета идешь в местный бар. Там имперцы в мундирах. Обязательно любовная линия. Обязательно удачливый соперник-красавчик. Который и X-Wing'и сбивает и ухлестывает за твоей девушкой. Вот я до сих пор помню Wing Commander: Siphon, где после каждого полета идешь к доске почета, смотришь, на каком

ты уровне по сравнению с другими пилотами. И после каждого полета доска менялась: кто-то сбил больше, кто-то меньше. И ты видел, как ты продвигался. Было очень здорово. Плюс все эти видеовставки. И там сюжет, фактически, «Вавилон-5», но только интерактивный. Сейчас Battlestar Galactica считается самым крутым таким сериалом, но что мешает вернуть игровой космосериал, где ты – пилот. Я считаю, что никому другому, кроме «Звездных войн»... Какую еще вселенную мы знаем, где есть крутые запоминающиеся звездные бои? В Warhammer 40K звездных боев фактически нет. В Mass Effect тоже.

**ГД:** Зато ты там можешь ездить на вездеходе. Сколько тебе угодно! (смеется)

**ВЗ:** Наверное, самые запоминающиеся бои для нас для всех так и остались в «Звездных войнах». И вернуть бы это.

**ГД:** Я все же хочу SW: KOTOR на следующем поколении консолей,

с крутым графоном, с полноценной RPG.

**АЩ:** Я хочу симулятор AT-AT.

**ВЗ:** Три часа идешь до цели! Потрясают вообще эти существа, которые несколько часов шли до позиций повстанцев, для того чтобы неудачно е\*\*уться и не встать.

**ГД:** Или тебя сбили на полпути.

**ВЗ:** Или споткнулся. «Пацаны, я сегодня не пойду!» Но вообще, если отойти от шуточек, то «Звездные войны» возвысили в глазах геймеров именно BioWare.

**АЩ:** Да ладно, там куча была крутых игр.

**ВЗ:** Вот давай как раз вспомним. Допустим, нет BioWare вообще.

**АЩ:** Можно прямо списком: Dark Forces, Shadow of the Empire...

**ВЗ:** Стоп, давай поподробнее. Dark Forces – это первый шутер. Он был прикольный, потому что был необычный.

**ГД:** Намного позже был еще один хороший шутер – Republic Commando.

**АЩ:** Но это сильно-сильно позже.

**ВЗ:** Дальше. Shadow of the Empire – это что?

**АЩ:** Shadow of the Empire у нас как-то мало помнят. Она вообще сначала вышла на Nintendo 64. И потом ее портировали на PC. Ты играешь приятелем Хана Соло, и действие происходит параллельно с пятым эпизодом – и между пятым и шестым тоже. И вообще у тебя первая миссия – ты участвуешь в битве при Хоте! Игра вообще многожанровая, ты бегаешь, прыгаешь и стреляешь. Но там есть та же миссия на Хоте, где ты летаешь на этой херне, которая запутывает ноги AT-AT. Это была мегасупермиссия. Ты вот только сам играть, и ты участвуешь в той самой битве и реально скручиваешь ноги этим шагоходам. Это было очень круто. И там был нормальный, хороший сюжет. У нас просто игра почему-то была мало популярно – может, потому что



Джавы носят берберские бурнусы (как, впрочем, и многие джедаи) и под капюшоном должны выглядеть как раса разумных грызунов. А еще общаются они не столько посредством звуков, сколько запахов.



Мимими!



Star Wars: Masters of Teras Kasi. Мы не могли удержаться от соблазна и не поставить скриншот из одной из самых одиозных игр по «Звездным войнам».

как-то не вовремя портировали. Но это была очень хорошая игра. Более того, есть игры, на мой взгляд, недооцененные, но страшные крутые. Например, Star Wars Episode I: Racer.

**ВЗ:** Да! Я тоже в нее играл. Гонки на подах на Татуине.

**АШ:** Я еще и во вторую часть играл, но она менее интересная была. Даже рецензию, как сейчас помню, писал.

**ГД:** Первая часть – это же в районе 2000 года было. Очень красочная игра была.

**АШ:** Да. И там была отличная трасса из ублюдочного фильма. Но она офигительная. И по тем временам безумно красивая.

**ВЗ:** Вообще гонки на подах – это один из вытягивающих фильм эпизодов.

**ГД:** Это же была игра периода всех этих 3dfx, когда произошел внезапный скачок графона. Она требовала хорошей графической карты.

**АШ:** Я помню, что играл в Star Wars Episode I: Racer, когда купил себе, кажется, Riva TNT.

**ВЗ:** Кроме гоночек, что мы еще можем вспомнить?

**АШ:** Да многое. Еще на SNES были хорошие платформеры, простите, Super Star Wars. Их было три штуки. Они шли четко по сюжету классической трилогии. Бежит, например, Люк и всех месит.

**ВЗ:** И во время прыжка он крутился вместе с мечом. Да-да-да-да!

**АШ:** Хорошая же игра. А тебе Yoda Stories нравились, я помню.

**ВЗ:** О, кстати! Yoda Stories – это такая Windows-игра в окошечке. Фактически приложение, сборник мини-игр. Ты там и Люком играешь, и Ханом Соло. Меня Yoda Stories затянули. Такая маленькая псевдо-рпгшечка. Потрясающе. И они использовали звуки из фильма. Маленькие короткие midi-файлы. И когдаходишь в кантину, играет знаменитая музыка, которую исполняют эти пиз\*\*глазые уроды.

**ГД:** Мы в последнее время прикалываемся: на Youtube есть эта музыка из кантины, играющая на протяжении десяти часов. Я выдержал два с половиной часа пока что.

**ВЗ:** Говоря об играх по «Звездным войнам». Jedi Knight, собственно.

**ВЗ:** Это как бы прямое продолжение Dark Forces.

**ГД:** По сравнению с Jedi Academy он был никакой.

**ВЗ:** Один из моих любимых был, кажется, Jedi Knight II. Ты играл от третьего лица, и там впервые владение мечом было настолько ощутимым... Ты мышкой наворачивал круги, и это было офигенно. И там был мультиплеер. На мечах и с использованием силы.

**АШ:** Но это все не так круто, как Masters of Teras Kasi!

**ВЗ:** О, господи! Мне кажется, что играю по «Звездным войнам» не нужно размениваться на х\*\*ню. Но большинство игр именно этим и отличалось. Что нас в будущем, кстати, ждет с играми по «ЗВ»?

**АШ:** А нас что-то ждет?

**ГД:** Казуальная игра Star Wars Kinect. И в этой же игре есть и под-рейсинг.

**ВЗ:** И битвы на мечах.

**АШ:** И пинг-понг!

**ВЗ:** Там есть, даже не знаю, как и сказать... Ты превращаешься в ранкора и руками разрушаешь город. Глинобитный, типа татуиновских построек.

**ГД:** Но сейчас мы видим, что вышел очень крупный онлайн-проект. Он очень хорошо себя чувствует. Говорят, правда, что самый большой отток – это как раз русские. Потому что все докачались до 50 уровня.

**ВЗ:** А PvP-то нет!

**ГД:** Да, нафармили все, что только можно, и по домам. А вообще я думаю, что серии нужен какой-то новый впрыск первоисточника. Ввод новых героев.

**ВЗ:** Или новой крутой игры от BioWare. Не говна, не «приложение», которые сейчас наверняка планируются. А чего-то действительно стоящего. Сейчас это SW: TOR. А вот дальше...

**ГД:** SW: TOR уже сам по себе доказывает, что тема оригинальных «Звездных войн» как продающего IP уже слегка исчерпала себя. Мы даже не видим отсылки к оригинальным персонажам. В духе «ты прошел и обеспечил рождение Анакина Скайуокера», собрал мидхлорианы в баночку.

**ВЗ:** Есть отсылки на уровне, что если ты играешь за контрабандиста – понятно, основанного на ком, – в какой-то момент тебе присоединяется напарник-вуки.

**ГД:** Ну я, как фанат, жду фильма про Новую республику. Или большую игру. О том, что будет после. После того, как клоны Императора начнут...

**АШ:** Это самое страшное. Вот этого как раз не стоит!

**ГД:** Да, я думаю, люди разочаровались в том, что было написано в истории «Звездных войн» после шестого эпизода. И пока ждать чего-то про будущее, наверное, не стоит. Прошлое сейчас активно раскапывается. Когда с ним закончат – нужны какие-то новые сюжеты.

**ВЗ:** А вообще солнце игровой индустрии обогрело «Звездные войны» со всех сторон. Хотите игру про TIE Fighter – вот вам, хотите «Лего» – вот вам, хотите глобальное MMO – вот вам...

**АШ:** Я уже, в целом, говорил об этом. Это проблема. Они исчерпали все. Игры по «Звездным войнам» есть в любом жанре. Кроме футбола. Сюда и надо развиваться! **СИ**



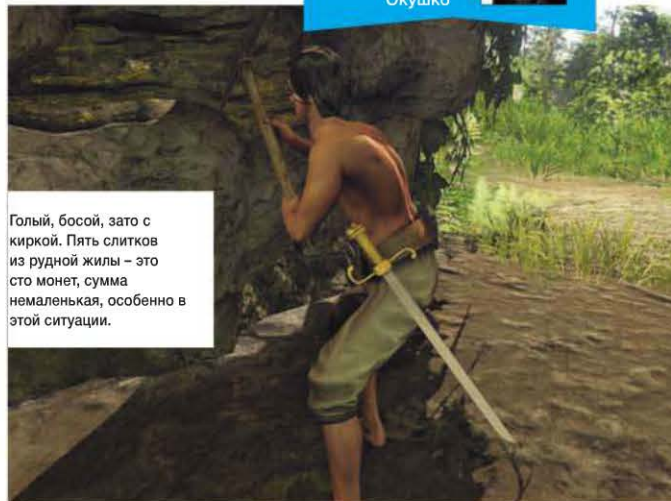
Не, ну это всяко лучше Star Wars: Masters of Teras Kasi!

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ  
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА  
FAMITSU**

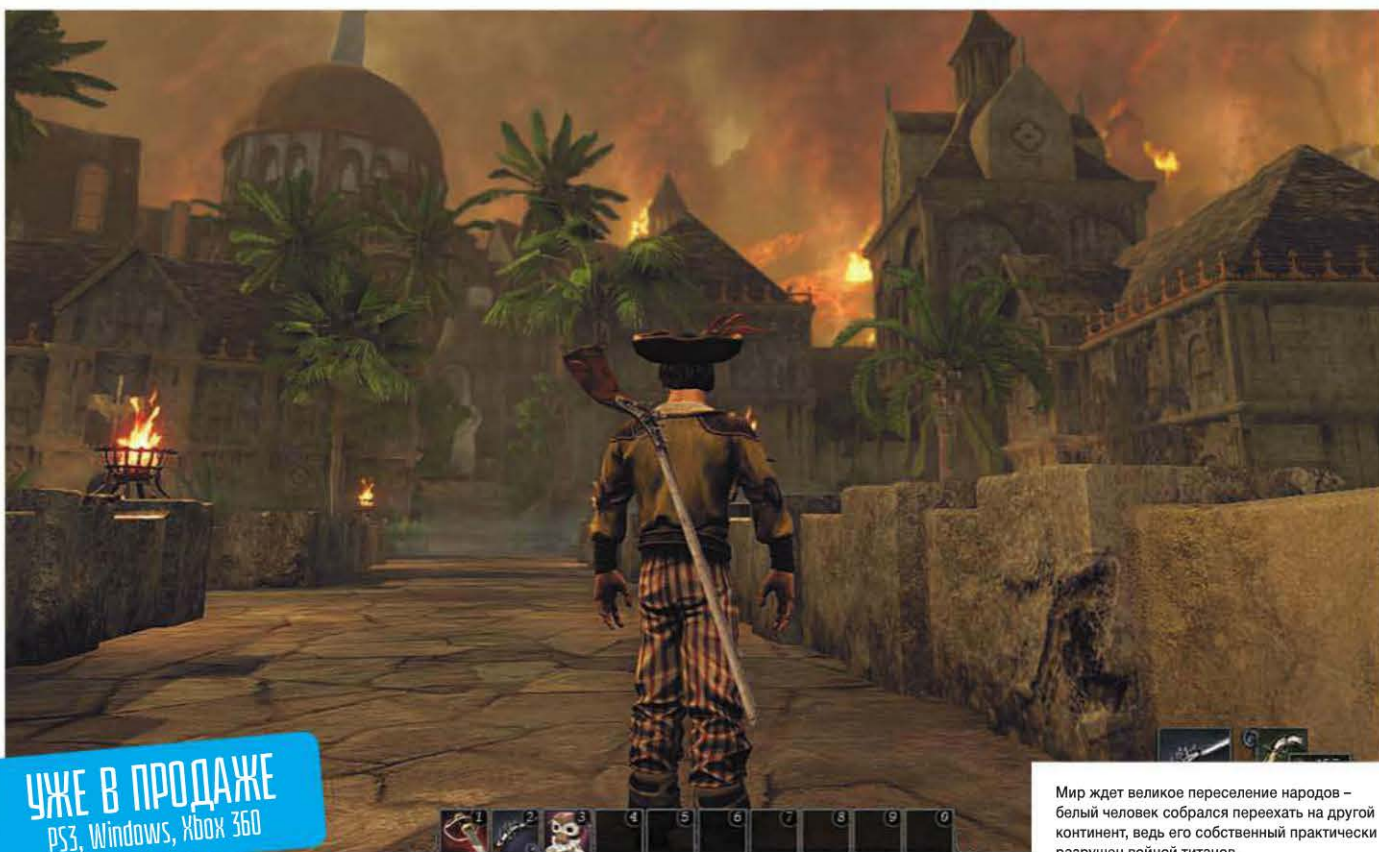
**ТОЛЬКО  
В ПЕЧАТНОЙ  
ВЕРСИИ**



Мечникам не повезло – бой с применением холодного оружия почти всегда превращается в заклинание, изредка прерываемое применением спецспособностей. Стрелку надо жать на кнопки мышки в разы реже.



Голый, босой, зато с киркой. Пять слитков из рудной жилы – это сто монет, сумма немаленькая, особенно в этой ситуации.



**УЖЕ В ПРОДАЖЕ**  
PS3, Windows, Xbox 360

Мир ждет великое переселение народов – белый человек собрался переехать на другой континент, ведь его собственный практически разрушен войной титанов.

# Risen 2: Dark Waters

**ЗАКОНЧИВ (НЕ ПО СОБСТВЕННОЙ ВОЛЕ) С СЕРИАЛОМ GOTHIC, PIRANHA BYTES НАЧАЛА «ЖИЗНЬ С НУЛЯ», ОБЪЯВИВ О СОЗДАНИИ RISEN. ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ВЫШЛА НЕСКОЛЬКО СУМБУРНОЙ, НО ИГРАТЬ В НЕЕ БЫЛО ИНТЕРЕСНО, И ПРОДОЛЖЕНИЕ НАПРАШИВАЛОСЬ САМО СОБОЙ. БЛАГО ОКОНЧАТЕЛЬНО И БЕСПОВОРОТНО СПАСТИ МИР У НАС ТАК И НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ.**

7.5

ОЦЕНКА

Платформы: PS3, Windows, Xbox 360 Жанр: role-playing, PC-style Зарубежный издатель: Deep Silver  
Российский издатель: «Акелла» Разработчик: Piranha Bytes Мультиплеер: Отсутствует  
Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Германия

Почивать на лаврах не выйдет и после финала Risen II, однако увлекаться спойлерами не буду. Игра заслуживает, чтобы вы прошли ее самостоятельно хотя бы раз, а лучше два – за туземцев и инквизицию. Правда, основная сюжетная линия в любом случае останется неизменной, но вот способы выполнения квестов иногда получаются прямо противоположными. Жаль, что далеко не все миссии радуют множественностью вариантов прохождения. Но ведь развилки есть, что в наши дни уже немало.

Классический пример. Главный герой застрял на острове, выбраться откуда можно, лишь угнав корабль. Но вот незадача – комендант опасается пиратов и приказал контролировать морское пространство вокруг порта, посему выйти в море, не испортив пушки, нереально. Встает вопрос: как это сделать, если за ними постоянно наблюдают? Супермегаствелса в стиле Skyrim здесь нет, начнете заклепывать орудия, тут же на вопли часового сбегится стража и накостыляет вам по самое «не могу». Есть вариант, конечно, но он отнюдь не единственный.

Так, геймер, предпочитающий воспитывать из безымянного героя снайпера, в этой ситуации обстреляет часового из кустов и приманит к себе, а пока тот валяется в кустах без чувств, выполнит задачу. Вор заберется в кладовку, охраняемую этим парнем, тот, естественно, побежит наказывать наглеца, продолжение берем из плана №1. Подрывник поставит бочонок с порохом возле солдата и кинет в него бомбой – почему-то на это стражи совершенно не обижаются. Колдун-вудуист травит мушкетеров друг на друга, вырубит уцелевшего и сделает свое черное дело. Читер (ладно, ладно, это не класс, но все же) заклепает одну пушку, потом побежит далеко-далеко и вернется в город при помощи быстрого путешествия.

Привыкнув к такому разнообразию, начинаешь искать варианты прохождения везде, и там, где их нет, и там, где есть. И ведь какое удовольствие испытываешь, когда находишь. Вот, скажем, мини-босс (посильнее некоторых макси-боссов, между прочим), любящий полакомиться гномами. Как с ним справиться? Можно долго бить гада промеж глаз саблей, но есть у вражины нехорошая привычка: слизывать своим длинным языком оружие. Применяем вариант «бис»: делаем забег до магазина, осматриваем ассортимент, эврика, есть идея! Не очень дешевая, зато быстрая и сердитая. Что за она? Подсказывать не буду, попробуйте догадаться сами.

Мы уже говорили выше, что фракций в Risen II две. Изначально планировалась три, но пиратов убрали. Точнее, теперь и инквизитор, и вудуист в любом случае встанут в ряды джентльменов удачи. А вот какой из двух основных путей развития выбрать, не мне решать. «Стандартно-европейский» проще – ружья и мушкеты в игре получились едва ли не читерскими, прокачанный стрелок справляется с врагами за пару секунд и даже боссов ни во что не ставит. С другой стороны, «оригинально-туземный» вариант интерес-

## ОСТАНОВИТЕ ШАЛОВЛИВУЮ РУЧОНКУ, УЖЕ ТЯНУЩУЮСЯ ПОТРАТИТЬ ЗАВАЛЯВШИЕСЯ В КАРМАНЕ ПЯТЬСОТ ЗЛОТЫХ!



ЗА ИГРОВОЮ МЕХАНИКУ  
ЗА СЮЖЕТ



▶ Мартышка пролезет там, где человек не пройдет. Без нее вы упустите массу тайников, покупайте обезьянку при первой возможности. А потом возвращайтесь в места былой славы.

▼ Плавать наш капитан, к сожалению, не обучен. Попадете на глубоководье – отправитесь на берег автоматически. Эх, сколько хороших квестов из-за такого подхода не родилось.



### МУШКЕТЫ И ПИСТОЛЕТЫ

С огнестрельным оружием в Piranha Bytes явно чего-то намудрили. Пистолеты имеют скорость перезарядки в 20 секунд, ружья/мушкеты – 2. Добавьте сюда повышенный урон у последних, и в голову немедленно придет вопрос: «А где же логика?». Правда, что в правую руку взять пистолет нельзя, это оружие для руки вспомогательной. Наверное, именно поэтому у него столь длинная перезарядка, чтобы мы не отвлекались на посторонние дела, а методично расстреливали утопленников с крабами из любимой фузели.

нее. Ведь мы получим доступ к магии вуду, а это не какие-нибудь там цепные молнии и прочие оледенения.

Вижу, вижу многие уже разочарованно застыли. Да, дамы и господа, «классическая» магия от нас ушла, в том числе по сюжету. Забудьте об огненных шарах, оставьте их адептам других RPG. Заклинания в Risen II больше напоминают шаманство диких африканских племен. Хотите взять под контроль важную шишку? Найдите его волосы, создайте куклу и любуйтесь произведенным на окружающих эффектом, пока толстяк осыпает героя наградами и превозносит до небес. Еще бы, ведь это мы им управляем. Промывка мозгов – основа основ магии вуду. Герой-колдун заставляет врагов сражаться друг с другом, ослабляет их и обездвиживает. Весело и немножко необычно. Жаль, ничего ударного в арсенал не завезли.

А вот задания в квестах проработаны в разы хуже. Редко где увидишь отклонение от канонов, обычно нас просят или что-нибудь принести, или кого-нибудь убить. Иногда эти задачи смешиваются в единый коктейль, но сюрпризов ожидать не стоит. Еще больше разочаровывает стоящая перед нами великая цель: собрать древние артефакты, чтобы сойтись в битве с древними сущностями... Сколько ж можно над игроками издеваться, предлагая такое в каждой второй RPG. Хорошо, хоть с поворотами сюжета дело обстоит не так печально. Офицер превращается в «бродягу», бомж – в пиратского капитана, пиратский капитан – в высаженного на условно-обитаемом острове робинзона. По основной линейке бежишь, порой забывая об ответвлениях, о которых вспоминаешь, лишь когда заканчиваются деньги. Тогда и приходится браться за побочные задания, разговаривать с людьми, искать сокровища, подбирать раковины моллюсков ради призрачного шанса найти жемчужину. Причем,



У туземцев есть даже свой язык, как и у гномов. А вот история прописана слабовато, хотелось бы большего.

## О, ДАЙТЕ, ДАЙТЕ МНЕ НАГРАДУ

Награды за квесты более-менее предсказуемы. Зато что найдешь в разбросанных по миру сундучках (не тех, что связаны с картами сокровищ, а обычных), предугадать почти невозможно. Порой в лежащем посреди пляжа ящике, для взлома которого достаточно двадцатки в воровстве, лежит нечто более ценное, чем в закрытом на замок последнего поколения «сейфе» губернатора колонии. Предчувствую, как возненавидят разработчиков казуальные геймеры, потратившие кучу времени на прокачку Ловкости и всего с ней связанного, и получившие такое. Что ж, дамы и господа, довольствуйтесь малым – уж в диалогах-то нас сполна за развитие воровства вознаградят.

что интересно, даже при выполнении кучи сторонних миссий денег не хватает почти до самого конца. И это – одна из величайших заслуг разработчиков. Вспомните, сколько раз у нас было такое в RPG, когда приключения только-только начинаются, а в карманах уже звенят горы золота, которое некуда потратить? Этим грешит чуть ли не каждый второй хит, и Risen II – одно из немногих приятных исключений.

Здесь ни в коем случае нельзя бездумно выбрасывать богатство на ветер, покупая первый попавшийся кафтан с чуть-чуть улучшенными по сравнению с вашим пиджачком характеристиками. Остановите шаловливую ручонку, уже тянущуюся потратить завалывшиеся в кармане пятьсот золотых! Сэкономьте, они вам обязательно пригодятся в ближайшем будущем. Ведь прокачка в игре не бесплатна, лишь основные навыки (Ловкость или Огнестрельное оружие) повышаются задаром, а вот любую способность (читай перк) придется оплачивать из собственного кошелька. И чем мощнее она, тем дороже стоит. Теоретически, развить можно их все, но времени и средств на это потребуется немало. Зато третий кит ролевой системы – умения, зависящие от навыков и способностей, – от этого только выиграет.

Есть и еще один (помимо обычных для RPG вариантов «чего-нибудь прикупить») немаловажный способ потратиться – собрать свою собственную коллекцию уникальных предметов. Но не прихоти ради, каждая вещица в ней по-своему ценна, ведь она что-нибудь да улучшает. Левый сапог дает +1 к Ловкости, табакерка великого вора +10 понятно к какому умению, а петля с виселицы почему-то повышает владение мушкетам. Отыскать здешний аналог марок не просто, к счастью, по миру разбросаны книги-подсказки, объясняющие, где хранится тот или иной предмет. К тому же, за нахождение каждого из них дают немножечко славы (заменяющей опыт). Чем не стимул побегать?

Впрочем, опыт в Risen II мы получаем за многое. Даже убийство домашней птицы приносит 20 очков. Убили 50 «ку-

риц» – подняли Выносливость с единицы до двойки. Награждают нас и за квесты, и за карманные кражи, и за неожиданные реплики в диалогах. А чтобы их открыть, придется качать красноречие и запугивание, иначе никак. Смысл есть – иногда удается сэкономить сотню-другую монет или заставить человека сделать то, от чего при иных обстоятельствах он бы отказался. Потратив несколько тысяч, вы рано или поздно окажетесь в прибыли. Но я ведь уже говорил, что свободных денег может и не быть?

Увы, с общением связана весьма неприятная черта новой игры от Piranha Bytes. Все NPC, как один, страдают потерей памяти. Причем строго избирательной – они напрочь не помнят плохих поступков главного героя, а если и помнят, относятся к ним снисходительно. Залезли в сундук мэра у всех на виду? Стоит отбиться от набежавших стражников, и останется лишь удивляться олимпийскому спокойствию бывшего владельца сокровища. Да, у него висит статус «обижен», и поговорить с ним некоторое время не получится. Не беда – через некоторое время NPC отойдет и снова будет готов с вами побеседовать.

И добро бы дело касалось только квартирных краж, но прогрессирующей амнезии подвержены и официальные лица. Прямо явственно слышишь мысли на тему: «Подумаешь, выпустил он заключенного, эка невидаль. У нас тут, в Новом

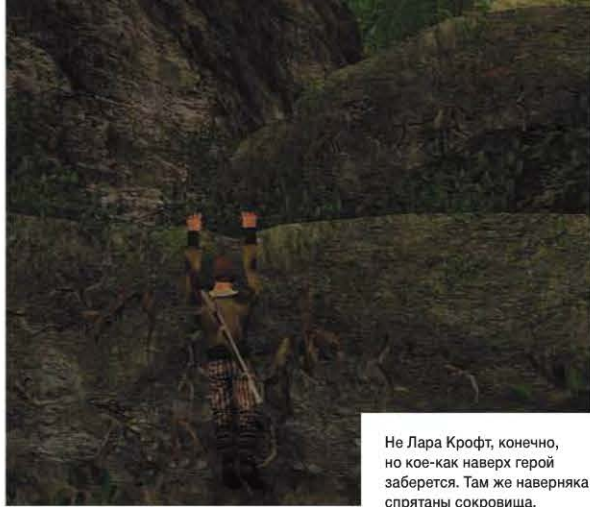
▼ Мини-игра с замками мне понравилась больше аналогов из других RPG. И думать заставляет, и освоить несложно.



Я и моя верная двустволка справимся с любым врагом в два счета. Ну, хорошо, с любым обычным врагом.

Не забудьте купить пилу для костей, челюстной резец и прочие инструменты. Будете расчленять животных, продавая «детали» или используя их в крафте.





Не Лара Крофт, конечно, но кое-как наверх герой заберется. Там же наверняка спрятаны сокровища.



Обычно мы ходим не в одиночку, а с напарником (или, как в данном случае, напарницей). Поначалу очень помогает, благо славу и деньги делить не нужно.



Часть монстров восстанавливается после путешествий, так что возвращаться на исследованные острова есть смысл. Особенно если катастрофически не хватает славы или зубов с когтями для «рукоделия».

### ШУТКИ ШУТКАМИ...

В чувстве юмора и разработчикам, и локализаторам не откажешь. То гном начнет учить человека правильно говорить по-людски, заявив: «Нельзя начинать предложение с союза». То адмирал, в ответ на просьбу вознаградить нас за достижение великой цели, выскажется в стиле: «Я бы не стал заходить так далеко, лучше помогу тебе стать сильнее» (за деньги, разумеется). То просто в диалоге натыкаешься на оригинальную фразу. Например, на расшифровку определения «модернизации», проведенной одним плантатором. Оказывается, под этим термином в Risen II подразумевается замена белых рабочих (нагло требующих золота за свой труд) на туземцев-рабов. Мой вам совет: читайте и слушайте все диалоги, что встретите, а то пропустите очередной маленький шедевр.

Свете, все равно постоянно арестанты сбегают, простим ему эту шалость. Вдруг этот прощелыга действительно мир спасает, а не просто заговаривает всем зубы с целью наживы. Не-не-не, нельзя такого наказывать, он наша надежда и опора». И грустно, и смешно одновременно, но случаи, когда героя могут прикончить собственные союзники за нарушение закона, легко пересчитать по пальцам одной руки. Единственное, что они себе позволяют, высказывания в стиле «отойди от меня, гнусный пират», и то тут же скатываются к комплиентам, если без нашей помощи им не обойтись. И куда денешься? Будешь помогать, золото, знаете ли, на дороге не валяется.

Ну, или почти не валяется. Мы ведь в аналоге земной Центральной Америки (пусть и населяют ее больше похожие на африканцев туземцы), а значит, кругом не только джунгли, но и храмы древних цивилизаций. Где наверняка еще осталось немножечко ценностей после первых расхитителей гробниц, особенно в тайниках, куда может забраться лишь наша верная ручная обезьянка. Есть в руинах и ловушки, но слишком уж банально они сделаны. Разве что в первый раз нетрудно погибнуть, провалившись в яму с гульями. Дальше с легкостью предугадываешь, где тебя будет ждать потенциальная смерть, и заранее готовишься нажать на «пробел». Право слово, этот компонент стоило бы доработать хотя бы в патчах. Вот только не факт, что мы увидим хоть одну большую «заплатку», в отличие от DLC, коих уже несколько.

Допилить напильником стоит и крафт. Потенциально он — один из сильнейших компонентов игры. Увы, пока ремесла вызывают сомнения в своей нужности. Во-первых, рецептов здесь с гулькин нос, не помогает и обыск каждого закоулка не такого уж и маленького мира. А, во-вторых, в магазинах есть почти такие же по качеству предметы, как те, что вы можете сделать своими руками. Причем за обучение ведь придется еще и деньги платить, да и без ингредиентов никуда. Единственная нужная, на мой взгляд, штука — самогонварение, без которого в Risen II на максимальной сложности жить

ИГРА ЗАСЛУЖИВАЕТ, ЧТОБЫ ВЫ ПРОШЛИ  
ЕЕ САМОСТОЯТЕЛЬНО ХОТЯ БЫ РАЗ,  
А ЛУЧШЕ ДВА — ЗА ТУЗЕМЦЕВ И ИНКВИЗИЦИЮ.

значительно тяжелее. Ведь еда восстанавливает здоровье медленно, тогда как ром с грогом делают это моментально. Понятно, что в бою лучше ставить на жидкие средства восстановления хитов.

Но жить можно и без «аптечек», главное, приноровиться к повадкам врагов. Запомнить, что животные не дают возможности заблокировать, зато против них хорошо действует пинок. Что гигантские крабы способны в мгновение ока преодолеть несколько метров и поранить вас не менее гигантскими клешнями. Что вызванного противником мегамонстра надо бить строго в определенную уязвимую точку и не забыть добить в финале, если не хочется повторить третий акт боя с начала. Хитростей масса, но толк от них есть лишь на высшей сложности, все остальные предназначены для более-менее комфортного прохождения. Впрочем, даже на легком уровне найдутся места, куда без подготовки лучше не соваться — сожрут и не подавятся.

И постарайтесь не умереть из-за собственной глупости, засмотревшись на какую-нибудь тварюшку, встреченную впервые. Видов монстров в Risen II хоть и немного, но прорисованы они хорошо. Как и пейзажи — грозное небо и корабль на его фоне смотрятся потрясающе. Кто-то, конечно, не преминет пнуть создателей за анимацию персонажей (традиционно слабую сторону Piranha Bytes), но тут уж ничего не поделаешь. Тем более что многие движения смотрятся вполне адекватно.

Перечитывая написанное, призадумался — а не многовато ли критики? Хотя я никогда не относил себя к фанбоям Gothic, ставя ее в ряд других хороших ролевых игр, но Risen II заслуживает потраченного на нее времени. Как-то так получилось (у Piranha Bytes это бывает), что итог не равен разнице между преимуществами и недостатками. Перед нами RPG, где даже выбивающиеся из общей канвы элементы не вызывают ненависти, скорее, заставляют мечтать о дополнении. Или хотя бы о третьей части. **СИ**



# Dragon's Dogma

СТАТЬИ О THE LEGEND OF ZELDA ЧАСТО НАЧИНАЮТСЯ С ИСТОРИИ О ТОМ, ЧТО СИГЕРУ МИЯМОТО В ДЕТСТВЕ БРОДИЛ ПО ГОРАМ И ПЕЩЕРАМ БЛИЗ КИОТО И НАБРАЛСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЙ НА ЛУЧШУЮ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКУЮ ИГРУ В ИСТОРИИ. ИДЕЯ DRAGON'S DOGMA – ТОЖЕ МЕЧТА ИЗ ВОСЬМИДЕСЯТЫХ, С КОРНЯМИ В ЗОЛОТОЙ КЛАССИКЕ ФЭНТЕЗИ, ВОТ ТОЛЬКО ОСУЩЕСТВИЛАСЬ ЛИШЬ СЕЙЧАС. ПОСТРОЕНА ИГРА С НУЛЯ, БЕЗ ГРУЗА ЖАНРОВОЙ ИЛИ СЕРИАЛЬНОЙ ОБЯЗАЛОВКИ, НО С ОГЛЯДКОЙ НА ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ ЛЕТ ИСТОРИИ ГЕЙМДИЗАЙНА. ПОЭТОМУ В ПРЕССЕ, ДА И В ТЕКСТЕ ЭТОЙ СТАТЬИ ВЫ ВСТРЕТИТЕ НЕМАЛО ССЫЛОК НА ДРУГИЕ ИГРЫ САМЫХ РАЗНЫХ ЖАНРОВ. САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО НУЖНО ПОНИМАТЬ: ИМЕННО В DRAGON'S DOGMA ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ BETHESDA МОГУТ ПОДСМОТРЕТЬ, КАК НАУЧИТЬ СТАРУЮ ШЛЮХУ THE ELDER SCROLLS НОВЫМ ТРЮКАМ.

# Н

аверное, так чувствовал себя воображаемый Бильбо, выдернутый из уютной норы дома в хоббитовские приключения. Вот ему всучили меч, за ручку потащили в настоящую жизнь – а там пещеры, гоблины, драконы, волшебные кольца, золото. Все такое новое, незнакомое, опасное, интересное, удивительное, непредсказуемое, живое. И друзья

вокруг – опытные, надежные. С посоха волшебника срываются молнии, гномы машут топорами, эльфы орудуют луком. И главный герой стоит так нерешительно посреди этой катасии, смотрит на меч, на гоблина, потом снова на меч, размахивается им и с размаху окунается в омут приключений. Герой Dragon's Dogma – конечно, Восставший (из гроба и на битву с драконом), ему подчиняются легионы воинов-пешек, все серьезно, зато вот геймер-домосед – ровно как Бильбо, которого «СИ»-Гэндальф силком потащил за золотом новых впечатлений, порекомендовав новую игру Хироюки Кобаяси и Хидеаки Ицуно (продюсер и режиссер Devil May Cry 4 соответственно).

Для начала – самая базовая информация. Это приключенческая игра, черпающая вдохновение в компьютерных и консольных RPG, а также Shadow of the Colossus, Assassin's Creed, The Legend of Zelda и Devil May Cry. По масштабам открытого мира – ровно посередине между Skyrim и Demon's Souls. Больше всего Dragon's Dogma похожа на Dragon Quest IX – асинхронным мультиплеером, кастом-персонажами, структурой мира, но отличий куда больше, чем сходств. Например, в Dragon's Dogma все серьезно, без хиханек-хаханек. Взрослые люди, взрослые проблемы. В партии персонажей – четыре бойца: собственно Восставший, его постоянный напарник-пешка и два временных. Управляет вы только главным героем, остальными занимается AI. Тактические приказы в бою отдавать незначим; ваша задача – правильно подобрать и экипировать команду для миссии. Когда начнется дело, напарники вам, по-хорошему, должны объ-

УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
PlayStation 3, Xbox 360

Платформы: PlayStation 3, Xbox 360

Жанр: role-playing/adventure

Зарубежный издатель: Capcom

Российский издатель: «1С-СофтКлуб»

Разработчик: Capcom

Мультиплеер: аsync

Обозреваемая версия: PlayStation 3

Страна происхождения: Япония

9.5

ОЦЕНКА



ЗА АРТ-ДИЗАЙН  
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ



яснять, что делать, а не наоборот. Кого бить, куда стрелять, куда идти. Многих в нашем блоге волновал вопрос – а что с сюжетом? Кат-сцен в игре немного, на диалоги она тоже скуповата. Зато вот квесты (кроме совсем побочных, вроде «убей сто крыс») – все либо работают на демонстрацию мира игры и раскрытие характеров персонажей, либо дают вам крупицы информации о драконе, которого надо убить. Очень важно, что все люди в мире Dragon's Dogma понимают: Восставший не должен заниматься фигней, и задания выдают соответственно. Еще здесь нельзя «бросить основной квест» и пойти заниматься чем-то другим – при всей вариативно-

▲ Против скелетов наиболее эффективно дробящее оружие.

сти и обилии заданий, они так или иначе крутятся вокруг основной сюжетной линии. И время от времени ее изгибы приводят вас к таким эпизодам, что закачаешься, – зрителям «Игры престолов» понравится.

Вообще, о Dragon's Dogma нужно писать не рецензию – роман. Знаете, как юная Спирандот поиграла в The Legend of Zelda: Ocarina of Time, сочинила фанфик, показала родителям, те отнесли в «Эксмо», обманутое издательство опубликовало как оригинальную работу, а ничего не подозревавший фэндом восхитился – вот ведь какой талантище. Разница в том, что Dragon's Dogma нелинейна: один геймер – пойдет в



лес к ведьме, другой – испугается на полпути и свернет назад; беллетризации получатся разные. Общее: воображать и додумывать нечего, игра на лету создает убедительные, правдоподобные, проработанные до мелочей истории. Вот, например, я иду по тропинке вдоль реки – вода журчит, камушки блестят на солнце, травка колыхается, птички летают и песни поют. Навстречу – путники с тяжелой ношей, начинающие стражники с мечами, наемники, торговцы. И тут я слышу храп – слева, со стороны реки. Протяжный такой, громкий. Спускаюсь поближе к воде, приглядываюсь. Боже ж ты мой – а на камушках, оказываются, спят ящеры – эдакие разумные крокодилы с ногами, руками и копьем. Цветом сливаются с пейзажем, вот и незаметно. Храпят. Я подкрадываюсь осторожно и самую малость бью ближайшую тварь по голове кинжалом. Ящер вскакивает, озирается, кричит – и один за другим просыпаются его сородичи. Мои напарники советуют: «У них лобовая броня слишком толстая, бить надо по хвосту». Я киваю головой, захожу ящера в тыл, и тварь исчезает – становится невидимой, как Хищник из фильма. Что делать? Один из моих спутников, тем временем, кричит: «Я держу его – бей, бей», и я вижу, как пузатый, мускулистый воин двумя ручищами держит рептилию, не дает вырваться. Хвост гадины бессильно бьет влево, вправо, и я обрушиваю на него вихрь ударов, пока не отрублю целиком. Ящер сразу ослабевает и становится легкой жертвой для мечника. Там временем, маг завершает подготовку какого-то чудовищного заклинания – всполохи молний мечутся от одного ящера к другому, прерывая их атаки, и я пользуюсь моментом, убивая тварей одну за другой.

Едва ли не главное достижение Dragon's Dogma – правдоподобная, естественная картинка. Поймите меня правильно, речь не о технических достижениях, вроде числа полигонов

Бивни циклопа – ценный материал, который используется для апгрейда оружия.



▲ Всего классов в игре девять: три базовых, три производных (Warrior, Sorcerer, Ranger) и три смешанных. При этом Ranger – это не просто улучшенный Strider. После апгрейда герой теряет все навыки владения малым луком, а стрелять из большого нужно учиться заново. Зато за игру можно перебрать все профессии и из каждой взять что-то полезное и универсальные (вроде умения поднимать тяжести).

▼ В темных подземельях не обойтись без лампы (она расходует масло).



в секунду. Вот идешь по лесу на склоне горы: травка колыхается, ветки деревьев шелестят на ветру, кролики бегают, костер на лужайке потрескивает – лепота. Если начать намеренно вглядываться, крутить камеру, смотреть на листья сбоку, снизу – магия уходит. Но пока играешь, пока живешь в этом мире – все очень красиво, и даже не сразу замечаешь, что появились враги (обычно об этом сообщают спутники). А почему? Потому что в Dragon's Dogma место и его обитатели неразделимы. Обычно в играх бывает так, что локация – отдельно, монстры – отдельно, и расставлены точкам так, как удобно геймдизайнеру (или как рандом на душу положит). В Dragon's Dogma враги просто живут там, куда вас занесла дорога. Их поведение, одежда, оружие, окрас идеально вписываются в окружение, вы даже понимаете, зачем и почему именно здесь и сейчас они атакуют. Вот заходите в узкий каньон, поворачиваете за угол – засада грабителей! Лучники засели наверху, мечники прут напрямую, требуют кошельки или жизнь. Вот на дороге лежит труп лошади, его объедает гарпия. Вы стреляете, чтобы согнать тварь, она кричит – и тут же из-за холма показывается с десяток сородичей. Все умирают, остается одна, она улетает, вы преследуете ее, забегаете на холм – и он встает. Оказывается, это огромный каменный голем, и он здесь тоже просто живет – не босс текущего квеста. Днем в лесу на вас нападают бандиты, возвращаетесь там же ночью – сплошь ходячие скелеты. И кажется, что из могилы подняты как раз люди, павшие от вашей руки в прошлый заход. Вы можете сказать, что я восхищаюсь какими-то совершенно банальными вещами. Как школьник, который впервые в жизни увидел нормальную игру и воображает новость что. Вот только удивить меня не просто, за последние двадцать пять лет на все насмотрелся. Так вот, иду я по лесу со скелетами и призраками домой, в город. Лечилки кончились, напарники убиты – один. С нежителя я в Dragon's Dogma сталкиваюсь уже в который уже раз,



знаю, на что способна. И тут обычный призрак со многой начинает разговаривать – с назгульским таким проносом. О душе, о судьбе, о будущем. И скелеты-рыцари ему вторят. Я испугался, нажрался грибов (снимает усталось) и побежал к воротам замка со всех ног. Потому что первые десять часов нежить молчала.

Вторая прелесть Dragon's Dogma – продуманность каждой мелочи. Лаконичный Миямото велик, но большинству геймдизайнеров не хватает ни чувства меры, ни терпения выдерживать баланс между кирпичиками игры. Игры с PC-прошлым, вроде Skyrim, – большая экселевская таблица, куда в угоду реализму навалено все, что можно насимулировать. Свобода действий небывалая, но игра так перегружена лишним, что не может сдвинуться с места. И отказаться от половины фиш нельзя – фанаты сериала не поймут. Им проще доработать потом игру напильником в модах. Другая беда – JRPG с двумя-тремя полезными опциями в бою и потемкинскими деревьями бесполезных заклинаний и предметов. Например, негативные статусы (отравление, окаменение и еще десяток по списку) положено чтобы были, а что реально используются раз за игру – так это неважно. В Dragon's Dogma лишнее вырезано, а оставшееся – сложено в пазл, где каждый элемент плотно прилегает к соседним.

Вот, например, разберем состав партии. Развитие двух героев вы контролируете лично – выбираете класс на стар-

те, прокачиваете, выучиваете дополнительные навыки. Еще парочку вы нанимаете отдельно (бесплатно, если их уровень такой же, как у Восставшего). Но основных классов в игре три – воин, маг и страйдер (лучник/вор). А в команду входят четверо. Поэтому каждый раз вы принимаете решение – какую часть отряда усилить? Например, в пещеру с разбойниками лучше взять еще одного громилу с мечом, а в охоте на грифона сподручнее лишний лучник. Если бы в команде было трое бойцов, или же классов было четыре, то вопрос вообще бы не стоял. В другой игре ленивый геймер все равно бы ничего не менял – собрал бы в самом начале команду и проходил бы ей все квесты. Пусть неэффективно, зато думать не надо. Но в Dragon's Dogma прокачиваются только два основных персонажа, поэтому временных все равно придется часто менять на новых. Или вот еще проблема: вы не можете пройти квест, потому что монстры слишком сильные. Но хочется. Хорошо, вы можете потратить запасы «кристаллов разлома», чтобы нанять воинов-пешек на пять-десять уровней выше, чем ваш основной персонаж, и вперед, с песней. Если же проблем нет – спокойно копите добро на черный день. Идем дальше: по каждому воину-пешке можно посмотреть информацию – с какими врагами умеет драться, о каких квестах осведомлен. Взять в команду правильного бойца – он сразу начнет бить монстров по уязвимым точкам и подсказывать вам голосом, нет – будет



◀ Вас могут поджечь или заморозить – на оба случая нужно иметь склянки целебного зелья.



учиться всему вместе с вами. Знания о квестах были бы бесполезны с супер-картой в духе Skyrim, где только вас попросят найти человека, как можно нажать паузу и посмотреть, где конкретно тот находится. В Dragon's Dogma точное местоположение указывается лишь в случаях, когда герою его сообщили в деталях, чаще показан лишь район, а бывает и так, что никаких маркеров нет вовсе. Думай, дескать, ищи. В этом случае напарник-пешка, который может и дать совет, и сказать, в какую сторону свернуть на перекрестке, чертовски полезен. Да, и вишенка на торте: пока вы спите, вашу основную пешку, которая всегда бежит с Восставшим, могут брать в аренду другие геймеры, через Интернет. Если она им понравится, покажется полезной – отпустят не просто так, а с подарками. Как ни крути, а эту систему с пешками – необычную, а оттого поначалу непонятную – со всех сторон видно, как правильно и четко она сделана.

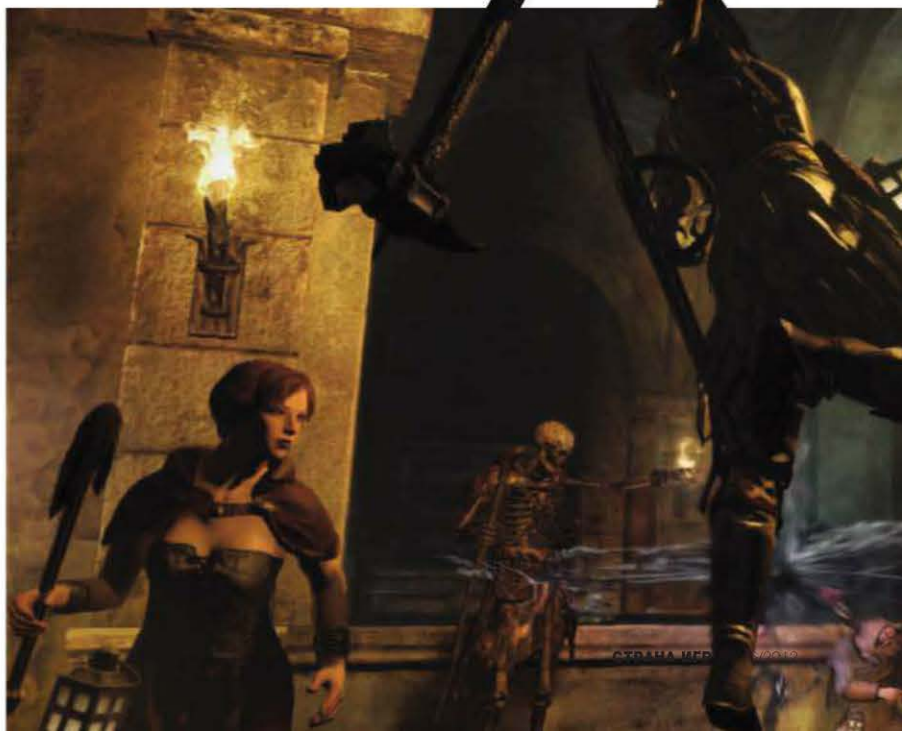
Пробежимся еще по деталям. Вот, например, герой может не просто бегать и прыгать, но и цепляться за уступы и под-

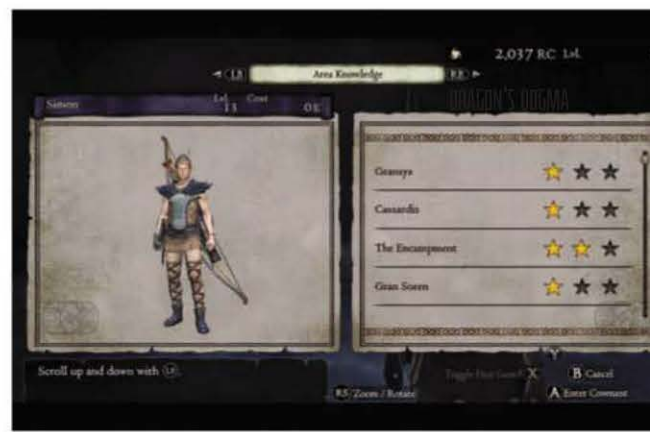
▼ Практически каждая битва с боссом (большим существом) не обходится без того, чтобы забраться на него и потыкать ножом в уязвимое место.

меньше сносит. Крутить пазл Dragon's Dogma и обсуждать последствия действий можно бесконечно. Или вот к квестам: в одном из них, необязательном, совершенно побочном, лохматый человек с проблемским интеллектом во взоре просит вас найти гримуар злого волшебника в далекой пещере. Я согласился, принес, отдал, а пешки мне и говорят – «Интересно, а как заказчик будет его использовать? А ну как во зло?» Действительно, вопрос хороший. Часов через десять, когда я уже забыл об этой истории, – новое задание, основное, от герцога – убить грифона. Я пробираюсь в башню на северо-востоке, на ее вершине сражаюсь с тварью (а в жизни она гораздо сильнее, чем в демке), – вот прямо на пределе возможностей. И тут появляется тот самый ученый и говорит: «Вот ты мне тогда помог, и я отплату добром. Сейчас грифон узрит всю мощь гримуара». И мы четверо, солдат с десятком и еще добровольный помощник всем миром тварь завалили. Такова Dragon's Dogma: даже если вам неочевидно предназначение чего-либо, скорее всего, истина откроется чуть позже. Или вот еще пример: меня про-



тягиваться, как Принц Персии. Что такой облегченный паркур дает? Да сложные, многоярусные локации, в особенности – пещеры и древние храмы. Дизайнеры уровней не перебарщивают, не заставляют прыгать слишком много, но нет глупостей, вроде «забор низенький, а перелезть герой не умеет». И еще: инвентарь у каждого персонажа – индивидуальный; сколько лечилок дали пешке – столько и может использовать. Но в любой момент вы можете поставить игру на паузу и свободно перемещать предметы между бойцами. Что происходит, когда пешка падает в пропасть и умирает? Ее инвентарь блокируют, но все предметы возвращаются на склад в городе, не пропадают – поэтому вы не боитесь вручить ценный меч или мешок зелий. В игре нет маны, поэтому заклинания можно кастовать сколько угодно раз – с паузами для восстановления стамины. Но это не значит, что маг сможет лечить вас бесконтрольно. Каждый удар врага снижает не только текущий уровень здоровья, но и максимальный, поэтому без зелий-расходников не обойтись. Кстати, закупить лечилок можно сколько угодно, но у них есть ощутимый вес; хрупкая девушка-лучница поднимет только штук пятьдесят, да и то передвигаться будет медленно. Зато в игре есть ущелье ветров, где сподручнее всего быть нагруженным под завязку: чем тяжелее персонаж – тем его





▲ Опции в диалогах редко отличаются многословностью.

сят сходить в не открывавшееся сотню лет подземелье и проверить, что там и как. Я спускаюсь глубоко под землю, убиваю с полсотни скелетов, и дохожу до источника странного синего света. Мои герои это обсуждают, и тут вдруг со всех сторон начинают вылезать щупальца. Я рублю их, рублю – восстанавливаются. Умираю, загружаю сейв, пробую и так, и сяк – ничего не выходит. Тут до меня начинает доходить, что пешки не зря бормочут: без толку все это. Тут я бросил драку и побежал наверх, к выходу. Щупальца – за мной. Выбегаю, говорю с квестодателем, рассказываю о синем свете, а он мне – спасибо, мы так и думали, будем работать. Задача была – разведать, а не «пройти подземелье и победить босса». И отступить, убежать (по собственному решению, а не по воле скрипта) в Dragon's Dogma – это нормально.

Снова повторю, что такое Dragon's Dogma: это приключенческая игра о том, как ваш альтер-эго с тремя умными, опытными спутниками исследует фэнтезийную страну, участвует в местечковых политических интригах и решает свои личные проблемы с драконом. Ее главная тема – Exploration. Даже если вас попросили найти вора во дворце, все равно в итоге квест приведет вас в далекую пещеру или развалины замка или логово разбойников, а по дороге вам встретятся волки, гоблины и один-два минибосса, вроде огра или химеры. Драки – в реальном времени; можно бить в прыжке, слабо, сильно, экипировать по шесть спецприемов на рыло и прокачивать их примерно так же, как в Devil May Cry. Но управление все равно чуть тракторное (комплимент), а эффективность атак зависит от уровня персонажа и экипировки, – это RPG, на экшн, пусть и со зрелищными, сочными боями. Игра заимствует из JRPG не меньше, чем из CRPG. Например, дома можно обчищать прямо на глазах их хозяев, и убивать NPC нельзя. Но если в столице ударить мирного жителя мечом, то появится стражник и посадит в темницу. Оттуда можно убежать, взломав замок или подкупив охранника. Есть крафт предметов и алхимия, но в щадящем режиме – без поиска рецептов и бесплодных экспериментов. Игра не заставляет думать о точном

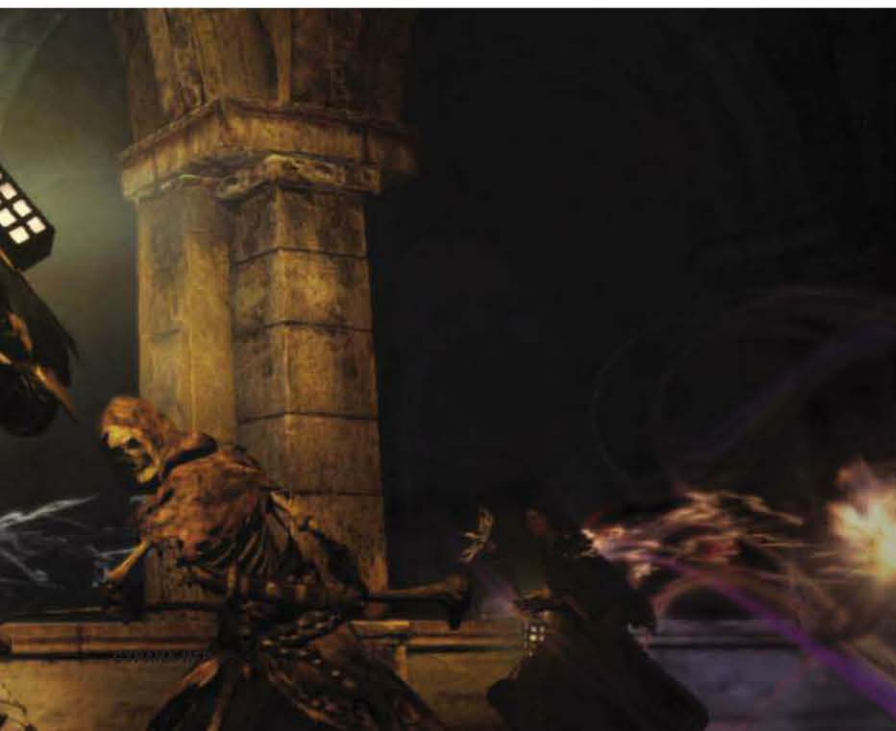


▲ Пешек можно нанимать у специального камня (Rift Stone) – подбирая нужную по любым параметрам (класс, уровень, осведомленность о квестах). Но если встретите наемника просто так, в городе или в дороге, – тоже можете обращаться. Восставшему никто не откажет.

времени суток, но отделяет день от ночи. Многие квесты, как в Dragon Quest, нужно решать, попросив хозяина гостиницы разбудить не утром, а как стемнеет. Заданий для любителей чесать языком почти нет, как и разветвленных диалогов, но решения принимать все равно придется. Вот, например, ваш друг вызвал на дуэль негодяя другой весовой категории и, очевидно, потерпит поражение. Вы можете либо дать человеку погибнуть с честью, либо вмешаться в схватку – спасти, но опозорить навечно. Я смотрел на это смотрел, и в последний момент решил, что живая собака лучше мертвого льва.

Я долго пытался найти недостатки в Dragon's Dogma. Поначалу самым серьезным было то, что дурацкие квесты («убить десять...») никак не отделяются от больших. Ну, как в Skyrim – есть нормальные задания, а есть отдельно список мелочевки, – удобнее. Потом я никак не мог понять – как оценить засилье бэктрекинга. От стартовой деревни до столицы я пробежал туда-обратно раз двадцать, и никакого халявного быстрого перемещения в игре нет. А местность, при всем ее разнообразии и проработке и внимании к деталям приедается. С другой стороны, на двадцать первый раз в пустующей клетке на утесе оказался пленник, молящий о помощи, – так на лету сгенерировался квест «спаси мирного жителя от гарпий». Интересно, но мало. Собственно телепортация в игре все же есть, но в основном предназначена для быстрого возвращения в столицу из далекой-далекой пещеры. Чуть позже – с опцией запастись лечилками и вернуться обратно к монстрам. И стоит такое удовольствие чудовищно дорого. Понятное дело, что бесконтрольные прыжки между локациями убили бы всю идею exploration, атмосферу похода команды к границам герцогства. Но, возможно, вот где-то здесь кусочки пазла игровой механики прилегают друг к другу с зазорами, кое-что стоило бы и подправить.

Для Сарсон это не первый опыт в RPG: фанаты жанра помнят цикл Breath of Fire (и там тоже были драконы!) Как ни смешно, Dragon's Dogma отличается от Breath of Fire: Dragon Quarter не более чем последняя от Breath of Fire IV. Возможно, Ицуню и Кобаяси нащупали новый рецепт консольных RPG – с открытым миром, щепоткой Monster Hunter, без кавая, но с красивыми людьми, со зрелищной, но глубокой боевкой. Это вполне совместимо и с яркими персонажами, и умным сюжетом, но нет ощущения архаичности. Я бы хотел увидеть такую Final Fantasy XIII Versus, например. Но даже если забыть о ценности для жанра и прочей лирике, Dragon's Dogma – игра, за которой хочется просидеть десятки вечеров. Она удивляет. Часто. И это прекрасно. **СИ**





# Ridge Racer

**ЛЮБАЯ НОВАЯ КОНСОЛЬ ОТ SONY НЕ ОБХОДИТСЯ БЕЗ НОВОЙ ЧАСТИ RIDGE RACER, НЕ СТАЛА ИСКЛЮЧЕНИЕ И VITA. ПРИЧЕМ ОНА ПОЛУЧИЛА ТОТ САМЫЙ КЛАССИЧЕСКИЙ ВАРИАНТ ИГРЫ, СОВСЕМ НЕ ПОХОЖИЙ НА СОВРЕМЕННОГО СОБРАТА В ЛИЦЕ UNBOUNDED.**

**Платформа:** Playstation Vita **Жанр:** racing.arcade **Зарубежный издатель:** Namco Bandai Games  
**Российский издатель/дистрибьютор:** 1C-СофтКлуб **Разработчик:** Namco Bandai Games  
**Мультиплеер:** vs, online **Обозреваемая версия:** Playstation Vita **Страна происхождения:** Япония

**И,** в общем-то, на вступлении можно было бы обзор и завершать, рекомендовать всем фанатам и прочее. Игровая механика здесь очень похожа на то, что мы видели в Ridge Racer 6 и 7, графика, в общем-то, тоже и все это в карманном варианте – лепота. Но, в Namco решили, что просто сделать порт последней части на новую консоль – скучно, поэтому провели странный и нам до сих пор непонятный, эксперимент.

Заключается опыт в том, что игра продается по сниженной цене, но при этом вы получаете всего пять машин и три трассы. Повторим еще раз: пять (!!!) машин и три (!!!) трассы. Настоящее издательство. Конечно, с первыми копиями коробочной версии шел код на так называемый Golden Pass, дающий возможность скачать еще пять машин и еще три трассы бесплатно. Однако они выходили на протяжении аж двух месяцев, и последняя трасса появилась вот совсем недавно. Главная же загвоздка в том, что активировать код нужно было до тридцать первого марта. Дальше придется платить за все деньги. Правда, если вы покупаете игру через PlayStation Store, то Golden Pass вам выдают бесплатно до сих пор. Но что делать тем, кто любит покупать игры в коробках? Все это настолько странно и непонятно, что вызывает только недоумение.

При этом, если вы ярый фанат и вас не остановило такое малое количество контента, то после запуска новой Ridge Racer у вас все равно может возникнуть логичный, в общем-то, вопрос – а где игра-то? Так как помимо того, что разработчики не стали заморачиваться с переносом трасс и машин, так они еще и практически целиком лишили нас одиночного режима игры, оставив только заезды на время и банальные гонки с компьютером на выбранной трассе. Вся Ridge Racer для PS Vita завязана на онлайн. Поэтому тех, кто собирается купить себе новую часть, чтобы «погонять пару гонок в метро да попроходить карьеру»,



ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ  
ТЕХНОЛОГИИ  
ЗА САУНДТРЕК

▲ На удивление этой части не достался вступительный ролик с Рейко Нагаса, но ей нашлось место хотя бы в основном меню игры.



стоит предостеречь, не делайте этой ошибки и возьмите лучше Wipeout или Formula One, но никак не Ridge Racer.

На этом проблемы новой Ridge Racer не заканчиваются. Если вы все же обзавелись Интернетом, свыклись с малым количеством контента и рветесь в бой, то здесь вас ждет еще одна преграда. В игре есть прокачка, и пока вы не достигнете хотя бы шестого уровня и не повысите характеристики своей машины, делать в онлайн тоже нечего. Лобби с игроками можно найти почти всегда в любое время дня и ночи, да вот только вы со своим первым или скажем, третьим, уровнем будете чувствовать себя гонщиком команды «Маруся», когда все другие ездят на Мерседесах и Феррари.

Почему же оценка так высока? Почему не три, не пять? Все просто: если перетерпеть первые десять-пятнадцать унылых гонок, которые вы проведете в одиночестве с постоянно обгоняющим вас компьютером, то игра вас затянет, вы будете стараться победить призраков других игроков в онлайн, вы проникнетесь новой системой прокачки, которая позволяет настроить машину под свой стиль вождения. Вы будете смотреть таблицы рекордов, будете рады тому, что всегда можно найти единомышленников для пары заездов в обеденный перерыв. Да и, черт побери, это же Ridge Racer, та самая скала, которая стоит с девяностых годов и все еще не предает свои принципы, поэтому каждый запуск игры дает такой прилив ностальгии, что и выключать не хочется. **СИ**

## НАС МНОГО И МЫ В ТЕЛЬНЯШКАХ!

Главная фишка этой Ridge Racer в том, что при запуске игры вам предлагают выбрать команду, за которую вы будете выступать. И если в большинстве других гонок это ничего не означает, то здесь вы и вправду попадаете в одну из четырех команд, вместе со всеми другими владельцами этой Ridge Racer на планете. У каждой из них есть общий рейтинг в мире, есть лучшие гонщики, есть внутренние таблицы рекордов. Помимо денег, вы получаете в конце гонки так называемые Vip Points, которые затем можно слить в общую копилку вашей команды, подняв этим самым ее общий рейтинг. Но вот что нам понравилось больше всего: после определенного уровня прокачки геймеру предлагают сразиться с боссом на сверхбыстрой машине, намного более шустрой, чем ваша, однако вы можете как бы одолжить крутую машину у одного из коллег по команде, зайдя в меню support. Это реально очень здорово и необычно.

# ОТКРЫТЬ «МУЖСКУЮ КАРТУ» СТОИТ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ

Получать скидки  
в барах, ресторанах и  
магазинах твоего  
города

Участвовать в акциях  
и посещать закрытые  
мероприятия для держателей «Мужской Карты»

Управлять своими счетами, используя систему  
интернет-банка «Альфа-Клик»

**Оформлять подписку на журнал «Страна Игр»  
со скидкой 50%**

тел. подписки (495)-663-82-77 | [shop.glc.ru](http://shop.glc.ru)

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях  
ОАО «Альфа-Банка», а так же заказав по телефонам:  
(495) 229-2222 в Москве | 8-800-333-2-333 в регионах России (звонок бесплатный)

**MAXIM**  
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ



Альфа-Банк

**(game)land**

[www.mancard.ru](http://www.mancard.ru)

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление  
банковских операций от 29.01.1998 №1326"

# Mass Effect 3

## КРОСС-ОБЗОР

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ ЭТА ИГРА  
ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ

НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ.  
ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

9.0

ОЦЕНКА

АЛЕКСАНДР «NEROND» АНТОНОВ



**Статус:** гость из будущего  
**Предпочтения:** Baldur's Gate 1-2, Fallout 2

## О СЕБЕ В ЖАНРЕ:

Для меня RPG всегда был и остается жанром номер один, так что ничего удивительного, что история о Шепарде быстро стала одной из любимейших. Тем более что речь идет о sci-fi, а не изрядно уже поднадоевшем фэнтези. Для меня Mass Effect стоит в одном ряду с Baldur's Gate, Fallout и Might & Magic.

8.0

ОЦЕНКА

ДЕНИС «SPACEMAN» НИКИШИН



**Статус:** директор всех ниндзёй  
**Предпочтения:** Mass Effect 2

## О СЕБЕ В ЖАНРЕ:

Если в детстве полки у вас были забиты книгами Гарри Гаррисона, а в эпоху видеомагнитофонов вы молились на «Чужих», то первая в мире настоящая видеоигра-космоопера не могла оставить вас равнодушным. К тому же, по сути, Mass Effect – это единственная альтернатива лубочному наследию Джорджа Лукаса, что летится на нас нескончаемым потоком.

9.0

ОЦЕНКА

АРТЁМ ШОРОКОВ



**Статус:** капитан «Громовержца»  
**Предпочтения:** телесериал Firefly, рассказы Виктора Колупаева

## О СЕБЕ В ЖАНРЕ:

Не могу назвать себя фанатом. Даже Кодекс полностью прочесть лень. Но вот за что люблю Mass Effect – он всегда дарит отличное приключение. Пожалуй, о чем-то таком – большим, даже грандиозном, космическом – мы мальчишками мечтали в детстве. Читались книгами, засматривали до дыр кассеты, мечтали под звездным небом. Не просто «летать по космосу» – жить им.

0.0

ОЦЕНКА

АЛЕКСАНДР «H-HUNTER» УСТИНОВ



**Статус:** хочу на Луну  
**Предпочтения:** Mass Effect 2, Mass Effect

## О СЕБЕ В ЖАНРЕ:

Для меня сериал Mass Effect породил свой собственный жанр. Первая часть в свое время создавала ощущение того самого «настоящего hex-gep», который все искали – практически идеальное сочетание шутера и ролевой игры. Казалась игрой будущего. Вторая часть сначала несколько разочаровала, но к финалу в нее был влюблен безоговорочно.

Mass Effect 3 подавался, в том числе, как отличный повод начать знакомство с сериалом, но в этом плане вторая часть подходит, конечно, лучше. Слишком много сюжетных линий нужно было связать воедино, чтобы привести трилогию к завершению. Это не значит, что играть без сохранения из предыдущих частей скучно, я убежден как раз в обратном: игру обязательно стоит пройти и с сохранением, и с настройками по умолчанию, чтобы увидеть, сколь заметно они различаются. Одни из сильнейших сторон третьей части – это подача сюжета и атмосфера. Конечная цель уже находится в поле зрения, но последние шаги на пути к ней самые трудные. И какими они будут, действительно зависит только от игрока.

Большая работа была проделана и над геймплеем. Особенно хочется отметить противостоящие Шепарду армии. Каждая из них имеет свои ярко выраженные особенности и уникальные методы ведения войны, каждая требует своего подхода. И это – лишь пара достоинств из множества, на мой взгляд, великолепного завершения трилогии о Шепарде.

Mass Effect всегда был заложником своей природы. Постоянно старался казаться чем-то большим, при этом оставаясь обычной видеоигрой со всеми вытекающими ограничениями и условностями. К сожалению, к концу все стало только хуже. Mass Effect 3 – игра не плохая, но, как заключительная часть эпической космооперы – зрелище скорее жалкое. Разработчики стали жертвами своих же амбиций. Вторая часть заложила настолько огромный потенциал, что в третьей от него пришлось отказаться, иначе игру просто не смогли бы закончить. В результате, чтобы не раздувать тысячи возможных вариантов все персонажи второй части были убраны на второй план и общая картина финала трилогии была сведена к прямолинейному эндшпилю с выбором цвета луча в конце. С галактическим размахом происходящего тоже вышло вполне ожидаемо. Глобальностью событий обычно пытаются скрыть неспособность проработать хороший сюжет, что ярко и иллюстрирует неловкий финальный ход – авторы и сами толком не понимают, что там у них произошло...

Mass Effect – этап, одно из важнейших игровых событий нынешнего поколения. В эпоху, когда западные приключенческие игры с глобальными сеттингами повывелись, а JRPG окончательно маргинализировались в своей карамельной прелести, пришедшая на смену «Вавилону 5» и «Звездным войнам» трилогия Mass Effect достойно держит знамя героического эпоса в декорациях космической романтики.

Третью часть я готов назвать лучшей в сериале, здесь лучше буквально все: межрасовые интриги, диалоги, графика, шутерная механика, прокачка, персонажи... Именно здесь отдельные кусочки, наконец, сошлись вместе, образовав единое поле, свой собственный, если угодно, «жанр». И, конечно, нельзя забыть те чувства, с которыми следишь за развязкой многолетнего приключения, за судьбой давно родных героев, чьи судьбы ты определяешь сам. Вдобавок – больше, чем просто «недурной», мультиплеер (подробнее о нем – в соответствующем выпуске Left 2 Play).

Конечно, есть недовольные. Более того, есть геймеры, которые этой игре буквально не заслуживают – ленивые, не думающие, закоснелые. И даже странно, что блокбастер подобного уровня делался не для них.

Если приглядеться, то каждую часть Mass Effect можно условно сравнить со старыми телесериалами. Так, ME1 – это почти «Звездный путь», ME2 – почти «Светлячок», а ME3 – это «Вавилон 5». И так же как «Вавилону» не очень шло в поздних эпизодах быть «про войну», также это не идет Mass Effect. Вообще ME3 вышла одновременно неприметно заметной – тут нет такой разницы, какая была между первыми двумя частями, но тут есть вещи, которые неизменно хочется перенести в прошлые части. А если говорить в общем, в BioWare проделали титаническую работу, чтобы свести кучу мелочей в индивидуальное прохождение третьей (шутка ли – если играть с сейвами и без, получаешь чуть ли не две различные игры); ME3 – хорошая игра, просто ощущения она дает немного «не те». А еще здесь есть пугающая концовка. Пугает, прежде всего, тем, как к ней отнеслись люди, бездумно ударившиеся в крайности, потому что их заставили в конце думать, а не подали на тарелочке абсолютно-го потребления. У меня тоже было смущение, я думал о концовке два дня и придумал свой личный финал для моего Шепа – и это оказалось по ощущению лучше, чем если бы BioWare показали свой.



6.0

ОЦЕНКА

## СЕРГЕЙ «ТО» ЦИЛЮРИК



**Статус:** оплакиваю убитый сериал

**Предпочтения:** Mass Effect

## О СЕБЕ В ЖАНРЕ:

Я люблю «Вавилон-5». Я не люблю «Звездные войны» и всё, что с ними связано, я не люблю D&D, и западного толка RPG меня редко цепляют из-за того, что там часто основная сюжетная линия часто уходит на второй план и забывается под грузом второстепенных квестов. Mass Effect, лишенная этих проблем, смогла меня по-настоящему зацепить.

Может, дело в том, что я не набил себе оскомину предыдущими играми от BioWare, но ME1 меня всерьез увлекла. В ME2 уже были видны следы смены ведущего сценариста, и в ME3 практически всё то, за что я изначально полюбил Mass Effect, было утеряно. ME3 – больше не игра про огромную и интересную галактику, а шутер про то, как бритый морпех спасает Землю, отстреливая при этом кучу людей, произнося пафосные речи и пытаясь случайно не вляпаться в нетрадиционную связь. ME3 – это посредственная RPG, посредственный шутер и вконец негодное завершение поначалу многообещающей истории. Единственная причина, по которой она получает оценку выше средней, – качество диалогов, зачастую (не всегда) оказывающееся гораздо лучше среднего по палате.

Особенно удивляют люди, пытающиеся защищать здешнюю концовку. Нет, вся игра не может быть концовкой. Нет, я не должен придумывать ее себе сам за авторов. Нет, в ней ничего не объясняется. Да, она портит всё. Я – из тех, для кого развязка во многом определяет отношение ко всей истории, и после здешней концовки Mass Effect для меня мёртв.



8.0

ОЦЕНКА

## АЛЕСЕЙ БУТРИН



**Статус:** главный редактор Gameland.ru

**Предпочтения:** KOTOR, Mass Effect 2

## О СЕБЕ В ЖАНРЕ:

В RPG играю уже очень давно. И чем дальше, тем больше ценю продуманный геймплей, интересную ролевую систему, хорошо поданный сюжет и проработанных персонажей. И так же яростно ненавижу: гринд, клише и идиотизм в сюжете, одномерных героев и лубочное фэнтези с эльфами и орками. А еще больше не люблю, когда меня обманывают (да, да – это камень в огород BioWare).

Сразу оговорюсь – Mass Effect как серию в целом я очень люблю и уважаю. И тем обиднее мне за третью часть. Самое смешное, что если подходить к игре формально, то придраться не к чему. Бои улучшили? Checked! Гранаты врагам добавили? Checked! Эпичность подняли? Checked! Мультиплеер? Checked, checked и еще раз checked!

Но не мне вам объяснять, что игра не является простой суммой своих составляющих. А вот с синтезом всех этих ништяков в один большой конгломерат у BioWare в этот раз не сложилось. Я даже не буду пинать и без того избитую до полусмерти концовку, лишь ехидно отмечу, что никогда не поверил бы, что увижу во плоти постановку анекдота «Все закончилось хорошо – все умерли».

Проблема в другом – логические дыры, которых было предостаточно еще и в первой части, не были ликвидированы. Хуже того – сценаристы BioWare наплодили кучу новых. Лично для меня подобные вольности со здравым смыслом и стали той пушинкой, которая сломала хребет и улучшенному геймплею, и мультиплееру и всему остальному, что есть хорошего в третьей части. Goodnight, sweet prince.



# Dungeon Hunter: Alliance

**ПО-ХОРОШЕМУ, DUNGEON HUNTER ДЛЯ PSV СЛЕДОВАЛО БЫ ПЕРЕИМЕНОВАТЬ В «БЕСПОЩАДНОЕ НАСИЛИЕ НАД КНОПКОЙ X В ДУХЕ КЛОНОВ DIABLO». НО ЭТО ИСЧЕРПЫВАЮЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ, К СОЖАЛЕНИЮ, МОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ И В ВЫГОДНОМ СВЕТЕ. И ОШИБИТЬСЯ.**

Платформа: PlayStation Vita Жанр: action-adventure, fantasy  
Зарубежный издатель: Ubisoft  
Российский издатель / дистрибьютор: «1С-СофтКлуб»  
Разработчик: Gameloft Мультиплеер: co-op, local/online  
Обозреваемая версия: PlayStation Vita Страна происхождения: Франция

**Е**сли вы играли в Dungeon Hunter на iOS, то примерно представляете о чем идет речь, – надо только совсем исключить роль «доната», поглотившего и в конце концов убившего третий выпуск, и подключить сравнения с Diablo или Dungeon Siege. Так или иначе, это фэнтезийная экшн-RPG, в которой герой уничтожает многочисленных противников тысячами, защищая подземелья, леса, пещеры, в общем, типичные локации из историй о добре, магии и эльфах. Вместо последних тут феи, но остальные составляющие присутствуют, так что не станем считать это отхождением от канона.

Возможно, это индивидуальное, но в моем опыте любая игра с удобной, комфортной Diablo-style механикой как минимум сможет увлечь на несколько часов. Вот эта примитивная формула вкупе с не самым высоким уровнем сложности как-то умудряется удерживать у экрана и отключить на некоторое время мозг. Между тем, помимо описанного азарта, в Alliance есть еще и достаточно интересная ролевая система. Не в том смысле, что она сверх всякой меры оригинальная или какая-нибудь перемудренная. Просто она сложная, комплексная, такие не ожидаешь увидеть в играх, пришедших с мобильных платформ.

Классов персонажей всего четыре – воин, вор, маг. Никаких подклассов нет и в помине, но можно самому выбирать оружие, и это, в теории, многое должно изменять. Например, воин может использовать щит и одноручный меч – как показывает практика, это идеальный вариант для зачистки подземелий, в которых монстры немного сильнее, выше по уровню, и, соответственно, дают больше очков опыта. В то же время, никто не запрещает ему использовать арбалеты, секиры, молоты, пики и еще бог знает что. С броней та же история – тут сотни различных вариантов доспехов, шлемов, сапог, причем все прорисованы детально и меняют облик героя. Помимо этого, игроку необходимо настраивать активные умения: всего можно использовать три дополнительных, они приобретаются за очки – по одному за каждый уровень – и совершенствуются за них же.

Это положительные моменты, дальше начинается все сомнительное. Подземелья и вообще все локации в Dungeon Hunter: Alliance отвечают типовым требованиям: тут много коридоров, сундуков, бочек, которые можно разбивать, какая-никакая планировка, и всегда очень много противников. Заблудиться сложно, потому что есть очень хорошая карта. Проблема в том, что выполнянием вот этих функций все и ограничивается; другими словами, локации бедно оформлены, они визуально блеклые и не то что не запоминаются – со временем просто перестаешь замечать разницу между тем же



Евгений  
Закиров



▲ Пучины ада выглядят как-то слишком весело. Больше нежити и громче страшную музыку!

лесом и катакомбами. С противниками сложнее, хотя чередование «рядовой враг» и «верзила» очевидно и предсказуемо.

Квесты и сюжетная линия? Как ни странно, здесь есть более-менее симпатичная заставка и история, диалоги и какое-то движение вперед. Диалоги даже написаны не просто чтобы была какая-то сопроводительная текстовая информация, а с юмором. Другое дело, что выглядит это все равно безумно примитивно, читать неинтересно, а сами задания всегда одни и те же – пойди и убей. В рамках поджанра, впрочем, сложно требовать чего-то иного, но разнообразить повествование все же не помешало бы. Здесь же задача именно «сюжета» довольно быстро опускается на дно, а на первое место выходит простая, тупая и такая увлекательная мясорубка – то самое насилие над кнопкой X.

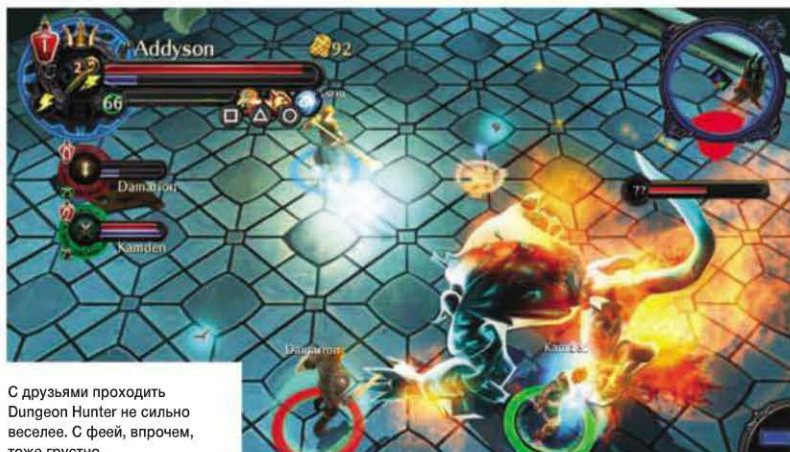
К сожалению, это еще не все. Изложенные выше наблюдения вроде как уравниваются: тут недосмотрели, зато там многообразие, и наоборот. Главная проблема Dungeon Hunter – это техническая реализация. Игра некрасивая, с этим придется смириться. На официальных скриншотах она почему-то выглядит милее, тогда как на самом деле на экране PS Vita все как-то размыто, размазано и не так красочно, не так сочно. Помимо этого, игра очень долго загружается. После запуска она чуть ли не полминуты, если не минуту, грузит главное меню. Затем – локацию. При переходе с одного участка на другой – опять долгая загрузка. И это при том, что я играл с карты памяти, т.е. в скачанную с PSN версию. Ну и, конечно, самая серьезная проблема: она тормозит. Фреймрейт в Dungeon Hunter Alliance проседает часто и сильно, и это просто бесит. Причем частота смены кадров подводит не только во время сражений сразу с двумя десятками монстров, а просто во время прогулки по городу, например, когда на экране нет вообще никого, кроме главного героя и его феи-помощницы. Чем это можно было бы объяснить – непонятно, но сам факт того, что игра с iOS (хотя есть версия для PS3, сравнение с которой было бы более правильным) тормозит на PSV, по-моему, абсурден и смешон.



**ДАЖЕ ЕСЛИ БЫ У ALLIANCE НЕ БЫЛО  
ВСЕХ ЭТИХ «ТЕХНИЧЕСКИХ ГРЕШКОВ»,  
ПРОДАВАТЬ ЕЕ ЗА \$50 ВСЕ РАВНО  
КАК-ТО ИЗЛИШНЕ САМОНАДЕЯННО И ГЛУПО.**

Самый важный вопрос после всего этого затрагивает извечную тему ценника. Даже если бы у Alliance не было всех этих «технических грешков», продавать ее за \$50 все равно как-то излишне самонадеянно, глупо и, ну, безнадежно. С низкой ценой это могла бы быть хорошая скачиваемая игра для людей без претензий, но так Ubisoft просто промахнулась. Не думаю, что так много людей захотят отдать деньги за то, что плохо работает и не старается впечат-

лить, когда стартовая линейка PSV предлагает так много действительно яркого, интересного и нового. **СИ**



С друзьями проходить Dungeon Hunter не сильно веселее. С феями, впрочем, тоже грустно.

Полагаю, надо поблагодарить разработчиков за то, что зелья в Dungeon Hunter для PSV не надо покупать за реальные деньги.



## МУЛЬТИПЛЕЕР

Вот уж что действительно удивительно, так это наличие полноценного мультиплеера в Dungeon Hunter: Alliance. Он почти идеален: тут есть поддержка и ад-хок, и онлайн, и все это отлично работает. Жаль только, что желающих узнать, чем закончилась история, или просто зачистить пару-тройку подземелий (звучит очень пошло) не сказать что уж очень много. По правде говоря, их раз-два и обчелся.





Андрей  
Окушко



**УЖЕ В ПРОДАЖЕ**  
Windows, Xbox 360, PlayStation 3

Если лимит башенок десять – хоть тресни, больше не построишь. Разве что продав возведенные раньше.

▲ В кампании хватает интересных миссий. Например, эта, где надо следить не только за врагами, но и за союзником. А то еще убьется о стену...

▶ Три здешние расы пусть несильно, но отличаются по набору юнитов. Скажем, у людей есть лекари, а отдельные представители нежити обладают регенерацией.



# Defenders of Ardania

**ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ С ПРЕКРАСНОЙ СТРАТЕГИЕЙ С НЕПРЯМЫМ УПРАВЛЕНИЕМ MAJESTY, ПОКА НЕЯСНО – СЕРИАЛ СКАТИЛСЯ В БЕСКОНЕЧНЫЕ САМОПОВТОРЫ И ВЫКАЧИВАНИЕ ДЕНЕГ ИЗ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ. НО МИР АРДАНИИ ПОПУЛЯРЕН, И ИЗДАТЕЛЬ РИСКНУЛ ВЫПУСТИТЬ НА РЫНОК НЕОЖИДАННОЕ ОТВЕТВЛЕНИЕ. ТО ЛИ TOWER DEFENSE, ТО ЛИ НЕТ...**

**Платформа:** Windows, Xbox 360, PlayStation 3 **Жанр:** strategy, real-time, tower-defense  
**Зарубежный издатель:** Paradox Interactive **Российский издатель:** не определен  
**Разработчик:** Most Wanted Entertainment **Мультиплеер:** до 4 человек **Обозреваемая версия:** PC  
**Страна происхождения:** Венгрия

**D**efenders of Ardania – коктейль из типичной Tower Defense-игры и стратегии a la Majesty. Геймплей прост: сначала мы строим башенки, чтобы отбиться от набегающих супостатов, затем сами производим войска и доказываем оппоненту, что он неправ. Юниты встречаются на узких дорожках, отвешивают друг другу плюх на ходу и продолжают целеустремленно двигаться в сторону вражеской крепости. Кто первый обрушит замок врага – тот и чемпион. Просто и понятно.

Правда, чуть позже в дело вмешиваются частности, например, апгрейды. Золото на наши счета капает регулярно, но сделав одно из исследований, приток звонкой монеты можно ускорить. В атаку в одной волне обычно ходят пятеро, но изучение технологии позволит бегать вместе уже десятерым. А меняющиеся уровни постоянно ставят нас перед дилеммой: тратить деньги на науку, строить новые башни или улучшать имеющиеся. Ошибетесь – и миссию, возможно, придется проходить сначала.

В поисках идеальной стратегии понимаешь, что однозначен лишь один постулат: юнитами стоит заниматься в последнюю очередь (если вы не помешаны на достижении «победить без башен»). Все прочее зависит от особенностей карты и того, с кем пришлось столкнуться. В запутанных лабиринтах с одним противником есть время заняться немногочисленными экономическими апгрейдами. А на карте, размером с песочницу в детском саду, где соперничают четверо, думать о будущем некогда, надо срочно отгораживаться башнями, защищая свой дом-крепость.

Ну, а отбив пять-шесть атак и накопив на счете кругленькую сумму, можно уже и открывать призывные пункты. Мой

**6.5**  
ОЦЕНКА

вам совет: отправляйте в жаркие схватки одних и тех же бойцов. Да, навыки бывалого стратега заставляют строить сбалансированное войско, вспоминая опыт рубок в RTS с друзьями. Но в Defenders of Ardania есть маленькая хитрость: классы воинов получают опыт, участвуя в сражениях. И неважно, что несколько волн копейщиков поляжет под огнем оппонента. Рано или поздно они повысят уровень своим последователям, а с ним и характеристики (жаль, что цена тоже вырастет). Когда же солдаты дойдут до максимума в развитии, в списке юнитов появится герой – мощнейший товарищ, наносящий огромные повреждения неприятельской цитадели.

Кстати, в мультиплеере тот, кто выпустит героя первым, имеет отличные шансы на победу. То ли из-за этого, то ли из-за низкой вариативности многопользовательские баталии быстро надоедают. Остается искать утешения в режимах Limited Resources (где с деньгами все не плохо, а очень плохо) и Survival (в котором от RTS ничегошеньки не осталось). Последний особенно хорош – AI не дает продохнуть ни секундочки, и выполнить достижение «пережить 60 волн врагов» с первой попытки смогут лишь самые опытные защитники замков. Да и в целом игра, размещившаяся в низшей ценовой категории, свою стоимость оправдывает. С одним «но»: сиквел здесь точно не нужен. **СИ**

## СЕЙЧАС КАК КОЛДАНУ!

Какая же Majesty (ну, хорошо, ответвление сериала) без магии? Правильно, никакая. Вот и в Defenders of Ardania есть кратенький список заклятий. Разной степени важности: от шторма проку немного – ну, убьете троих зомби, а дальше что? Следующая партия сотрет вас в порошок, ведь заклинания требуют не только денег, но еще и времени на подготовку. А вот переоценить магию, восстанавливающую «здоровье» крепости, сложно. Иногда только она и спасает в Survival.

Прилетела молния с небес и ударила в мишку. А тот все идет – многовато хитов, видать, у Михайло Потопальча.





«Тропиканский карнавал – пока мы смотрим на красивых девушек, в стране повышается рождаемость. Двойная прибыль, однако.

Первый «тропиканец» летит в космос. Глядишь, так и на Марсе раньше всех высадимся.

Два-три зиккурата вмещают почти все население среднего острова.

# Tropico 4: Modern Times

**ДОРОГОЙ ЭЛЬ ПРЕЗИДЕНТЕ, СКОЛЬКО МОЖНО ЖИТЬ В ПРОШЛОМ ВЕКЕ? НЕ НАДОЕЛО ВОЗИТЬСЯ С ХРУЩЕВКАМИ И СТРОИТЬ РАДИОСТАНЦИИ? НА ДВОРЕ НОВОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ, ПОРА СТАТЬ СОВРЕМЕННЕЕ. КАК НАСЧЕТ ИНТЕРНЕТА, БОРЬБЫ С ТЕРРОРИЗМОМ И ПРЕВРАЩЕНИЯ СТРАНЫ В ОДИН БОЛЬШОЙ БИЗНЕС-ЦЕНТР? ТЫ НЕ ПРОТИВ? ТОГДА И Я ЗА!**

**Платформа:** Windows, Xbox 360 **Жанр:** strategy, city\_building, modern  
**Зарубежный издатель:** Kalypso Media **Российский издатель:** не определен  
**Разработчик:** Haemimont Games **Мультиплеер:** отсутствует  
**Обозреваемая версия:** PC **Страна происхождения:** Болгария



ЗА ИГРОВОЮ МЕХАНИКУ

**Б**удем откровенными, сериалу Tropico нужна была еще одна встряска. Когда-то ей стала Tropico 2: Pirate Cove с пиратским островом и сопутствующими прелестями, но потом нас снова вернули в лоно холодной войны. Глухое недовольство в среде фанатов назревало, даже четвертая версия с возом и маленькой тележкой нововведений уже не спасала от недовольных высказываний на форумах. И болгары сделали финт ушами, продлив жизнь островного карибского государства до наших дней и даже дальше.

Modern Times – это полноценный аддон. С длинной кампанией, где маленькая страна сталкивается со всеми угрозами начала XXI века: терроризмом, нехваткой продовольствия, эпидемиями неизвестных болезней. Но есть, есть спасение от всего этого безобразия, и зовут его (кто бы сомневался?) Эль Президенте. Наш супергерой грудью защитит родную планету от чего угодно, даже от нашествия тропиканских зомби. А заодно и свой карман пополнит, но это уже частности.

Эль Президенте изменился, он больше не превращает родину в жалкое подобие Кубы. Со временем в стране появятся солнечные электростанции и биофермы, а заводы начнут производить автомобили и электронику. Панельные

дома уйдут в прошлое, на их месте нарисуются современные жилые комплексы (видели бы вы здешний зиккурат – это что-то с чем-то!). Взметнутся ввысь небоскребы бизнес-центров, и даже церковь решится идти в ногу со временем, построив алмазный собор – чудо современной архитектуры. Тропиканцы и тропиканки научатся пользоваться всеми благами Интернета, а Эль Президенте задумается, не издать ли указ о запрете социальных сетей в связи с падением производительности труда. Улицы городов же будут патрулировать полицейские дирижабли, от бдительного ока которых не скроется ни одно преступление.

Вместе с Тропико изменился и мир. Циферки текущего года перестали быть бесполезной информацией. Во-первых, вместе с неумолимым бегом лет приходят и новые постройки. А во-вторых, что-то постоянно случается на нашей многоотрадной планете (до 2012 года даже в полном соответствии с учебниками истории). И Эль Президенте подстраивается под текущую ситуацию. То война помешает экспорту, и приходится срочно переориентировать экономику. То острова захлестнет волна убийц и насильников из числа иммигрантов. Главное – внимательно читать текущие новости над мини-картой, и все у тропиканцев будет тип-топ.

Modern Times во всеуслышание заявила: Tropico – снова на коне. Под мудрым руководством Эль Президенте интересно жить и в прошлом, и в нынешнем тысячелетии. И пока жалкие подражатели лепят скучные клоны SimCity, Haemimont Games перекинула мостик из прошлого в будущее. Интересно, как назовут следующую часть, неужели Tropico 5: Alpha Centauri? А было бы здорово попробовать себя в новом качестве. Эль Президенте планеты всей – звучит заманчиво! **СИ**

Редакция благодарит портал Gamersgate.com за предоставленную для обзора версию игры.



## СКАЖИ АЭС «НЕТ!»

Альтернативная энергетика – штука не самая дешевая, но в Modern Times она стала прекрасной заменой АЭС и прочим станциям прошлого столетия. Два-три солнечных станции не просто обеспечат весь остров электроэнергией, но еще и совсем не потребуют квалифицированной рабочей силы, каждый представитель которой на вес золота. Да и биофермы с биоранчо хотя и нуждаются в обслуживании, но приносят гораздо больше денег, чем обычные сельскохозяйственные угодья. Разве что места займут больше, но это пережить нетрудно. Помните: теперь в Tropico 4 «зеленые» почти всегда правы. Если не требуют от Эль Президенте снести построенные с таким трудом фабрики, нефтяные вышки или лесопилки, конечно.



Сергей  
Цилюрик

УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
Wii

Количество контента в игре довольно обычное – семь игровых полей, каждое со своими особенностями, да семь десятков мини-игр разного толка.

# Mario Party 9

**В СЛАВНЫЕ ВРЕМЕНА GAMESUBE СЕРИАЛ MARIO PARTY РАДОВАЛ НАС НОВОЙ ЧАСТЬЮ КАЖДЫЙ ГОД. НА WII СИТУАЦИЯ ИЗМЕНИЛАСЬ: ПОСЛЕ КРАЙНЕ НЕУДАЧНОГО ВОСЬМОГО ВЫПУСКА СЛЕДУЮЩИЙ ПРИШЛОСЬ ЖДАТЬ ЦЕЛЫХ ПЯТЬ ЛЕТ. А КОГДА MARIO PARTY 9 ВСЕ-ТАКИ ВЫШЛА, ТО ПЕРЕВЕРНУЛА ВСЕ С НОГ НА ГОЛОВУ.**



**М**ario Party в плане игровой механики – сериал крайне консервативный. На протяжении десяти выпусков (включая два портативных) правила не менялись: четверо игроков кидали кубик, ходили по клеточкам игрового поля, зарабатывали в мини-играх монеты, за которые в определенных местах можно было покупать звезды. По завершении отведенного на игру числа ходов число звезд определяло победителя.

В девятой части проверенный годами механизм отправился на свалку. MP9 сажает всех четырех участников в автомобиль и пускает по линейному пути от старта до финиша. Рулить (а точнее, кидать кубик и ходить вперед) игрокам выдается поочередно, причем все плюшки, попадающиеся по пути, собирает только тот, кто в данный момент находится у штурвала. Монетки исчезли совсем, а звезды девальвировались, превратившись в, гм, мини-звезды, которые получают ну буквально за все подряд – вплоть до того, что они просто на дороге лежат. Смысл MP9 тот же – иметь больше всего звездочек к концу маршрута – но их получение, равно как и расставание с ними, здесь практически всегда отдано на волю случая.

Mario Party 6 была первой частью, познакомившей сериал с концепцией «каждому игровому полю – свои собственные правила», и последней, в которой баланс между рандомом и умением игрока был выдержан на достойном уровне. Начиная с MP7, на исход партии все больше и больше начинал влиять случай, и в Mario Party 9 всерьез играть уже невозможно в принципе. Как бы вы ни были хороши в мини-играх, ваш везучий сосед будет выигрывать всегда.

Он выкинет на кубике ровно столько, чтобы собрать по пути все звездочки, а затем перед передачей хода вам остановится прямо перед какой-нибудь ловушкой (а они тут зачастую лишают аж половины накопленных богатств). А если ему будет не везти до самого конца партии, на финишной прямой появится Баузер, готовый перетасовать список лидеров так, как ему заблагорассудится. От самих игроков зависит тут, увы, крайне мало – в конце концов, они лишены ведь даже свободы передвижения.

И это тоже вносит свою лепту в восприятие игры. Не только наши действия слабо коррелируют с результатом партии, но еще и спектр этих самых действий невероятно узок. Поскольку все путешествуют в одной машине, привычных для Mario Party



Еще одно любопытное нововведение Mario Party 9 – боссы. Они представляют собой достаточно продолжительные мини-игры, в которых игроки пытаются нанести общему врагу как можно больше повреждений.

## КАДРОВЫЕ РОКИРОВКИ

Сериал Mario Party издревле разрабатывала студия Hudson Soft – с самой первой части 1998 года выпуска и вплоть до 2007-го, когда увидели свет Mario Party DS и MP8. После этого ключевые сотрудники компании перебежали в Nd Cube, студию, принадлежащую Nintendo, где занялись созданием Wii Party. Этим, собственно, и был обусловлен гигантский перерыв между MP9 и предыдущими частями. Что до Hudson Soft, то ее недавно выкупила Konami – она стала внутренней студией крупного издательства, утратив собственное имя.



Платформа: Wii Жанр: special.party-game Зарубежный издатель: Nintendo Российский дистрибьютор: Nintendo Разработчик: Nd Cube Мультиплеер: co-op/vs/team\_based, local  
Обозреваемая версия: Wii Страна происхождения: Япония



▶ Не успел убежать от Бу – попрощайся с половиной монет, несчастный гриб.



**НАЧИНАЯ С МР7, НА ИСХОД ПАРТИИ ВСЕ БОЛЬШЕ И БОЛЬШЕ НАЧИНАЛ ВЛИЯТЬ СЛУЧАЙ, И В MARIO PARTY 9 ВСЕРЬЕЗ ИГРАТЬ УЖЕ НЕВОЗМОЖНО В ПРИНЦИПЕ.**

предметов в девятой части нет – лишь разные кубики (например, десятигранный или ограниченный вариантами 4-5-6). Их своевременное использование – это единственное тактическое решение, которое МР9 позволяет принять игроку.

И при всем этом в Mario Party 9 действительно интересные мини-игры. После той катастрофы, что представляла собой в этом вопросе МР8, здешние мультиплеерные испытания – как бальзам на душу. Пульт Wii в них, увы, используется по назначению редко, зато благодаря этому бороться с неотзывчивостью управления почти не приходится. И, что немаловажно, когда наступает черед мини-игры, находящийся в данный момент у руля игрок может выбрать одну из трех предложенных – то есть, всегда есть возможность отказаться от не понравившегося ранее испытания.

Собственно, благодаря мини-играм Mario Party 9 и заслуживает внимания. В ее пользу также говорит и фактор времени: МР9 нельзя назвать динамичной, но из-за жесткого лимитирования каждой партии длиной одного маршрута ее продолжительность снижается с пары часов (за которые обычно в предыдущих частях проходили 20 ходов) до 30-40 минут.

Mario Party 9, без сомнения, привносит в сериал разнообразие – однако при всей моей любви к нововведениям я не очень рад, когда новая, более упрощенная механика полностью вытесняет привычную. Я был бы рад поиграть по классическим правилам со здешним набором мини-игр, да не могу – Mario Party 9 раз за разом командует лезть в чертов четырехместный драндулет.

Nintendo, очевидно, считает, что «вечериночные» игры должны изо всех сил стараться не обидеть людей, играть совершенно не умеющих – но в итоге она этим лишь отталкивает хардкорщиков, которые тоже не прочь повеселиться в компании. Любые попытки целенаправленного стремления к победе Mario Party 9 пресекает на корню, и успех здесь практически полностью зависит от прихоти кубика. Если же ненадолго позабыть старые привычки и смириться с тем, что правит бал госпожа Фортуна, то окажется, что Mario Party 9 вполне способна принести хорошую порцию веселья. **СИ**



▲ Как заведено, помимо основного party-режима, в МР9 есть и набор отдельных мини-забав. Вот, например, довольно-таки занятный боулинг.



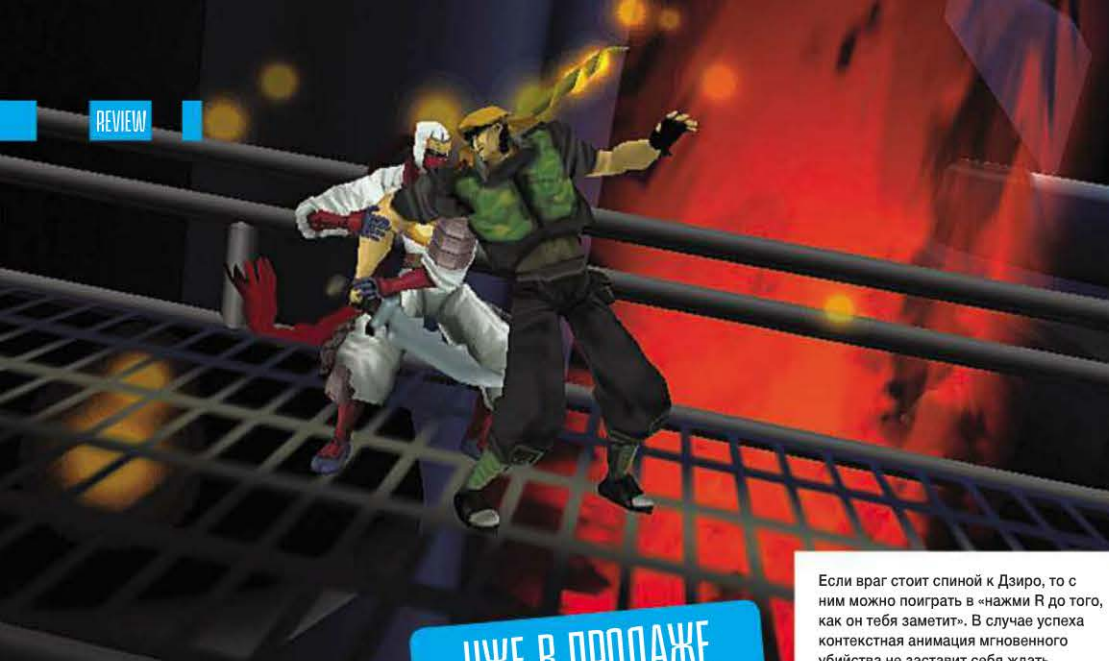
В большинстве мини-игр пульт нужно держать горизонтально, на манер NES-контроллера.



Как всегда, игры «1 против 3» особенно интересны. Здесь Луиджи повелевает ветром, огнем и электричеством, пытаясь задеть трех запертых на ринге оппонентов.



Стычки с Мини-Баузером проходят по занятой схеме: на помощь угодившему на клетку-ловушку персонажу приходит аутсайдер гонки за первенство, и они вдвоем пытаются одолеть коротышку-проказника.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
Nintendo 3DS

Если враг стоит спиной к Дзиро, то с ним можно поиграть в «нажми R до того, как он тебя заметит». В случае успеха контекстная анимация мгновенного убийства не заставит себя ждать.



# Shinobi

**ЕСЛИ SUPER MARIO 3D LAND НАВЕВАЕТ ВОСПОМИНАНИЯ О ВРЕМЕНАХ, КОГДА БОЛЬШАЯ N ВОСПРИНИМАЛАСЬ КАК «ДЕТСКАЯ» КОМПАНИЯ, ТО SHINOBI – ЭТО РЕИНКАРНАЦИЯ РЕКЛАМНОГО СЛОГАНА ТОГО ЖЕ ПЕРИОДА: SEGA DOES WHAT NINDENDON'T. ВЫРАЖЕНИЕ «СМОТРИ И УЧИСЬ» – НЕ МОТТО САМОГО КРУТОГО ГЕЙМЕРА В ТУСОВКЕ, А САМАЯ СУТЬ РЕТРОЭКШНА, ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ КОТОРОГО – САМ ИГРОК.**

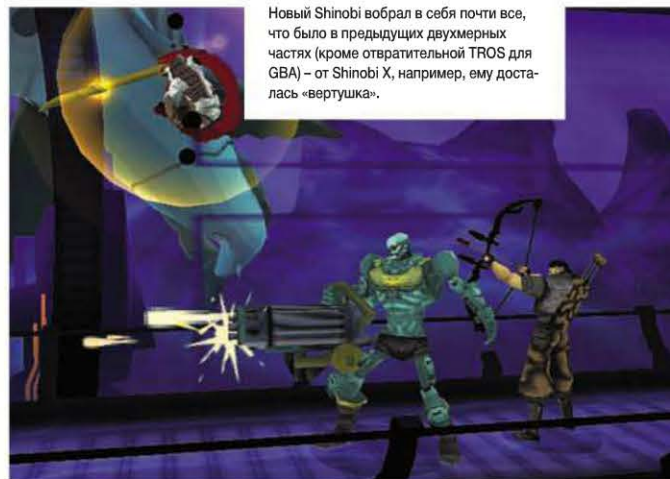
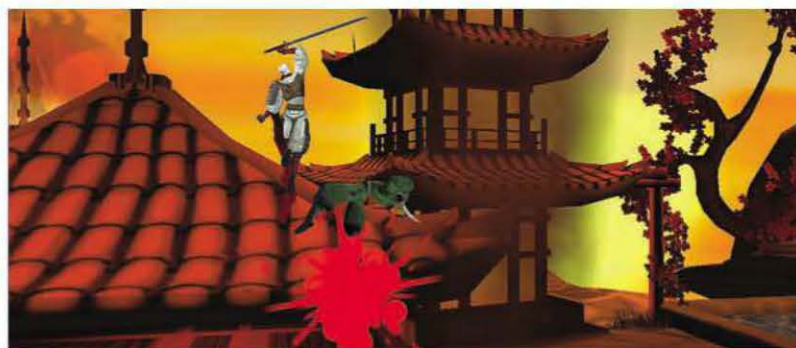
Платформа: 3DS Жанр: arcade.ninja.hardcore Зарубежный издатель: Sega  
Разработчик: Griptonite Games Мультиплеер: отсутствует Обзоряемая версия: Nintendo 3DS  
Страна происхождения: США

**Н**а форуме Gameland.ru один гражданин, ожидая пока европейский интернет-магазин доставит ему картридж с игрой, читал восторги уже ознакомившихся, грыз ногти и обещал показать всем почтовым работникам кузькину мать. Наконец, через несколько минут после того, как его мечта воткнулась в нужный слот консоли, он написал: «Увы, мы с Shinobi не созданы друг для друга. Отдаю на обмен». Грустно? Погодите, это еще не конец. Наутро он снова пришел на форум: «Слушайте, отличная игрушка, просто не въехал вчера. Начинаю проходить».

Да, Shinobi выставляет своеобразный фейс-контроль на входе. Первый уровень вовсе не пролетается на одном дыхании, очаровывая короткими сатирическими туториалами и демонстрируя цельную, увлекательную завязку сюжета. Действительно куда прозаичнее: после скомканного ролика с рваными кадрами и непонятными субтитрами игроку спешно вручают его героя и оставляют один на один с враждебным окружением. Через пару метров ему подсказжут, как



▼ Для игры с розничной расправой в Shinobi слишком много комбо-приемов. Вверх-удар это совсем не то же, что вниз-удар.



Новый Shinobi вообрал в себя почти все, что было в предыдущих двухмерных частях (кроме отвратительной TROS для GBA) – от Shinobi X, например, ему досталась «вертушка».

запрыгнуть на стену, а при получении урона продемонстрируют издательское «Нажмите X, чтобы парировать урон». После этого – каждый сам за себя.

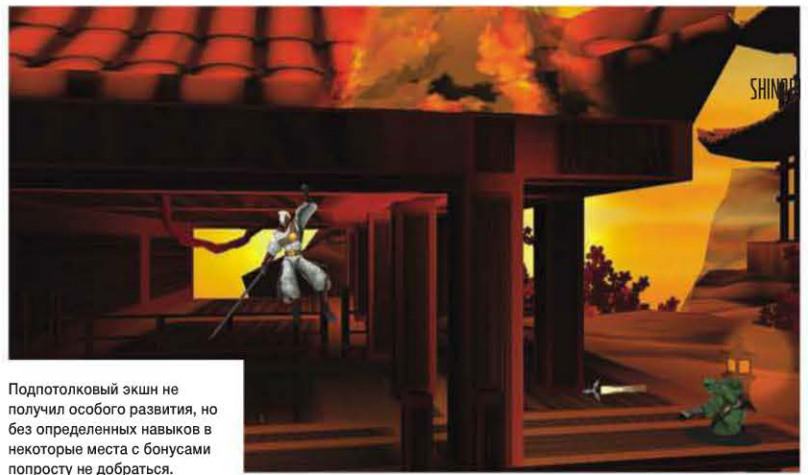
Вопрос: как получить удовольствие от игры, сделанной талантливыми разработчиками, если она похожа на развлечение для трехруких марсиан с реакцией гигантской водомерки? Ответ: нужно просто понять, чего именно создатели хотят от игрока. Освоение Shinobi – это такой «путь ниндзя», отрезок жизни от беспорядочного батон-мэшинга до абсолютного контроля над ситуацией. На этом этапе имеет смысл лишь один процесс: учеба. Механическая зубрежка уже выученных действий не особенно поможет на следующем уровне, когда точно такое же препятствие станет вдвое злее. Нужно, чтобы хоть что-то из пройденного материала осело в голове на уровне рефлексов. И тогда награда не заставит ждать: Дзиро Мусаси поскачет с элегантным «хо» от стены к стене, отталкиваясь от злодеев, изящно перепрыгивая коварные шипы и молниеносно парируя любой вражеский выпад. Как пишут на загрузочном экране, «терпение, еще раз терпение и настойчивость преодолеют любые препятствия».

Нет, если игра у вас есть, но учиться не хотите, выход из ситуации подмигивает первым пунктом в главном меню: на уровне сложности Beginner (за него еще дают ачивку Baby Ninja) количество жизней стремится к бесконечности, а сохранения случаются каждые пять метров. Тут и впрямь можно сосредоточиться на стильных убийствах, не особенно заботясь о безопасности и здоровье. Каких-то три-четыре часа, и картридж можно возвращать другу. Но для остальных – не обучившись парированию на уровне хотя бы кандидата в мастера, лучше не соваться. Кстати, если вы еще не начали, прислушайтесь к совету: откройте и пройдите этак пять StreetPass Challenges, они служат интерактивной энциклопедией врагов (легко выучить, кто чем богат в местной фауне) и к тому же очень коротки – от 30 до 70 секунд. Я

▼ Враг не сможет заблокировать кунай, а вот игрок, если у него уже прокачан соответствующий рефлекс в реальности, отбить сюрикен вполне успеет.



Подпотолковый экшн не получил особого развития, но без определенных навыков в некоторые места с бонусами попросту не добраться.



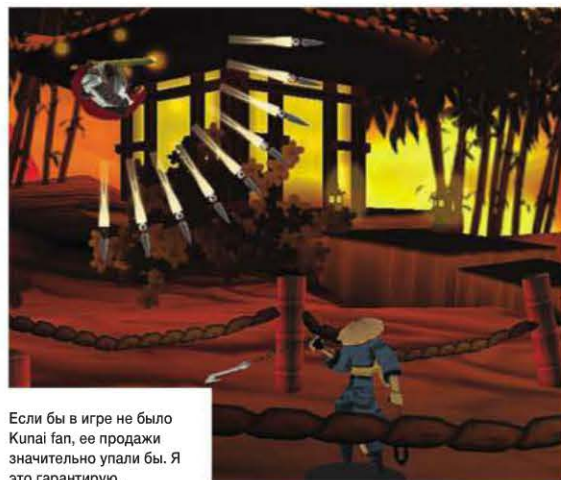
▼ Увы, разработчики решили, что разбегу в новой игре не место. Но и без него Мусаши из прошлого отлично управляется с мечом.



ЕСЛИ ВЫ ЕЩЕ НЕ НАЧАЛИ ИГРАТЬ, ПРИСЛУШАЙТЕСЬ К СОВЕТУ: ОТКРОЙТЕ И ПРОЙДИТЕ ШТУК ПЯТЬ STREETPASS CHALLENGES, ОНИ СЛУЖАТ ИНТЕРАКТИВНОЙ ЭНЦИКЛОПЕДИЕЙ ВРАГОВ И К ТОМУ ЖЕ ОЧЕНЬ КОРОТКИ.



▲ В процессе исполнения паттерна можно уговорить босса раскрыться на полсекунды, и если за это время успеть нажать кнопку, то нам покажут красивую анимацию, а врагу спишут больше здоровья, чем от простого комбо.



Если бы в игре не было Kikai fan, ее продажи значительно упали бы. Я это гарантирую.



ЗА ИГРОВОЮ МЕХАНИКУ  
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ  
ЖАНРА

поступил наоборот, и немного жалею об этом. Все-таки довольно странно мне было после полного и не самого легкого прохождения игры на «нормале» постоянно открывать какие-то новые приемы и трюки в полуминутных спринтах.

В сюжетном режиме наработанные до рефлексов навыки включатся сами собой. Вовремя нажатая кнопка парирования, грамотно проведенный подкат к хитрому противнику, четко рассчитанные прыжки по нестабильным платформам, быстро подобранная схема убийства мини-босса... но без сюрпризов не обойдется. Паттерны боссов, например, оставляют пространство для работы над тактикой, но придется потратить уйму времени, ныкаясь по безопасным точкам и записывая поведение главада. Любопытно, что сами разработчики дают два разных достижения за убийство босса: ни разу не пропустить удар и уложиться в две минуты. То есть фактически поощряют варианты «долго, но тщательно» и «пофиг как, но быстро». И не забывают предупредить очередным хинтом: торопливый ниндзя – мертвый ниндзя.

Вообще, на подсказки (на загрузочном экране) разработчики не сильно расщедрились, к тому же половина из них – обычный фансервис. Например, чудесная фраза о том, что настоящий ниндзя ест курицу, а не пиццу. Для поклонников Sega в целом со стажем приготовлены и другие секреты в рамках free play: к примеру, краткая история сериала Shinobi, золотая секира вместо привычной катаны или костюм Джо Мусаши. Стремление к повторному прохождению у новой Shinobi я оцениваю примерно на том же уровне, что и у лучших шестнадцатитбитных хитов. За год игры на 3DS это был первый случай, когда я, пройдя игру и вставив другой картридж, все равно вскоре возвращался к ней – добить челленджи и пройти игру на «харде». И, разумеется, записать доведенный до идеала прогон по уровню, благо есть такой инструмент в игре.



Дизайнеры игры (американцы, к слову) неоднократно признавались в любви к Shinobi III: Return of the Ninja Master. Этот мини-босс из первого уровня, например, передает привет своим братьям-близнецам из 1993-го.



Еще один привет из прошлого, но когда его еще только показывали в роликах до выхода игры, многие были напуганы нарочитой трехмерностью. Потому что в Secret Entrance ВИД БЫЛ СБОКУ!

▼ Движущиеся платформы – кошмарный сон из Shinobi III. Здесь они, к счастью, таких трудностей не доставляют.

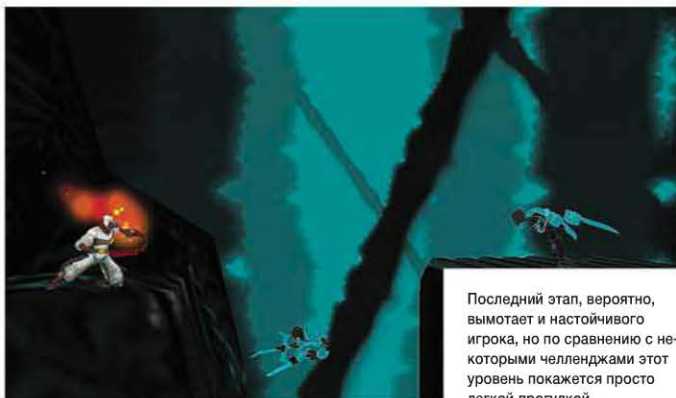


Я всегда считал, что реплеям самое подходящее место – в киберспортивных играх и в гонках. Нет, ну а какой еще от них толк? Похвастаться перед друзьями? Для этого надо сделать что-то из ряда вон выходящее. В Shinobi для 3DS таких «выходящих из ряда вон» событий – пруд пруди. Одно только прохождение всех секретных челленджей на ранг S чего стоит. А освоение игры на сложности Very Hard, про которую сами разработчики говорят, что ее может одолеть только настоящий ниндзя? На YouTube уже сейчас полно разных роликов без единого закадрового комментария со стороны автора, потому что зрителям и без того понятно, что это и о чем.

Должен отметить, что разработчики, несмотря на весь пропитывающий игру хардкор, заметно упростили взаимодействие. Для двойного прыжка не нужно больше отсчитывать доли секунды, отпрыг от стены стал попроще в реализации (хотя и сложнее в целом, поскольку добавились возврат к стене и дабл-джамп), кунаи выщелкиваются мгновенно и, главное, их больше не надо экономить. Практически все смотрится на своих местах, даже местный вариант bionic arm, который кроме цепляния за потолок и стягивания левитирующих врагов ни на что не годится.

▲ Иногда камера меняет ракурсы для пущей красоты. Лучше бы давали заглянуть подальше, а то вечно не поймешь, куда и как лучше прыгивать...

Обидно только одно: релиз Shinobi совпал с выходом записных суперхитов. Ураганное распространение, которое сейчас получает 3DS, подпитывается интересом к мейнстримовым проектам вроде Mario Kart или Resident Evil. На форумах большинство тем начинается с фразы о том, как топикстартер познакомился с Shinobi – на платформах Sega или Sony – потому что такие, кто вообще не слышал бы о семействе Мусаси, в покупателях нового картриджа практически не числятся. Подпортили соломку и пре-релизные видеоролики со скриншотами – даже поклонники серии держались настороже, пока не услышали от более смелых собратьев положительные отзывы. А всего-то надо было дать понять потенциальным неопитам: хотите настоящего адреналина? Покупайте Shinobi. **СИ**



Последний этап, вероятно, вымотает и настойчивого игрока, но по сравнению с некоторыми челленджами этот уровень покажется просто легкой прогулкой.



Парирование не просто остановит врага, но позволит применить особо мощную контр-атаку, от которой сразу поднимется и настроение, и комбо-счетчик.



Осторожными шажками ретро возвращается в моду. И это прекрасно, я считаю.



Против боссов всегда можно применить магию, но это отрицательно скажется на итоговом подсчете очков. Впрочем, если вы не гонитесь за рангом S...

# Naval War: Arctic Circle

**СЮЖЕТ NAVAL WAR: ARCTIC CIRCLE БУДТО БЫ СОШЕЛ СО СТРАНИЦ КНИГ ТОМА КЛЭНСИ. РОССИЯ ВВЯЗЫВАЕТСЯ В БИТВУ С ЗАПАДНЫМИ ДЕРЖАВАМИ ЗА КОНТРОЛЬ НАД МИРОМ В ЦЕЛОМ И ПОЛЯРНЫЕ ТЕРРИТОРИИ В ЧАСТНОСТИ. УГАДАЙТЕ, КОГО ПОШЛЮТ ГАСИТЬ ПОЖАР ПОТЕНЦИАЛЬНОЙ ЯДЕРНОЙ ВОЙНЫ?**

Платформа: Windows Жанр: strategy, real-time, modern  
Зарубежный издатель: Paradox Interactive  
Российский издатель: не определен Разработчик: Turbo Tape Games  
Мультиплеер: до 2 человек Обозреваемая версия: PC  
Страна происхождения: Норвегия

Ответственно предупреждаем всех: Naval War – не классическая RTS. Это варгейм, чистый и незамутненный примесами в духе строительства базы или производства солдатиков в бараках. У нас, как у адмирала флота, есть задание, есть заранее выданные юниты для его выполнения (корабли и авиация), вот и все. Хотя, нет, есть еще враг. Искусственный интеллект прекрасно знает, как обнаруживать и уничтожать ваши субмарины, что противопоставить надвигающейся ударной группе ракетных крейсеров и кого отправить прикрывать не такое уж и мирное небо. А раз умеет он, придется научиться и нам.

Наука, на первый взгляд, нехитрая. Обучение поможет разобраться, как отправлять вертолеты на патрулирование, справляться с группами атакующих самолетов, координировать атаки родов войск, использовать радары и сонары. Но истинное понимание, как действовать правильно, приходит лишь с опытом. А ведь AI не дает времени на раскачку – уже в третьей-четвертой миссии каждой из кампаний (их здесь две, по одной на сторону) можно столкнуться с нападением на первых секундах. То вражеская подводная лодка нехотая всплывает почти посреди походного ордера кораблей и даст залп, уничтожая единственный авианесущий крейсер. То бомбардировщики противника внезапно налетят на наш флот и сорвут тщательно подготовленные планы одновременного удара по верфи. То еще какая-нибудь неприятность приключится.

Печально только, что действует искусственный интеллект в кампании по шаблонам, и, изучив миссию от корки до корки, через пару-тройку часиков вы пройдете ее успешно. Порой придется потратить и больше времени – Turbo Tape Games посчитала, что раз у реальных адмиралов нет поблажек в виде save/load, значит, и у нас их не будет. И это первое, что оттолкнет даже часть хардкорных геймеров от игры. Не очень приятно сообразить, что ты все-таки проигрываешь, потратив весь вечер на противостояние с НАТО. Еще хуже, когда Arctic Circle внезапно зависает за пять минут до победы. Хотя и редко, но и такое случается.

Второе, что тоже отпугнет массы – графика. Игра как бы говорит своим внешним видом: «Я – не для всех, я – для особенной категории людей». Для тех, кто готов часами вчитываться в характеристики кораблей, изучать их вооружение и подолгу планировать боевые операции, видя перед собой схематичные изображения боевых единиц. Хотя, возможно, именно так все выглядит с пульта управления «самого главного бункера страны».



При расчете зоны видимости важно все: от характеристик юнита до высоты обзора и облачности. Все, как в жизни.

3D-картинка здесь чисто для галочки, если вам хочется полюбоваться на дымящийся корабль. Процентом 95 времени вы все равно проведете на глобальной карте.



Большая часть техники имеет аналоги в реальности, плазменных излучателей в Naval War нет. Зато есть ПАК ФА в небольших количествах – берегите их как зеницу ока, хорошие машины получились.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ  
Windows



6.0  
ОЦЕНКА

Что ж, если вам нравится чувствовать себя самым главным в генеральном штабе ВМФ, если вы готовы реагировать на постоянно изменяющуюся обстановку, лично отдавать приказы каждому вертолету и запускать виртуальные торпеды – Naval War: Arctic Circle задержится у вас на винчестере на месяцы. Ведь кроме одиночной игры здесь есть и мультиплеер, правда, найти соперников пока проблематично. Хотя если проекту присвоит статус обучающей программы в военно-морских училищах (о чем уже идут разговоры), эта проблема будет решена. **СИ**

## БЫСТРЕЕ, БЫСТРЕЕ, ЕЩЕ БЫСТРЕЕ!

Время в Naval War: Arctic Circle тянется неспешно, даже схватка двух перехватчиков займет в нормальном темпе несколько минут, что уж говорить о столкновении главных сил. К счастью, в нашем распоряжении есть ускорение (вплоть до 120-кратного!). Казалось бы, отличная находка, вот только каждый чих возвращает скорость к стандартной. А так как в морских баталиях постоянно кто-то чихает и кашляет, геймплей превращается в мучение. Только-только все настроил и налил себе чайку, мечта насладиться картиной избиения врага, как подбитый вертолет тормозит процесс. И так повторяется снова и снова, при этом отключить автопаузу нельзя. Хотя бы поправили это в патчах, что ли...



# online

## СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

КАЖЕТСЯ, В ЭТОМ МЕСЯЦЕ ВСЕ ЗАРУБЕЖНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ СГОВОРИЛИСЬ МЕЖДУ СОБОЙ И ДРУЖНО ОТПРАВИЛИСЬ НА ДОЛГОВРЕМЕННЫЕ ШАШЛЫЧНЫЕ ПОСИДЕЛКИ. ВСЕ, ЧТО ОНИ МОГУТ НАМ ПРЕДЛОЖИТЬ В ИЮНЕ, – ЭТО БОЛЬШАЯ ПАЧКА АНИМЕ-ИГР И ЦЕЛЫЙ ВАГОН БРАУЗЕРОК, ЧТО НИКАК НЕЛЬЗЯ НАЗВАТЬ СЕРЬЕЗНЫМ ПОДХОДОМ К ВОПРОСУ. ХОРОШО ХОТЬ, НАШИ ЛОКАЛИЗАТОРЫ ТРУДЯТСЯ НЕ ПОКЛАДАЯ РУК, И ПОЭТОМУ У НАС ЕСТЬ MAESTIA И WARFACE – БЕЗ НИХ ВПОРУ БЫЛО БЫ ВОЗВРАЩАТЬСЯ К СКАЙРИМУ.



### Spirit Tales

ST.HORAMGAME.COM

ВЫЗЫВАЕТ НЕКОНТРОЛИРУЕМЫЕ  
ПРИСТУПЫ УМИЛЕНИЯ

- + Очень милая графика
- + Приличная кастомизация
- + Трансформации и питомцы
- + PvP-арены
- Относительно недолгая.

Еще только в прошлом номере мы упоминали про Grand Fantasia, а теперь нам предстоит наблюдать очередные щенячьи глазки и синдром увеличенной головы, причем от того же самого разработчика. Но у Spirit Tales амбиции нешуточные: она претендует на звание самой милой аниме-игры. И, серьезно, после пары часов в ней вам будут сниться радуги, феи и волшебная пыльца.

Сами разработчики начинают рассказывать о ST с упоминания гибкой системы кастомизации, заявляя, что в ней более 40 миллионов сочетаний разных деталей одежды. Конечно, это число стоит сначала умножить на ноль, а потом прибавить намного меньшую цифру, чтобы представить себе реальное количество предметов, но все равно размах впечатляет. Хорошо, что, несмотря на карнавал умиления, в Spirit Tales нашлось место и для серьезных вещей, таких как PvP-арены и битвы за крепости. А питомцы, трансформации, достижения и крафт превращают игру из просто забавной в цельный и интересный проект.



### Brick Force

BRICK-FORCE.COM

БЫЛ МАЙНКРАФТ,  
СТАЛ BRICK FORCE

- + Можно строить свои карты
- + Нетребовательна к графике
- ± Имеются зачатки физики
- Только три режима боя

Если подумать, то с тех пор, как сила кубиков покорила мир, появление подобной игры было всего лишь вопросом времени. А поскольку в самом Minecraft огнестрельное оружие не в почете, этим пришлось заняться отдельной компании и в итоге создать шутер, в котором игроки могут сами конструировать себе уровни.

Если придраться к внешнему виду, то полноценной MMOFPS эту игру назвать, конечно, сложно. Тем не менее, игровой процесс действительно напоминает настоящий шутер. От прямых попаданий квадратные человечки умирают практически мгновенно, оружие имеет отдачу и требует перезарядки, а с помощью грамотного использования препятствий выиграть можно почти любой бой. Именно поэтому строить собственные карты, придумывать укрытия и ловушки интересно и полезно, ведь вы как создатель будете иметь явное преимущество. Только помните, что от шального кубика в голову никто не застрахован.



### Divina

US.BEANFUN.COM/DIVINA

ВОТ ЧТО БЫВАЕТ, КОГДА  
У РАЗРАБОТЧИКОВ МАЛО ДЕНЕГ

- + Развитые компаньоны
- + Два класса на персонажа
- + Система доменов
- Графика "вырвите мне глаза"

Свежее пополнение в ряду аниме-игр, Divina, балансирует на тонкой грани разочарования и восторга. Первое, что бросается в глаза, застревающая в них этаким бревном и всячески мешающая получать удовольствие от игры, – это ее графика. Честно сказать, эти текстуры настолько невыразительны, а анимация – ужасна, что у вас наверняка возникнет желание немедленно закрыть клиент. Однако тогда вы пропустите все ее плюсы вроде продвинутых компаньонов или возможности выбрать себе два класса, меняя их по своему усмотрению.

Причем самое интересное поджидает чуть позже – в момент, когда вы познакомитесь с системой доменов. Она позволяет возводить различные полезные постройки в личном, а впоследствии и гильдийном пространстве, собирая для них ресурсы на манер упрощенной стратегии. Поэтому, если у вас получится не замечать эти угловатые полигоны (с WoW же получается?), то Divina откроет вам все свои хорошие стороны, коих, между прочим, немало.



## Weapons of the Gods

WOGODS.RU

ДО АРЕН ОСТАЛОСЬ  
СОВСЕМ НЕМНОГО

- Лвл-кап увеличен до 60/65
- Локация «Лед и Пламя»
- Подземелье «Сумеречный лес»
- Новые мировые боссы

Честно говоря, если зайти на форум WoG, то становится жалко самих локализаторов: игроки вовсю ругаются по поводу «всего лишь» повышения лвл-капа, появления новой локации и требуют ввести арены. Но поскольку криками и воплями делу все равно не поможешь, то всем злопыхателям все равно придется довольствоваться PvE-направленным апдейтом.

Он, между прочим, понравится всем не столь агрессивным игрокам – вместе с новой локацией в мире WoG появились и новые мировые боссы, и экипировка, и подземелья. Нашлось место даже для четырех новых питомцев и небольшого расширения магазина. Так что... идите качаться, нытики! Будут вам арены.



## Iris Online: Новые берега

IRIS.MAIL.RU

ЛЕМУР  
POWER

- Повышение планки уровней до 75
- 4 новых локации
- Подземелье «Эрвель»
- Новые задания

С обновлением в Iris Online ситуация, в отличие от WoG, прямо противоположная: его комьюнити делает большие глаза, публикует радостные аниме-картинки и всячески рассыпается в благодарностях. Мда, наглядный пример того, что локализовывать «няшные» игры намного приятнее и безопаснее для морального здоровья.

Mail.Ru, между тем, вовсю посылают игрокам лучи радости и счастья, обещая, что в 4 новых локациях те смогут выполнить более 300 заданий, пройти новое подземелье, попутно отобрав у монстров красивую и полезную броню, и даже пооткручивать хвосты некоторым двуххвостым лемурам. Ну что ж, черт с вами, уговорили. Мимо лемуrow вообще нельзя пройти спокойно!



## Perfect World: Земли Духов

PW.MAIL.RU

МЕДЛЕННО,  
НО ВЕРНО

- Локация Морай
- Приличная пачка заданий и умений
- Подземелье «Пещеры вечности»
- Новая экипировка

Признаться, Descent или «Земли Духов» в русском варианте игроки не то чтобы очень ждали. В конце концов, никаких значимых изменений он не предлагает, а увеличения максимального уровня ожидать не приходится: лвл-кап в PW – это постоянная величина с самого релиза. Тем не менее, обновление вышло довольно приятным и каким-то по-своему успешным, что должно чрезвычайно злить всех, кто привык нахрапом брать любые преграды.

В «Земле Духов» подобный нахальный подход не пройдет: лучший из наборов новой экипировки покупается исключительно у интендантов трех фракций. А их уважение, в свою очередь, можно заслужить, только выполняя ежедневные поручения в течение 2-3 (!) месяцев. Думаете плюнуть на всю эту медлительную нервотрепку и обойтись броней из подземелья? Как бы не так, эти фракции продают и новые умения, и питомцев, и маунтов, поэтому хочешь не хочешь, а придется батрачить на жадных NPC. Муахахаха!



## Maestia: Rise of Keledus

MATESIA.RU

РЕШАЮ ПРОБЛЕМЫ С ПРОКАЧКОЙ. НЕДОРОГО. – БОГ

- + Все виды PvP
- + Огромное количество заданий
- + Интересная система наемников
- Всего 4 класса

Еще одна игра, которую активно рекламируют на всех возможных ресурсах, не так давно вошла в стадию ОБТ. Ужиться в Maestia могут все: и квестеры, которые просто захлебнутся от заданий, и соло-нагигатели, которым будет кого убивать, и даже любители массовых замесов. Первые придут в отдельный восторг от возможности получать половину миссий не отходя от кассы: посланник местной богини явится прямо к игроку. Для вторых момент истины наступит с достижением 53-го уровня (пара-тройка недель), после чего они смогут навсегда пропасть в специальной локации со свободным PvP. Третьим же придется подождать чуть подольше: сражения гильдий еще только в задумке, но это отчасти компенсируется ареной.

В целом игровой процесс в Maestia отлично проработан: тут и наемники для облегчения прокачки (причем в их роли могут выступать и сами игроки), и неплохая система крафта, и подземелья с особой броней. Но если вы жаждете от игры чего-то действительно уникального, то, пожалуй, всего этого просто недостаточно.

## Warface

W.F.MAIL.RU

ВОЙНА ИДЕТ К ВАМ

- + Хорошая графика на CryEngine 3
- + Наличие PvE-боев
- + Достижения
- ± 6 стандартных PvP-режимов
- Всего 4 класса

Да, вы не ошиблись, Warface – это MMOFPS от Crytek (а ну, перестаньте визжать от восторга заранее), в разработке которого был задействован и киевский филиал студии. Здесь можно драться против ботов, зажигать в бою против других игроков, открывать достижения и создавать только персонажей-мужчин. Последнее меня, конечно, очень огорчает, но война – дело суровое.

Интересен этот шутер в первую очередь тем, что здесь есть место и для более-менее казуальных игроков, которые могут спокойно привыкать к залипающему на пару с прицелом бегу и не умирать при этом раз в две минуты. Набор доступных миссий меняется каждый день, а после боя выдается валюта и открывается новое обмундирование. Кроме этого, в игре есть приличное количество достижений и возможность играть разными классами. Вот только каждый раз приходится спорить о том, кому на этот раз быть медиком. И зря все упрямятся: без него в Warface все может стать печально за считанные секунды.



### ВЕРНИТЕ ТРУСЫ!

Надо признать, с TERA связано много интересных фактов (вроде закрытия японских серверов и бесконечных исков NCSoft), но на этот раз «отожгли» европейцы-локализаторы. Дело в том, что они решили получить для игры рейтинг 12+ и легкой рукой вырезали из игры почти всю кровь, попутно заменив трусики элинок на скромный семейный вариант. Общественность негодует, кидается тапками, но сделать, в принципе, уже ничего нельзя – поэтому теперь вы можете со спокойной совестью идти играть в американскую версию игры. В конце концов, есть ли разница, какой прокси использовать?

### DOTA MINECRAFT

Если честно, некоторые фанаты Minecraft вызывают у меня некую оторопь: например, когда я вижу очередной впечатляющий замок, огромное автоматическое ружье или статую, построенную всего за пару дней. Уникальные карты, между прочим, тоже входят в число чудес, и на этот раз их список пополнился весьма ценным экземпляром. Ее авторы создали вполне правдоподобное подобие DotA, с крипами, башнями, магазинами и даже бафами в джунглях. Конечно, полноценно играть, бегая всего лишь с луками и мечами, – это настоящий мазохизм, но вот посмотреть и восхититься все ценители Майнкрафта просто обязаны.

# Подпишись! [shop.glc.ru](http://shop.glc.ru)

Вышиваю  
крестиком



Хакер



Свой Бизнес



Все кино



Фотомастерская



Первое Второе  
Третье



Железо



T3



Хулиган



Тюнинг  
автомобилей



Total Football



Smoke





# Perfect World



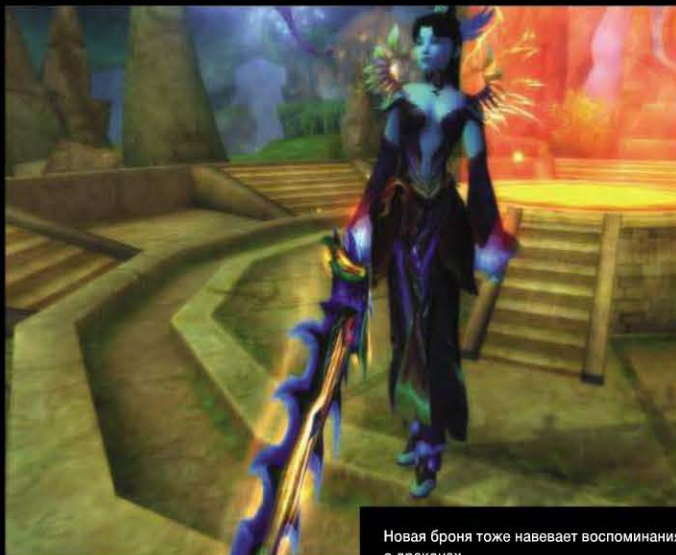
«ЗЕМЛИ ДУХОВ» – ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ САМЫХ СМЕЛЫХ ИГРОКОВ

**КАЗАЛОСЬ БЫ, С ТЕХ, ПОР КАК В PERFECT WORLD ПОЯВИЛСЯ «ГЕНЕЗИС», ПРОШЛО СОВСЕМ НЕМНОГО ВРЕМЕНИ, А СПИСОК ЗАДАЧ ВСЕХ ИГРОКОВ ВНОВЬ ПОПОЛНИЛСЯ НОВЫМИ ПУНКТАМИ. ТЕПЕРЬ НАМ ПРЕДСТОИТ: А) ЗАПОЛУЧИТЬ НОВЫЕ СЕТЫ БРОНИ, Б) РАЗДОБИТЬ ПРИЗРАЧНОГО ЕДИНОРОГА И В) ВЫУЧИТЬ ПАРУ ТРОЙКУ НОВЫХ УМЕНИЙ. ПОДЗЕМЕЛЬЕ, ЛОКАЦИЯ, КВЕСТЫ... СЛОВОМ, ВАМ БУДЕТ ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ, ПОКА ВЫ БУДЕТЕ ГОРЕВАТЬ О ПРОПАВШИХ С ЭКРАНА ЛОГИНА ЧУДИКАХ.**

Жанр: MMORPG Издатель: Perfect World Ent. Издатель в России: Mail.Ru  
Разработчик: Perfect World Co. Интернет: [pw.mail.ru](http://pw.mail.ru) Похоже на: игры Perfect World  
Текущий статус: обновление «Земли Духов» Объем клиента: ~ 7 Гбайт

Жить рядом с порталом в другой мир – не очень полезно для здоровья.





Новая броня тоже навевает воспоминания о драконах.



У этой мадам 3.5 миллиона здоровья, а убить ее можно всего лишь за полчаса.



**Е**сли вы не поленитесь почитать хотя бы несколько первых заданий, то узнаете, что на этот раз во всех бедах и несчастьях виноват сам творец. В самом деле, ну кто же заключает злые силы в плену отдельной реальности и при этом все равно оставляет специальный портал в отдаленной деревеньке? Итог подобной ошибки вполне предсказуем: через какое-то время кто-то без особых усилий вырезает всех жителей этого населенного пункта, а нас посылают разобраться и наказать всех виноватых. Причем разбираться придется в том самом параллельном мире.

### ДОБРО, ЗЛО И НЕ-ПОЙМИ-ЧТО

Попасть в Морай можно, например, с помощью NPC, застрявшего посередине вечно поlyingающей деревни. А поскольку тамешние земли весьма суровы, то визовый контроль строг и неумолим: проход откроется исключительно для персонажей старше 95-го уровня. Сам Морай по размерам сравним с локацией Стражей земли и поделен на две половины – гринписовскую мечту, полную зелени, и неумолимую пустыню. Забавно, что местные жители все как один твердят, что хотели бы попасть в Идеальный мир, но лишь нерешительно топчутся на месте и все время зовут присоединиться к их местным организациям.

Где-то в глубине Морая одинокий и забытый, бродит скелет динозавра. И, наверное, бродить бы ему вечно, наблюдая за пробегающими мимо игроками, если бы не был он одним из лучших боевых питомцев в игре. К сожалению, его можно увидеть лишь один раз в течение 24-48 часов, но, по крайней мере, этого боевого спутника нельзя продать. Поэтому шансы есть даже у тех игроков, которые не готовы к долгому выслеживанию.

Отмахиваться от их предложений не стоит: каждая из трех фракций (Солнца, Мрака или Зари) предлагает своим последователям хорошие корпоративные бонусы, вроде новой экипировки и умений. Поэтому, чем раньше вы начнете добиваться у них признания, тем лучше. Жаль только, что как бы ни хотели разработчики увязать сюда идеологию орденов, выбор игроков будет совершенно тривиальным. Конечно, у каждой стороны найдется кое-что полезное для любого класса: например, ваша броня вполне может оказаться у Солнца, а оружие при этом себе зажилит Мрак. Но поскольку последнее добыть сложнее всего, а умения у фракций тоже отнюдь не дешевы, то для игрока интрига за частую вовсе сводится на нет.



Одной из новых рас (правда, неиграбельных) в «Земле Духов» являются самые настоящие суслики-переростки, которые навевают самые откровенные ассоциации с Аюп. Однако в отличие от шиги местные суслики когда-то являлись самыми настоящими людьми, первыми поселенцами Морая. И, к их несчастью, когда-то они умудрились перейти дорожку черному колдуну, а тот незамедлительно одарил их шерстью и метелками. Между прочим, поддержать такую метелку предстоит и вам – уже в самом начале сюжетной квестовой цепочки.

### ДА ЗДРАВСТВУЮТ ДЕЙЛИКИ!

Если честно, то больше всего это обновление напоминает локацию по типу острова Кель'Данас в World of Warcraft. После завершения основной квестовой цепочки вся интересная активность в Морae сводится к минимуму, который включает в себя краткий список ежедневных заданий и подземелье. Плюшки у интендантов хоть и весомы, но приобретаются только за счет очков подвигов и престижа, а заработать их можно в строго ограниченных ежедневных количествах. Так, достижение максимального уровня престижа у какой-либо фракции отнимет у вас порядка двух месяцев (при условии, что вы выполняете ежедневные и еженедельные задания). А чтобы накопить очки подвигов, необходимые для покупки всей брони и умений определенного ордена, потребуется уже около 3 месяцев.

Впрочем, разработчики не оставили игроков совсем без экипировки. По мере того как вы будете продвигаться по основной цепочке заданий, в награду вам будут выдаваться все новые детали от первого сета. Финальные задания подарят оружие – а заодно и возможность присоединиться к группе в ежедневное подземелье. Интересно, что впервые за историю игры группа для его прохождения может состоять из 10 человек. И хотя вы, конечно, можете зайти туда гордой восьмеркой, но предпочтительней набрать полную десятку.

▼ Именно эти водопады наблюдают все новоприбывшие.



Иногда попадаются даже такие идиллические пейзажи.

Это загадка, но после WoW почему-то многие драконы напоминают Смертокрыла.



### ПЕЙЗАЖИ НОВОЙ ЛОКАЦИИ ЗАСТАВЯТ НАЖИМАТЬ КНОПКУ PRINT SCREEN ДАЖЕ САМОГО ТОЛСТОКОЖЕГО ОБОРОТНЯ

Сами «Пещеры вечности» интересны в первую очередь своей стартовой зоной. Здесь каждый член вашей группы должен выбрать себе свою дорогу, на которой он будет сражаться с монстрами. Причем это могут быть, например, мобы с сопротивлением физическому урону или летающие занозы-в-мягком месте, с которыми проще справиться лучнику. Именно поэтому в группе нужно иметь как можно больше классов: так у вас окажется куда больше шансов на победу. А отправиться на свидание к трем оставшимся боссам вы сможете только после прохождения стартовой зоны.

Таким образом, вся броня в новой локации делится как бы на три класса. Младшую выдадут по основной квестовой цепочке, следующая добывается из финального сундука после прохождения подземелья, а старшая потребует огромного количества времени: именно ее продают интенданты фракций. При этом все сеты здесь имеют новые параметры, которые повышают урон по монстрам и защищают вас от их тумачков. Поэтому пренебрегать им не стоит: раскидывать тушки мобов направо и налево намного проще в новом обмундировании.

### РАКИ БОЛЬШИЕ, НО ПО ПЯТЬ

Если отвлечься от жесткого ограничения на ежедневные задания, которые не оставляют шанса на долгие свидания с Морaeм, то дополнение в целом вызывает положительные эмоции. Пейзажи новой локации заставят нажимать кнопку Print Screen даже самого толстокожего оборотня, сюжетная линия подкинет не один неожиданный поворот, а интендантский ассортимент радует не только полезными, но и приятными предметами – вроде маунтов и питомцев. Да и, в конце концов, до 105-го уровня путь совсем не близкий, и мы уж точно не откажемся от возможности немного его сократить. **СИ**

# БУДЬ ХИТРЫМ!

## Экономь 700 руб. на годовой подписке!

### Супержурнал «Страна Игр»

Подписка с доставкой на **12 месяцев** по цене **2300 руб.**

Подписка с доставкой на **6 месяцев** по цене **1300 руб.**

### СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ

Получить журнал самостоятельно можно по адресу: Москва, м.Автозаводская, ул. Ленинская слобода, дом 19, бизнес-центр ОМЕГА ПЛАЗА, 5 этаж, офис 21

	С доставкой		Самостоятельное получение	
	6 номеров	12 номеров	6 номеров	12 номеров
«Страна игр»	1300 руб	2300 руб	666 руб	1132 руб.



### ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта <http://shop.glc.ru>.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- по электронной почте [subscribe@glc.ru](mailto:subscribe@glc.ru);
- по факсу 8(495) 545-09-06;
- по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

### ВНИМАНИЕ!

Если произвести оплату в марте, то подписку можно оформить с мая.  
 Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.  
 Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

**ЗВОНИ!** ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)663-82-77** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, Билайн и МегаФон). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС [INFO@GLC.RU](mailto:INFO@GLC.RU) ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ [WWW.GLC.RU](http://WWW.GLC.RU) В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

#### ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

№ \_\_\_\_\_ »

- на 6 месяцев  
 на 12 месяцев

начиная с \_\_\_\_\_ 201 г.

- Доставлять журнал по почте на домашний адрес  
 Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:

- на адрес офиса\*  
 на домашний адрес\*\*

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

#### АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс \_\_\_\_\_

область/край \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

улица \_\_\_\_\_

дом \_\_\_\_\_ корпус \_\_\_\_\_

квартира/офис \_\_\_\_\_

телефон ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_

сумма оплаты \_\_\_\_\_

\* в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию

\*\* в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле \_\_\_\_\_

#### Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Платательщик \_\_\_\_\_

Адрес (с индексом) \_\_\_\_\_

Назначение платежа \_\_\_\_\_ Сумма \_\_\_\_\_

Оплата журнала « \_\_\_\_\_ »

с \_\_\_\_\_ 201 г.

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Подпись плательщика \_\_\_\_\_

Кассир \_\_\_\_\_

#### Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Платательщик \_\_\_\_\_

Адрес (с индексом) \_\_\_\_\_

Назначение платежа \_\_\_\_\_ Сумма \_\_\_\_\_

Оплата журнала « \_\_\_\_\_ »

с \_\_\_\_\_ 201 г.

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Подпись плательщика \_\_\_\_\_

Кассир \_\_\_\_\_

# RACING MANIA

ДЛЯ ТЕХ,  
КТО ЛЮБИТ  
АВТОМОБИЛИ  
ТАК ЖЕ,  
КАК МЫ.

Юрий  
Левандовский



## СТАНЬ РЕАЛЬНЫМ ПИЛОТОМ КОМАНДЫ NISSAN!

### ПЕРВОГО МАЯ СТАРТОВАЛ НОВЫЙ ЭТАП GT ACADEMY.

Разработчики услышали наши мольбы: Россия тоже примет в нем участие. Более того, в этот раз Россия получила свой собственный чемпионат, и наш победитель, наряду с чемпионом Германии, США и Европы, гарантированно станет пилотом команды Ниссан в 2013 году.

Если вы боитесь, что упустите свой единственный шанс попасть в настоящий автоспорт, то спешим вас обрадовать – онлайн-отборочные продлятся до 24 июня. Для участия нужно скачать бесплатную игру из Playstation Network. Да, даже не обязательно иметь Gran Turismo 5, что делает соревнование еще более интригующим. После скачивания специального дистрибутива будет предложена возможность принять участие в нескольких испытаниях, где ведется статистика и рейтинги лучших гонщиков. Чтобы все находилось в равных условиях, трассы для заданий в GT Academy 2012 используются не реальные, а специально созданные в Polyphony Digital самим Кадзунори Ямаути.

ИГРЫ  
И РЕАЛЬ-  
НОСТЬ



После завершения онлайн-этапа 28 лучших пилотов встретятся на специально подготовленной площадке на автошоу Moscow City Racing 2012. Четырнадцать из них поедут в Race Camp в Сильверстоуне, где пройдут жесткий курс обучения и подготовки к реальным автогонкам. После этого они встретятся на настоящем треке, сидя в реальных гоночных болидах, и выяснят кто же из них самый лучший. Это ли не мечта каждого владельца Gran Turismo 5? Так осуществите ее, попадите в число четырнадцати лучших виртуальных гонщиков России!

## С МИРА ПО НИТКЕ

### ИНТЕРЕСНЫЕ НОВОСТИ ОТ КОМПАНИИ SLIGHTLY MAD STUDIOS.

Их необычный подход к сбору денег на свой проект – Project C.A.R.S. – начал приносить результаты. За семь месяцев они смогли собрать уже почти один миллион евро. Причем двести и триста тысяч евро в проект принесли люди, пожелавшие получить звание manager и senior manager, что стоило каждому из них тысячу и двадцать пять (!!!) тысяч евро, соответственно. В свое время мы очень пессимистично относились к их предложению стать одним из разработчиков игры за двадцать пять тысяч евро. Но, как оказалось, есть люди, для которых эти суммы не преграда, и они в самом деле хотят получить лучший симулятор на свете, созданный уже не просто классными разработчиками, а огромным сообществом.

НОВОСТИ

Но все же мы понимаем, что даже с такими деньгами сделать лучший симулятор на свете невозможно, поэтому сами Slightly Mad вложили еще полтора миллиона евро в свой проект. При этом он все еще далек от своего завершения. Откуда же берутся финансы на такой амбициозный план? Кажется, мы нашли ответ. Из нашего поля зрения как-то совершенно выпал сериал Test Drive, а ведь буквально на днях выходит его новая часть – Test Drive: Ferrari Racing Legends. Делают ее, как это ни странно, не Eden Games, а все те же Slightly Mad Studios. Игра использует движок от Shift 2 и обещает быть весьма интересным симулятором. Да, многие посмеиваются, что это не полноценная игра, а DLC к Shift 2, в этом, конечно, есть доля правды, так как по сути это и правда Shift 2 с спорткарами Феррари и новыми трассами. Но, зная Slightly Mad, мы уверены, что халтурить они совершенно не собирались, и нас ждет классный симулятор. Да и где еще вы сможете прокатиться в болидах «Формулы 1» разных эпох?



## TESLA ROADSTER

**В ЭТОТ РАЗ МЫ РЕШИЛИ ОТОЙТИ ОТ ТРАДИЦИИ СТАВИТЬ МАШИНОЙ НОМЕРА БЕНЗИНОВОГО МОНСТРА, ПОЖИРАЮЩЕГО ГОРЮЧЕЕ СОТНЯМИ ЛИТРОВ, И ОБРАТИТЬСЯ К АЛЬТЕРНАТИВНЫМ ИСТОЧНИКАМ ПИТАНИЯ.**

Итак, встречайте – Tesla Roadster, самый популярный в мире электроспорткар. Жаль, что звания «первый в мире» его лишили. Первым серийным спорткаром с электродвигателем принято все же считать Venturi Fetish. Но за все годы, что прошли с момента ее официального показа в 2006 году, их произвели всего порядка сорока, а вот Tesla Roadster, начавшая продаваться в марте 2008-го, подбирается уже к отметке в две тысячи автомобилей.

Итак, заплатив сто десять тысяч долларов, вы получаете двухместный, среднемоторный, заднеприводный кабриолет, который вообще не издает никаких рычащих звуков. Поверьте, для большинства людей это откровенный шок, ведь машина разгоняется до ста километров в час меньше чем за четыре секунды, а максималка у нее ограничена лимитатором на 201.1. При этом от одного заряда батарей она может ехать больше чем триста пятьдесят километров, и благо-

МАШИНА  
НОМЕРА

даря опции «быстрая зарядка» можно за сорок пять минут зарядить аккумулятор на семьдесят пять процентов. И, как уже было сказано, проносясь мимо людей на скорости в сто километров в час, вы будете удивлять их тем, что машину практически не слышно. Настоящая машина-ниндзя, но, если вы хотите уберечь природу, нефть, озоновый слой и участвовать в спасении Земли, но при этом вам не нравится, что ваш красивый спорткар пищит как мышь, а не пятилитровый V8, компания Brabus выпускает тюнинг-вариант этой машины. Весь тюнинг заключается не в том, что ей увеличивают мощность и ставят прямоток. Нет, это физически невозможно – они ставят специальную акустическую систему, которая издает рев настоящего двигателя в зависимости от скорости и нажатия на педаль газа. Вот уж поистине настоящая фантастика и киберпанк.

И все в этой машине замечательно, кроме того, что купить ее сейчас практически невозможно, так как делается она на шасси от Lotus Elise, которых было закуплено всего 2500 штук, притом что машин по предзаказам продано уже далеко за две тысячи. Новый вариант спорткара Tesla обещает запустить только в 2014 году. Но, как и всегда, нам, виртуальным гонщикам, не обязательно ждать по полгода в очереди и тратить сотни тысяч долларов. Все, что нужно, это включить наши любимые Gran Turismo 5 или Forza Motorsport 4, и выбрать Tesla Roadster в своем гараже. **СИ**



# mobile

1



**АМЕРИКАНСКИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ НАИБОЛЕЕ АКТИВНО ИСПОЛЬЗУЮТ СВОИ МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА ДЛЯ ИГР.**

К такому мнению пришли аналитики компании Newzoo, специализирующейся на игровых исследованиях и маркетинге. На настоящий момент в США насчитывается более 100 миллионов геймеров, из которых 69 миллионов покоряют виртуальные миры с помощью смартфонов, 21 миллион – отправляется в захватывающие приключения с любимым планшетом, а 18 миллионов предпочитают для игр iPod. В Европе аналогичные цифры впечатляют чуть меньше. Смартфонами для игр пользуются лишь 48 миллионов пользователей, планшетами – немногим более 18, а на долю iPod приходится всего 8 миллионов человек. Сколько из указанного числа геймеров использует более одного устройства, к сожалению, не уточняется. Мужская аудитория превалирует над женской. В США она разделяется в соотношении 55% и 45%, а в Европе – 52% и 48% соответственно.

2



**ВЫХОД МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ НА ОБНОВЛЕННОЙ МОБИЛЬНОЙ ВЕРСИИ WINDOWS ЗАСТАВИЛ СЕРЬЕЗНО ПОНЕРВНИЧАТЬ APPLE И GOOGLE.**

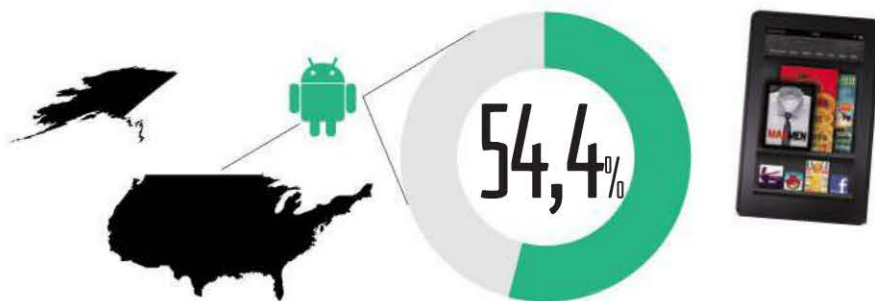
iOS и Android, в течение долгого времени практически безраздельно властвовавшие на рынке смартфонов и планшетов, в скором времени могут потерять значительное количество цифр в количестве пользователей, которыми они так любят меряться при оценке своих долей на рынке операционных систем. До конца года на платформе от Microsoft планируется выпустить около трех десятков новых моделей планшетов. Предположительно, стоимость новинок будет колебаться от 300 до 1000\$, а значит, выбор сможет сделать практически любой пользователь. Единственное, что может помешать Windows 8 (а именно на этой ОС будут выходить устройства) – очень небольшое количество приложений, предлагаемое в онлайн-магазине Microsoft. Исправление этого досадного факта наверняка станет следующим шагом на пути популяризации молодой, но весьма перспективной системы.

3



**ТРАДИЦИОННОЕ ЕЖЕГОДНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ APPLE ПОД НАЗВАНИЕМ WWDC В ЭТОМ ГОДУ СОСТОИТСЯ НА МЕСЯЦ ПОЗЖЕ ОБЫЧНОГО СРОКА.**

Первая после смерти Стива Джобса конференция для разработчиков и журналистов пройдет с 11 по 15 июня 2012 года в Сан-Франциско. Ожидается, что в стенах выставочного комплекса Moscone West представители Apple сделают анонсы, которых так ждут пользователи по всему миру. Объявление о продаже билетов на WWDC 2012 вызвало ажиотаж, сравнимый с выходом новых моделей iPhone или iPad. Билеты, стоимость которых составляла в этом году \$1599, были раскуплены менее чем за час после анонса мероприятия, поставив небольшой рекорд для подобных конференций. Официально, конференция будет посвящена особенностям грядущих обновлений операционных систем на базе iOS, однако, вполне возможно, что Apple все же поделится информацией о новом поколении смартфонов и планшетов.



4

**ПО ИТОГАМ ПРОДАЖ ПЛАНШЕТОВ НА БАЗЕ ANDROID, ПОЯВИВШИХСЯ В СЕРЕДИНЕ АПРЕЛЯ НА МНОГОЧИСЛЕННЫХ РЕСУРСАХ, ПОСВЯЩЕННЫХ МОБИЛЬНЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ, ЛИДЕРОМ СТАЛО УСТРОЙСТВО ОТ AMAZON – KINDLE FIRE.**

В США доля планшета, продающегося по цене около 200\$, составила 54,4%. Достигнуть такого внушительного показателя удалось менее чем за три месяца. На втором месте по количеству устройств находится Samsung, на третьем – Motorola. Конечно, по сравнению с количеством суммарных продаж iPad, эти цифры выглядят не слишком внушительно, особенно учитывая внушительный старт The New iPad, о котором мы уже писали в предыдущем номере. В России Kindle Fire пока не так распространен, однако существующие тенденции явно свидетельствуют о том, что пользователи охотно покупают относительно недорогие аппараты, которые часто не уступают по своим характеристикам более дорогим аналогам.



## Burnout CRASH!

Burnout Crash! – отличная игра. Для фанатов знаменитой гоночной серии, попирающей все правила безопасного вождения, так и вовсе замечательная. Идея, лежащая в основе проекта, не изменилась ни на йоту. Она лишь обросла всевозможными бонусами в виде внезапно появляющихся инопланетян, техногенных катаклизмов и прочих безумств, дополняющих красочное действо, основные задачи которого остались неизменными. Как и раньше, вам предстоит ломать, взрывать и крушить все, что попадает на дороге и мешает проезду. Чем больше разрушений – тем больше награда. Чем эффектнее ДТП – тем выше уровень. На выбор игроку представляется три типа режимов прохождения: Rush Hour, Pile Up и Road Block. Первый – классика жанра. Задача игрока набрать как можно больше очков в столкновениях с другими автомобилями. Во втором правила немного меняются – необходимо организовать наиболее зрелищную аварию, но при этом не позволить транспортным средствам вылететь за пределы игрового экрана. Также добавляется условие уничтожения материальных ценностей на заранее определенную сумму. Но самый захватывающий и

зрелищный режим – Road Block. В нем вам предстоит блокировать дорогу и не дать машинам ускользнуть от столкновений. Если за пределы игровой зоны попадает больше четырех автолюбителей, придется начинать уровень заново. Помехами на пути достижения поставленной цели становятся уже упомянутые ранее инопланетяне, внезапное оледенение трассы и даже самолеты, в самый ответственный момент падающие на автостраду. Дорожная вакханалия, творящаяся на глазах изумленного таким разнообразием препятствий игрока, сопровождается замечательной графикой и впечатляющими спецэффектами, особенно хорошо реализованными для устройств с поддержкой HD. В особо драматических моментах, полных взрывов, огня и иступляющего дорожного безумства Burnout CRASH! выжмет из вашего девайса все соки, заставит его напрячься от буйства красок и выдаст картинку изумительного качества, после созерцания которой вы наверняка задумаетесь о приобретении более мощного девайса. Разработчикам игры удалось практически невозможное – вдохнуть новую жизнь в популярный в недавнем прошлом проект и выпустить его мобильную версию, вполне способную претендовать на звание лучшего блокбастера сезона.

### ЭТО ИНТЕРЕСНО



80% всех скачиваемых приложений и игр запускаются пользователями не более 10 раз, после чего отправляются в мусорную корзину. Лишь 5% самых популярных приложений «живут» более полугода.

### ЭТО ИНТЕРЕСНО



Около 10% владельцев iPhone (всего в мире насчитывается более 30 миллионов «яблочных» смартфонов) пользуются только базовыми функциями своих аппаратов: звонки, sms и камера.

## Total War Battles: Shogun

Тенденции, распространяющиеся среди создателей игр для мобильных устройств, уверенно ведут последних к популяризации собственных разработок путем создания версий известных проектов, рассчитанных на самый широкий круг геймеров. Total War Battles: Shogun – не исключение.

Что может быть проще, чем взять знакомую многим стратегическую серию, придумать средненький по всем меркам сюжет и отправить свое детище в плавание по просторам океана онлайн-приложений, в которых аналогичных проектов хоть отбавляй. Однако есть небольшое «но». Total War – одна из наиболее популярных стратегий последнего времени, и одним этим она просто обязана привлечь внимание пользователей. На радость всем поклонникам жанра Shogun можно смело отнести к той редкой породе игр, на которые западешь мгновенно и надолго. Помешать не может даже чрезмерная сложность и однообразность некоторых заданий, способных подчас вывести из равновесия даже самого устойчивого стратега. Но для этого есть отличное объяснение – так надо. Жанр, знаете ли, обязывает. Прямолинейность прохождения миссий компенсируется изрядным количеством дополнительных заданий, выполненных в виде головоломок. Решение каждой из них дает определенное количество очков опыта, на которые вы вольны улучшать умения главнокомандующих, модернизировать постройки и совершать другие действия, количество которых в игре практически неограниченно. Бои в Shogun упрощены на-



столько, насколько это вообще позволительно для глобальной стратегии. Скромные по размерам карты, маленькие отряды и скудная система развития армий вряд ли порадуют стратегов со стажем, но к чести создателей стоит отметить, что в таком виде Shogun наилучшим образом подходит для мобильных устройств. На пользователей смартфонов и планшетов ориентирован и наиболее интересный – парный режим игры. В нем два генерала атакуют друг друга при помощи наступательных юнитов. При отсутствии полноценного мультиплеера такие дуэли действительно увлекают и затягивают. Назвать этот проект полноценной стратегией вряд ли возможно, но пугаться этого не стоит. Total War в портативном варианте хорош своей простотой и ненавязчивостью. А другого от него и не требуется.

# Draw Something

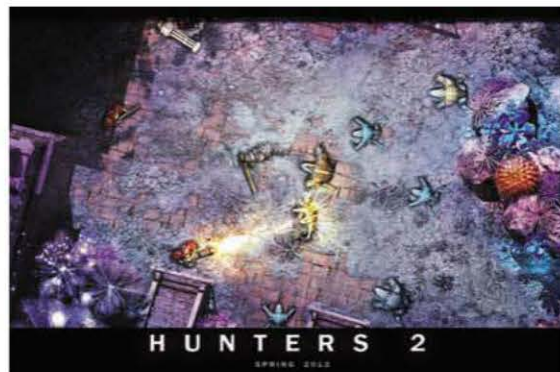
Наибольшее удовольствие от Draw Something получают те, кто способен смотреть на игры не только как на развлечение, создаваемое по определенным правилам, но как на определенную форму общения между людьми. В данном случае общение это строится на самом древнем и наиболее эффективном способе, который был известен человечеству задолго до появления первого смартфона, – рисовании. Чтобы играть в Draw Something, совсем не обязательно поражать окружающих художественными способностями. Нужно лишь немного фантазии и очень много свободного времени. Для начала вам предстоит найти соперника, с которым вы будете обмениваться рисунками. Рисуете простой объект и отправляете его другу. В ответ получаете рисунок и пробуете его разгадать. Думаете, это просто?! Как бы не так. Попробуйте, например, отгадать слово «steam» (пар). А попробуйте его нарисовать! Каждый верно отгаданный рисунок приносит определенное количество золотых монет. Их вы можете потратить на покупку новых красок и прочих бонусов в магазине Drawsome. Весьма интересным будет процесс наблюдения за тем, как человек угадывал ваш рисунок. Эту опцию можно включить при получении или отправке письма с очередным графическим ребусом. Жаловаться на сложность или простоту игрового процесса, сами понимаете,

не приходится. Конечно, если только оппонентом не окажется художник с красным дипломом выпускника Суриковского училища, или наоборот – двоечник, прогуливавший уроки рисования в школе. Впрочем, и в том и в другом случае, удовольствие от Draw Something вы определенно получите. И удовольствие немалое. Омрачить его может только полное незнание английского языка (загадывать слова на русском невозможно) и отсутствие связи с Интернетом. Одиночного режима у Draw Something нет по определению, а для нормального общения требуется хорошее соединение с сетью. Потратив на игру почти два с половиной часа и полностью разрядив аккумулятор любимого iPod'a, могу сказать только одно – замечательно! Пропускать эту игру категорически не рекомендуется.



# Hunters 2

Между выходом Hunters: episode one и Hunters 2 (уже с полноценной цифрой 2 в названии) прошло больше года. Первая игра так и осталась практически не востребованной. Заинтересовать она смогла лишь небольшую часть преданных фанатов жанра тактических стратегий. Таковых среди мобильных геймеров оказалось катастрофически мало, а потому продолжение могло и вовсе не увидеть свет. Но случилось чудо, и сиквел не самой популярной стратегии смог попасть в двадцатку самых популярных приложений в AppStore. В чем же причина такой резкой смены тенденций?! Попробуем разобраться. Во-первых, игра стала проще и дружелюбнее к среднестатистическому пользователю. Больше не нужно думать над тем, что же улучшить: броню или оружие. Улучшать следует все, что стреляет и позволяет отражать атаки противников. Добавилась система найма новых персонажей с различными талантами. Каждые несколько часов доступны для приобретения охотники, меняются в игровом магазине, так что выбрать себе героя по душе сможет любой. Увеличились карты, и заметно расширился ассортимент доступного вооружения. Графика подверглась менее существенной, но все же радующей глаз доработке. Бледноватая палитра красок, использовавшаяся в Episode One, заметно разбавлена яркими красками, что сказывается на картинке самым положительным образом. А вот с сюжетом и продолжительностью миссий проблемы



остались прежние. Игра слишком коротка, и проходить ее из-за сюжетных перипетий совсем не хочется. Приходится просто радоваться непосредственно процессу уничтожения противников, среди которых иногда попадаются «крепкие орешки». Стоит ли говорить, что фанаты первой части при таких вводных останутся более чем довольны? Думается, не стоит. Рассчитывать ли новичкам, особенно, если они равно дышат в сторону тактических стратегий, на получение удовольствия от Hunters 2? Скажем так: попробовать однозначно стоит. Творение Rodeo Games – это, конечно, не Jagged Alliance или Fallout, но собственным шармом проект однозначно обладает.



## Рекомендуем

**BERT SNEAK BANDIT**  
То, что надо для веселого времяпровождения. Отличный саундтрек и стильная картинка прилегают.



**FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS**  
Всем фанатам Final Fantasy – обязательно к ознакомлению. Всех остальных наверняка остановит цена в 17,99\$ за мобильную игру.



**MASS EFFECT INFILTRATOR**  
Неплохой шутер по мотивам Mass Effect. Отличная графика и простой геймплей. Да и с концовкой здесь все в порядке.



**CHAOS RINGS 2**  
Прекрасный образец японской RPG с великолепной графикой и увлекательным сюжетом.



**8 BIT NINJA**  
Помимо восьмидесятибитных ниндзя, в игре есть еще и восьмидесятибитный аналог Чака Норриса. Поиграть стоит хотя бы ради этого.



**MAX PAYNE**  
Да, Max Payne. Да, теперь для мобильных устройств. Больше об игре можно ничего не говорить.

## Обзоры железа

### HTC One X



Компанию HTC можно по праву считать одним из самых смелых и рискованных производителей мобильных устройств в мире. Шутка ли – соревноваться с Nokia, Samsung, LG и другими гигантами индустрии в сфере, где у новичка практически нет шансов на победу. Если еще лет 5 назад продукция HTC редко попадала на первые прилавки, то теперь аппараты с узнаваемым буквенным логотипом в магазинах электроники имеют собственные отделы и продаются наравне с узнаваемыми брендами, ничуть не уступая им в качестве и разнообразии продукции. HTC One X – первый четырехъядерный смартфон с Nvidia Tegra 3 на базе Android. А это значит, что на нем должны без проблем идти даже самые продвинутые игры. Так оно и есть. Но основная проблема заключается в том, что для проектов, созданных с прицелом на прошлое поколение Nvidia Tegra, прироста в производительности или сильно улучшенного качества картинки вы не увидите. В настоящий момент оптимизированных под Tegra 3 игр наберется не более десятка, да и половина из них – это старые хиты, переделанные под новую аппаратную начинку. Так что тем, кто хочет иметь

самый мощный смартфон для игр, рекомендуем все же немного подождать. Оценить все прелести новой графической платформы можно будет не ранее чем через полгода. Все зависит от того, насколько быстро сможет договориться Nvidia с разработчиками для полноценного использования всех возможностей Tegra в новых проектах. Впрочем, One X придется по вкусу не только мобильным геймерам, следящим за своевременным апгрейдом своих аппаратов. Здесь и HD-экран с разрешением 1280x720, и замечательная камера, и отличный дизайн корпуса, сочетающий различные материалы корпуса с удобством повседневного использования. One X один из первых аппаратов HTC, в котором используются micro-sim карты и нет возможности использовать съемные флешки. Данный недостаток компенсируется 32 гигабайтами встроенной памяти, а еще 25 Гб вы получите в онлайн-ом хранилище DropBox в течение двух лет с момента покупки устройства. Визитной карточкой всех устройств HTC, использующих Android, всегда был фирменный интерфейс, признаваемый многими пользователями одним из лучших. В линейке One не обошлось без этого небольшого, но очень приятного дополнения. Новая оболочка Sense все так же радует удобством и скоростью работы. Ожидать от 4-х ядер процессора длительного времени автономной работы было бы несколько наивно. Использовать One X для длительных игровых сессий или просмотра кино в высоком разрешении можно лишь при наличии дополнительного источника питания. Или вы рискуете остаться без связи уже через 3 часа после зарядки.

### Amazon Kindle Fire

Выход этого планшета, хотя многие склонны расценивать его как книжную читалку и цифровую витрину, ознаменовал начало новой эры в развитии рынка мобильных устройств. Никаких технологических прорывов или громких заявлений не было, но это не помешало Amazon стать не только серьезным конкурентом таким монстрам как, например iPad, но и достигнуть показателей продаж, к которым многие конкуренты только пытаются подобраться. Успех крылся в невероятно низкой цене на устройство. За 199\$ пользователь получал не только качественную электронную книгу, но и доступ к огромному количеству сервисов, которых у других производителей просто нет. Добавьте к этому полноценную поддержку интернет-серфинга, игры, 8 Гб встроенной памяти, очень неплохой для данной ценовой категории экран, и вы поймете, что успех Kindle Fire вполне закономерен. Рассказ об этом давайте хотелось бы начать с внешнего вида. Пока другие производители гонятся за тонкостью и изяществом форм, Amazon предпочел аскетичность и даже некоторую грубоватость форм в своем планшете. Он отлично лежит в руке, и при практически полном отсутствии кнопок производит впечатление монолита, в котором нет ничего лишнего. Но такой подход к дизайну имеет и минусы. Отсутствие

физических клавиш управления звуком заставляет каждый раз обращаться к меню управления, а делать это не всегда удобно. Нет и привычной всем кнопки возврата в главное меню. А без нее работать с устройством, во всяком случае в течение первых нескольких дней, – очень непривычно. Планшет ориентирован на использование функций онлайн-магазина Amazon. Пользователям, не желающим использовать устройство для покупок, большая часть функционала Kindle Fire покажется неудобной и абсолютно не нужной. Но не стоит топиться с выводами. Если вы не предъявляете к планшету высоких требований, хотите просто играть, смотреть кино и читать книги, желаете иметь максимально простой и весьма недорогой аппарат от известного производителя, значит, разработка Amazon – это как раз то, что вам нужно. В нем нет ничего лишнего, а небольшие недоработки в реализации управления – лишь досадное недоразумение, которое, скорее всего, будет исправлено в грядущих версиях прошивок. Для большинства потенциальных покупателей всего этого будет вполне достаточно. Готовясь к приобретению Kindle Fire, стоит учесть один очень важный момент: устройство ориентировано в основном на американский рынок и большинство его программных «фишек» будут просто не востребованы. Если такая перспектива вас не пугает – смело заказывайте девайс. В своей ценовой нише найти что-то более привлекательное практически невозможно.





**ГАНГСТЕРСКИЕ ФИЛЬМЫ БЫЛИ ПОПУЛЯРНЫ ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕГДА, ВЕДЬ ВОЗНИК ЖАНР НА ЗАРЕ ЗВУКОВОГО КИНЕМАТОГРАФА – В 30-Е, КОГДА ПО УЛИЦАМ НЬЮ-ЙОРКА СНОВАЛИ ХМУРЫЕ МУЖЧИНЫ С ОГНЕСТРЕЛЬНЫМ ОРУЖИЕМ. НО ПАЛЬМА ПЕРВЕНСТВА ДОСТАЛАСЬ ПРОИЗВЕДЕНИЮ, ВЫШЕДШЕМОУ 40 ЛЕТ СПУСТЯ, И ОТНЯТЬ ЕЕ С ТЕХ ПОР ТАК НИКТО И НЕ СМОГ.**

# Крестный отец

Говорить о культовых художественных произведениях всегда сложно, особенно когда причины такой популярности лежат далеко не на поверхности, а сама популярность достигает масштабов, которые могут показаться даже неправдоподобными. Трилогия «Крестный отец» Фрэнсиса Форда Копполы принадлежит именно к такой категории. Даже если пройтись по фактам чисто формальным: оригинальный «Крестный отец» получил три «Оскара», а вторая часть (традиционно считающаяся едва ли не самым удачным сиквелом в истории кино) – все шесть – и это не считая многочисленных номинаций. В списке наилучших фильмов, снятых в США, по версии Американского института киноискусства, «Крестный отец» занимает третье место. Фильм уже давным-давно находится то на первой, то на второй позиции в рейтинге зрительских оценок на самом известном, пожалуй, из сетевых киноресурсов, IMDb – и никакие раскрученные новинки не способны пошатнуть его положение. Не один десяток лет прошел с того времени, как на свет появился неторопливый меланхоличный фильм о судьбах членов мафиозного клана – а высший балл готовы ему присвоить и сегодня тысячи людей со всего мира. Можно здесь, конечно, банально пошутить про происки Коза Ностры – но вполне искренние отзывы множества людей, во всех смыслах далеких от соответствующих реалий, делают подобный юмор совсем уж неостроумным. Что привлекает всех этих фраеров, как обидно обозвали бы таких зрителей на отечественный манер, в истории, практически полностью сконцентрированной на разборках между преступными группировками? Тайственно-красивые понятия вендетты и омерты? Возможность хотя бы краем глаза понаблюдать за внутренней кухней людей, в чьих руках сосредоточен нелегальный бизнес целого мегаполиса? Живость и реалистичность характеров и поступков этих людей, дающая возможность испытывать эмпатию по отношению к ним? Разумеется, и то, и другое, и третье – именно в комбинации, сбалансированном блюде с приятными добавками вроде великолепного саундтрека. И уж как приятно, когда к блюду полагается столь же вкусная добавка и пусть пригорный, но все же недурственный десерт: наличие двух успешных продолжений тоже способствовало массовой любви почитателей, которым, естественно, ужас как любопытно знать, что же с полюбившимися героями произошло столько-то лет спустя.

Как бы то ни было, феномен «Крестного отца» существует уже довольно давно, а его история обросла массой инте-



Съемочная площадка: Марлон Брандо репетирует сцену покушения на своего персонажа.

Том Хаген.



ресных подробностей и нюансов. И о самом феномене, и о, собственно, истории речь дальше и пойдет.

Закономерно было бы начать повествование в порядке хронологическом, то есть с романа, который в дальнейшем стал для фильма первоисточником, да и сам по себе сумел добиться немалых успехов (за все время было продано более 20 миллионов экземпляров). Именно «Крестный отец» принес всемирную славу и известность своему создателю, Марио Пьюзо, возведя его едва ли не в ранг современных классиков. До того времени Пьюзо работал журналистом, время от времени занимаясь написанием художественных произведений, плохо раскупающихся и невостребованных. Переломный момент наступил, когда выходец из итальянских иммигрантов решил создать произведение о своих братьях, часть из которых к тому времени в его родном Нью-Йорке занимали хоть и теневое, но видное положение.

Как уверял позднее сам Пьюзо, выросший в криминальном районе Манхэттена «Адская кухня», с настоящими гангстерами сталкиваться ему не доводилось, и всю необходимую информацию писатель почерпнул из литературных источников. Более того, он никогда и не скрывал, что принял решение написать «Крестного отца» из соображений исключительно меркантильных: «Мне было сорок пять, и я устал быть творцом. Кроме того, я задолжал двадцать тысяч долларов родственникам, многим компаниям, банкам, а также букмекерам и ростовщикам. [...] Так что своим издателям я сказал: «Окей, я напишу вам книгу о мафии».

Параллельно с работой над «Крестным отцом» Пьюзо не прекращал в стахановских темпах строчить рассказы для прессы, стараясь при этом ускорить написание романа, что в конечном счете не лучшим образом сказалось на его качестве. Многие сюжетные линии в «Крестном отце» кажутся оборванными, половина героев не получает должного раскрытия и развития, а описания моментов, связанных с сексом и убийствами, выглядят зачастую как выдержки из

▲ Сцена с отрезанной лошадиной головой – едва ли не самая известная во всем фильме, что хорошо подтверждается количеством пародий.

▼ За «Крестного отца» Марлону Брандо присудили «Оскар», получить который актер отказался в знак протеста против угнетения индейского населения.



КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ

Несмотря на то что «Крестный отец» не был дебютом Марио Пьюзо, именно с момента написания этого романа и началась литературная карьера писателя. Прекрасно сознавая, по какой причине массе читателей полюбили его творение, Пьюзо продолжил работать в схожем ключе, не пытаясь сойти с проторенной дороги. В 84-м вышел «Сицилиец», своеобразное продолжение «Крестного отца», но при этом основная часть его была посвящена Сальваторе Джулиано, полуполюгендарному сицилийскому партизану, борющемуся за независимость родного острова от Италии на протяжении всех 40-х. Несмотря на то что пользовался сепаратист в борьбе методами далеко не гуманными, он сумел завоевать любовь народных масс, став национальным героем. Слухи о том, что Джулиано был связан с мафиозными структурами, не подтверждены до сих пор – но Пьюзо, разумеется, развивает именно эту теорию. Следующим значительным произведением в библиографии стал «Последний дон» – история могущественного семейства Клеркицио. Как и в «Крестном отце», в романе присутствует тема вражды между Семьями за сферы влияния, но в центре внимания оказываются судьбы членов клана Клеркицио, в биографии каждого из которых найдется хотя бы одна трагедия (и оказаться ею может и вовсе появление на свет божий). По роману был снят мини-сериал, явно вдохновленный трилогией Коппола; особой популярности он не получил, но приняли его тепло. В 2000-м посмертно был издан роман «Омерта», где присутствуют излюбленные для Пьюзо темы: стремление к могуществу, предательство, откуда его не ждешь, и месть как «блюдо, которое подают холодным». Последнее из опубликованных произведений – роман «Семья» (на русском выходил как «Первый дон») о римском папе Александре VI и семье Борджиа. Завершить его писатель не успел, и эта участь выпала на долю его гражданской жены.



«Парамаунт» активно настаивала на наличии в фильме жестоких сцен, призванных привлечь обширную аудиторию.

► В «Крестном отце» действует простое правило. Видите на экране апельсины? Значит, скоро будет беда.

▼ В книге Люси Манчини, любовнице Сантино, посвящено достаточно много внимания – а в фильме она засветилась лишь в единственной сцене. Колпола, правда, дал ей шанс появиться в третьей части в качестве матери Винсента.



бульварного чтива. Погрязший в финансовых неурядицах Пьюзо очевидным образом старался угодить своему потенциальному читателю – и, в конечном счете, это ему удалось, хотя сложно сказать, был ли тому причиной его талант или же тщательный подход к теме, который и позволил создать уникальное произведение, в короткие сроки вызвавшее настоящий резонанс.

Неудивительно: сама сущность, основа существования мафии, как и всякого замкнутого сообщества, всегда заключалась в ее закрытости от всяких посторонних глаз, принципиальной невозможности утечки информации об ее устройстве и делах. В случае с мафией такая невозможность исторически обеспечивалась знаменитым законом молчания – «омерта» – по сути, круговой порукой, обязывающей всякого участника утаивать любую информацию об организации, даже если он попадался в руки правосудия. Нарушение правила для предателя или просто слабохарактерного болтуна становилось смертельным приговором, причем на его исполнение не жалели ни сил, ни средств: не что иное, как молчание и было залогом стабильного существования мафии. Впрочем, далеко не единственным – вторым важным фактором являлась разобщенность между ветвями гигантского дерева, стволем которого был человек, руководящий всем процессом деятельности организации, а многочисленными листьями – исполнители-шестерки. Как и в случае с практически любым крупномасштабным образованием, в мафии вполне допускался постепенный рост «из грязи в князи», в зависимости от качеств человека и его достижений. Но лишь когда такой умелец начинал продвигаться по карьерной лестнице, он начинал узнавать хоть немного о том, на кого же работает в действительности – не говоря уже про более точные сведения.

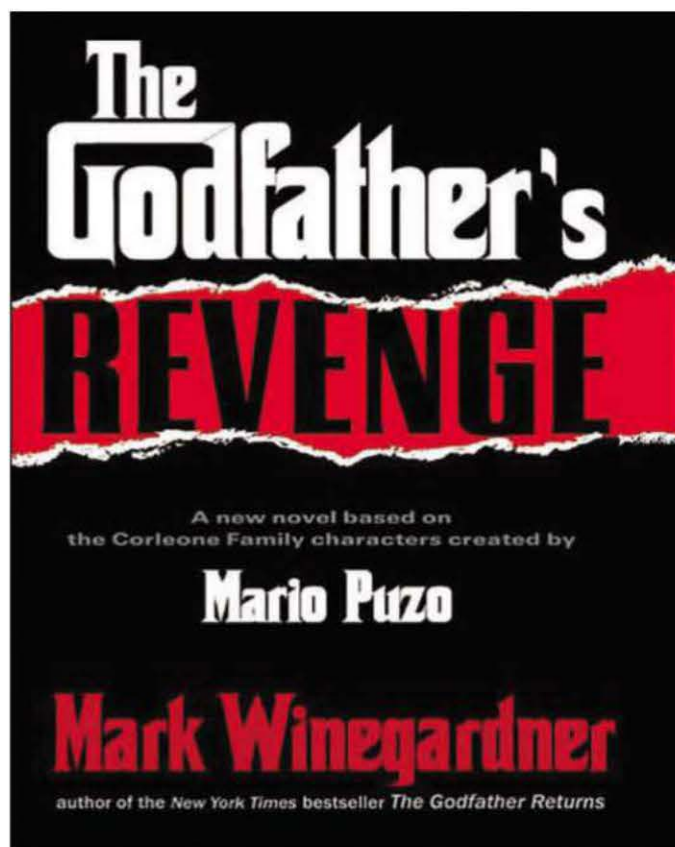
Из данных, имеемых на сегодняшний день, мы можем представить себе структурное устройство итало-американской мафии. На ее вершине стоит глава семьи, босс, человек, находящийся в курсе всех дел и принимающий окончательные решения – должность часто выборная. Если с доном случается неприятность, дела переходят в руки его заместителя, который, как правило, и становится новым боссом после предыдущего. Всю помощь с принятием стратегических (да и тактических обычно тоже) решений боссу оказывает консьильери – советник и незаменимый помощник, посвященный во все дела начальника и берущий на себя роль дипломата. Силowymi структурами заведуют капореджиме – «капитаны», подчиняющиеся напрямую боссу и имеющие под своим командованием отряд «солдат». Именно солдаты и занимаются непосредственным осуществлением большей части действий – от убийства и подкупа до вполне тривиальных задач. В подчинении у них находятся сообщники, которые в дальнейшем могут дослужиться до солдатско-



го статуса – но для этого им необходимо быть итальянцами или хотя бы иметь итальянское происхождение. Этнический ценз хотя никогда и не был условием обязательным и неоспоримым (как соблюдение омерты), но шансы на возможность мексиканцев или чернокожих стать участниками мафии он сводил к нулю.

И вот представьте себе художественный роман, в котором находит отражение объяснение всех вышеозначенных постулатов, да еще и попытка представить, как это работает, продемонстрировать продуманный слаженный механизм из множества винтиков. Для множества несведущих людей, представлявших себе гангстеров как сборище облаченных в плащи и экипированных «томмиганами» итальянцев, эта пьюзовская правда-матка стала настоящим откровением. К тому же, писатель не только посягнул на попытку живописать внутреннюю кухню мафии – он «поваров» на этой кухне, потакающих распространению азартных игр, проституции и других пороков, посмел вывести людьми по-своему симпатичными и вызывающими сочувствие читателя, пусть и с известными оговорками. Более того: «настоящие» американцы, чьи предки обосновались в стране много веков назад, выглядят менее симпатичными, чем мафиози: коррупцией занимаются, взятки берут, закон нарушают открыто – но никакими обязательствами при этом не скреплены. При написании «Крестного отца» Пьюзо не ставил себе цели порушить существовавшие на тот момент каноны криминального романа, равно как и возвысить образ преступника – но попытки вдумчивого анализа хватило, чтобы вызвать, как говорилось выше, настоящий резонанс.

В романе Пьюзо нет главного героя, которому уделялась бы большая часть повествования, но, несомненно, больше всех на эту роль подходит дон Вито Корлеоне, глава одной из пяти Семей, заведующих всем нелегальным бизнесом в Нью-Йорке заодно с контролем над профсоюзами и крышеванием. Вито – босс, истинный патриарх и даже, в некотором роде, воплощение американской мечты. Свою империю он создал буквально с нуля: попав с Сицилии в США мальчиком, Вито был лишен какого-либо протектората, да и незаконным заработком он занялся позновато для подобного рода деятельности, уже заимев жену и детей и неся за них ответственность. Но кто долго запрягает, тот быстро едет, и Вито, заручившись поддержкой друзей, которые в дальнейшем станут его ближайшими соратниками, в короткое время вырос от едва ли не форточника до влиятельного бутлегера во время Сухого закона. Никому из просящих Вито не отказывал в помощи и поддержке, никого не щадил, если тем случилось свершить предательство, и этот принцип кнута и пряника он продолжил применять и после того, как правительство разрешило американцам баловаться выпивкой.

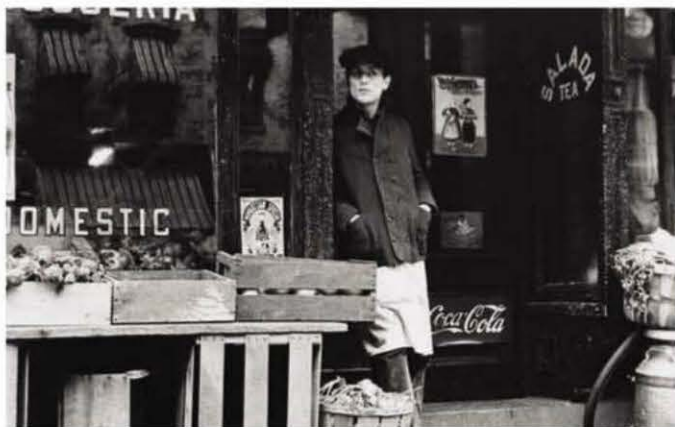
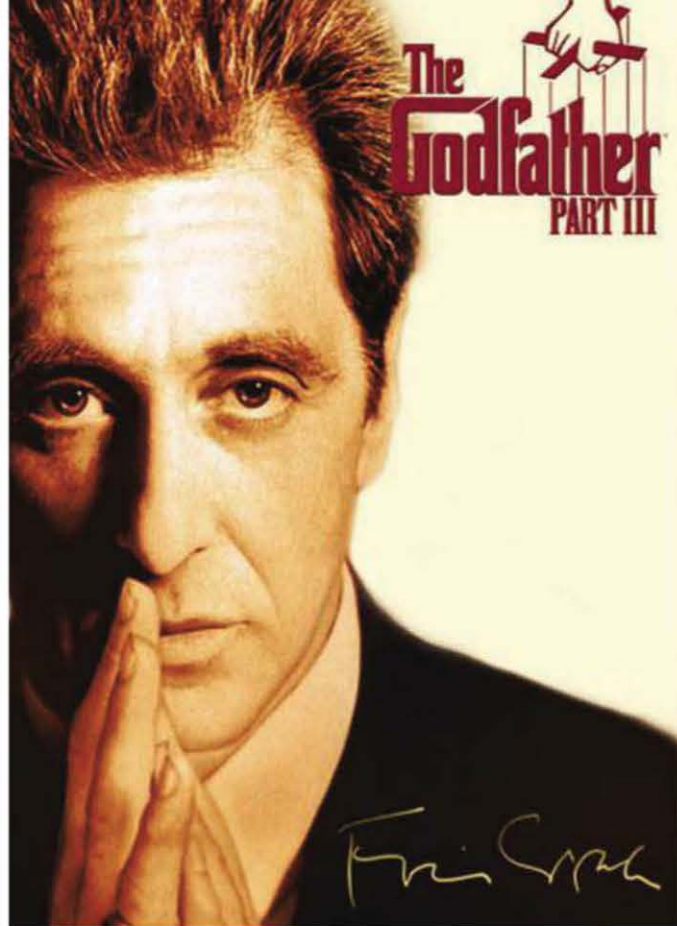


Не считая «Сицилийца», Пьюзо никогда не возвращался к своему самому известному произведению на бумаге, ограничившись работой над сценариями продолжений. Зато уже после его смерти этим решил заняться предприимчивый американец Марк Вайнгарднер, опубликовавший в 2004 роман «Возвращение Крестного отца» (The Godfather Returns), действие которого происходит параллельно с событиями второй киноленты. Гарднер не пытался переиначить сюжет, но взял на себя миссию раскрыть те моменты, которые в книге и фильмах были обойдены стороной: например, служба Майка на войне или бисексуальные наклонности Фредо. Вскоре последовал и второй роман – «Месть Крестного отца» (The Godfather's Revenge), в центре которого оказалось противостояние семьи Корлеоне и придуманного автором капореджиде, который оказывается предателем. В момент написания статьи готовится к печати также роман «Семья Корлеоне» (The Family Corleone) Эдварда Фалько о постепенном росте могущества Вито Корлеоне в 30-е – важная часть сюжета, в романе Пьюзо представленная едва ли не парой абзацев.





На всем протяжении «Крестного отца 2» Вито Корлеоне не произносит ни слова на английском.



Не было в этом принципе и близко какого-то бескорыстного человеколюбия, но для просителей и уже одна возможность довериться стоила многого.

Есть в романе и заместитель босса, которого тот себе готовит в наследники, – первенец Сантино, поднаторевший еще в лихие времена в преступных делах. Можно было бы подумать, что из Сонни вышел бы неплохой дон: он всей душой болеет за дело, лишен сентиментальности к врагам и имеет все замешки лидера. Но Сонни уже плохой заместитель: он импульсивен, не всегда контролирует свои действия и не привык держать язык за зубами. Подручные его отца, капореджиме, бывшие с ним с самого начала, на будущего дона смотрят косо: не ровен час, развяжется война, и улицы города обгалятся кровью сотен людей, как было в старые недобрые времена.

Есть и консьюеры – бывший бродяжка с улицы, принятый доном в свой дом и воспитывавшийся вместе с родными сыновьями – но не нареченный фамилией Корлеоне, ведь человек не должен забывать своих родителей. Том Хаген – юрист, отлично разбирающийся в тонкостях законодательства, он хладнокровен, исполнительен и способен принимать долгосрочные решения – и роль консьюера подходит ему как никому другому. Том – ирландец, а доверять столь высокую должность не итальянцу немислимо, но свято чтящий традиции дон Корлеоне готов поступиться принципом и уж тем более стерпеть насмешки «коллег», ведь кто может быть лучшей правой рукой, чем человек, который разбирается в деле и на которого можно полностью положиться?

А есть в «Крестном отце» и человек, который ничего общего с теневым бизнесом Корлеоне иметь не хочет – младший сын дона, Майкл, отщепенец, которому возможность иметь независимость и идти своим путем важнее семейных ценностей. Для Корлеоне Америка – лишь территория, где можно комфортно существовать и игнорировать местную идеологию – Майкл добровольно, наперекор родителю, отправляется на фронт во Вторую мировую. Приблизительно понимая, чем занимается его отец и какие деньги это приносит, готов работать преподавателем. Своей невестой вы-

бирает потомственную американку, бесконечно далекую от итальянской субкультуры. Но вот отречься от семьи, забыть свое прошлое, отказаться занять свое место в подобной структуре, если того потребует случай – этого Майкл не может и не хочет.

Всем четырем героям Пьюзо уделяет достаточно места и пространства на страницах своего произведения, но странным образом немногим меньше внимания он уделяет и персонажам, не имеющих особого отношения равно как к основному сюжету, так и к концепту. Главным образом это относится к истории Джонни Фонтейна, когда-то популярного певца и актера, предмета воздыхания девиц со всей страны – а ныне неудачливого стареющего мужчины, которому только и остается, что обратиться за помощью к своему крестному – Вито Корлеоне. В принципе, если бы историй неудачливого гламурного крестника «голливудская» линия и ограничилась, роман не потерял бы своей органичности,

▼ Майкл и Фредо.



но вплетенные в нее рассказы из жизни любовницы Сантино, медика, ее нового возлюбленного, и певца, чья жизнь была загублена «фабрикой грез», на фоне происходящей в Нью-Йорке и на Сицилии драмы смотрятся совсем уж вяло и натянуто.

Что же касается драмы непосредственно, ее можно коротко охарактеризовать как «Четверо нью-йоркских Семей не поладили с пятой, но закончилось все малой кровью». Убийств для такого специфического жанра, как криминальный роман, в «Крестном отце» и в самом деле немного – их и пересчитать не составит никакого труда. Но в предыдущих абзацах недаром говорится много слов о людях – и почти ничего о собственно происходящих в книге событиях. Дело

▼ Роль Мэри Корлеоне должна была достаться Вайноне Райдер, но сыграла ее в итоге София Коппола. К несчастью для девушки, критики оценили ее работу низко, вплоть до номинации (с последующей победой) на «Золотую малину».

съемки будут происходить на улицах города. Основателем лиги являлся Джозеф Коломбо, действующий глава одной из пяти нью-йоркских Семей, и вскоре главе съемочной группы и продюсеру стали поступать звонки с угрозами. Последнему не оставалось ничего, кроме как пойти на переговоры с лигой, в результате Коломбо лично ознакомился со сценарием и дал добро, предварительно запретив использовать в фильме слово «мафия».

Режиссерское кресло поначалу оставалось вакантным: рассматривались такие кандидатуры, как Серджио Леоне и Питер Богданович. По вполне объяснимым причинам Paramount хотелось, чтобы производил съемки человек итальянского происхождения, и наконец в этой должности был



▲ Винсент Корлеоне в исполнении Энди Гарсии похож одновременно и на молодого Вито, и на молодого Майкла.

▼ Сцена убийства Мо Грина заставляет вспомнить обстоятельства смерти Багси Сигела, гангстера, связанного с индустрией азартных игр и хорошо знавшего Меира Лански – прообраз Хаймана Рота.



Джозеф Бонанно

в том, что «Крестный отец» – произведение, полностью сконцентрированное на персонажах; через призму их видения, ощущений, эмоций и подается основная фабула произведения, что упрощает ее понимание для читателя. Для пущего эффекта Пьюзо вводит в роман краткие биографические вставки совсем уж эпизодических героев вроде шефа полиции, который погибает практически сразу после появления. Такой подход не только хорошо компенсирует суховатый авторский язык и делает повествование многомерным, но и позволяет, волей-неволей, ставить себя на место персонажей. Учитывая специфику романа, многим такая возможность показалась кощунственной, и Пьюзо, разумеется, обвинили в попытках приукрасить и идеализировать преступный мир. Но основной шквал подобных претензий обрушился на «Крестного отца», когда с бумажных страниц произведение перекочевало на большой экран.

Поскольку роман Пьюзо быстро завоевал любовь широкой аудитории, компания Paramount Pictures решила приступить к съемкам экранизации уже через два года после выхода книги. И практически сразу столкнулась с трудностями – лигой по защите прав итаलोамериканцев, которая позиционировала себя как борца со стереотипом о связях итальянской диаспоры с мафией и воспротивилась тому, что

Несомненно, у значительной части персонажей «Крестного отца» существуют реальные прототипы, хотя точные параллели, конечно, можно провести далеко не всегда. По самому популярному мнению, прообразом Вито Корлеоне послужил Джозеф Бонанно, действительно бывший главой одной из пяти нью-йоркских Семей на протяжении не одного десятилетия. Как и Корлеоне, он начинал с бутлегерства, контролировал игорный бизнес и, достигнув пика могущества, тихо удалился от дел и умер в глубокой старости; правда, в отличие от Вито, торговать героином Бонанно отнюдь не брезговал. Также общепринято считать, что прототипом Джонни Фонтейна был Фрэнк Синатра, хотя Пьюзо ни разу не подтверждал такую аналогию, а сам певец ее яростно отрицал, хотя напрашивалась она сама собой: оба певца имели итальянское происхождение и были крайне популярны в одни и те же годы. Да и слухи о связях Синатры и мафии появились до выхода романа: когда музыкант Томми Дорси, помогавший Синатре в его продвижении, отказался расторгнуть с ним контракт и отпустить на вольные хлеба, Дорси нанесли визит три крайне убедительных джентльмена – тут уж ассоциации напрашиваются сами собой. Образ Хаймана Рота, вероятно, был вдохновлен Меиром Лански, одной из ключевых фигур в развитии игорного бизнеса США, участвовавшим в строительстве Лас-Вегаса, а впоследствии сотрудничавшим с диктатором Батистой в целях получения дальнейшей прибыли от кубинских казино. Как и Рот, Лански при возникновении проблем с законом попытался эмигрировать в Израиль и был депортирован и перенаправлен в Майами – свои дни, правда, ему удалось завершить в мире и покое.

утвержден Фрэнсис Форд Коппола, который также занялся сценарием, совместно с Пьюзо.

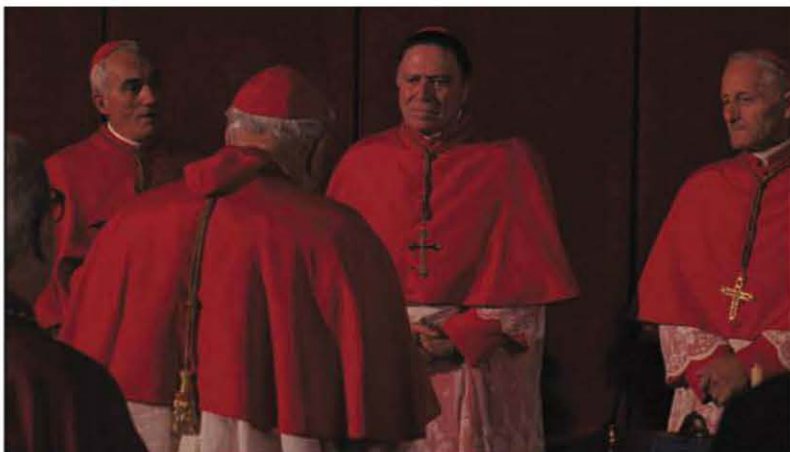
Начался процесс кастинга, и от видения режиссера, как должен выглядеть тот или иной персонаж, руководство студии было далеко не в восторге. В роли Вито Корлеоне Коппола первоначально видел Марлона Брандо и Лоуренса Оливье, но поскольку последний отказался, кандидатура в итоге осталась всего одна. «Парамаунт» категорически не хотела сотрудничать с Брандо: их смущало экстравагантное поведение, которым славился актер, а также его длительный перерыв в кинокарьере. Тем не менее, Копполе не отказали разом, а выдвинули условия: гонорар Брандо будет не выше его предыдущих окладов, а сам актер должен пообещать не тормозить процесс съемок и представить кинопробу. Лишь ознакомившись с последней, продюсеры вынуждены были признать, что роль Вито подходит Брандо просто идеально; в дальнейшем, кстати, никаких эксцессов с участием актера, как опасались в студии, не произошло – разве что текст он запомнил так плохо, что вынужден был пользоваться бумажками-подсказками.

Аль Пачино как исполнитель роли Майкла Корлеоне тоже сначала не устроил «Парамаунт» – и опять, как и в предыдущем случае, Коппола проявил настойчивость, несмотря на то, что Пачино на тот момент пребывал в абсолютной неизвестности, а именитых претендентов на роль Майкла было предостаточно: проходили пробы Джек Николсон, Дастин Хофман, Мартин Шин и Джеймс Каан, в итоге сыгравший в фильме Сантино.

Значительных изменений по сравнению с книгой киноверсия «Крестного отца» не претерпела, однако уместить даже в трехчасовой хронометраж целый роман было невозможно, и чем-то пришлось пожертвовать. Была урезана до чисто номинального наличия линия Фонтейна (нельзя сказать, чтобы сюжет особенно пострадал из-за этого, впрочем) и опущен целый ряд деталей. Из-за последнего потеряли свою объемность некоторые персонажи: например, ничего не рассказывается о прошлом Тома, а якобы свирепый палач Лука Брази зрителю может показаться едва ли не добродушным громилкой, в то время как в книге есть упоминания, как он не гнушается рубить людей топором и сжигает заживо родную дочь. Зато что удалось на славу, так это постепенное раскрытие Майкла Корлеоне, который здесь уже выглядит полноправным главным героем, его становление, похожее одновременно и на рост, и на деградацию. Строго говоря, Майкл – вообще единственный персонаж, который меняется на протяжении фильма, в отличие от его братьев и соратников (противники семейства представлены вообще схематично), отчего его фигура вызывает особый интерес. Более того, процесс перерождения миролюбивого, хоть и своенравного юноши в человека, основным девизом которого становится «цель оправдывает средства», находит у зрителя понимание: ни одно из совершенных Майклом убийств не было сделано из корысти – только из желания уберечь близких или отомстить за тех, кого уберечь не удалось. Как позднее признавался сам Коппола, обвинения моралистов в романтизации преступников могли иметь под собой некоторое основание, ведь в конечном счете главный герой не может не вызывать минимум сочувствия. Чтобы исправить такое восприятие, Коппола решает приступить к съемкам продолжения – разумеется, при полной поддержке со стороны «Парамаунт».

Вторая часть «Крестного отца» вышла всего через два года после первой, а над созданием ее трудился все тот же творческий состав: в новый фильм переключались практически все персонажи, которым посчастливилось остаться в живых, над сценарием потрудились Марио Пьюзо, а над музыкальным сопровождением – Нино Рота, написавший саундтрек к оригинальному фильму. «Крестный отец 2» задумывался как продолжение истории Майкла Корлеоне, но только ею решили не ограничиваться, введя параллельное основное повествование о становлении Вито Корлеоне как босса: оно изначально было описано в романе, но в первую часть саги так и не попало. На роль молодого Вито

был утвержден Роберт де Ниро, до этого участвовавший в кастинге первого «Крестного отца», пробываясь аж на четыре роли, но не получив в итоге ни одной. Теперь удача ему улыбнулась: критики единогласно оценили его игру в лучших эпитетах, и актер получил «Оскара» за «лучшую мужскую роль второго плана». Вито в исполнении де Ниро и вправду оказывается удивительно похож на Майкла в том же возрасте, и схожесть эта отлично оттеняет разницу их образов. Сюжетная арка Вито – это история молодого человека, чью семью покосила кровавая вендетта, встающего на кривую дорожку, чтобы прокормить свое новое семейство, а затем благодаря личностным качествам делающего на этом поприще все большие успехи. Арка Майкла – это рассказ о человеке, которого жизнь была уже не раз и продолжает бить дальше,



▲ Образ кардинала Ламберто из «Крестного отца 3» основан на реальной личности – папе Иоанне Павле I, таинственным образом умершем через месяц после принятия сана.



► Первое игровое воплощение «Крестного отца»

Питер Клеменца, стародавний приятель Вито Корлеоне, и его протеже Рокко Лампоне, жертвующий собой ради Майкла. Два капореджиме, две эпохи.



а за попытками достичь цели теряется человеческое лицо, и вместе с ним – то небольшое дорогое, что оставалось. Как и задумывал Coppola, нового Майкла можно пожалеть временами, но вот симпатизировать и относиться с пониманием к человеку, который своими руками рушит свою жизнь – и жизнь всего своего окружения заодно, – крайне трудно.

В отличие от первого «Крестного отца», где противникам уделялось мало внимания, во второй части присутствует четко выраженный антагонист – Хайман Рот, старый бизнес-партнер, обозлившийся на Майкла за то, что тот расправился с его давним другом (Мо Грина, бывшего партнера Корлеоне, убили за отказ передать свою сеть отелей в руки Семьи). Несмотря на то что мотивация Рота в фильме иногда будто хромает, образ престарелого одинокого еврея, яростно цепляющегося за свою подходящую к концу жизнь, как минимум хорошо запоминается. Наконец, должную роль

отвели в «Крестном отце 2» Фредерико Корлеоне, среднему сыну дона, который что в книге, что в первой части присутствует скорее эпизодически. Там Фредо представлен как слабый, бесхарактерный человек, сначала находящийся под сильным влиянием отца, а позже ударившийся в беспутную жизнь в Лас-Вегасе, где нет недостатка в развлечениях и доступных женщинах. Да только вот решение Семьи перебазировать весь бизнес Корлеоне на западное побережье полностью меняет жизнь Фредо, когда он, как ему показалось, обрел наконец значимость – он, которого едва ли не родной отец держал за дурачка. А теперь рядом с ним постоянно находится его брат, властный и успешный, – младший брат...

Если первая часть «Крестного отца» оставляла ряд вопросов, каков будет дальнейший вектор судеб большинства героев, то ее продолжение, напротив, ставит точки над *i* – не говоря уже о том, что большинство персонажей к концу фильма почил в бозе. С точки зрения творца никаких предположений снимать третью часть «Крестного отца» не было; но точка зрения комммерсанта – дело совсем другое, и через шестнадцать лет после выхода второй части свет увидел ее неоднозначно воспринятый критиками сиквел.

Проблемы с «Крестным отцом 3» начались еще на съемочной площадке: Аль Пачино, который со времен первой части успел сделаться звездой мирового масштаба, запросил за участие в съемках бешеную сумму, и студии кое-как удалось условиться с ним на пяти миллионах долларов. Столько же затребовал себе в качестве оплаты и Роберт Дюваль, блестяще исполнивший ранее роль Тома Хагена, но с ним сторговаться не удалось – и старому консультиру пришлось успокоиться до начала действия фильма.

Что же касается сценария, то он повествует о попытках уже давно постаревшего Майкла вести дела полностью на легальной основе (о чем мечтал еще его отец) и жить размеренной жизнью. Но, естественно, такие мечты были бы неоправданно наивны, тем более когда среди приближенных людей может найтись предатель, а готовность убивать встречается и среди служителей Святой Церкви. Майкл уже не похож на холодного и беспощадного босса из предыдущей части – теперь это усталый износившийся человек, готовый переосмыслить свои грехи и даже попытаться их загладить. Но недостатка в свежей крови не бывает, и вот его уже готов сменить молодой Винсент, внебрачный сын Сантино, от своего батюшки унаследовавший как взрывной темперамент, так и неразборчивость в методах достижения цели. Проблема еще и в том, что он слишком уж заглядыва-





С Лукой Брази в The Godfather: The Game расправляются аккуратно как в киноверсии.

Начало The Godfather II: сцена на крыше гаванской резиденции Хаймана Рота.



ется на свою кухню – но уж это-то поправить ее отец вполне в силах.

Главная проблема «Крестного отца 3» заключается в его вторичности: то, что ранее выглядело ярко и свежо, например, сцены с проведением церковных ритуалов или убийство находящихся в разных местах врагов Семьи в одно и то же время, успело набить оскомину. Другой минус – отсутствие новых персонажей, которых можно было бы назвать запоминающимися или харизматичными: только дерзкий и амбициозный Винсент и разбавляет это болото. Наконец, некоторые моменты сняты чересчур патетично, так что могут даже закрасться сомнения, тот ли самый Коппола работал над фильмом.

Но при этом в качестве завершающей части трилогии кино можно считать удавшимся. Идея о невозможности разорвать порочный круг и забыть о криминальном прошлом как о кошмарном сне органично вписывается в основную концепцию «Крестного отца», а показанная в финале смерть Майкла в полном одиночестве выглядит закономерной точкой в конце его жизненного пути.

Больше к «Крестному отцу» Коппола не возвращался, хотя, когда Пьюзо еще был жив, они с режиссером рассматривали возможность создания четвертой части. Ее планировалось посвятить дону Винсенту Корлеоне, который первым в Семье начинает заниматься наркобизнесом, а также дням молодости Вито, его знакомству с Хайманом Ротом и юности Майкла, его братьев и сестры. Но писатель скончался, и вместе с ним умерла и идея создания четвертой части; учитывая, насколько «Крестный отец 3» смотрелся слабее своих предшественников, вероятно, это и к лучшему.

В 92-м Коппола выпустил перемонтированную версию своей трилогии, где все события шли в хронологическом порядке, а также был добавлен ряд сцен, которые не вошли в финальные версии фильмов.

Первая попытка создать компьютерную игру по мотивам «Крестного отца» была предпринята в далеком 91-м, всего год спустя после выхода третьей части британской компанией U.S. Gold. Называлась она незамысловато The Godfather



и представляла собой 2,5-D скроллшутер. Управлять в нем приходилось безымянным Корлеоне, но локации игры при этом повторяли места, в которых происходит действие трилогии: тут и улицы Манхэттена, и деревушка Корлеоне, и Майами. В процессе прохождения встречались и незначительные авантурные элементы, которые хотя бы немного разнообразили монотонный процесс отстрела враждебных субъектов. Игра могла похвастаться красивейшими пейзажами, где были тщательно прорисованы и даже анимированы малейшие детали, создавая ощущение, что город живет своей жизнью.

Следующая попытка создать интерактивную версию «Крестного отца» была предпринята только пятнадцать лет спустя стараниями Electronic Arts. На этот раз к делу было решено подойти серьезно, и EA не поскупилась пригласить в качестве актеров озвучки и Джеймса Каана, и Роберта Дювала, и даже престарелого Марлона Брандо. Сюжет игры, названной The Godfather: The Game, был основан на событиях первого фильма, но при этом в игру было решено ввести нового героя – Альдо Трапани (хотя окрестить героя можно любым именем, именно этот вариант EA признала каноничным). После короткого пролога, где отца Альдо убивают на глазах у мальчишки, мы переносимся к приему доном Корлеоне просителей в день свадьбы его дочери, с которого и начинался фильм. Среди желающих заручиться помощью



дона оказывается и мать Альдо, просящая крестного отца позаботиться о ее беспутном отпрыске. По первости обучением юнца займется Лука Брази, а вскоре Альдо уже становится солдатом Корлеоне, готовым исполнить пусть не крупные, но важные поручения. Например, ему придется охранять дону в госпитале после неудавшегося покушения, спрятать пистолет в туалете ресторана, где собирается совершить свое первое убийство Майкл, и увезти оттуда его самого (в игре шок, пережитый бедолагой, видно, настолько велик, что без душевных терзаний он методично выкашивает всю посланную за ними погоню). Реалистичность карьерного роста, правда, резко начинает сдавать ближе к концу, когда выясняется, что все предатели и враги Корлеоне, включая глав четырех Семейств, были устранены при активном участии Альдо, а тот становится заместителем босса. При этом в игре, жанрово более всего похожей на GTA, подразумевается, что вплоть до финальных титров герой так и будет гонять на авто, самолично дубася противников и выполняя побочные миссии для повышения рейтинга (обычно под этим подразумевается захват заведений в кварталах, принадлежащих враждебным кланам, путем brutального вторжения). Изначально The Godfather: The Game вышла на PC, PS2 и Xbox, но вскоре последовали порты для консолей последующего поколения, некоторые из которых содержали любопытные отличия. Например, в версии для PSP разработчики отказались от свободных блужданий по Нью-Йорку и вождения автомобиля вообще, а издание для Wii (наиболее высоко оцененное прессой), напротив, вышло с дополнениями вроде новых миссий, возможности шантажировать противников и новой схемы управления с использованием пульта и нунчака.

Несмотря на то что приняли The Godfather: The Game в целом скорее прохладно (и это-то при том, что она нашлигована фансервисом!), продолжение не заставило себя ждать, и в 2009-м в продажу поступила The Godfather II. Чтобы не возвращаться к предыдущему протагонисту, который уже и так достиг всевозможных высот, бедного Альдо умертвляют в самом начале игры, а его должность заместителя босса в Нью-Йорке переходит к новому герою, Доминику. И если его предшественнику пришлось пройти длинный путь от шестерки до правой руки дона, то Доминик сразу оказывается на готовом, и потому цели с самого начала ставит себе соот-

ветствующие, а именно подмять под себя всех конкурентов, причем не только в Нью-Йорке, но еще и в Гаване и Майами. При этом методы у него не слишком отличаются от тех, что были в первой части: поехать к нужному заведению, устроить там мини-геноцид, поладить с владельцем и обезопасить отвоюванную точку от дальнейших посягательств противников. Главным отличием The Godfather II от предыдущей части стало введение стратегического режима, позволяющего оценивать и отслеживать, как функционируют все предприятия, находящиеся под контролем героя. Что касается сюжетных миссий, то тут разработчики, как и в прошлой части, решили, что если кто из врагов Корлеоне в фильме и погибал, то смерть он должен принять от рук протагониста. Даже Хайман Рот, ради убийства которого в оригинале пожертвовал собой едва ли не самый верный капореджиме Корлеоне, не является исключением. Но самая абсурдная из миссий связана с Кубой: если в фильме после произошедшего на острове переворота к этой теме не возвращаются вообще, то в игре Доминику необходимо из снайперской винтовки устранить Фиделя Кастро – спасибо разработчикам, что хотя бы это ему не удается.

По понятным причинам как публика, так и критики отнеслись к The Godfather II весьма прохладно, и рейтинг ее продаж оказались провально низкими, так что разработчики сразу же заявили, что продолжения ждать не стоит – по крайней мере до 2013 года. С тех пор никаких вестей на этот счет не было, но полностью отменить возможность появления The Godfather III, с героем, бегущим по Собору святого Петра, избывая священнослужителей, не стоит, учитывая готовую основу в виде фильма и нежную любовь Electronic Arts к трилогиям в своем творчестве.

Можно ли сказать, что в не слишком длительной, но уж точно насыщенной истории «Крестного отца» можно наконец-то поставить точку? И да, и нет. Нет – потому что всегда найдутся умельцы, готовые эксплуатировать чувства потребителей по отношению к любимому произведению – и на наш век их хватит точно. И в то же время да, потому что сама эпоха «Крестного отца» осталась в прошлом. В современном мире практически не осталось места той самой мафии, что десятилетиями функционировала по жестоким принципам, сформированным сицилийскими земледельцами. Мир теперь живет по другим законам, и мир криминальный в том числе. **СИ**



# Домашнее видео

ДРУГИЕ ОБЗОРЫ ВЫ НАЙДЕТЕ В ЖУРНАЛЕ «ВСЕ КИНО»

## ЛЮДИ ИКС: ПЕРВЫЙ КЛАСС

**В** разгар Второй мировой войны работающий с нацистами ученый Себастьян Шоу убивает мать маленького Эрика Леншера, чтобы «помочь» тому раскрыть свои мутантские способности. Проходят годы, и Эрик вырастает в безжалостного охотника на нацистов, грезящего о расправе над Шоу. Тем временем агент ЦРУ Мойра Таггарт, следящая за Шоу, обнаруживает, что ученый контролирует нескольких могучих мутантов. Чтобы разобраться в природе мутаций, Мойра обращается к британскому биологу Чарльзу Хавьеру, который может читать мысли и управлять людьми на расстоянии.

Когда я прочел завершающие титры «Первого класса» и нажал на «Стоп», мне тут же захотелось вставить в плеер диск со следующей серией. Пожалуй, это самая сильная похвала, которой я могу наградить новых «Людей Икс». Мэттью Вон не просто «перезагрузил» эпопею. Он снял отличное начало для второй трилогии. Начало, которое может оказаться лучшим фильмом нового цикла.

Чем хороша эта картина? Почти всем. Я могу посоветовать лишь на старую болячку сериала. В «Первом классе» столько персонажей, что у некоторых ключевых героев почти нет реплик, а другие появляются лишь в паре сцен и исчезают до того, как зрители успели с ними познакомиться. К счастью, в фильме Вона эта наследственная травма ощущается не так сильно, как, например, в «Последней битве». Потому что у Макэвоя, Фассбендера, Бейкона, Лоуренса и Николаса Холта столь яркие и сложные образы, что они полностью вытесняют драматическую квоту.

Все остальное в картине на высшем уровне (разумеется, по меркам комиксных блокба-



стеров, а не «Крестного отца»). Сюжет изящно объединяет историю мутантов с реальными событиями эпохи Кубинского кризиса. Сценарий позволяет героям не только показать себя в бою, но и раскрыться как личностям. В свою очередь, актеры не заставляют жалеть, что звезд первой трилогии заменили на молодых исполнителей. Наоборот, духовно развивающийся Макэвой-Хавьер и Фассбендер-Леншер интереснее, чем харизматичные, но «забронзовевшие» Профессор Икс и Магнито предыдущих картин. Наконец, спецэффекты захватывают дух, а не вызывают зевоту. Потому что в экшн-сценах переживаешь за персонажей, а не просто смотришь красивые картинки.

### ИЗДАНИЕ

Видеоинженеры Фох победили фоновое «шевеление» в большинстве сцен, но не смогли полностью от него избавиться. Равно как и от крошечных погрешностей кодирования на кадрах, особенно сложных для сжатия. В целом, однако, «Первый класс» порадует даже самых



выскаательных ценителей идеального изображения. Саундтреки активны и агрессивны, экшн-фрагменты «прокачивают» все используемые дорожкой звуковые каналы. Английская дорожка немного мощнее русской. Бонусная подборка маловата для коллекционного издания, но для обычного релиза представленных дополнений вполне достаточно. Благо что они переведены субтитрами.

### ДИСК

20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT, BD50

ВИДЕО: 2,35:1 (16:9, 1080p)

ЗВУК: DTS 5.1 русский (дубл., 768 Кбс), DTS-

HD MA 5.1 английский, DD 5.1 украинский,

DD 5.1 тайский, DD 5.1 хинди, DD 5.1

тамилский, DD 5.1 телугу

СУБТИТРЫ: рус/англ/другие

СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 900 рублей

### ФИЛЬМ

X-MEN: FIRST CLASS

2011, 131 минута

РЕЖИССЕР: Мэттью Вон

В РОЛЯХ: Джеймс Макэвой, Майкл Фассбендер,

Кевин Бейкон, Дженифер Лоуренс

### БОНУСЫ

Фильм о фильме (70 минут)

Вырезанные сцены (14 минут)

Изолированный саундтрек

Энциклопедия мутантов



### ВЕРДИКТ

Замечательное издание отменной комиксной ленты. Ура новым «Людьми Икс»!

ФИЛЬМ

8

ВИДЕО

9

ЗВУК

8

БОНУСЫ

6

ИТОГ

8



# ПРИКЛЮЧЕНИЯ ТИНТИНА: ТАЙНА ЕДИНОРОГА

Гуляя по блошиному рынку, юный бельгийский журналист Тинтин покупает старинную модель парусного судна – за мгновение до того, как корабль замечает Иван Сахарин, русский коллекционер. Мужчина тут же предлагает за парусник любые деньги, но Тинтин отказывается его продавать. Вскоре он узнает, что приобрел одну из трех моделей, сделанных несколько столетий назад капитаном британского военного судна «Единорог». Так начинается журналистское расследование, которое отправляет Тинтина на поиски двух других корабликов, скрывающих тайну затопленных в Карибском море пиратских сокровищ.

Главная беда «Приключений» в том, что тридцать лет назад Спилберг поставил «Индиану Джонса». Потому что «Джонс» во всем круче «Тинтина». Его герои ярче, его злодеи страшнее, его приключения занимательнее, его шутки смешнее... И его трюки, пусть и не такие головокружительные, как в «Тинтине», впечатляют куда сильнее. Потому что это трюки, выполненные каскадерами, а не рисунки художников студии Weta.

Если бы режиссером «Тинтина» был какой-нибудь бельгиец или даже Питер Джексон, продюсер фильма и давний поклонник комиксов Эрже, параллели с «Индианой Джонсом» не так сильно бросались бы в глаза. Но Спилберг – это



Спилберг, и его «Приключения» – очередное доказательство того, что мэтр уже не тот.

Впрочем, картина нарисована не для давних фанатов «Джонса». Нас режиссер уже обидел в четвертом «Индиане». Аудитория «Тинтина» – это малыши, и их Спилберг (вместе с покойным бельгийским классиком и аниматорами Weta) обслужил по полной программе. Безостановочное действие, драматичные приключения, минимум крови, постоянно меняющиеся декорации, бессмысленный юмор, очаровательный щеночек Снежок, наглядное осуждение спиртного (по ходу действия Тинтин обзаводится помощником-алкоголиком) и череда роскошных экшн-фрагментов. Да, рисованные трюки не так поражают, как реальные прыжки с коня на танк, но маленькие дети об этом не задумаются. Также они не будут переживать из-за сюжетных прорех, возникших, когда сценаристы объединили две разные истории о Тинтине. И их не оскорбит то, что Спилберг сделал положительного русского персонажа комиксов главным злодеем фильма.

Сходная история и со звуком. Фильм снабжен превосходной английской дорожкой, а вот русский трек, сохранив многочисленные позиционированные эффекты и прочие признаки блокбастера, уступил собрату в масштабе и детальности. Почему нельзя было его закодировать в HD-формате? Девять бонусных роликов рассказывают обо всех аспектах создания картины, от сценария до анимации животных. Вся бонусная подборка переведена субтитрами. **СИ**



## АРТЕМ ШОРОКОВ

«Тинтина» Спилберга принято ставить на одну доску с *Uncharted*, они и впрямь очень похожи: по-мультяшному яркий, насыщенный, захватывающий экшн, задорный приключенческий дух, древние тайны, приятельские шутки. Вот только нет в «Тинтине» ни обилия перестрелок, ни бескрайних врагов, ни даже любовной линии. И «детским» он от этого ничуть не становится.

## ИЗДАНИЕ

Картинка «Тинтина» абсолютно безупречна. Жаль лишь, что издатели не расщедрились на комбо-издание с 2D- и 3D-версиями фильма.

## ДИСК

### ВИДЕОСЕРВИС, BD50

ВИДЕО: 2,35:1 (16:9, 1080p)

ЗВУК: DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), DTS-HD MA 5.1 английский, DD 5.1 украинский/португальский/польский/болгарский/чешский/словацкий/венгерский/латышский/литовский/эстонский/турецкий/иврит/арабский/хинди

СУБТИТРЫ: рус/англ/другие

СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 950 рублей

## ФИЛЬМ

### THE ADVENTURES OF TINTIN

2011, 107 минут

РЕЖИССЕР: Стивен Спилберг

ГОЛОСА: Джейми Белл, Энди Серкис, Даниел Крейг, Саймон Пегг

## БОНУСЫ

Фильмы о фильме (96 минут),

Трейлеры



## ВЕРДИКТ

«Индиана Джонс Lite» для маленьких зрителей и ценителей качественных изданий.

ФИЛЬМ

7

ВИДЕО

9

ЗВУК

8

БОНУСЫ

7

ИТОГ

8



# Электрическое тело пою!

**ВО ВСЕЙ АУДИО-ВИДЕОСИСТЕМЕ КОНЕЧНЫМ ЗВЕНОМ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИМ ЕЕ КАЧЕСТВО, БУДЕТ АКУСТИКА. МОГУТ МЕНЯТЬСЯ ФОРМАТЫ, НОСИТЕЛИ, НО, В КОНЦЕ КОНЦОВ, ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ СИГНАЛ ПРИДЕТСЯ ПРЕОБРАЗОВАТЬ В ЗВУКОВЫЕ КОЛЕБАНИЯ. ПОЭТОМУ ВАЖНО ПОНИМАТЬ ДВА ПРОСТЫХ МОМЕНТА – АКУСТИКА ПОКУПАЕТСЯ НАДОЛГО И ЛУЧШЕ НА НЕЙ НЕ ЭКОНОМИТЬ.**

**И**злучатель с постоянным магнитом был продемонстрирован в 1915 году американцем датского происхождения Питером Йенсеном. Новинка имела большой успех и уже через четыре года его громкоговорители были использованы во время речи президента Вудро Вильсона. По большому счету общий принцип работы электродинамического излучателя не изменился до сих пор.

Не будем вдаваться в законы электромагнетизма, «правило левой руки» и прочие подробности. Достаточно осознания, что динамик состоит из нескольких основных элементов, преобразующих электрическую энергию в акустическую. Это магнитная система, звуковая катушка и диффузор, создающий звуковые колебания. Существуют также альтернативные акустические системы вроде электростатических, которые не имеют магнита и работают всей поверхностью тонкой пленки в поле высокого напряжения. У электростатов есть свои неоспоримые достоинства и недостатки, и особенно они очевидны в наушниках, однако полагаю с 100-процентной уверенностью, что дома у вас окажутся классические колонки. Какими они могут быть?

► Первый громкоговоритель Питера Йенсена (1915 год).

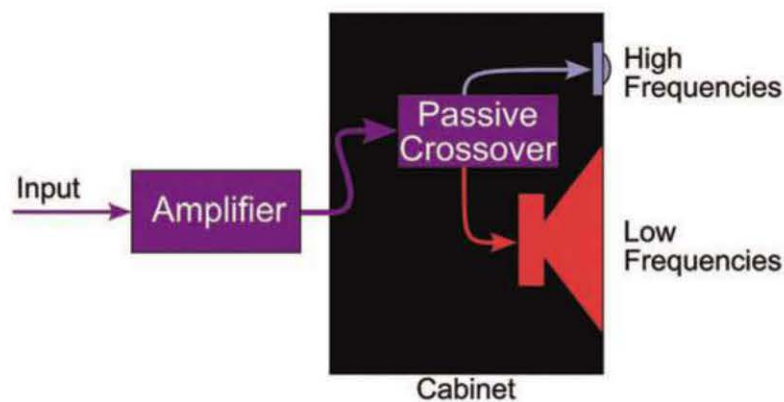


▼ Электродинамический излучатель в разрезе

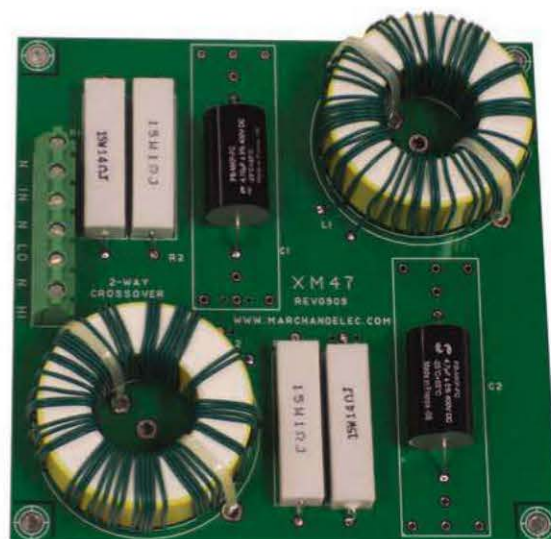


Во-первых, современная акустика является многополосной. Что это значит? Теоретически нам нужно охватить весь слышимый диапазон звуковых колебаний – то есть от 20 тысяч герц. Динамика, обеспечивающего стабильную работу на столь обширном участке – не существует. Первые громкоговорители работали в широкополосном режиме – голос (от 100 до 1000 Гц) они передавали более-менее сносно, но высоко не взлетали и вглубь не копали. Для баса и высоких частот нужны были свои, отдельные излучатели, которые заведуют своим участком частотного диапазона. Наиболее распространены двух- и трехполосные модели, но бывают и четырехполосные монстры.

Известно, что на колонки подается один общий сигнал. Для того, чтобы динамики не перегружались энергией соседних полос, используются кроссоверы – т.е. специальные фильтры в электрической цепи, отсекающие лишнее от рабочей полосы динамика. Нельзя сказать, что присутствие кроссовера разом решает все проблемы качественного звукоизвлечения. Фильтры не обеспечивают идеального спада характеристики; таким образом, часть частот воспроизводится двумя динамиками и не факт, что они это сделают синхронно. В этом случае возможны не только амплитудные, но и фазовые отклонения, что в итоге лишает звуковые образы целостности и рельефной, убедительной подачи. Поэтому кроссоверы имеют разные конструкции, и каждый производитель решает по-своему, на какую частоту их настраивать. А ведь мы еще не говорили о учете объема корпуса, гашении внутренних резонансов, настройке фазоинвертора, качестве самих динамиков наконец! Вообще, несмотря на то, что сегодня расчеты колонок давно ведутся специальными программами, сделать выдающуюся по звуку акустику удастся далеко не всем. Это искусство сродни настройке музыкального инструмента. Глядя на технические спецификации, не всегда можно распознать хороший компонент среди заурядных, но все-таки ряд поведенческих моментов можно распознать.



▲ Схема работы кроссовера



▶ Кроссовер собственной персоны

**Чувствительность.** Принципиально едва ли не самый важный параметр. Формально он представляет собой уровень громкости (в децибелах), замеренный на удалении одного метра от колонки, на которую подается сигнал мощностью один ватт. Обычно современные колонки имеют чувствительность от 85 до 95 дБ. Уровень чувствительности не связан напрямую с качеством звучания. Более того, существует немало High-End акустики с низкой чувствительностью. Однако важно знать, что для создания одинаковой громкости у двух колонок с разницей в чувствительности в один децибел, во втором случае от усилителя потребуются в два раза больше мощности! Поэтому, если вы используете недорогой AV-ресивер с одним блоком питания на все 5 или 7 каналов, тугую акустику с чуйкой ниже 90 дБ лучше к нему не покупать. Он их просто не раскачает и не раскроет потенциал.

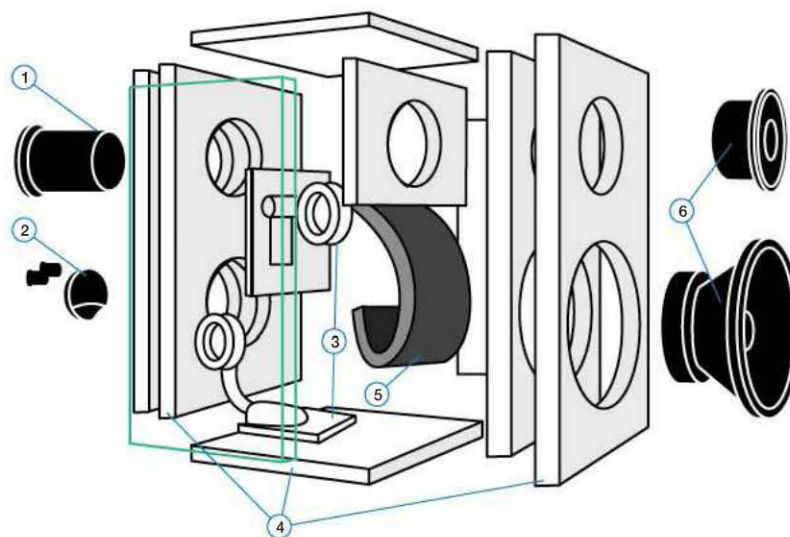
**Частотный диапазон.** Ну, здесь все более-менее очевидно. Приводится рабочая характеристика, на которой отклик акустики укладывается в разброс 3 децибела. Верхнюю границу можно вообще не смотреть – сейчас модно ставить ультразвуковые показатели – 25, 40 кГц – все это к реальному прослушиванию контента не имеет никакого отношения. А вот на нижнюю границу воспроизведения в басовом диапазоне стоит обратить внимание, особенно если речь идет о компактных АС. 20 Гц нету почти ни у кого, даже у напольной акустики. 35 Гц – вполне приличный показатель нижней границы воспроизведения.

**Сопротивление.** Или еще применяется другой термин – «импеданс». Измеряется в Омах и заявляется либо 4 либо 8 Ом, изредка 6 Ом. Это средние значения, поскольку на реальном сигнале и на разных частотах сопротивление акустики может падать до 2 Ом и ниже. Для усилителя это означает работу в более нестабильном режиме, поэтому некоторые изготовители AV-ресиверов так прямо и пишут – мол, 4-омную акустику не рекомендуем. Поэтому если не уверены в гибкости работы своего AV-ресивера, берите 8-омную. Но вообще среди 4-омных моделей немало прекрасных АС, так что, может быть, стоит подбирать усилитель к акустике, а не наоборот.

#### ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ И РОЛИ АКУСТИКИ.

В многоканальной системе 5.1 все начинается с фронтальных колонок. Часто в этом качестве выступает стереопара, которая была у владельца ранее. Теоретически желательно, чтобы вся система 5.1 была одной линейки с идентичными динамиками. Так и эстетичней, и будет проще «сшить» их друг с другом, чтоб создать равномерное звуковое поле. Не получается сделать все колонки одинаковыми? Тогда хотя бы позаботьтесь об идентичной фронтальной акустике центрального канала, ведь именно на него в кино приходится львиная доля информации.

В роли фронтальных предпочтительны напольные, большие модели – за счет своего внутреннего объема и большей поверхности излучения им проще создать «стену звука». Еще одним



▲ Внутреннее устройство акустической системы

косвенным доводом в пользу напольной акустики служит тот факт, что пуская она и дороже полочника, но к ним не нужно докупать стойки, за которые некоторые производители часто просят весьма немало. Но если так вышло, что на фронтах у вас будут стоять полочные АС – ничего страшного, сделаете выше верхнюю границу работы сабвуфера.

На тылах стойки могут полочникам не понадобиться, зато подумайте насчет креплений на стену. Именно туда – в углы отправятся полочные АС – под углом в 45 градусов от слушателя. Обычно во время фильмов тылы помалкивают, но в нужный момент создадут вовлекающую атмосферу. Чтобы она была еще гуще, применяется так называемая биполярная акустика, пример которой будет рассмотрен в тесте комплекта PSB.

Сабвуфер – единственный активный компонент в системе 5.1 – только он обладает собственным усилителем. Когда-то были распространены и пассивные модели, но сейчас все сабы идут с усилителем – цифровым в классе D, либо аналоговым АВ. Сабвуфер имеет самый большой размер динамика и отвечает за низкочастотные эффекты до 120 Гц. Под него у AV-ресивера имеется линейный выход типа «тюльпан». Но вообще можно подключать сабвуфер «насквозь» – через акустические провода и основную широкополосную акустику – т.е. по «высокоуровневому входу». Так обычно строятся системы типа трифоник – это когда два полочника включаются вместе с сабвуфером к обычному стереоусилителю.

По типу акустического оформления сабвуферы (как, впрочем, и классическая акустика) бывают нескольких типов. Рассмотрим самые распространенные.



▲ Напольная акустика

▼ Полочная акустика



▲ Электростатическая акустика



▲ Сабвуфер

**Закрýтый ящик.** Название говорит само за себя – герметичный корпус, в котором работает излучатель.

**Фазоинвертор** – своеобразный «турбоподдув» с помощью трубы, настроенной на определенную частоту. Фазоинвертор захватывается часть воздуха извне корпуса, меняет ему фазу и увеличивает отдачу динамика. Вход фазоинвертора может располагаться как в одной плоскости с динамиком, так и на тыльной части корпуса.

**Пассивный радиатор.** Дополнительный динамик, который колеблется вместе с основным драйвером. К нему не подводится сигнал и вообще отсутствует звуковая катушка и магнитная система.

Из всех компонентов системы 5.1 – без сомнения, сабвуфер – самый капризный компонент. Именно поэтому он обладает дополнительными регулировками фазы, среза кроссовера и прочего. Несмотря на то, что низкие частоты не критичны к локализации, ему тоже надо выбрать место, иначе ваша комната станет гудящей пыточной камерой. Для этого требуется поменяться с сабвуфером местами и посадить его на место прослушивания. А самому на четырех совершить променады по комнате, прислушиваясь, где звучание низких частот будет наиболее убедительным и четким. В системах топ-класса нередко используют два сабвуфера – не мощности ради, а для более аккуратного и сбалансированного звука. Главное, чтобы нашлось под них дополнительное место.

Вот, собственно, и все, по основным понятиям. За кадром остались частные моменты вроде соответствия мощности аку-

стики и усилителя, но это и малышу понятно. Также малышу понятно, что не нужно колонку центрального канала прятать под потолок. Нужно, конечно было еще поговорить о материалах диффузоров, но это тема отдельного исследования. В целом считается, что, например, бумажные драйверы и тканевые ВЧ-излучатели дают более деликатный саунд и не так «звенят», как металлические пищики и синтетические динамики. Но эти нюансы следует рассматривать в разрезе построения стереосистемы (о которой мы еще поговорим в следующих выпусках). А для кинодорожек напористый и хлесткий звук не только не страшен, а, пожалуй, даже желателен. А пока решите, как быть с защитными грилями: послушайте систему с ними и без – на некоторых колонках они ощутимо смягчают звук. Некоторые модели имеют по две пары, а то и три пары акустических клемм – это для раздельного подключения к динамикам по системе bi-wiring или bi-amping. Опытному AV-заводчику эти термины объяснять не надо, а начинающему оно и вовсе не надо.

На раскладке 7.1 я не останавливался, поскольку подавляющее масса кино снимается в 5.1, причем эта система сохраняется даже в крутых кинотеатрах IMAX. Да и в городской квартире две дополнительные колонки на боковые стены будут очевидным излишеством. Лучше вложить этот избыток денег в силу основной системы. О будущем тоже говорить не стал – оно за активной беспроводной акустикой со своими усилителями на борту. А говорить не стал, потому что пока маловато AV-решений под нее. Вот когда появятся бюджетные AV-процессоры в массовом порядке, тогда и рассмотрим. Что еще?

Установка акустики в комнате будет представлять собой компромисс между желанием фронтальной акустики звучать на определенном удалении от стены и всей остальной мебелью. Универсальных решений в таких ситуациях нет, главное, чтобы вы оставались в вершине равнобедренного треугольника. Расстановка фронтальных и центра вдоль короткой стены предпочтительнее, чем вдоль длинной – негоже упираться носом в аудиосистему. Разверните колонки на себя или наоборот направьте почти параллельно стене, если звук кажется слишком жестким и назойливым. Дерзайте, это все бесплатный тюнинг. Настройка уровней в каждом канале также не должна вызвать затруднений – автокалибровка есть почти в каждом AV-ресивере. А если не понравятся ее результаты, можно выполнить ее вручную, с помощью защитных тестовых сигналов. А еще лучше – с помощью внешнего измерительного оборудования. Однако полагаю, до этого дело не дойдет – все будет хорошо. **СИ**

## Онлайн-фотокурс Digital Photo School



### Новый формат, новые возможности

На протяжении девяти лет журнал Digital Photo рассказывал читателям о том, что такое фотография вообще и что такое хорошая фотография в частности; как сделать фотографию своим хобби или профессией; знакомил с творчеством лучших отечественных и зарубежных фотографов. Они же, в свою очередь, делились практическими навыками и опытом пути от первого нажатия на кнопку затвора до организации персональных выставок и создания фотоальбомов. Теперь, благодаря поддержке компании Samsung, журнал запускает новый формат взаимодействия с фотолюбителями — образовательные онлайн-курсы Digital Photo School.

Это бесплатный интерактивный интернет-курс, подготовленный экспертами журнала и фотографами-профессионалами, пройдя который вы сможете ознакомиться с различными техническими аспектами фотографии и получить необходимые навыки работы в разных жанрах. Кроме этого, в рамках курса вы сможете узнать о преимуществах системных компактных камер на примере фототехники линейки Samsung NX.

Учебный курс разделен на 16 уроков с видеороликами, статьями и примерами фотографий, а так же заданиями для самостоятельной работы. Победители конкурса, проходившего в мае этого года на сайте [digital-photo.ru/school/](http://digital-photo.ru/school/) смогут работать непосредственно с преподавателями курса, получать консультации по учебной программе и экспертную оценку своих фотографий. Впрочем, это не значит, что те,

кто не успел подать заявки на обучение, не смогут найти для себя ничего полезного на сайте проекта. Уроки и статьи будут доступны всем посетителям сайта.

Дополнительная программа курса включает в себя мастер-классы известных фотографов, работающих в различных жанрах. Мастер-классы будут проходить в Москве, и всем желающим предоставляется возможность прослушать интересную лекцию, поучаствовать в портфолио-ревью, а также поближе познакомиться с фототехникой Samsung и пообщаться с техническим специалистом компании. Для тех же, кто не сможет посетить эти мероприятия, будут подготовлены видеозаписи мастер-классов, которые можно будет найти на сайте Digital Photo School. Кроме этого, эти видеозаписи будут регулярно размещаться на DVD-приложении к журналу Digital Photo.

По завершении курса Digital Photo School в феврале 2013 года в одной из центральных московских галерей пройдет групповая выставка, на которой будут представлены 50 лучших фоторабот слушателей курса.

Все учебные материалы курса Digital Photo School подготовлены на базе системной камеры Samsung NX200. На ее примере мы будем рассказывать о технике фотосъемки. Система Samsung NX включает в себя все компоненты, необходимые для организации творческого процесса и работы фотографа в большинстве направлений и жанров. При всем этом камера NX200 идеально подходит для любительского использования благодаря доступности в управлении, легкости и компактности.

График работы Digital Photo School  
Учебный курс (8 месяцев) 02.06.2012 – 15.01.2013  
7 мастер-классов 23.06.2012 – 15.12.2012  
Выставка лучших работ учащихся февраль 2013  
[DIGITAL-PHOTO.RU/SCHOOL/](http://DIGITAL-PHOTO.RU/SCHOOL/)

# Комплект акустики 5.1 PSB Image

**П**отратить до ста тысяч рублей на пять приличных колонок для домашнего кинотеатра – непростая задача для начинающих. Формально выбор большой, удачные и не очень комплекты 5.1 внешне выглядят вполне респектабельно, а сравнить в одном месте три-четыре набора от разных брендов весьма затруднительно. Одним из более-менее адекватных решений за свои деньги является акустика PSB Speakers, входящая вместе с хай-файными компонентами NAD в концерт с канадской пропиской – Lenbrook. В супер High End они не рвутся, но свой бюджет стараются отработать честно.

Ассортимент PSB составляют четыре линейки: Synchrony, Imagine, Image и Alpha. Наш комплект Image является шагом вверх после самой дешевой, бюджетной серии Alpha – как раз то, что нам нужно. Для Image предусмотрено всего два варианта отделки винилом: темная вишня и черный. Негусто. За большим разнообразием следует обращаться к старшей Imagine, где уже идет отделка шпоном – к имеющимся еще плюс темный орех, черный ясень и белый лак.

PSB Image T6 – старшие фронтальные колонки линейки. Если хочется сэкономить, можно взять модель T5, – у которой НЧ и СЧ динамики одинаковые и только один порт фазоинвертора. Лицевая панель у Image сделана из пластика, но в целом колонки исполнены весьма добротно – корпус из МДФ весьма жесткий, акустически инертный и не будет страдать от паразитных резонансов. СЧ и НЧ динамики обращают на себя внимание желтым цветом и используют керамическое напыление. Дюймовый высокочастотник – титановый, с охлаждением ферромагнитной жидкостью и неодимовым магнитом в катушке. Он пожаловал из топовой серии Synchrony.

Во избежание неприятных последствий детского любопытства их можно прикрыть скромным грилем, правда, в таком виде колонки будут выглядеть скучновато. Ну, может оно и к лучшему – система вообще должна быть незаметной и не отвлекать от прослушивания. Полосы в акустике T6 разделены кроссовером на частотах 500 Гц и 2,2 кГц. Традиционно PSB предлагает раздельное подключение полос (би-ваеринг и би-ампинг) даже в бюджетных колонках. Для этого у T6 имеется по две пары приличных акустических разъемов.

Тыловые AC Image S5 выполнены с прицелом на работу в составе многоканальной системы домашнего кинотеатра. По конструкции они являются биполярными и рассеивают звук в обе стороны, более равномерно создавая звуковое поле на тылах. Колонка центрального канала C5, также как и полочки, является двухполосной и имеет в своей схеме фильтр четвертого порядка на частоте 1.8 кГц.

У сабвуфера SubSeries 5i заявлена мощность 150 Вт, и он оснащен 10-дюймовым динамиком и двумя портами фазоинвертора. В схеме усиления применен, как водится, цифровой усилитель H/BASH, но производитель уверяет, что по качеству он ближе традиционным к АВ-схемам, чем к чистому классу D. **СИ**



info

цена: 93 640 руб.

+	-
Высокое качество изготовления; хороший звук на свои деньги, приличный размер создаваемой сцены	Мало вариантов отделки, скромный внешний вид

## Выводы

Комплект прекрасно справляется с созданием объема в комнате – спасибо присутствию биполярной акустики на тылах. Центральный канал внятно передает речь, причем хорош не только в кино, но и в многоканальном музыкальном видео. Сабвуфер работает очень хорошо – главное подобрать наиболее эффективное место в комнате для него. Твитеры из топовой линейки Synchrony здесь оказались весьма кстати – они дают ту самую разборчивость на высокочастотных эффектах и не утомляют обилием жести и сибилантов. Фронт, в принципе, могут обходиться и без сабвуфера – они не гудят и держат баланс даже на приличных уровнях громкости. Вообще акустика реагирует на качество контента – это хороший признак. Конечно, на стереозаписях особо требовательные слушатели могут попенять Image недостаточной рельефностью музыкальных образов – недаром же у PSB сверху имеется еще две линейки. Но для тех, кто только-только обзавелся домашним кинотеатром и намерен получить правильное хай-файное качество, эта система 5.1 станет надежным и отзывчивым партнером.



цена: 38 000 руб.

#### ФРОНТ: PSB IMAGETS

Конструкция: 3-полосная  
 НЧ-динамик: фазоинвертор с двойным портом, СЧ, ВЧ-динамик: закрытый корпус  
 Частотная характеристика: 32-23000 Гц ( $\pm 3$  дБ)  
 Чувствительность: 91 дБ  
 Рекомендуемая мощность усилителя: 20-200 Вт  
 Номинальное сопротивление: 6 Ом  
 НЧ-динамик: 2 x 165 мм, полипропиленовый с керамическим напылением  
 СЧ-динамик: 133 мм, полипропиленовый с керамическим напылением  
 ВЧ-динамик: 25 мм, купольный титановый  
 Частоты раздела кроссовера: 500/2200 Гц  
 bi-wiring: Да  
 Внутренний объем: 54,7 л  
 Габаритные размеры (ШxВxГ): 231x1031x380 мм  
 Масса: 22 (шт.) кг  
 Варианты отделки: Вишня, Черный

цена: 26 370 руб.

#### ТЫЛ: PSB IMAGETS

Конструкция: 2-полосная, спутниковая, конструкция закрытый корпус  
 Частотная характеристика: 68-23000 Гц ( $\pm 3$  дБ)  
 Чувствительность: 89 дБ  
 Рекомендуемая мощность усилителя: 20-150 Вт  
 Номинальное сопротивление: 6 Ом  
 Частоты раздела кроссовера: 1800 Гц  
 НЧ-динамик: 2 x 133 мм, полипропиленовый с керамическим напылением  
 СЧ-динамик: 2 x 133 мм, полипропиленовый с керамическим напылением  
 ВЧ-динамик: 25 мм, купольный титановый  
 Крепление: Возможность крепления на стену в комплекте  
 Внутренний объем: 6,5 л  
 Масса: 6 (шт.) кг  
 Габаритные размеры (ШxВxГ): 302x298x180 мм  
 Варианты отделки: Вишня, Черный

цена: 11 720 руб.

#### ЦЕНТР: PSB IMAGETS

Конструкция: 2-полосная, с фазоинвертором  
 Частотная характеристика: 50-23000 Гц ( $\pm 3$  дБ)  
 Чувствительность: 90 дБ  
 Рекомендуемая мощность усилителя: 20-150 Вт  
 Номинальное сопротивление: 6 Ом  
 Частоты раздела кроссовера: 1800 Гц  
 НЧ-динамик: 2 x 133 мм, полипропиленовый с керамическим напылением  
 ВЧ-динамик: 25 мм, купольный титановый  
 bi-wiring: нет  
 Крепление: Возможность крепления на стену в комплекте  
 Внутренний объем: 16,4 л  
 Масса: 8,7 кг  
 Габаритные размеры (ШxВxГ): 495x181x262 мм  
 Варианты отделки: Вишня, Черный

цена: 17 550 руб.

#### САБВУФЕР: PSB SUB 51

Акустическое оформление: Фазоинвертор  
 Частотная характеристика: 30-150 Гц  
 Мощность встроенного усилителя: 150 Вт (номинал)  
 Пиковая мощность: 450 Вт  
 Регулировка громкости и частоты среза: на лицевой панели  
 Высокоуровневые (акустические) входы: Есть  
 Линейные входы: 1 пара RCA  
 Динамик: 250 мм, полипропилен  
 Звуковая катушка: 38 мм  
 Масса: 14,4 кг  
 Габаритные размеры (ШxВxГ): 314x441x403 мм  
 Варианты отделки: Черный, Бежевый, Вишня



# Hardware

## NEWS



ГЕЙМЕРСКИЙ МОНИТОР  
IIYAMA PROLITE G2773HS – 27 ДЮЙМОВ FULL HD СЧАСТЬЯ

### IIYAMA ПОПОЛНИЛА МОНИТОРЫ СЕРИИ PROLITE МОДЕЛЬЮ G2773HS, КОТОРАЯ НАЦЕЛЕНА В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ НА ТРЕБОВАТЕЛЬНЫХ ГЕЙМЕРОВ.

Диагональ новинки составила 27 дюймов, время отклика всего 1 мс, а частота регенерации экрана 120 Гц.

Последние два пункта, безусловно, критичны в динамичных приложениях, кроме того, повышенная частота обновления позволяет снизить нагрузку на глаза. Стоит понимать, что столь низкое время отклика было бы недостижимым без использования TN-матрицы, для IPS- и VA-аналогов такие показатели недостижимы. Заявленные углы обзора по горизонтали и вертикали равны 170 и 160 градусов, соответственно. Разрешение экрана – 1920x1080 (16:9), а количество отображаемых оттенков привычные – 16.7 млн. Благодаря LED-подсветке, яркость экрана удалось увеличить до 300 кд/м2, а контрастность до соотношения 1000:1. Технология динамической контрастности – ACR – расширяет этот показатель до впечатляющих 5000000:1.

Доступны разъемы DVI-D и HDMI, нашлось место и морально устаревшему D-Sub. Монитор оснащен парой динамиков мощностью 2.5 Вт каждый и выходом на наушники. Последний вряд ли пригодится, если решите повесить ProLite G2773HS на VESA-крепление (100x100 мм). Подставка вполне стандартная, подстройке подчиняется лишь угол наклона экрана. Энергопотребление не превышает и 35 Вт, в выключенном состоянии оно составляет 0.5 Вт. Размеры, вес, цена: 647x454.5x239 мм, 5.6 кг, \$550.

На выходе получаем достойным монитор для игр и возможностью подключения не только к ПК, но и к игровым приставкам и бытовым плеерам.

КНИГИ ВСЕМ!  
WEXLER ОТКРЫВАЕТ ЭЛЕКТРОННЫЙ КНИЖНЫЙ МАГАЗИН

### КОМПАНИЯ WEXLER ПРОДОЛЖАЕТ РАЗВИВАТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ КНИГ, ЛОГИЧЕСКИМ ПРОДОЛЖЕНИЕМ СТРАТЕГИИ СТАЛО ОТКРЫТИЕ ЭЛЕКТРОННОГО ИЗДАТЕЛЬСТВА (STORE.WEXLER.RU).

Намерения таковы: издательство будет работать не только с известными авторами всех направлений современной художественной и специализированной литературы, но и собирается открыть широкому кругу читателей новые имена. Проект уже сегодня благополучно функционирует, на поток поставлена обработка и перевод книг во все популярные электронные форматы на русском и иностранных языках.

В рамках проекта WEXLER планирует реализовать ряд задумок, связанных с изданием интерактивной литературы в формате приложений для устройств на базе Android и, конечно же, iPad от Apple (про iPhone забыли?). Ожидается выпуск следующих серий: «Живые детские книги», WEXLER.Science, WEXLER.Comics, WEXLER.Classics и WEXLER.Guide. То есть будет все – от детских сказок до комиксов, научно-популярных изданий и путеводителей по странам и городам мира, и все это в формате интерактивных приложений.

К сведению, уже сейчас интернет-магазин насчитывает более 200000 книг. На сайте может зарегистрироваться любой желающий, к скачиванию доступны и бесплатные книги. Форматов хоть отбавляй: от TXT до FB2 и PDF. Между прочим, некоторые книги от WEXLER поставляются с «мультикартой», используя код ее можно увеличить сумму счета до 50% от внесенной суммы.

## Ждали и дождались

INTEL ВЫКАТЫВАЕТ ПРОЦЕССОРЫ IVY BRIDGE

### ПОСЛЕ НЕКОТОРЫХ ЗАМИНОК INTEL ПРЕДСТАВИЛА ПРОЦЕССОРЫ СЕРИИ CORE ПОД КODOVЫМ НАЗВАНИЕМ IVY BRIDGE, ПРОИЗВОДИМЫЕ ПО 22-НМ ТЕХПРОЦЕССУ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРЕХМЕРНЫХ ТРАНЗИСТОРОВ.

Все это позволило существенно уменьшить размер ядра и улучшить производительность. Но это далеко не все... Все компоненты процессора объединены в одном ядре, которое послужит основой для множества процессоров, которые мы увидим в ближайшее время. Микроархитектура обещает более высокую производительность на мегагерц и улучшения в плане энергоэффективности – плюс 20% в первом случае и минус 20% во втором.

Линейка включает четырехъядерные процессоры с поддержкой новейших инструкций AVX и AES-NI, технологии Turbo Boost второго поколения и существенно более производительной графикой, совместимой с DirectX11, OpenCL 1.1 и QuickSync. Главные изменения коснулись именно графики, Intel HD Graphics 4000 существенно прибавил в скорости благодаря 16 исполнительным блокам (в младших моделях используется HD Graphics 2500). Такие новости будут интересны тем, кто хочет построить НTPC-систему или прикупить новый ноутбук/ультрабук. Программисты из Intel хорошо поработали над драйверами, да и в плане качества воспроизведения видео произошли позитивные сдвиги.

Всего было анонсировано пять четырехъядерных процессоров Core i5 и Core i7. Модели с двумя ядрами будут представлены позже. Флагманом серии стал разблокированный Core i7-3770K с частотой 3.50 ГГц и стоимостью \$330. Core i5-3570K (3.4 ГГц) обойдет уже в \$230. Все процессоры снабжены 16 линиями PCI Express 3.0, встроенным северным мостом и контроллером DDR3-памяти. Тепловыделение не превышает 77 Вт. Вместе с процессорами были представлены чипсеты Intel 7-й серии, впрочем, предыдущее поколение плат совместимо с ЦП Ivy Bridge и необходимости менять системную плату нет.



**ВПОЛНЕ ОЖИДАЕМО, ПОСЛЕ АНОНСА INTEL Z77 EXPRESS, ПАРТНЕРЫ СПЕШНО ПОДДЕРЖАЛИ INTEL, ПРЕДСТАВИВ РАЗНООБРАЗНЫЕ МОДЕЛИ И В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ASUS ВЫДЕЛИЛАСЬ, ВЫПУСТИВ МОЩНУЮ ПЛАТУ SABERTOOTH Z77 СЕРИИ TUF.**

Совместимость с Ivy Bridge полностью ожидаема, еще бы, ведь разъем LGA1155 на месте. Привычной для серии является уникальная особенность в виде Thermal Armor. Система охлаждения покрывает большую часть самой платы, защищая ее компоненты от влияния со стороны горячего железа, вроде видеокарт и центрального процессора, а заодно помогает оптимизировать воздушный поток внутри корпуса. Система Thermal Radar занимается обеспечением мониторинга температурных показателей компонентов и управлением скорости вентиляторов. Есть еще Dust Defender и ESD Guards, вместе они защищают плату от пыли и статического электричества.

ASUS Sabertooth Z77 вмещает до четырех модулей DDR3-1866 общей емкостью до 32 Гбайт, дисковая подсистема включает по четыре разъема SATA 2.0 и SATA 3.0, совместимых с RAID. IDE и FDD вполне уместно оставили на свалке времен. В наличии пять 4-пиновых разъемов под вентиляторы и еще два 3-пиновых. Для карт расширения предусмотрены три PCIe x16 (SLI, CrossFireX) и еще столько же PCIe x1. Панель ввода/вывода включает 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, 2x eSATA, DisplayPort, HDMI и прочие радости жизни.

Для стабильной работы и разгона есть все составляющие, начиная от цифровой системы питания и продолжая гибким UEFI BIOS, не говоря уж про привычные утилиты и примочки от ASUS. Плата поддерживает технологии USB 3.0 Boost, USB Charger+, Network iControl и LucidLogix Virtu MVP. Последняя обучена автоматически включать и выключать дискретную и встроенную графику, кроме того, технология теперь умеет совмещать их силы и использовать функцию Virtual Sync. ASUS Sabertooth Z77 уже поступила в продажу и стоит порядка 7500 руб.



**RITMIX ПРЕДСТАВИЛА СРАЗУ ДВЕ ЭЛЕКТРОННЫХ КНИГИ: RBK-750 С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ «ЧЕСТНЫХ» ЭЛЕКТРОННЫХ ЧЕРНИЛ И RBK-300, В КОТОРОЙ СДЕЛАЛИ СТАВКУ НА ЦВЕТНОЙ ЭКРАН И МЕДИЙНЫЕ ФУНКЦИИ.**

Начнем знакомство с Ritmix RBK-750, в которой используется 6-дюймовый экран E-Ink Pearl с разрешением 800x600 пикселей. Отличительной особенностью «книги» стало наличие полноценной QWERTY-клавиатуры, модуля Wi-Fi и интернет-браузера. Клавиатура пригодится не только для введения сайтов в адресную строку, но и для составления заметок. Количество поддерживаемых форматов впечатляет, но кроме прочего список еще и включает DOC, XLS, PPS и PPSx. В остальном все стандартно: поддержка аудиофайлов, популярных архивов, FM-тюнер, G-сенсор и разъемы под карты памяти microSD и наушники (3.5 мм). Размеры и вес: 189x116x8 мм, 210 г.

Следующий по списку – Ritmix RBK-330. Примечательна «книга» тем, что базируется на чипе Voxchip E200, обеспечивающем чтение форматов DOC, DJVU и CHM – отнюдь не последние по важности в современном книгостроении. RBK-330 предлагает пользователю сенсорный 5-дюймовый ЖК-дисплей с разрешением 800x480 пикселей. Кнопка минимум – одна отвечает за включение и переход на домашнюю страницу, боковая пара – за навигацию по страницам книг. Кроме чтения книг предоставляется возможность просматривать фотографии, слушать музыку и проигрывать видео разнообразных форматов с разрешением до 720p. Доступно 4 Гбайт дискового пространства, что явно маловато для мультимедийных утех, к счастью, есть спасительный разъем microSD. Отметим также наличие стандартного аудиоразъема. Доступны две расцветки: черная и белая. Габариты RBK-330 составляют 145x92x12 мм, вес – 175 г.

**НЕ ЗАБЫЛИ ЕЩЕ ПРО VELOCIRAPTOR ОТ WD?**

Так мы напомним, компания вдохнула новую жизнь в свою поистине легендарную серию жестких дисков для энтузиастов. Теперь венчает серию модель емкостью 1 Тбайт с неизменной скоростью шпинделя 10000 об/мин. Именно последний факт позволил производителю в свое время сделать прорыв в скорости среди привычных жестких дисков.

Как и предыдущие модели, WD VelociRaptor 1 Тбайт ориентирован на использование в высокопроизводительных системах, рабочих станциях и просто радовать требовательных пользователей, которым по карману такие игрушки. Все также доступны модели емкостью 500 и 250 Гбайт.

WD гарантирует высокую надежность, так что винчестер без проблем подойдет под схему использования 24x7 при высоких уровнях нагрузки. В качестве интерфейса на вооружение взяли SATA 3.0 (6 Гбит/с), учитывая производительность жесткого диска, это не выглядит таким уж бальванством. Объем кеш-памяти составил полноценные 64 Мбайт.

Жесткий диск использует технологии Advanced Format, Rotary Acceleration Feed Forward (RAFF) и NoTouch. Последние две заслуживают комментариев: RAFF оптимизирует чтение и запись в случае использования винчестера в подвижных условиях, а NoTouch гарантирует, что записывающая головка никогда не прикоснется к поверхности блинов, обеспечивая таким образом долгий срок службы и целостность данных при переносе диска. Эффективное охлаждение 2.5-дюймового винчестера достигается с помощью уже традиционного радиатора IcePack, по совместительству служащего в качестве переходника для 3.5-дюймового отсека.

WD VelociRaptor поставляется с гарантией на 5 лет, цена варьируется от \$160 до \$330 в зависимости от емкости.

**3Q ПРЕДСТАВИЛА ПЛАНШЕТ СЕМЕЙСТВА QOO SURF – TS1010C.**

Интересен он тем, что умудрился вобрать в себя самые последние технические наработки, включая четырехядерный процессор с мощным графическим ускорителем, 10-дюймовый HD-экран, операционную систему Android 4.0, и все это упаковано в поджарый корпус толщиной 8.6 мм, весом 560 г.

Краеугольным камнем 3Q Qoo Surf TS1010C стала платформа NVIDIA Tegra 3, совмещающая в себе четыре основных ядра, частоту 1.4 ГГц и видеускоритель GeForce ULP. Как утверждает сама NVIDIA, третья Tegra обладает в три раза большей производительностью в плане графики и при этом потребляет меньше энергии, нежели предшественник. Спасибо фирменным технологиям 4-PLUS-1 и PRISM.

10 дюймов, соотношение сторон 16:10, разрешение 1280x800 пикселей. О матрице данных нет, но обещают углы обзора на уровне 170 градусов, есть мультитач, а защитит экран от бытовых невзгод стекло Gorilla Glass второго поколения. Оно стало существенно тоньше при сравнимой надежности. Планшет оснащен фронтальной и тыльной камерами на 2 Мпикс и 8 Мпикс, соответственно. Последняя получила полноценный автофокус и вспышку. Вполне ожидаемо присутствуют электронный компас, датчик положения, акселерометр, вибромотор, GPS и датчик света, автоматически регулирующий яркость экрана в зависимости от освещения.

Объем дискового пространства – до 128 Гбайт, которое можно расширить с помощью карты microSD. Для связи доступны модули Wi-Fi и Bluetooth 4.0, бюджет доступна и модель с поддержкой 3G. Можно смело говорить о том, что в полку Android 4.0-планшетов прибыло, остается надеяться на привлекательную стоимость.

# Хорошие вещи для современной жизни



**КОМПАНИЯ LG ELECTRONICS ОТЧИТАЛАСЬ О РЕЗУЛЬТАТАХ ПРОЕКТА «ПОЕЗД ИННОВАЦИЙ И ДОБРЫХ ДЕЛ», ПРИЗВАННОГО ПРИВЛЕЧЬ ВНИМАНИЕ ОБЩЕСТВЕННОСТИ К НЕ ТЕРЯЮЩЕМУ АКТУАЛЬНОСТИ ДОНОРСТВУ КРОВИ.**

С 1 по 11 апреля Министерство спорта, туризма и молодежной политики РФ в партнерстве с ФМБА России и LG Electronics провел ряд мероприятий в восьми городах России: Саранске, Ульяновске, столице XXVII Всемирной летней Универсиады Казани, Самаре, Саратове, Волгограде, будущей олимпийской столице Сочи и Воронеже. В рамках проекта состоялись Дни донора с участием именитых спортсменов (включая олимпийских чемпионов), на которых сдали кровь сотни волонтеров: студенты, представители молодежных организаций, обычные граждане и сотрудники региональных представительств компании «Эльдорадо» – партнера LG в области донорства. Также в целях продвижения идей донорства были проведены девять лекций, которые посетили 1350 студентов. По маршруту поезда проследовал автобус LG Cinema 3D, в который был встроен домашний кинотеатр с 3D-функционалом: желающие поближе познакомиться с новой линейкой телевизоров от LG могли это сделать, не отходя далеко от донорского пункта. LG Electronics призывает людей не забывать заботиться друг о друге и напоминает, что Интернет-портал Службы крови находится по адресу [www.yadonor.ru](http://www.yadonor.ru).



**КОМПАНИЯ SAMSUNG ELECTRONICS ПРЕДСТАВЛЯЕТ НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ SMART-ТЕЛЕВИЗОР SAMSUNG СЕРИИ ES8000 – ФЛАГМАНСКУЮ МОДЕЛЬ, ВЫПОЛНЕННУЮ С ПРИМЕНЕНИЕМ ВСЕХ САМЫХ СОВЕРШЕННЫХ ИНЖЕНЕРНЫХ РАЗРАБОТОК КОМПАНИИ.**

Модель ES8000 обладает супертонкой рамкой и новой арочной подставкой, а также хвастается непревзойденным качеством изображения, как в 2D, так и в 3D, достигаемым при помощи технологии локального затемнения Micro Dimming Ultimate. Она делит экран на сотни участков, чтобы оптимизировать подсветку и видеосигнал для каждого отдельного участка в режиме реального времени. Технология Smart Interaction позволит управлять телевизором при помощи голоса и жестов – ни дать ни взять Kinect! Линейка Smart TV позволит пользователям без использования приставок или каких-то лишних аксессуаров просматривать интернет-страницы и наслаждаться развлекательным контентом. Назвав эту инициативу Smart Content, Samsung работает в тесном сотрудничестве с «Яндексом» и другими компаниями, чтобы доставить пользователю интересующую его информацию и мультимедиа, в том числе фильмы и даже игры. Уже доступно более 400 приложений для Smart TV, из них 40 – отечественные. Что любопытно, топовые модели Smart TV подразумевают возможность апгрейда (это у них называется Smart Evolution): в будущем, когда понадобится улучшить те или иные функции ТВ (например, добавить в игры 3D-графику), достаточно будет всего лишь купить Evolution Kit (первые модели поступят в продажу в следующем году) и вставить в соответствующий слот. Звучит фантастически.

**УМНЫЕ ТЕЛЕВИЗОРЫ  
SAMSUNG ИДЕТ В НОГУ СО ВРЕМЕНЕМ!**

**НЕ ТОЛЬКО ТЕХНОЛОГИИ  
БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ МАРАФОН ОТ LG**

ДРЕВНИЙ ТЕСТ НА ПРОФОРИЕНТАЦИЮ БЫЛ УСТРОЕН ТАК: ПЕРЕД МЛАДЕНЦЕМ ВЫВАЛИВАЛИ НАБОР ПРЕДМЕТОВ, ВРОДЕ КНИГИ, КИНЖАЛА, КОЛОДЫ КАРТ, – К ЧЕМУ ПОТЯНЕТСЯ РЕБЕНОК, К ТОМУ И ДУША ЛЕЖИТ. МЫ ПОСТУПИЛИ ПРОЩЕ: ПРИВЕЛИ ГЛАВРЕДОВ ЖУРНАЛОВ «СТРАНА ИГР», «ЖЕЛЕЗО» И «ТЗ» В ТЕСТОВУЮ ЛАБОРАТОРИЮ И ПРЕДЛОЖИЛИ ВЫБРАТЬ ПО ОДНОМУ УСТРОЙСТВУ. О РЕЗУЛЬТАТАХ – НИЖЕ.

## Logitech Wireless Gaming Mouse G700

**В ДЕВЯНОСТЫЕ, РУБЯСЬ В КЛУБАХ В STARCRAFT И DIABLO, МЫ НЕ МЕЧТАЛИ О СПЕЦИАЛЬНЫХ ИГРОВЫХ МЫШАХ. А В НАШЕ БУРЖУЙСКОЕ ВРЕМЯ – ПОЖАЛУЙСТА, ГОСПОДА ГЕЙМЕРЫ.**



Константин Говорун,  
главный редактор  
журнала «Страна Игр»

Если от офисной мыши требуется одно – чтобы работала, то игровую оценивают совсем иначе. Начнем, например, с дизайна: Logitech G700 удобно лежит в руке, мышью комфортно как лениво покликаешь по монстрам, так и суматошно елозить, выцеливая винтовкой монстра на крыше. Неважно, на ноутбуке вы играете или стационарном компьютере, есть у вас коврик или нет, – в любых условиях устройство легко скользит по поверхности и четко отслеживает движения. С таким устройством не стыдно играть на людях: стильный черный корпус, современно, по-мужски. Возможно, не всем понятно, зачем мыши тринадцать кнопок, – это для фанатов MMORPG, которые любят перепрограммировать устройства управления и сочинять макросы. Во всех остальных жанрах критична чувствительность, и ее тоже можно настраивать в широких пределах. Обработка информации от датчика происходит практически мгновенно, что особенно важно в критических к лагу играх. Если же предубеждения не позволяют вам играть на беспроводных контроллерах, можете подключить Logitech G700 по USB-кабелю. Питается мышь от пальчикового аккумулятора (идет в комплекте), который можно либо перезаряжать, либо просто менять на обычную батарейку. Крохотный USB-приемник при необходимости можно спрятать прямо в корпусе.

## Logitech HD Pro Webcam C920



Дмитрий Окунев,  
главный редактор  
журнала «Железо»

Web-камера C920 – топовая модель в линейке камер Logitech, и разработчики «оторвались» на своем детище по полной. Крепление позволяет разместить камеру как на ноутбуке/мониторе, так и на столе с помощью специальной треноги. Кроме того, здесь присутствуют оптика Carl Zeiss, 20-шаговый автофокус и стереозвук – все для того, чтобы вам захотелось лишний раз позвонить товарищу в Skype. Кстати, именно Skype сейчас является единственным (а надо ли больше?) видеочатом, для которого поддерживается разрешение Full HD 1080p. Что приятно, запись видео на жесткий диск также ведется в Full HD – в эпоху глобального помешательства на YouTube можно будет даже претендовать на определенную популярность – по крайней мере, качество видео точно не станет препятствием для этого.

## Logitech Wireless Touch Keyboard K400



Денис Подольяк,  
главный редактор  
журнала ТЗ

Беспроводная клавиатура с сенсорной панелью K400 от Logitech – обычная технологическая магия в действии. Впрочем, вам не понадобятся заклинания и пассы руками: достаточно воткнуть USB-приемник в подключенный к ТВ-панели ноутбук или ПК, чтобы Logitech K400 полностью «перехватила» управление компьютером. Уверенная связь на расстоянии до 10 метров, автономная работа от одного комплекта батарей в течение года превращает этот гаджет в незаменимого спутника любителя диванных развлечений. **СИ**



# Отыщи мне лунный камень, 100 преград преодолев

## Тестирование центральных процессоров

**ПРОЦЕССОРЫ, ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ В СЕГОДНЯШНЕМ ТЕСТЕ, УЖЕ ХОРОШО ЗНАКОМЫ ПОСТОЯННОМУ ЧИТАТЕЛЮ ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР». ИХ ПОТЕНЦИАЛ ИЗВЕСТЕН. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, МЫ ПОСЧИТАЛИ ЦЕЛЕСООБРАЗНЫМ СОБРАТЬ НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫЕ «КАМНИ» AMD И INTEL И ЕЩЕ РАЗ СРАВНИТЬ ИХ. КАК ГОВОРИТСЯ, ПРОСИМ ЛЮБИТЬ И ЖАЛОВАТЬ!**

### СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ:

AMD A8-3850	Intel Core i5-2400
AMD Phenom II X4 970 BE	Intel Core i5-2500K
AMD Phenom II X6 1090T BE	Intel Core i7-2600K
AMD FX-8150	Intel Core i7-3960X

### ТЕСТОВЫЙ СТЕНД:

Процессорный кулер: Thermaltake Frio OCK  
 Материнская плата: ASUS M5A99X EVO, BIOSTAR TZ68A+, GIGABYTE GA-A75-D3H, Intel DX79SI  
 Оперативная память: Corsair CMT4GX3M2A1600C6, 2x 2 Гбайт  
 Видеокарта: Leadtek WinFast GTX 580 3G, 3 Гбайт  
 Накопитель: Corsair Force 120, 120 Гбайт  
 Блок питания: ENERMAX Platimax, 750 Вт  
 ОС: Windows 7 Максимальная

### МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Несмотря на то, что геймерские ноутбуки больше предназначены для стационарной работы вблизи розетки, мы замеряли время автономной работы при помощи утилиты Battery Eater. Кроме того, мы оценивали эргономику и функциональность каждого мобильного компьютера. Немаловажным, хотя и не столь значимым, как производительность, параметром является внешность устройства.



цена: 4 000 руб.

AMD A8-3850

Самое главное в процессоре AMD A8-3850 (а точнее – с APU, Accelerated Processing Unit) семейства Llano – графический кластер «камень» AMD Sumo (AMD Radeon HD 6550D). Как известно, AMD Radeon HD 6550D в пух и прах разносит встроенное видео Intel. Что не удивительно, учитывая богатый опыт «красных» в разработке графических чипов.

Примечательно, что производительность AMD Sumo, да и всего APU сильно зависит от оперативной памяти. Чем выше частота «мозгов» – тем мощнее процессор. Мы уже доказали экспериментально, что AMD Radeon HD 6550D вкупе с набором памяти частотой 2400 МГц без проблем рендерит 25 FPS в Crysis 2 при максимальных настройках графики и разрешении 1920x1080 точек.

Что касается x86-производительности, то здесь все не так радужно, как хотелось бы. Процессор AMD A8-3850 – явный аутсайдер сегодняшнего тестирования. Конечно, можно поднять частоту «камня» еще на 500-700 МГц (за счет шины), но это потолок для AMD Llano.

В итоге AMD A8-3850 станет идеальным «камнем» в каком-нибудь HTPC. Обработка видео, Flash и HTML5 – не проблема для AMD Llano. Не стоит забывать про технологию AMD Dual Graphics – аналог AMD CrossFireX.

### info

Сокет: FM1  
 Количество ядер (потоков): 4(4)  
 Тактовая частота: 2.9 ГГц  
 Множитель процессора: x29, заблокирован  
 Память: DDR3, двухканальная  
 Множители памяти: x10.66, x13.33, x16, x18.66  
 Кэш L1: 512 Кбайт  
 Кэш L2: 2048 Кбайт  
 Кэш L3: нет  
 TDP: 100 Вт



БЮДЖЕТНЫЙ  
ВЫБОР



8

ОЦЕНКА

цена: 4 500 руб.

### AMD PHENOM II X4 970 BE

Процессоры архитектуры K10 – наши старые знакомые. После провального первого поколения AMD Phenom II и AMD Athlon II оказались настоящим откровением! Нет, побороться на равных с Intel Nehalem и, тем более, Intel Sandy Bridge им не удастся. Но у того же AMD Phenom II X4 970 BE есть масса козырей в рукаве.

Во-первых, «камни» AMD Phenom II совместимы с AM2+ материнскими платами. А все за счет встроенного контроллера памяти DDR2. Даже сейчас, когда AMD сменила два поколения чипсетов, обладатель «старушки» с AM2+ сможет побаловать себя апгрейдом, приличным апгрейдом. Необходимо лишь обновить BIOS. Но, ИМХО, AMD Phenom II X4 970 BE найдет лучшее применение в системе с DDR3. Благо множители позволяют использовать наборы с частотой до 1600 МГц. Установить более производительные плашки поможет разгон, ибо частоту тактового генератора легко увеличить.

Наконец, AMD Phenom II X4 970 BE снабжен разблокированным множителем. Вкупе с отличным разгонным потенциалом самостоятельно увеличить производительность CPU не составит проблем.

За демократичную стоимость, хорошую производительность и высокий разгонный потенциал AMD Phenom II X4 970 BE достоин награды «Бюджетный Выбор».

#### info

Сокет: AM2+/AM3/AM3+  
Количество ядер (потоков): 4(4)  
Тактовая частота: 3.5 ГГц  
Множитель процессора: 17.5, разблокирован  
Память: DDR2/DDR3, двухканальная  
Множители памяти: x4, x5.33, x6.66, x8  
Кэш L1: 512 Кбайт  
Кэш L2: 2048 Кбайт  
Кэш L3: 6 Мбайт  
TDP: 125 Вт

8

ОЦЕНКА

цена: 6 000 руб.

### AMD PHENOM II X6 1090T BE

С первого взгляда может показаться, что основное отличие AMD Phenom II X6 от AMD Phenom II X4 заключается в большем числе ядер. Но это не так. Например, более «головастый» процессор поддерживает технологию AMD Turbo Core – аналог Intel Turbo Boost. Так, AMD Phenom II X6 1090T BE может автоматически менять частоту от 3.2 ГГц до 3.6 ГГц. Впрочем, имея в своем арсенале разблокированный множитель, AMD Turbo Core вряд ли заинтересует энтузиастов.

В остальном перед нами все тот же K10-процессор. Как и AMD Phenom II X4 970 BE, шестиядерник совместим с материнскими платами AM2+. Встроенный контроллер памяти позволяет использовать как DDR2-, так и DDR3-память. Максимальная частота – 1600 МГц. Для того чтобы использовать более скоростной кит, придется повышать частоту шины. Например, чтобы запустить модуль с номиналом 1866 МГц, придется поднять Bus Speed до  $1866/8=233.25$  МГц. Любая более-менее производительная плата справится с таким оверклоком.

Чуть забегаая вперед, скажем, что AMD Phenom II X6 не сильно отстают от более современных AMD FX архитектуры Bulldozer. А в некоторых приложениях, наоборот, превосходят новинку. В тех же играх, например. Так что обладателям шестиядерных «каменей» K10 нет смысла пересаживаться на новенькие «бульдозеры».

#### info

Сокет: AM2+/AM3/AM3+  
Количество ядер (потоков): 6(6)  
Тактовая частота: 3.2 ГГц  
Множитель процессора: x16, разблокирован  
Память: DDR2/DDR3, двухканальная  
Множители памяти: x4, x5.33, x6.66, x8  
Кэш L1: 768 Кбайт  
Кэш L2: 3072 Кбайт  
Кэш L3: 6 Мбайт  
TDP: 125 Вт



7

ОЦЕНКА

цена: 8 000 руб.

## AMD FX-8150

Архитектура AMD Bulldozer подразумевает увеличение количества ядер при их относительном упрощении, но с заметным увеличением частотных характеристик. Вот и топовый в линейке «бульдозер» функционирует со скоростью 3.6 ГГц. При этом технология AMD Turbo Core способна автоматически поднимать частоту процессора до 3.9 ГГц. Но 32-нанометровый техпроцесс позволил удержать тепловыделение «камня» в рамках 125 Вт.

Главная фишка AMD FX-8150 – великолепный разгонный потенциал! Во-первых, все «бульдозеры» серии FX снабжены разблокированным множителем. Также контроллер памяти обзавелся делителем памяти 1:6, позволяющим использовать киты частотой 2400 МГц. С учетом возможности разгона за счет тактового генератора вы можете без проблем обзавестись «мозгами» частотой 2400 МГц и выше. Кроме того, AMD FX-8150 принадлежит абсолютный рекорд по разгону процессоров! Так, тайваньский оверклокер AndreYang сумел пройти валидацию на частоте 8585 МГц.

Действительно, разгон AMD FX-8150 жизненно необходим. А все потому, что в номинальном режиме «бульдозер» уступает даже шестиядерному AMD Phenom II X6. Все-таки в домашнем использовании от восьми ядер пока немного толку.

## info

**Сокет:** AM3+  
**Количество ядер (потоков):** 8(8)  
**Тактовая частота:** 3.6 ГГц  
**Множитель процессора:** x18, разблокирован  
**Память:** DDR3, двухканальная  
**Множители памяти:** x4, x5.33, x6.66, x8, x9.33, x12  
**Кэш L1:** 384 Кбайт  
**Кэш L2:** 8192 Кбайт  
**Кэш L3:** 8 Мбайт  
**TDP:** 125 Вт



7

ОЦЕНКА

цена: 6 000 руб.

## INTEL CORE I5-2400

С появлением процессорной архитектуры Sandy Bridge в Intel дали четко понять, что халявы больше не будет и за отдельные «услуги» придется платить. Вскоре появились «камни» Intel Core i3/i5/i7. Самые младшие модели i3 вообще не имеют функций разгона. Остальные делятся на те, которые обладают разблокированным множителем, и те, которые данной фишей обделены.

Процессор Intel Core i5-2400 относится ко второй группе. Поэтому очень приятно, что за счет технологии Intel Turbo Boost частота «камня» может подниматься до 3.4 ГГц. Но на некоторых материнских платах есть функция, с помощью которой можно поднять множитель процессора с x31 до x38.

Все Intel Sandy Bridge оснащены просто королевским набором множителя памяти. Самый большой позволяет использовать кит частотой 2133 МГц.

Пожалуй, вот и все возможности выжать из Intel Core i5-2400 максимум. Как известно, частота тактового генератора жестко привязана ко всем шинам. Поэтому увеличить BCLK можно лишь на 5-7 МГц. Без разблокированного множителя максимум, на что можно рассчитывать, – 4000 МГц.

В итоге данный «камень» мы можем посоветовать тем, кто не намерен утруждать себя разгоном, но в то же время хочет получить высокопроизводительный процессор.

## info

**Сокет:** LGA1555  
**Количество ядер (потоков):** 4(4)  
**Тактовая частота:** 3.1 ГГц  
**Множитель процессора:** x31, заблокирован  
**Память:** DDR3, двухканальная  
**Множители памяти:** x10.66, x13.33, x16, x18.66, x21.33  
**Кэш L1:** 256 Кбайт  
**Кэш L2:** 1024 Кбайт  
**Кэш L3:** 6 Мбайт  
**TDP:** 95 Вт



ЛУЧШАЯ ПОКУПКА



9

ОЦЕНКА

цена: 7 000 руб.

## INTEL CORE I5-2500K

Если сравнивать Intel Core i5-2500K с Intel Core i5-2400, то можно выявить четыре основных отличия. Первое – разблокированный множитель процессора. О чем говорит литера «К» в названии. Второе – увеличенная до 3.3 ГГц частота «камня». Третье – соответственно, большая скорость работы в режиме Turbo Boost. Если быть более точным, то при помощи этой технологии CPU саморазгоняется до 3.7 ГГц. Четвертое – наличие встроенного видео Intel HD Graphics 3000 вместо Intel HD Graphics 2000 у Intel Core i5-2400.

Авторазгон нам не нужен. Техноманьяк наверняка захочет все сделать сам, благо Intel Sandy Bridge демонстрируют великолепные оверклокерские способности «на воздухе». Так, наш экземпляр процессора способен стабильно работать на частоте 5 ГГц. Для этого нам потребовалось поднять множитель чипа до отметки x49, а частоту шины – до 102 МГц. Но есть экземпляры, способные стабильно работать на воздухе на частоте 5.5-5.8 ГГц.

В общем, перед вами идеальный процессор для домашнего использования. Большие множители памяти позволят задействовать в системе память частотой 2133 МГц. Встроенный контроллер PCI Express даст возможность использовать в системе массивы видеокарт AMD CrossFireX и NVIDIA SLI. А высокий разгонный потенциал «прокачает» связку из топовых адаптеров.

## info

Сокет: LGA1155

Количество ядер (потоков): 4(4)

Тактовая частота: 3.3 ГГц

Множитель процессора: x33, разблокирован

Память: DDR3, двухканальная

Множители памяти: x10.66, x13.33, x16, x18.66, x21.33

Кэш L1: 256 Кбайт

Кэш L2: 1024 Кбайт

Кэш L3: 6 Мбайт

TDP: 95 Вт

9

ОЦЕНКА

цена: 10 000 руб.

## INTEL CORE I7-2600K

Основное отличие процессоров Intel Core i5 от Intel Core i7 архитектуры Intel Sandy Bridge заключается в поддержке более производительным «камнем» технологии Hyper-Threading. Следовательно, тот же Intel Core i7-2600K обладает 4 физическими ядрами и 8 виртуальными потоками. В остальном перед нами стандартный Intel Sandy Bridge, но с увеличенным до 8 Мбайт кэшем третьего уровня и со встроенной графикой Intel HD Graphics 3000.

Номинальная частота «камня» – 3.4 ГГц. Но за счет Intel Turbo Boost она легко поднимается до 3.8 ГГц. При желании эту технологию можно отключить и разогнать Intel Core i7-2600K самостоятельно. Гайд на тему «как разогнать Intel Sandy Bridge» можете изучить, перейдя по ссылке [hard.ru/post/21085](http://hard.ru/post/21085).

Что касается результатов, то прирост производительности от Hyper-Threading заметен лишь в многопоточных приложениях (спасибо, Капитан Очевидность!). Да и то не на все 200 процентов. А вот, например, в играх прироста производительности практически нет. Большинство игр не используют даже четыре ядра. И вряд ли в ближайшем будущем будут использовать. Поэтому покупка Intel Core i7-2600K целесообразна для тех, кто нуждается в мощности всех восьми потоков центрального процессора.

## info

Сокет: LGA1155

Количество ядер (потоков): 4(8)

Тактовая частота: 3.4 ГГц

Множитель процессора: x34, разблокирован

Память: DDR3, двухканальная

Множители памяти: x10.66, x13.33, x16, x18.66, x21.33

Кэш L1: 256 Кбайт

Кэш L2: 1024 Кбайт

Кэш L3: 8 Мбайт

TDP: 95 Вт



цена: 31500 руб.

### INTEL CORE I7-3960X

Вам наверняка известно, что Intel Core i7-3960X на сей момент является самым производительным «камнем» в настольном сегменте. Сегодняшнее тестирование только констатирует данный факт.

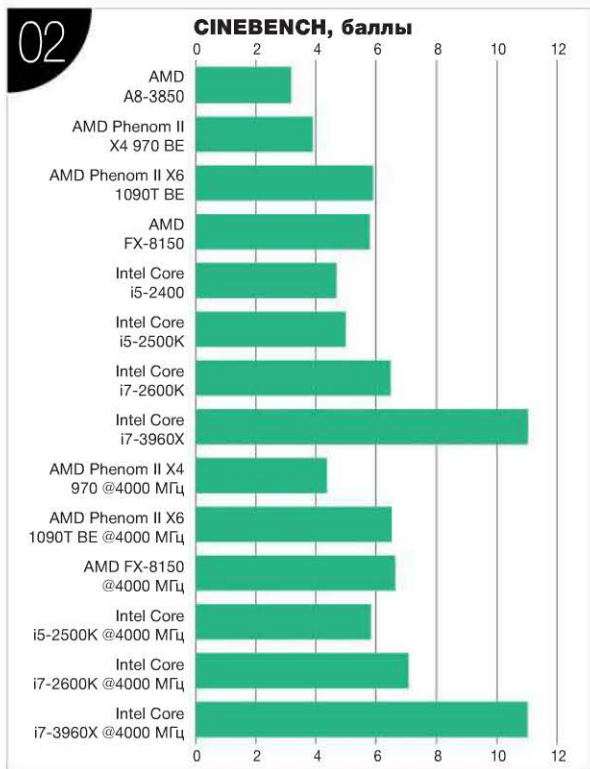
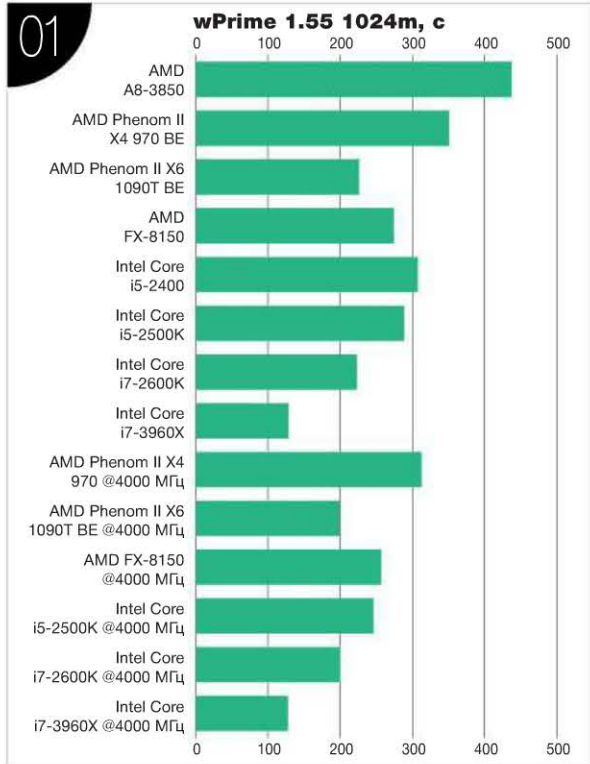
Царь-процессор работает с частотой 3.3 ГГц, но технология Intel Turbo Boost 2.0 позволяет автоматически поднять данный показатель до отметки 3.9 ГГц. В любом случае Intel Core i7-3960X оснащен разблокированным множителем. Как показывает практика, 4.8 ГГц «на воздухе» для этого CPU – не проблема.

Но это еще не все. Наконец, только с топовым процессором и топовой платформой Intel X79 Express частота тактового генератора больше не привязана к остальным шинам. А это значит, что в плане разгона Intel Sandy Bridge-E подходит как нельзя лучше.

Встроенный контроллер памяти процессора Intel Core i7-3960X позволяет использовать четырехканальные наборы памяти частотой 2666 МГц. В свою очередь, встроенный контроллер PCI Express генерирует до 40 линий PCI Express 3.0. В совокупности с чипсетом Intel X79 Express мы получаем самую топовую платформу. Расстраивает лишь одно – конечная стоимость подобного десктопа: 31500 рублей за процессор и минимум 7000 рублей за материнскую плату на базе Intel X79 Express.

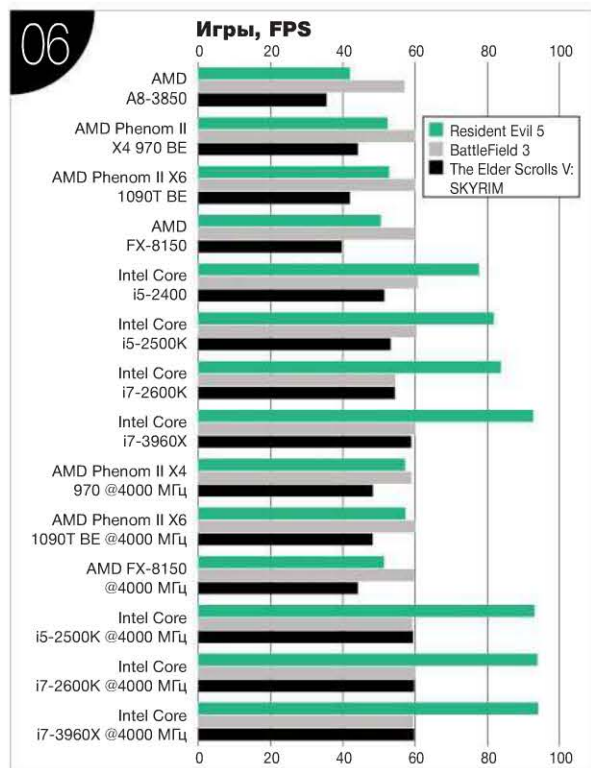
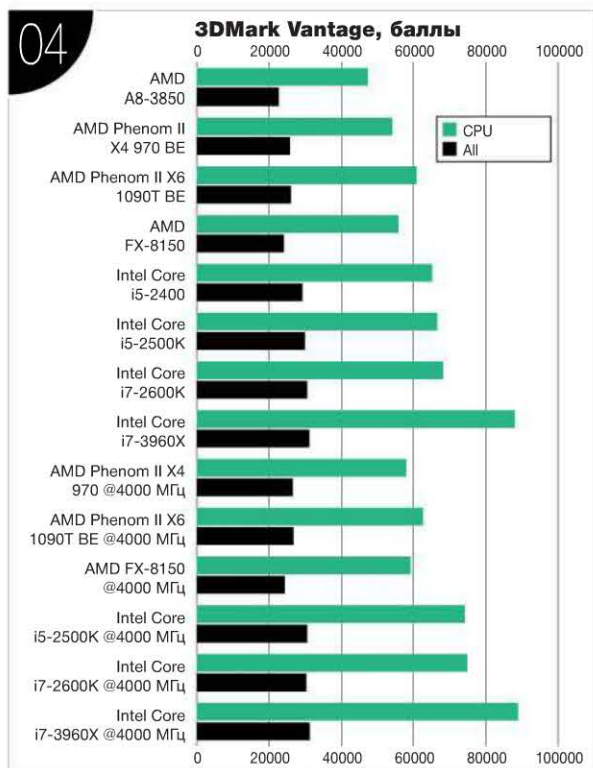
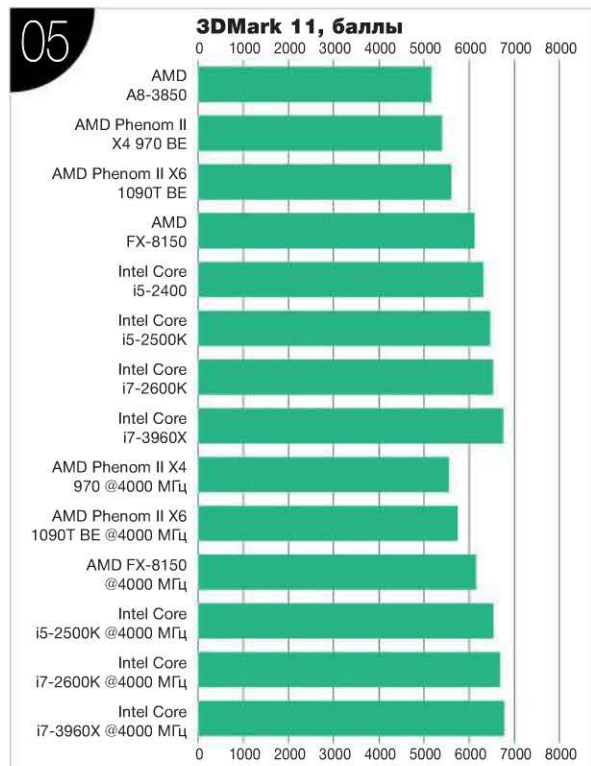
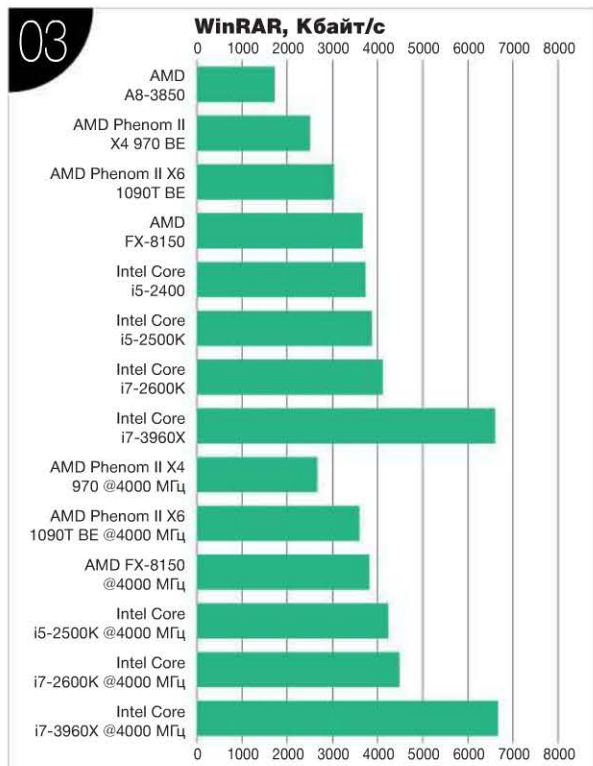
#### info

- Сокет: LGA2011
- Количество ядер (потоков): 6(12)
- Тактовая частота: 3.3 ГГц
- Множитель процессора: x33, разблокирован
- Память: DDR3, четырехканальная
- Множители памяти: x10.66, x13.33, x16, x18.66, x21.33, x24, x26.66
- Кэш L1: 384 Кбайт
- Кэш L2: 1536 Кбайт
- Кэш L3: 15 Мбайт
- TDP: 130 Вт



#### Выводы

Думаем, сегодняшний тест отчетливо показал, что у Intel, к сожалению, нет достойного конкурента. Флагманский процессор AMD FX-8150 может тягаться разве только с мейнстримовым Intel Core i5-2500K. Парадокс, но в некоторых бенчмарках «бульдозер» демонстрирует даже худшие результаты, нежели «камень» прошлого поколения – AMD Phenom II X6. Во многом из-за отсутствия пресловутой конкуренции цены на кристаллы Intel находятся на таком высоком уровне. Да и стоимость материнской платы на базе наборов логики Intel P67/Z68/Z77 Express выглядит не так выгодно, как решения на базе чипсета AMD



900/800. Именно поэтому мы присуждаем награду «Бюджетный выбор» процессору AMD Phenom II X4 970 BE. С его помощью легко собрать недорогую игровую «машинку».

Приз «Лучшая покупка» достается Intel Core i5-2500K. Перед нами, пожалуй, идеальный «камень» для домашнего использования. Богатый набор множителей в купе с отличным разгонным потенциалом позволяют без особых проблем увеличить и без того высокий уровень производительности.

Наконец, «Выбор Редакции» достается процессору Intel Core i7-3960X. О таком «камне» не стыдно и мечтать.

01 Многопоточный тест wPrime 1.55 наглядно демонстрирует, что восьмиядерный AMD FX-8150 уступает даже шестиядерному AMD Phenom II X6 1090T BE

02 Intel Core i7-3960X со своими 12 потоками находится вне конкуренции

03 И опять нам приходится констатировать преимущество процессоров Intel

04 Похожая ситуация и в 3DMark Vantage

05 Физика в бенчмарке 3DMark 11 лучше обрабатывается при помощи процессоров Intel

06 Игровые приложения демонстрируют небольшое, но превосходство процессоров Intel



# iRU Home 710



ВЫГОДНАЯ ПОКУПКА

**БЕЗ ТОРМОЗОВ!**

**К**омпания iRU уже более 10 лет радует нас качественными и сбалансированными решениями. На этот раз мы расскажем вам о новинке – компьютере iRU Home 710.

Разумно начать обзор с описания внешнего вида корпуса. Данный ПК собран в замечательном кейсе Thermaltake Element G. Корпус имеет хорошую внутреннюю организацию с каналами для укладки проводов. Даже после установки всех комплектующих внутри остается достаточно места, что очень важно для хорошей вентиляции. Пропеллерами Thermaltake Element G не обделен: на передней панели, сверху, сбоку, сзади есть вентиляторы. Регулировка скорости и управление подсветкой производится с помощью кнопки-колесика сверху корпуса. Блок питания мощностью 700 Вт расположен снизу, что давно стало стандартом в корпусах этого типа. В целом корпус и сборка вызывают только положительные эмоции, однако есть некоторые недостатки. Во-первых, металл довольно тонкий. Одно неосторожное движение ногой, и вмятины не избежать. Хотя разве кто-то будет ставить этого красавца под стол? Во-вторых, после установки скорости вращения вентиляторов на максимум возникает неприятное жужжание от пропеллера в боковой стенке. Так что рекомендуем не выкручивать обороты «карт-сонов» на полную катушку.

С корпусом разобрались, теперь пришло время заглянуть внутрь. Основой платформы выступает материнская плата ASUS SABERTOOTH P67, что не может не радовать, благо с апгрейдом впоследствии проблем не предвидится. Например, использование данного решения позволит создать тандем из двух видеокарт в режиме SLI/CrossFireX. Также со временем можно будет заменить Intel Core i5-2300 на более производительный Intel Ivy Bridge. Кстати, процессор не имеет разблокированного множителя, так что разгон предвидится исключительно за счет технологии Intel Turbo Boost. Впрочем, Intel Core i5-2300 и так имеет высокую производительность, и любая современная игра или мультимедийная задача ему по плечу.

Что касается видеоподсистемы, то за рендеринг картинки отвечает MSI GeForce GTX 560 Ti. На наш взгляд, этот выбор разумен по нескольким причинам. Во-первых, MSI GeForce GTX 560 Ti имеет хорошую производительность и неплохой разгонный потенциал. Во-вторых, графический адаптер оснащен эффективной и тихой системой охлаждения. В-третьих, вместе с этой видеокартой Intel Core i5-2300 создают замечательный сбалансированный тандем. Что касается температурных показателей, тут все ожидаемо. Фирменная CO Twin Frozr замечательно отводит тепло. Процессорный кулер не блещет выдающимися результатами, но температура лежит в допустимых пределах. **СИ**



info

**Процессор:** Intel Core i5-2300, 2800 МГц

**Материнская плата:** ASUS SABERTOOTH P67

**Оперативная память:** 2x 4 Гбайт Kingston

99P5456-008.A00LF, 1333 МГц

**Видеокарта:** MSI Twin Frozr NVIDIA GeForce

GTX 560 Ti, 1024 Мбайт

**Накопитель:** Western Digital, WDC

WD3200AAKX-001CA0, 320 Гбайт

**Корпус, блок питания:** Thermaltake Element

G, Thermaltake Toughpower, 700 Вт

**Привод:** OPTIARC DVD-ROM DDU1681S

**ОС:** Windows 7 Профессиональная,

64-разрядная

цена: N/A руб.

+

Хорошая система корпусного охлаждения  
Неплохая производительность

-

Малый объем жесткого диска

**3DMark Vantage (all, GPU, CPU), performance:** 18223, 19466, 15293 баллов

**3DMark 11, performance:** 4705 баллов

**Heaven DX11, 1920x1080, maxQ, 8 AA, 16**

**AF, extreme Tess:** 25.0 FPS, 630 баллов

**The Elder Scrolls V: Skyrim, DirectX 10,**

**1920x1080, Ultra, 8AA, 16AF:** 45 FPS

**Battlefield 3, 1920x1080, maxQ, 16x AF:** 43 FPS

**Crysis 2, 1920x1080, Ultra:** 40 FPS

**LinX, CPU:** 60°

**FurMark 1.8.2., GPU:** 75°

**AIDA, HDD:** 35°

## Выводы

iRU Home 710 отлично подойдет для любых игр и мультимедийных задач. Запаса производительности хватит не на один год, а продуманная система охлаждения позволит продлить жизнь компонентам ПК. Для полного счастья со временем можно установить дополнительный (более емкий) жесткий диск и заменить процессорный кулер более эффективной моделью.



# Alienware X51

**СТЕРОИДНЫЙ  
МАЛЫЙ**



**Н**е так давно почти все компоненты ПК были выполнены в сухом и однообразном стиле. Сейчас же ситуация в корне изменилась, даже видеокарта среднего ценового диапазона является произведением искусства, не говоря уже о материнских платах и охлаждении. Очевидно, что каждая компания придает своим девайсам уникальный стиль и добавляет узнаваемые мелочи. Именно голова инопланетянина на передней панели говорит нам о том, что мы имеем дело с компанией Alienware.

Сегодня на нашем испытательном полигоне находится модель Alienware X51. Испытуемый имеет небольшие размеры и является одним из первых в своей весовой категории. Одна из особенностей «пятьдесят первого» – сильное кремниевое «сердце». А именно Intel Core i5-2310 «бьется» с частотой 2.9 ГГц, а при необходимости может выдавать все 3.2 ГГц (за счет технологии Intel Turbo Boost). «Умственные» способности Alienware X51 также на высоте. У данного ПК хорошо развиты как короткая (6 Гбайт DDR3), так и долгосрочная память (1 Тбайт HDD). Казалось бы, все замечательно, но у нашего испытуемого есть небольшой недостаток. Повышение температуры компонентов Alienware X51 под нагрузками заставляет систему охлаждения давать о себе знать.

А теперь серьезно. Разработчикам удалось подобрать «железо» с максимальной производительностью, возможной для данного корпуса. Результаты оказались вполне ожидаемыми. «Камень» отрабатывает на ура, а объема оперативной памяти хватит еще надолго. Порадовало, что в системе установлен серьезный жесткий диск, вместо ноутбучного варианта. Объем винчестера также должно хватить и для игр, и для любимой медиатеки. Как видно из результатов тестирования, видеоподсистема справляется со своими прямыми обязанностями: все современные игры идут если не на максимальных, то на более щадящих настройках. Но в обозримом будущем наверняка придется занижать настройки сглаживания, анизотропной фильтрации и качества текстур. С другой стороны, мы прекрасно понимаем, что более мощный графический адаптер заметно увеличил бы конечную стоимость десктопа. Кстати, существует более производительная модель Alienware X51 с процессором Intel Core i7-2600 и видеокартой NVIDIA GeForce GTX 555. **СИ**

## info

**Процессор:** Intel Core i5-2310, 2.9 ГГц  
**Материнская плата:** Alienware X16  
**Видеокарта:** NVIDIA GeForce GT 545, 1 Гбайт  
**Оперативная память:** 1x Samsung M378B5273CH0-CH9, 4 Гбайт, 1x Samsung M378B57733CH0-CH9, 2 Гбайт, DDR3

**Накопители:** Western Digital WDC WD10EALX-759BA1, 1 Тбайт  
**Корпус, блок питания:** Alienware X51, внешний 330 Вт  
**Привод:** PLDS DVD+-RW DC-8A2SH  
**ОС:** Windows 7 Professional 64-разрядная  
**Дополнительно:** Wi-Fi, клавиатура, мышь  
**Размеры:** 343x318x95 мм

цена: **40000 руб.**

+

Компактные размеры

Непревзойденный дизайн

-

Шумная работа

**PCMark 7:** 2904 балла  
**3DMark Vantage (all, GPU, CPU), performance:** 9013, 7951, 15039 баллов  
**3DMark 11, performance:** 2036 баллов  
**Heaven DX11, 1920x1080, maxQ, 8 AA, 16 AF, extreme Tess:** 9.8, 247 FPS, баллов

**Battlefield 3, 1920x1080, maxQ, 16x AF:** 23 FPS  
**Crysis 2, 1920x1080, hardcore:** 33 FPS  
**Oil Rush, maxQ, 8x AA, 1920x1080:** 26 FPS  
**LinX, CPU:** 79°  
**FurMark 1.8.2., GPU:** 79°  
**AIDA, HDD:** 48°

## выводы

Стильный, компактный, достаточно производительный – все это Alienware X51. Этот ПК может стать как основным игровым центром в доме, так и занять место рядом с вашей игровой консолью.



# Speedlink Xanthos

УНИВЕРСАЛЬНАЯ  
СТЕРЕОГАРНИТУРА



**П**роводные гарнитуры вызывают в основном ассоциации с комфортом и качеством. В гарнитуре вы не мешаете соседям, когда слушаете музыку достаточно громко или набиваете фраги в очередном противостоянии по сети. Один из признанных лидеров игровой периферии, Speedlink, выпустила универсальную гарнитуру для геймеров, сидящих перед компьютером или перед телевизором с подключенной консолью.

Прелесть решения заключается в том, что гарнитура универсальна (стандартный разъем 3.5 мм jack) и позволяет подключиться к любой игровой консоли. Хоть к плейеру, если это потребуется. А работа микрофона обеспечивается подключением 2.5 мм jack-разъема к соответствующему входу на геймпаде Xbox 360. Кроме того, в комплект наушников входит переходник с двух «тюльпанов» на jack 3.5 мм, поэтому есть возможность подключиться к любой аудиотехнике. Если же вы захотите общаться, сидя перед любимым компьютером, то можете подключиться к порту USB – встроенная звуковая карта будет распознана операционной системой и даже не потребует установки сторонних драйверов. Более того, не придется тянуться к аудиовыходам – в системе просто появится новая звуковая карта. Регулировка громкости звука – колесо на проводном пульте управления, а подсвечиваемая кнопка на этом же блоке служит для включения и выключения микрофона. Что приятно, в разных режимах она подсвечивается разными цветами. Сами наушники имеют регулируемое оголовье с мягкой подушкой в верхней части. Так получается достаточно компактно и не слишком тяжело. Сами динамики закрыты хорошим пластиком и имеют мягкие кожаные амбушюры, которые плотно прилегают к ушам, отсекая почти все внешние звуки. И хотя амбушюры невелики и накрывают только ушную раковину, голова не устает со временем. Звук достаточно чистый и глубокий, а низы передаются очень эффектно, благодаря плотному прилеганию к ушам. Поворотный микрофон на упругой ножке расположен слева – довольно привычное положение для тех, кто уже сталкивался с гарнитурами. Чувствительность его вполне комфортная, как для говорящего, так и для абонента, который будет слушать речь. Декоративным и очень полезным элементом является голубая подсветка каймы в

наушниках – так потерять их в темной комнате при включенном компьютере становится невозможным. Подсветка не отключается, но она особо и не мешает окружающим – яркость светодиодов мала. Надо учесть, что питается подсветка от порта USB. Приятно, что производитель не поскупился и оснастил гарнитуру кабелем длиной 3 метра – этого хватит, чтобы играть и сидеть с комфортом на диване – удлинители искать не придется. **СИ**

## info

**Поддерживаемые платформы:**  
PS3, Xbox 360 и PC

**Пульт ДУ:** регулирование громкости, отключение микрофона

**Вес:** 310г

**Длина кабеля:** 3м

цена: 2100 руб.

+

Полный набор коммутации для работы на PC, PS, Xbox 360  
Длинный кабель  
Пульт управления на проводе  
Длинный провод  
Поворотная ножка микрофона  
Подсветка наушников в темноте

-

Небольшие амбушюры. Не всем могут подойти

## выводы

Если дома несколько игровых устройств, а пошуметь громким звуком нет возможности – надо выбирать наушники. И наушники эти должны быть универсальными и удобными. Компания Speedlink предлагает универсальное решение для работы сразу с компьютером и игровыми консолями – чем не отличный способ сэкономить и получить качественный продукт. По совокупности качеств, эти наушники можно смело назвать удачным выбором для получения удовольствия от музыки и общения по сети. Также можно записать в плюсы относительно небольшую цену за наушники, в то время как за эти деньги можно взять очень качественные, но крайне маленькие вкладыши, которые будут не столь универсальны, как эти.



# WEXLER. Flex ONE

## ПРОТИВОУДАРНЫЕ ЧЕРНИЛА

**Н**е часто наши компании радуют пользователей чем-то действительно оригинальным и даже уникальным. А ведь WEXLER удалось это сделать, представив первую в мире электронную книгу на основе гибкого полимерного экрана E-ink, обеспечивающего противоударный эффект.

В элегантной коробке аккуратно разложены сама «книга», чехол, USB-кабель, зарядное устройство, да кратенькая инструкция на пару с «мультикартой» для фирменного электронного магазина книг.

Первое знакомство с WEXLER.Flex ONE шокирует: книга очень компактная, заключена в приятный на ощупь пластиковый корпус с ребристым узором на тыльной стороне. Смотришь и думаешь: «куда вся начинка поместилась-то?!» Область экрана обладает толщиной всего 4 мм, кнопки выведены на нижнюю лицевую часть, за ней и скрывается аппаратная начинка. В этой области толщина устройства достигает 10 мм. Такой выступ позволяет четко зафиксировать книгу в руке. Без него, пожалуй, не было бы так удобно.

Надежность конструкции не вызывает сомнений, корпус отлично собран, использование гибкого дисплея с электронными чернилами - это не рекламный трюк! «Книга» выгнута в небольшую дугу. Однако гнуть WEXLER.Flex ONE специально не стоит. Преимущество новой технологии не в гибкости как таковой, а в обеспечении устойчивости ридера к механическим воздействиям, к которым очень критичны все существующие сегодня на рынке устройства. По существу, перед нами первая в мире противоударная электронная книга. Кнопка включения, по совместительству отвечающая за вызов меню, находится с боку, на лицевой части расположены основные клавиши навигации, выбора и возврата. Они несколько туговаты, но привыкаешь быстро.. WEXLER.Flex ONE с головы до ног устройство для чтения: здесь нет никаких аудио- и HDMI-разъемов, динамиков и прочей «нечисти» вроде разъема под карты памяти. О последнем факте переживать не стоит. «Книга» предоставляет 8 Гбайт дискового пространства, этого достаточно для организации впечатляющей электронной библиотеки.

Экран производства LG обладает разрешением 1024x768 пикселей, контрастность достойная. Диагональ 6 дюймов, но, как вы уже догадались, это не сделало книгу слишком большой или тяжелой, вес устройства составляет смешные 110 грамм. Абсолютный мировой рекорд! В корпус удалось втиснуть аккумулятор на 600 мАч. Разработчик заявляет о нескольких неделях при чтении по полчаса ежедневно, из этого можно сделать вывод, что на неделю-полторы активного чтения его должно хватить.

Время на включение - чуть больше 10 с, скорость навигации по меню умеренная. Заглавная страница встречает нас логичной структурой, включающей окошко с наименованием последней открытой книги, по соседству список недавно открытых произведений, а внизу последние поступления. Есть файловый менеджер, настройки включают возможность выбора шрифта меню, таймера выключения, даты и времени, а также опцию «Очистка экрана». Последняя весьма полезна в обиходе.



Список поддерживаемых форматов соответствует требованиям современного пользователя, «книга» распознает и архивы (ZIP, RAR), хотя на официальном сайте о них ни слова. Работа с большинством форматов происходит достаточно быстро, однако, открытие емких PDF-документов отнимает достаточно времени, что вполне объяснимо!

Приятно порадовало наличие виртуальной клавиатуры для поиска, возможность делать закладки, переходить на нужную страницу и воспользоваться инверсией при чтении, не говоря уж про гибкую настройку полей. **СИ**

### info

**Процессор:** Rockchip RK2808A, 560 МГц (ARM9)

**Дисплей:** 6 дюймов, 1024x768, E-Ink (Electronic Paper Display)

**Встроенная память:** 8 Гбайт

**Форматы текста:** CHM, DJVU, DOC, EPUB,

FB2, HTM, HTML, PDF, RFT, TXT

**Интерфейсы:** USB 2.0

**Аккумулятор:** 600 мАч (Li-Polymer)

**Габариты:** 151x134x4 (10) мм

**Вес:** 110 г

**Дополнительно:** три романа серии

«Вселенная Метро 2033», «Мульти Карта»

**Комплект поставки:** USB-кабель, зарядное устройство, обложка, краткая инструкция

цена: **8990** руб.

+

новаторский дизайн, компактность, малый вес  
противоударные свойства  
гибкий дисплей с высоким разрешением  
достойный список поддерживаемых форматов  
удобный чехол

### Выводы

WEXLER.Flex ONE, безусловно, вызывает интерес и симпатию. Малый вес, приятный дизайн и противоударные свойства экрана делают свое дело! А ведь не стоит забывать про традиционные книги серии «Вселенная Метро 2033», удобный чехол, «мультикарту», которая, при пополнении счета в фирменном магазине книг добавит до 50% от внесенной суммы.



ИЮНЬ

**1**

ПЯТНИЦА

Game of Thrones



Windows, PS3, Xbox 360



Max Payne 3



Windows



Resistance: Burning Skies



PSV



ИЮНЬ

**7**

ЧЕТВЕРГ

Diablo III



Windows



ИЮНЬ

**8**

ПЯТНИЦА

Inversion



Windows, PS3, Xbox 360



ИЮНЬ

**13**

СРЕДА

Gravity Rush



PSV

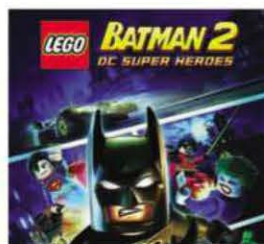


ИЮНЬ

**22**

ПЯТНИЦА

LEGO Batman 2: DC Super Heroes



Windows, PS3, Xbox 360, Wii, DS, 3DS, PSV



Lollipop Chainsaw



PS3, Xbox 360



Sid Meier's Civilization V: Gods & Kings



Windows



Steel Battalion: Heavy Armor



Xbox 360



# РЕЛИЗЫ

## ВО ЧТО ИГРАТЬ ЛЕТОМ

### ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

ИЮНЬ

29

ПЯТНИЦА

Spec Ops: The Line



Windows, PS3, Xbox 360



Spirit Camera: The Cursed Memoir



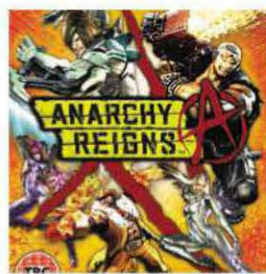
3DS

ИЮЛЬ

6

ПЯТНИЦА

Anarchy Reigns



PS3, Xbox 360

АВГУСТ

3

ПЯТНИЦА

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance



3DS

Project Zero 2: Wii Edition



Wii

The Amazing Spider-Man



Windows, PS3, Xbox 360, Wii, DS, 3DS

Theatrhythm Final Fantasy



3DS



# ОБО ВСЕМ С АРТЁМОМ ШОРОЖОВЫМ

## ? Ожидается ли продолжение Fable?

Если под «продолжением» вы понимаете Fable IV, то нет, о прямом сиквеле никаких новостей нет. Тем временем Lionhead Studios в настоящий момент занята разработкой двух «вбоквелов», небольших игр под брендом и в мире Fable, никак напрямую не связанных с героями и событиями трех «основных» частей.

Первая, Fable: The Journey, впервые была показана почти год назад, на E3 2011. Это «рельсовая» игра от первого лица, созданная специально для Kinect на движке Unreal Engine 3. Действие Fable: The Journey разворачивается пять лет спустя после событий Fable III, а геймплей тяготеет к «магическому» шутеру и полагается на управление жестами. Релиз запланирован на нынешний год, точная дата пока не сообщается.

Вторая, Fable Heroes, была анонсирована и показана публике совсем недавно, в начале марта, на GDC 2012. Это загружаемая со-ор игра в духе Castle Crashers для Xbox Live Arcade. Ко времени появления журнала на прилавках она уже должна появиться в продаже. Ждите вердикта «Страны Игр»!

## ? Мне нравится, что для Final Fantasy XIII-2 разработчики начали выпускать DLC с новыми костюмами. А сколько их всего?

Уже сейчас на каждого героя приходится по шесть костюмов, и новые продолжают появляться каждый месяц. Началось все с DLC Fight in Style, тогда за небольшую плату главных героев предложили надеть в восточном стиле. 28 февраля Ноэл получил лазерную броню Стража, а Сера – сексуальный розовый купальник. Дальше – словно дамбу прорвало. «Что мешает героям, по долгу службы путешествующим по мирам и эпохам, заглянуть во вселенные других игр?» – вопрос, лежащий на поверхности. Так в конце марта гардероб Серы и Ноэла пополнился униформой командера Шепарда из трилогии Mass Effect. В апреле – одеянием Эцио Аудиторе

из Assassin's Creed: Revelations для Ноэла и дизайнерским костюмом от участницы известной японской поп-группы АКВ48 для Серы (он, в отличие от прочих, достался геймерам бесплатно). Не обойден вниманием и симпатяга мугл – майское DLC добавило ему сразу 16 обновок в то время как Сера и Ноэл получили ретро-наряды Черного и Белого магов из самой первой Final Fantasy.

А однажды герои Final Fantasy даже выступили в роли фотомоделей. В апреле знаменитый итальянский дом моды Prada выпустил 12-страничный каталог мужской одежды «Весна-лето 2012», в котором вместо живых людей использовались CG-модели из Final Fantasy XIII и Final Fantasy XIII-2. Быть может, когда-нибудь и они появятся в игре.

## ? Артём, подкажи, не слышно ли чего о продолжении Mortal Kombat: Shaolin Monks? Оригинал вышел аж в 2005 году, семь лет назад! А о сиквеле молчок. Ведь отличная была игра!

Увы, на этот счет из NetherRealm Studios не доносится ни словечка. В свое время оригинальная игра (ее, к слову, разрабатывала не MK Team, а калифорнийская Midway Los Angeles под началом чикагских продюсеров) была весьма тепло принята и прессой, и игроками и до сих пор считается одной из лучших во всей линейке Mortal Kombat. Опять же, миллион с гаком проданных копий – цифра вполне солидная, так что вопрос о производстве сиквела, казалось, и не стоял. Более того, согласно некоторым интервью, своего рода сиквелом должна была стать новая игра с рабочим названием Project Fire & Ice (action-adventure о Скорпионе и Саб-Зиро), но разработчики превысили бюджетные рамки и издатель свернул проект. Осмелюсь, впрочем, предположить, что не последнюю роль в этом сыграло близящееся банкротство Midway. В дальнейшем, при новых хозяевах из Warner, все силы команды были брошены на MK9, и что будет дальше – пока неясно. Сегодня известно лишь о тех планах Эда Буна и компании, которые касаются продолжения файтинг-линейки Mortal Kombat. Однако стоит отметить, что большая часть активов и персонала студии, подарившей нам Shaolin Monks и впоследствии закрытой в результате банкротства издателя, ныне принадлежит THQ.

## AUGMENTED REALITY



[имя] Алиса  
[пол] женский  
[дата рождения] 20.02.1991  
[рост] 165см  
[вес] N\A  
[параметры] 88\65\90



[группа крови] B  
[интересы] литература, кошки, кофе, живопись, пирожные, классическая музыка

CHAPTER 06: How I MET YOUR THEORY

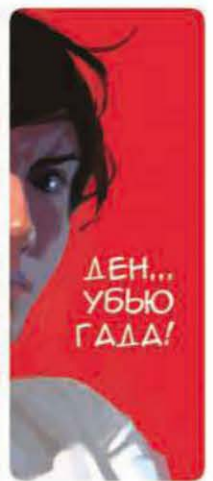
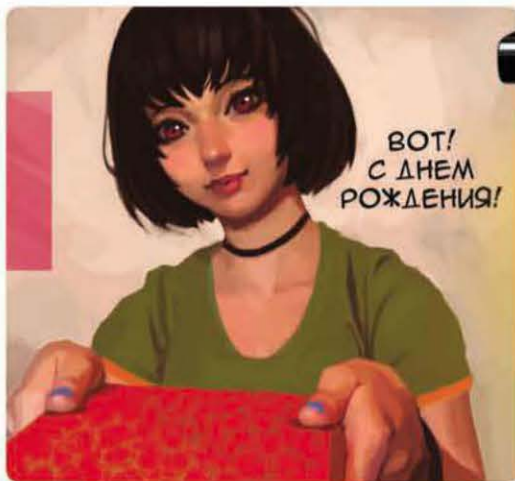
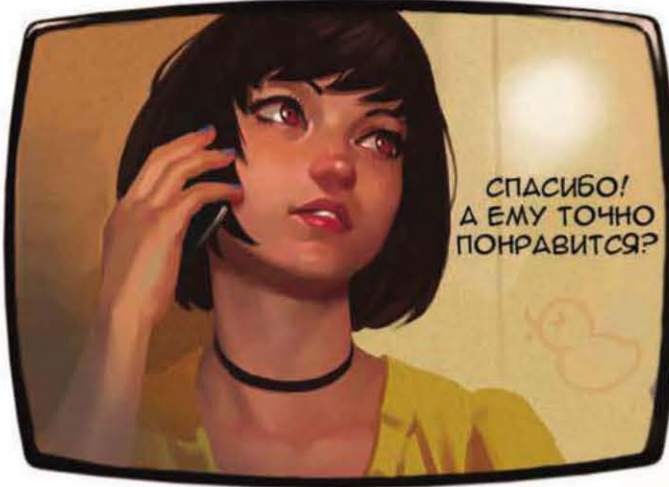
## ? Слышал, на аркадах заново выпускают Guilty Gear XX Accent Core. На консолях – более-менее понятно: HD-разрешение, поддержка онлайн, да и PS2 не у всех сохранилась. Но аркады-то?

Пожалуй, чтобы оценить востребованность аркадных залов, надо быть японцем или хотя бы пожить в Японии. Для геймеров Страны восходящего солнца они все еще весьма актуальны, а современные игровые автоматы едва ли уступят PlayStation 3 или Xbox 360. В общем, переиздание какого-либо проекта в аркадном формате – дело весьма обычное, здесь никаких сенсаций. Гораздо интереснее другое: почему вдруг спустя почти пять лет было решено сдуть пыль с Guilty Gear? Последний аркадный релиз Guilty Gear состоялся аж в 2006 году. Представьте, сколько всего изменилось в аркадных залах, хотя бы просто технически! В то же время старенькие, да удаленькие аппараты с Guilty Gear XX Accent Core (между прочим,

самый востребованный выпуск сериала) стабильно находятся в Топ-10 по прибыльности. Однако он устаревшем железе и несовместим с новыми, более функциональными платформами. Сложив первое и второе, понимаем: переиздание Guilty Gear XX Accent Core Plus, который, кстати, и в аркадной своей ипостаси будет скачиваемой из Сети игрой (да-да, современные автоматы умеют и такое), шаг весьма логичный. Издатель (в нашем случае это Sega) получает дополнительную прибыль при минимальных вложениях, владельцы залов избавляются от хлама, а посетители получают любимую игру в современном виде на современных машинах: с HD-изображением, бонусными персонажами из консольной версии и прочими радостями жизни, включая, вероятно, современные баланс-патчи и даже аддоны. И все довольны.

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!  
Письмами – на [strana@gameland.ru](mailto:strana@gameland.ru).  
Твитами – на [@stranaigr](https://twitter.com/stranaigr).  
SMS'ками – на **8-926-878-24-59**.  
Отвечаем с удовольствием!





# Тали'Зора вас Нормандия

## MASS EFFECT 3

### ЭВОЛЮЦИЯ ТАЛИ



Главным секс-символом Mass Effect 2 разработчики предлагали Миранду, но вопреки всем планам ее вчистую обставила наша любимица: согласно результатам официального голосования большинство геймеров предпочли в качестве объекта страсти именно Тали.

Ее поклонники называют себя талимансерами (и их в фан-клубе Тали более 50 тысяч), а тема The Official Migrant Fleet of Tali'Zorah fans на social.bioware.com насчитывает на сегодняшний день 10 332 страницы.

С Тали, а вернее с ее дроном, связана одна из нескольких отсылок к дилогии Baldur's Gate. Имя дрона — Чиктика, именно так звали енота из второй части классической RPG. Выкрик нашей любимицы «Целься по оптике, Чиккита, целься по оптике!» отсылает к знаменитой фразе Минска, адресованной своему хомячку.

### А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

В серии rarecraft-моделей Криса Гилмана (он же Xenopag) сложность поклейки бумажной Тали высотой без малого полметра оценивается в 8.75 из 10. Сильным духом талимансерам потребуется скачать 37-мегабайтный архив, распечатать 132 элемента на 12 листах и потратить, в зависимости от опыта, от нескольких часов до нескольких дней на возню с клеем и ножницами. Но результат того стоит!



Косплей

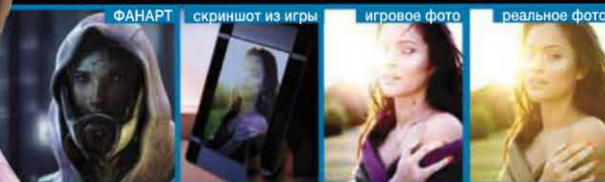


240



Актрису, озвучившую нашу любимицу во всех трех частях игры, зовут Эш Срока (помимо Mass Effect вы могли слышать ее на вторых ролях в американской озвучке аниме-сериала Blood+), но в титрах вместо имени она частенько указывает всевидным Liz. Из-за этого порой возникает путаница, ведь «настоящая» Лиз Срока тоже работает в кино и мелькает в титрах (например, в «Смертельной битве»), но не как актриса, а как сотрудница отдела по работе со звуком.

### ЛИЦО ТАЛИ



ФАНАРТ

скриншот из игры

игровое фото

реальное фото

Лицо Тали долгие годы оставалось скрыто от ее поклонников. Это разжигало фантазию и заставляло художников преумножать количество фанарта. В заключительной части эпопеи разработчики, наконец, раскрыли тайну и поместили в игру возможность заполнить фотографию нашей любимицы без маски. Фанатам Тали хватило считанных дней, чтобы пройти путь от версии «Наверное, это подруга дизайнера» до вполне конкретного исходного снимка в одном из вполне конкретных фотобанков. Дальше пока, впрочем, не пошло: ни имени, ни рода деятельности девушки, подарившей нашей любимице свою внешность, обнаружено не было.

Официальный принт для футболок от BioWare. \$24 без стоимости пересылки.



Второй выпуск серии комиксов Mass Effect: Homeworlds от Патрика Уикеса, автора сценария Mass Effect 3, целиком посвящен нашей любимице. В продажу он должен поступить одновременно с нынешним номером «СИ».



На виртуальной low-poly установке художника под ником Рухоле все чибиком чрезвычайно мило. Но Тали — самая трогательная!



Наша любимица столь неотразима, что лишь немногие знают о ее возможных отношениях, так сказать, на стороне. Если игрок возьмет самоотвод и не свяжет романтическими узами ни Тали, ни Гарруса, в конце концов эти двое влюбятся друг в друга.

Дополнение From Ashes вводит в Mass Effect 3 не только новый квест и нового героя, но и альтернативные костюмы прочих персонажей. В этих бронепластинах наша любимица выглядит уже не столь уязвимой...

# 26 ИЮНЯ

## НА ARENA MOSCOW

### ФИНАЛ КОНКУРСА

# MISS MAXIM 2012

КАК ПОЛУЧИТЬ  
ПРИГЛАСИТЕЛЬНЫЙ

И СТАТЬ  
ЧЛЕНОМ ЖЮРИ

ЧИТАЙ НА  
[WWW.MANCARD.RU](http://WWW.MANCARD.RU)



Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту»  
можно на сайте [www.alfabank.ru](http://www.alfabank.ru) или позвонив  
по телефонам:  
(495) 229-2222 в Москве  
8-800-333-2-333 в регионах России (звонок бесплатный)

**MAXIM**  
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ



Альфа-Банк

**(game)land**

# HITMAN™

## ABSOLUTION



**ИГРАЙТЕ В HITMAN SNIPER CHALLENGE УЖЕ СЕГОДНЯ  
ПОЛУЧИТЕ СКИДКУ 500 Р. НА HITMAN ABSOLUTION**



ИГРАЙТЕ В **HITMAN SNIPER CHALLENGE!**



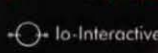
СОРЕВНУЙТЕСЬ С ДРУЗЬЯМИ  
ЗА ТИТУЛ ЛУЧШЕГО СРЕЛКА,  
ПУБЛИКУЙТЕ ВАШИ РЕКОРДЫ  
В **ОНЛАЙНОВЫХ СПИСКАХ ЛИДЕРОВ**



РАЗБЛОКИРУЙТЕ И УЛУЧШАЙТЕ  
**СНАЙПЕРСКУЮ ВИНТОВКУ АГЕНТСТВА.**  
ВСЕ УЛУЧШЕНИЯ БУДУТ ПЕРЕНЕСЕНЫ  
В **HITMAN ABSOLUTION**



ПОЛУЧИТЕ **СКИДКУ 500 Р.**  
ПРИ ПОКУПКЕ **HITMAN ABSOLUTION**



<sup>1</sup>PC-ВЕРСИЯ СТАНЕТ ДОСТУПНА В АВГУСТЕ 2012 г.

\*Условия предложения могут отличаться. Пожалуйста, перед покупкой уточните детали предложения в магазине.

©2012 IO INTERACTIVE A/S. IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the properties of their respective owners.